Aventurien

Dritter Band der Kampagne "Die Sieben Gezeichneten"

Invasion der Verdammten



Das Schwarze Auge

13022

Das Schwarze Auge

Invasion der Verdammten



FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN®

Ulrich Kiesow gewidmet,

dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Redaktion des Bandes
Mark Wachholz
Lektorat und Gesamtredaktion
Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlaggestaltung & Graphische Konzeption
Ralf Berszuck
Innenillustrationen, Karten und Pläne
Zoltán Boros/Agentur Kohlstedt, Caryad, Frank Freund, Ruud van Giffen, Ralf Hlawatsch, Daniel Jödemann, Ina Kramer, Don-Oliver Matthies, Simone Ronner*, Tomek Schukalla, Christian Turk, Ugurcan Yüce
Satz
Tobias Hamelmann
Belichtung, Druck und Aufbindung
SKN Druck und Verlag GmbH & Co., Norden

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997, 2006 by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath
*) Copyright der Illustrationen von Simone Ronner bei der Zeichnerin, Abdruck mit freundlicher Genehmigung.

Printed in Germany 2006
ISBN-10 3-89064-428-7
ISBN-13 978-3-89064-428-8

Das Schwarze Auge

Invasion der Verdammten

Dritter Band der Kampagne "Die Sieben Gezeichneten"

von Lena Falkenhagen, Thomas Römer und Hadmar von Wieser
sowie Ulrich Kneiphof, Michael Mayrer, Jürgen Planck und Anton Weste

Überarbeitet und ergänzt von
Armin Bundt, Jörg Feldhausen, Christoph Jahn, Daniel Jödemann, Sebastian Meyer, Sebastian Thurau, Mark Wachholz, Anton Weste und Tyll Zybura

Drei DSA-Gruppenabenteuer für 3–6 Helden hoher Erfahrung

Dank für Beiträge und Anregungen an Frank Bartels, Frank Brosow, Peter Diehn, Lena Falkenhagen, Marcus Friedrich, Niels Gaul, Robert Hays, Peter Hitzke, Kathrin Ludwig, Frank Parting, Stefan Pesendorfer, Katharina Pietsch, Daniel Simon Richter, Norbert Steigenberger und Jonas Theobald

Gewidmet all denen, die die größte epische Kampagne für *Das Schwarze Auge* gespielt haben und noch spielen werden.

FANPRO

Fantasy Productions

Inhalt

Einleitung ... 5
Die Welt am Rande des Abgrundes – Inhalt ... 6
Ein Wort zur Dramaturgie ... 7

Zwischen den Abenteuern VI: Tsa bis Ingerimm 1019 ... 8
In Gazetten und Periodika ... 9

Goldene Blüten auf Blauem Grund ... 12
Das Abenteuer ... 13
Hintergrund ... 13
Was bisher geschah ... 13
Aufbau und Ablauf ... 14
Die Kampagne ohne *Goldene Blüten auf Blauem Grund* ... 15
Goldene Blüten auf Blauem Grund als Einzelabenteuer ... 15
Auftakt in Perricum ... 16
Auf Galottas Spuren ... 26
Beilunk ... 29
Das Ogerkreuz ... 30
Entdeckungen in Schamaham ... 31
Der Bund von Mensch und Menschenfresser ... 33
Unter Amazonen ... 38
Burg Kurkum ... 38
Kriegsrat der Amazonen ... 42
Dem Feind entgegen ... 43
Das Regiment ‚Lutisana' ... 45
Der zweite Kriegsrat ... 47
Die Evakuierung ... 47
Hinter verschlossenen Toren ... 50
Die Belagerung ... 52
Überblick ... 52
Szenen der Belagerung ... 54
Die letzte Nacht ... 62
Überblick ... 62
Die Eröffnung ... 63
Die Entscheidung ... 66
Der Untergang ... 69
Anhänge ... 72
Dramatis Personae ... 72
Das Schwarze Heer ... 75
Burg Kurkum ... 78
Das Volk der Amazonen ... 79
Zeitleiste ... 84
Dokumente und Schriften ... 85

Zwischen den Abenteuern VII: Praios 1020 ... 86
Von Kurkum nach Beilunk ... 86
In Gazetten und Periodika ... 86

Die letzte Schlacht des Wolfes ... 88
Das Abenteuer ... 89
Hintergrund ... 89
Aufbau und Ablauf ... 89
Die Kampagne ohne *Die Schlacht des letzten Wolfes* ... 90
Die Schlacht des letzten Wolfes als Einzelabenteuer ... 90
Blutige Tobimora ... 91
Der Feind naht ... 91
Von Beilunk nach Warunk ... 95
Blutige Tobimora ... 96
Die Schlacht von Eslamsbrück ... 97
Efferd 1020 – Zwischenspiel ... 102
Von Eslamsbrück nach Ysilia ... 102
Die Abgesandten Drakonias ... 192
"Dann werden die Wasser blutig …" ... 104
Der Winter des Wolfes ... 107
Ysilia – Das Herz Tobriens ... 107
Dem Feind entgegen ... 112
Talbrück – Die Festung der Finsternis ... 118
Die Schlacht im Schnee ... 123
Travia bis Tsa 1020 – Zwischenspiel ... 128
Abenteuervorschlag: Die Druiden von Sumus Kate ... 129
Die Herrschau zu Preste ... 133
Der Winter in Ysilia ... 133
Der Krieg im Bornland ... 135
In Gazetten und Periodika ... 136
Die letzten Tage von Ysilia ... 138
Am Ende des Winters ... 138
Verrat und Verzweifelung ... 140
Der Fall Ysilias ... 145
Die letzte Bastion ... 148
Anhang I: Personen, Gegner und Orte ... 149
Dramatis Personae ... 149
Die Gegner ... 152
Ysilia ... 153
Anhang II: Zeitleiste ... 156

Zwischen den Abenteuern VIII: Phex bis Ingerimm 1020 ... 157
Schwarze Lande ... 157
Der tobrische Kronrat ... 158
Einladung ... 161
Der Hoftag zu Weidleth (Szenario) ... 162
In Gazetten und Periodika ... 164

Rohals Versprechen ... 165
Das Abenteuer ... 166
Hintergrund ... 166
Was bisher geschah ... 166
Aufbau und Ablauf ... 167
Die Kampagne ohne *Rohals Versprechen* ... 168
Rohals Versprechen als Einzelabenteuer ... 168
Der Allaventurische Konvent der Magie ... 169
Ankunft in Punin ... 169
Ein ungezwungener Abend ... 171
Der erste Tag ... 175
Der zweite Tag ... 182
Der dritte Tag ... 186
Der vierte Tag ... 189
Der fünfte Tag ... 191
Der sechste Tag ... 195
Rohals Enthüllung ... 196
Der siebte Tag ... 196
Der achte Tag – Der Stein des Weisen ... 198
Der Amboss ... 202
Rohals Versprechen ... 203
Borbarad ... 205
Duell der Alveraniare ... 206
Rückkehr zum Konvent ... 210
Satinavs Spur ... 212
Aufbruch nach Grangor ... 213
Grangor – Stadt der Kanäle ... 215
Belhanka – Stadt der Liebe ... 216
Die Opposition: Die Blutigen Sieben ... 218
Zurück nach Punin ... 221
In Gazetten und Periodika ... 221
Das Dach der Welt ... 223
Reisevorbereitungen und Aufbruch ... 223
Blutige Schatten ... 225
Der Aufstieg durchs Vorgebirge ... 228
Drakonia: Das Konzil der Elemente ... 231
Karmakorthäon ... 235
Forschung in und um Drakonia ... 241
Ausklang: Der Ruf des Krieges ... 244
Anhang I: Dramatis Personae ... 244
Die Teilnehmer am Allaventurischen Konvent ... 244
Die Blutigen Sieben ... 252
Anhang II: Zeitleiste ... 255

Gemeinsame Anhänge ... 257
Sieben Zeichen (Teil 3) ... 258
Beschreibung ... 258
Rohal der Weise ... 260
Die Invasion der Schwarzen Horden (Teil 1) ... 262
Die Invasion am Spieltisch ... 265
Die Schlachten ... 265
Krieg in Aventurien ... 266
Schlachtendarstellung ... 267
Die Rolle der Spieler ... 270
Zeitleiste – Invasion der Verdammten ... 271
Baroniekarte von Tobrien ... 278
Index ... 279

Einleitung

Von Jörg Feldhausen, Sebastian Meyer, Mark Wachholz und Anton Weste

Die Borbarad-Kampagne

Die Abenteuer

Invasion der Verdammten ist der dritte von vier Bänden zur Kampagne **Die Sieben Gezeichneten**, die von der Wiederkehr des größten Schwarzmagiers aller Zeiten handelt: dem Dämonenmeister Borbarad. In dieser epischen Kampagne offenbart sich ein gewaltiger Kampf von Gut gegen Böse, Licht gegen Finsternis. Aventurien muss sich einem großen Schrecken seiner Vergangenheit stellen und droht, in Dunkelheit und Chaos zu fallen. Die Spielwelt verändert im Laufe der Ereignisse ihr Gesicht: Alte Geheimnisse und neue Wunder werden offenbar, Helden erstrahlen und sterben, Königreiche gehen unter, Schlachten lassen den Kontinent erzittern.

Die bedeutendsten Ereignisse um Borbarads Rückkehr können von einer Heldengruppe mit dieser Kampagne erlebt werden. Romane, Spielhilfen und weitere Abenteuer ermöglichen es, zusätzliche Handlungsstränge zu verfolgen.

Die Neuauflage

Die **Borbarad-Kampagne**, ein Projekt der beliebtesten DSA-Autoren, wurde erstmals von 1994 bis 1999 veröffentlicht. Sie bestand aus sieben Kernabenteuern, der sogenannten *Hauptlinie*, und einem runden Dutzend kürzerer und längerer *Nebenlinien*-Abenteuer. Die gesamte Kampagne verteilte sich über gut zwei Dutzend Publikationen, von denen die meisten inzwischen nicht mehr erhältlich sind.

Die vorliegende Neuauflage stellt eine luxuriöse Neubearbeitung der Kampagne dar: Die Abenteuer der Hauptlinie und die bedeutendsten Nebenlinienabenteuer sind in vier Bänden so zusammengefasst, dass sie den Spielleiter vom Beginn der Geschehnisse bis zum endgültigen Finale begleiten. Alle Abenteuer sind nicht nur den Erfordernissen der 4. Regeledition angepasst, sondern wurden auch inhaltlich und dramaturgisch überarbeitet. Mit Hilfe der Erfahrungen, die zahllose Spieler in den vergangen Jahren mit der ursprünglichen Kampagne gemacht haben, konnten Probleme behoben und wichtige Ausführungen ergänzt werden. Hinzugekommen sind komplett neue Abenteuerszenen und -module sowie ausführliche Hintergrundartikel und Spielhilfen, die für die gesamte Kampagne bedeutsam sind.

Die Kampagne *Die Sieben Gezeichneten* – Inhalt

Hier finden Sie die bisherigen Kampagnen-Titel (mit Autor und Erscheinungsjahr) nach ihrer Verteilung über die vier Bände aufgeschlüsselt.

Band I – Rückkehr der Finsternis
Alptraum ohne Ende (Thomas Römer, 1994)
Unsterbliche Gier (Hadmar von Wieser, 1995)
Grenzenlose Macht (Thomas Finn, 1996)

Band II – Meister der Dämonen
Pforte des Grauens (Thomas Römer, 1996)
Bastrabuns Bann (Jörg Raddatz, 1996)
Schatten im Zwielicht (Anton Weste, Neuveröffentlichung)

Band III – Invasion der Verdammten
Goldene Blüten auf blauem Grund (Lena Falkenhagen, 1996)
Die letzte Schlacht des Wolfes (Überarbeitung und Zusammenfassung der Kurzabenteuer *Blutige Tobimora* von Jürgen Planck, 2004, *Der Winter des Wolfes* von Michael Maurer, Anton Weste, 1997 in der Ausgabe 35 der Zeitschrift WunderWelten, und *Die letzten Tage von Ysilia* von Ulrich Kneiphof, Michael Maurer, Anton Weste, 1997 in der Ausgabe 40 der Zeitschrift WunderWelten)
Rohals Versprechen (Thomas Römer, Hadmar von Wieser, 1998)

Band IV – Mächte des Schicksals
Siebenstreich (Gun-Britt Tödter u.a., 1998)
Rausch der Ewigkeit (Thomas Finn, Hadmar von Wieser, 1999)

Abkürzungsverzeichnis

In diesem Band wird häufig auf andere Titel aus der Reihe **Das Schwarze Auge** verwiesen. Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern, hier eine Erläuterung der verwendeten Abkürzungen:

AB xx	Aventurischer Bote Nr. xx
AG	Aventurische Götterdiener (aus der Box **Götter & Dämonen**)
AH	Aventurische Helden (aus der Box **Schwerter & Helden**)
ArAr	Armorium Ardariticum
AZ	Aventurische Zauberer (aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**)
Basis	Das Schwarze Auge: Die Basisregeln
DMB	Die Magische Bibliothek (aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**)
G&D	Die Box Götter & Dämonen
GA	Geographia Aventurica
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus der Box **Götter & Dämonen**)
LC	Liber Cantiones (aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**)
LdsS	Land der stolzen Schlösser aus **Stolze Schlösser, dunkle Gassen**
MBK	Mit Blitzenden Klingen (aus der Box **Schwerter & Helden**)
MdD	Meister der Dämonen
MFF	Mit Flinken Fingern (aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**)
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box **Götter & Dämonen**)
MWW	Mit Wissen und Willen (aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**)
RA	Raschtuls Atem
RdF	Rückkehr der Finsternis
S&H	Die Box Schwerter & Helden
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
Z&H	Die Box Zauberei & Hexenwerk
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

Die Welt am Rande des Abgrunds – Inhalt

Was bisher geschah

Vor der Kampagne

Vor über vierhundert Jahren herrschten in Aventurien die beiden mächtigsten Magier aller Zeiten: Rohal der Weise folgte dem Pfad der weißen Zauberei und gab dem Volk des Mittelreichs eine Zeit des Friedens. Sein dunkles Gegenstück war jedoch Borbarad, ein maßloser Dämonenmeister und Schwarzmagier, der begann, die Tulamidenlande mit seinem Schatten zu verdunkeln.

590 BF stellte sich Rohal dem finsteren Borbarad in der Gorischen Wüste: Heere und Zauberei, Dämonen und Dschinne prallten aufeinander, und ein Sieg schien ungewiss. Doch Rohal gelang es, Borbarad zu verfluchen und aus der Welt in den zeitlosen Limbus zu stoßen, wo der Dämonenmeister auf immer gefangen sein sollte. Aber auch Rohal wurde entrückt. (Mehr zur Vergangenheit der Kampagne finden Sie in **RdF 238–241.**)

Die Ereignisse wurden zu Legenden, und viele vergaßen den Schrecken Borbarads. Doch mit dem Nahen der künftigen Zeitenwende, die ein neues Zeitalter für Helden eröffnet, gerieten Dinge in Bewegung, und Schatten sammelten sich.

Rückkehr der Finsternis

Die Bemühungen von Borbarads verstreuten Anhängern, ihren Meister wieder zurückkehren zu lassen, erfüllten sich schließlich im Jahr 1015 BF. Der Zauberer Liscom von Fasar vollzog an einem magischen Ort in der Weidener Wildnis ein Zeitritual, das die Umgebung altern und verdorren ließ, dem Dämonenmeister jedoch die benötigte Zeit zur Wiederkehr in die Welt schenkte. Die Helden, von Alpträumen geplagt, gerieten in den Mahlstrom der Ereignisse und konnten letztlich verhindern, dass Borbarad einen Körper bekam. Doch sein Geist weilte nun schattengleich auf Dere. Die Erkenntnis erkor einen der Helden zum *Ersten Gezeichneten*, dessen Rubinauge Borbarads Spur folgen kann. (**Alptraum ohne Ende**)

Während die Helden über das Geschehene selbst noch in Zweifel waren, kündeten Prophezeiungen von einer kommenden Finsternis. Der Winter 1016 rief die Gruppe wiederum nach Weiden, wo mehr und mehr Menschen verschwanden. Die Helden kamen einer Vampirplage auf die Spur, die von Pardona, einer Legatin des Namenlosen Gottes, initiiert worden war, um Blut für den Leib Borbarads zu sammeln. In einer Neumondnacht konnten die Helden die Vampire vernichten, Pardona vertreiben und erkennen, dass es kein Bündnis zwischen Borbarad und dem großen Übel zwischen den Sternen geben würde. Doch der Dämonenmeister besaß nun einen fast vollkommenen Körper und wandelte leibhaftig auf Aventurien. Der *Zweite Gezeichnete* erhielt die Fähigkeit, zwischen Borbarads Feinden zu vermitteln. (**Unsterbliche Gier**)

Borbarad nutzte seine Freiheit in Leib und Geist, um in verschiedenen Masken durch die Lande zu ziehen, Stätten alter Macht aufzusuchen, Anhänger zu sammeln und wichtige Persönlichkeiten zu korrumpieren. Anfang 1017 versuchten borbaradianische Agenten, im Finsterkamm ein altes magisches Konstrukt zu aktivieren, um dem Dämonenmeister unermessliche Mengen von Astralenergie zu schenken. Die Helden konnten diesen Plan – der Höhepunkt von Borbarads ersten Untaten – vereiteln, doch dabei wurde das Kloster Arras de Mott zerstört. (**Grenzenlose Macht**)

Meister der Dämonen

Langsam breitete sich unter Eingeweihten die Gewissheit aus, dass Borbarad zurückgekehrt war und die Helden eine wichtige Rolle in diesen Geschehnissen spielten. Auf Maraskan dehnte der große Schwarzmagier unerkannt seinen Einfluss aus und korrumpierte den dortigen Fürsten. Er begann, die Insel von der Außenwelt abzuriegeln, und sammelte Artefakte, Endurium und Paktierer um sich, um große Mächte aus den Niederhöllen auferstehen zu lassen. Der Raub des seltenen Enduriums veranlasste die Boron-Kirche Ende 1018 dazu, die Helden in den erbarmungslosen Dschungel Maraskans zu schicken. Die Gezeichneten konnten den Beschwörungsort am *Friedhof der Seeschlangen* mitsamt seiner Tore in die Niederhöllen finden und Borbarad unter hohem Blutzoll aus Tuzak vertreiben. Doch die Saat des Bösen war gelegt. Auf der Echseninsel fand der *Dritte Gezeichnete* sein Schicksal und wurde zu einem urtümlichen Kämpfer gegen die Dämonen. (**Pforte des Grauens**)

Zurück auf dem Festland mühten sich die Helden, im Land der Ersten Sonne dem Geheimnis von *Bastrabuns Bann* auf die Spur zu kommen, der Schutz gegen einen Angriff Borbarads bieten sollte. Die Gruppe konnte den Chimärologen Abu Terfas aufhalten, der im Begriff war, dem Dämonenmeister eine Armee dämonischer Insekten zur Verfügung zu stellen. Der *Vierte Gezeichnete* wurde ein Meister des Stehlens und der flinken Finger. (**Bastrabuns Bann**)

Inzwischen trugen die Bemühungen der dunklen Schergen Früchte: An vielen Orten gediehen im Jahr 1019 Intrigen, und Mächte der Niederhöllen sammelten sich zu einem großen Schlag. Die Helden gerieten in die Machenschaften der *Schatten von Mirham*, eines Bundes von Schwarzmagiern, die ihrerseits versuchten, Borbarad mit dessen eigenen Waffen zu schlagen. Sie konnten mit Hilfe dieses Bundes einige Handlanger aufspüren und fanden den Sammelpunkt der feindlichen Streitmacht, doch letztlich fielen die Schatten durch Verrat. (**Schatten im Zwielicht**)

Was geschehen wird

Invasion der Verdammten

Im Frühling 1019 setzt Borbarad schließlich zu seiner Invasion der Verdammten an: Mit dämonischen Schiffsungetümen, Horden aus den Niederhöllen und verdorbenen Söldnern fällt er an der Küste Tobriens ein. Mit ihm gehen Schrecken und Verzweiflung einher. Kurkum, die große Festung der Amazonen, wird von einem Heer belagert und schließlich trotz heldenhaften Kampfes der Verteidiger zerstört. Die Gezeichneten können einen Teil des angreifenden Heeres vernichten, die Überlebenden retten und vom Tod der Amazonenkönigin Yppolita berichten. (**Goldene Blüten auf Blauem Grund**)

Im fortschreitenden Krieg schlagen die Helden Schlachten und dringen tief in das Feindesland ein, um den Dienern Borbarads empfindliche Schläge zu versetzen. Doch letztlich fallen Städte und Länder unter dem Ansturm der Dämonenhorden, Borbarads Banner mit der *Siebenstrahligen Dämonenkrone* weht am Ende des Jahres 1020 auf den Gebirgszügen von Schwarzer Sichel und Trollzacken. Mit militärischer Macht scheint dem Gegner kaum beizukommen. (**Die letzte Schlacht des Wolfes**)

Maraskan fällt schließlich durch Verrat, im hohen Norden entsteht Glorania, ein niederhöllisches Reich des Eises. Die Gezeichneten sind längst zu Helden im Kampf gegen die bösen Mächte geworden. Die drei Magiergilden rufen im Frühling 1020 zum Großen Allaventurischen Konvent ins Pentagrammaton zu Punin. Nach Borbarads Rückkehr hoffen viele auf eine Wiederkehr Rohals des Weisen, dem einzigen, der den Dämonenmeister schon einmal schlagen konnte. Es kristallisiert sich heraus, dass der Konflikt der beiden Magier schon Äonen währt, dass sie zwei halbgöttliche Brüder und Söhne des Nandus sind, welche die zwei Seiten der Erkenntnis repräsentieren. Tatsächlich gelingt es gemeinsam mit den versammelten Zauberern, Rohal zurückzurufen, der den Gezeichneten am Gläsernen Turm im Amboss-gebirge erscheint. Er übergibt den Helden das *Fünfte Zeichen*, seine schützende Kappe, besiegelt aber damit sein Schicksal: Borbarad selbst erscheint und vernichtet Rohal. Seiner Macht scheinen keine Grenzen mehr gesetzt zu sein. Den Gezeichneten bleibt die Hoffnung, 'das Kind' zu finden, eine Entität vom göttlichen Blute Rahjas und Satinavs, die allein Borbarads Zeitfrevel ahnden kann. Die Suche führt die Helden nach Drakonia, wo sie ein letztes Mal ihre Kräfte sammeln und Hinweise auf das *Sechste Zeichen* erhalten. (**Rohals Versprechen**)

Mit dem Jahr 1021 bricht eine Weltzeitenwende an, das Ende eines Äons. Es wird sich sehr bald zeigen, ob Borbarad der Herrscher der neuen Zeit sein wird.

Mächte des Schicksals

Als der borbaradianische Vormarsch in Tobrien nach der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden zum Stillstand gekommen ist, fasst das Schwert der Schwerter, die höchste Geweihte der Rondra, den Plan, die legendäre Klinge *Siebenstreich* neu schmieden zu lassen, um es gegen die Dämonenhorden in die Schlacht zu führen. Mit Hilfe der Helden lässt sie im Schatten eines großen Turniers die *Sieben Magischen Kelche* zusammentragen, welche die Essenz des Schwertes in sich bergen. Unter den Augen von Tausenden und mit dem Segen der mächtigsten Kirchenfürsten entsteht die Waffe der Götter, das *Siebte Zeichen*, neu und setzt den göttertreuen Ländern ein Zeichen: Die Mächte des Schicksals sind mit ihnen und die letzte Schlacht ist noch nicht geschlagen. (**Siebenstreich**)

Die Gezeichneten spüren, dass die Zeit ihrer Bestimmung naht. Sie sammeln die Verbündeten um sich, bis vor dem größten Tor zu den Schwarzen Landen, der Trollpforte, ein Heer bereit steht, wie es die Welt seit Jahrtausenden nicht mehr gesehen hat. Die Helden bitten auch das alte Volk der Trolle um Hilfe und erhalten hier das *Sechste Zeichen:* die Möglichkeit, einen himmlischen Jäger und Vergelter zu rufen, der Borbarad seiner unsterblichen Macht berauben soll. An der Trollpforte wütet schließlich im Ingerimm 1021 BF die *Dritte Dämonenschlacht*, die gewaltige Heerscharen aufeinander prallen und die Sphären erzittern lässt. Als Borbarad bereit ist, sein niederhöllisches *Magnum Opus* zu vollenden, erreichen ihn die Sieben Gezeichneten und opfern sich auf, um diesen letzten Kampf zu gewinnen. Borbarads Dämonenkrone birst, 'das Kind' entrückt ihn und seine gewaltige Invokation bleibt unvollendet. Die Helden haben letztlich gesiegt, doch Aventurien ist bereits zu weiten Teilen von der Finsternis verschlungen und Borbarads Vermächtnis brodelt noch immer in den Schwarzen Landen. (**Rausch der Ewigkeit**. Die Zustand der Schwarzen Lande nach Borbarads Untergang wird in der Box **Borbarads Erben** beschrieben.)

Ein Wort zur Dramaturgie

Invasion der Verdammten kann gut als 'Kriegsband' der gesamten Borbarad-Kampagne bezeichnet werden. Die Helden werden mitten ins Geschehen um die Invasion Tobriens hineingeworfen und erfahren ebenso wie alle anderen Aventurier fast ohnmächtig die geballte Schlagkraft von Borbarads Heer am eigenen Leib. Dies hat zur Folge, dass die Taten der Helden selten von Erfolg gekrönt sein werden. War schon die *Seeschlacht vor Andalkan* vernichtend, so wird sich dies in diesem Band fortsetzen und steigern.

Trotz der Kampfkraft der legendären Amazonen, der ungewöhnlichen Fähigkeiten der Helden und des Beistands der Göttin Rondra wird die Amazonenfeste Kurkum in erzdämonischer Kälte und loderndem Drachenfeuer untergehen. Trotz des mutigen Kampfes der tobrischen und der Reichstruppen werden die *Schlacht vor Eslamsbrück* und die *Schlacht im Schnee* keine Siege erbringen. Trotz der erbitterten Verteidigung Ysilias unter höchsten Opfern wird die Stadt am Ende in die Hände des Feindes fallen. All das, was wie selbstverständlich stets im Heldendasein Bestand hatte, wird in diesen Augenblicken in Frage gestellt.

Dies ist ein entscheidendes Element der Dramaturgie der Kampagne – der absolute Tiefpunkt des Heldenlebens der Gezeichneten. In diesem Abenteuerband sind sie bewusst machtlos und stehen einem unaufhaltsamen Feind gegenüber. Sie müssen plötzlich feststellen, dass ihre Vorbereitungen der letzten Jahre nicht ausreichten, denn dieser Feind ist noch weit machtvoller, als selbst sie immer befürchtet haben. Nicht zuletzt muss das der Antrieb sein, in den folgenden Abenteuern (besonders **Rohals Versprechen**) mehr über die Invasoren und Borbarads eigentliche Ziele in Erfahrung zu bringen und letztlich gar Möglichkeiten aufzutun, dem Dämonenmeister und seinen finsteren Schergen doch die Stirn bieten zu können.

Lassen Sie die Helden verzweifeln, gönnen Sie ihnen Erfolge, nur um diese im nächsten Augenblick wieder zunichte zu machen – und erwägen Sie den aufopferungsvollen Tod einer Heldenfigur. Ein Heldentod würde die dramatischen Verluste dieser Schlacht auf die dramaturgische Spitze treiben. Nichts vermittelt das Gefühl der Niederlage besser als der Tod eines Helden und langjährigen Weggefährten. Doch gehen Sie mit Bedacht vor. Ihre Helden sollen verzweifeln, nicht aber Ihre Spieler. Beobachten Sie sie, und gönnen Sie ihnen regelmäßig Erfolge im kleineren Rahmen oder provozieren Sie auch einmal eine heitere Szene, wenn sich Frustration am Spieltisch zu verbreiten droht. Auch einen Heldentod – so perfekt er dramaturgisch auch in dieses Szenario passen würde – sollten Sie nur einem Spieler zumuten, der darüber nicht die Lust am Spiel verliert. Sprechen Sie im Zweifelsfall im Vorfeld mit einem in Frage kommenden Spieler und erarbeiten Sie vielleicht sogar gemeinsam mit dem Spieler eine besonders heroische Szene für den Abtritt des Helden. (Handelt es sich dabei um einen Gezeichneten, so wird dessen Zeichen einen neuen Träger finden. Beispielsweise könnte es sich einem ahnungslosen Helden offenbaren, der daraufhin den Kontakt zu den übrigen Gezeichneten sucht – und vom Spieler des verstorbenen Helden verkörpert werden kann.)

Achten Sie auch darauf, dass die Ziele der Gezeichneten im Angesicht der Invasion zunehmend kleiner werden – nicht aber in ihrer (spieltechnischen) Bedeutung: Herrscht am Anfang sicherlich noch das Ziel, das Heer Borbarads in einer entscheidenden Schlacht vollständig zu schlagen, wird es am Ende nur noch darum gehen, zumindest noch den tobrischen Herzog aus dem fallenden Ysilia retten zu können. Je kleiner diese Ziele werden, desto wichtiger ist es hier, Erfolge zu er-

Das Borbarad-Projekt

Das Fandom der Borbarad-Kampagne hat im Internet eine Heimat für alle Interessierten geschaffen:

www.borbarad-projekt.de

Das **Borbarad-Projekt** ist aus erfahrenen Spielleitern der Kampagne hervorgegangen, die sich über Webseiten, Mailinglisten und Internetforen mit anderen Spielleitern austauschten. So entstanden hervorragende ergänzende Spielhilfen und Abenteuer, Handouts, Karten, Bilder und vieles mehr.

Das **Borbarad-Projekt** bietet jedem Spielleiter die Möglichkeit, seine Kreativität in ein gemeinsames Projekt einfließen zu lassen. Sie können dort jederzeit auf einen sich ständig interaktiv erweiternden Erfahrungsschatz zurückgreifen und selbst dazu beitragen. Auf diese Weise bietet das **Borbarad-Projekt** bereits jetzt die umfassendste Material- und Ideensammlung zur Gezeichneten-Kampagne – und wächst ständig weiter.

Das Projekt soll Spielleitern der Kampagne Hilfestellungen bieten, indem es Anregungen zu Nebenplots oder alternativen Handlungsverläufen anbietet, wichtige Meisterpersonen vorstellt und ihren Einsatz beschreibt, mit Musiktipps und Bildern für die richtige Stimmung am Spieltisch sorgt und dem interessierten Spielleiter zudem reichlich Hintergrund-Informationen und Handouts an die Hand gibt, damit dieser eine plastische und atmosphärische Welt um seine Helden aufbauen kann.

Nicht zuletzt bietet es die Möglichkeit, sich konkret mit anderen Spielleitern und dem Autoren-Team des **Borbarad-Projekts** in mehreren thematischen Foren auszutauschen.

Es ist das Ziel des Projekts, Ihnen bereits bei der Auswahl der Spieler-Helden unter die Arme zu greifen und Sie erst wieder loszulassen, wenn Sie den Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung haben wehen lassen und sich unter den staunenden Augen Ihrer Spieler entspannt zurücklehnen können.

Fühlen Sie sich also herzlich eingeladen, einmal bei www.borbarad-projekt.de vorbeizuschauen. Stöbern Sie im umfangreichen Fundus und teilen Sie vielleicht sogar Ihre eigenen Erfahrungen mit uns. Wir freuen uns über Ihren Besuch!

möglichen. Dazu gehören auch Schlachten wie die *Schlacht im Schnee*, die eher in einem Patt enden und den Vormarsch des Feindes vorerst stoppen. Vor allem aber müssen die Helden wirklich erkennen, dass Borbarad nicht mit militärischer Macht aufzuhalten ist. Dies sollte dann auch die entscheidende Motivation sein, auf dem Allaventurischen Konvent der Magie in **Rohals Versprechen** andere Wege zur Vernichtung des Dämonenmeisters zu erörtern. Den Lohn der Mühen werden die Helden erst in **Mächte des Schicksals** erfahren – bereits die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* wird erstmals zeigen, dass Borbarad nicht unbesiegbar ist.

Zwischen den Abenteuern VI: Tsa bis Ingerimm 1019

Die ängstliche Stille

»Dunkelheit bricht über Aventurien herein. Am östlichen Horizont wächst ein Schatten, der das Land frisst, Mensch und Tier gierig verschlingt und die Götter Auge in Auge herausfordert – doch das Spiel wird nach SEINEN Regeln gespielt, ER bestimmt den Schauplatz, den Zeitpunkt und die Waffen.«

Der Band **Meister der Dämonen** endete mit einer herben Niederlage für die Gezeichneten. Die *Schlacht vor Andalkan* offenbarte erstmals die militärische Stärke von Borbarads Flotte und Heer. Die Helden konnten diesem Inferno nur mit knapper Mühe entkommen – vermutlich mit der verbliebenen *Durthanischen Sphäre*.
Es ist Ihrer Spielrunde überlassen, wohin sich die Helden nach dem Finale von **Schatten im Zwielicht** gerettet haben: In **MdD 250f.** werden Thalusa, Mirham, Punin oder Rohezals Turm im Ambossgebirge vorgeschlagen. Vermeiden Sie es aber, die Gezeichneten abseits aller Zivilisation stranden zu lassen. Die Durthanische Sphäre bringt die Helden nicht weiter als zu den nördlichen Grenzen des Mittelreichs, und auch andere Retter wie Tecladors Westwinddrachen oder der Goldene Faldegorn werden nicht viel weiter fliegen.

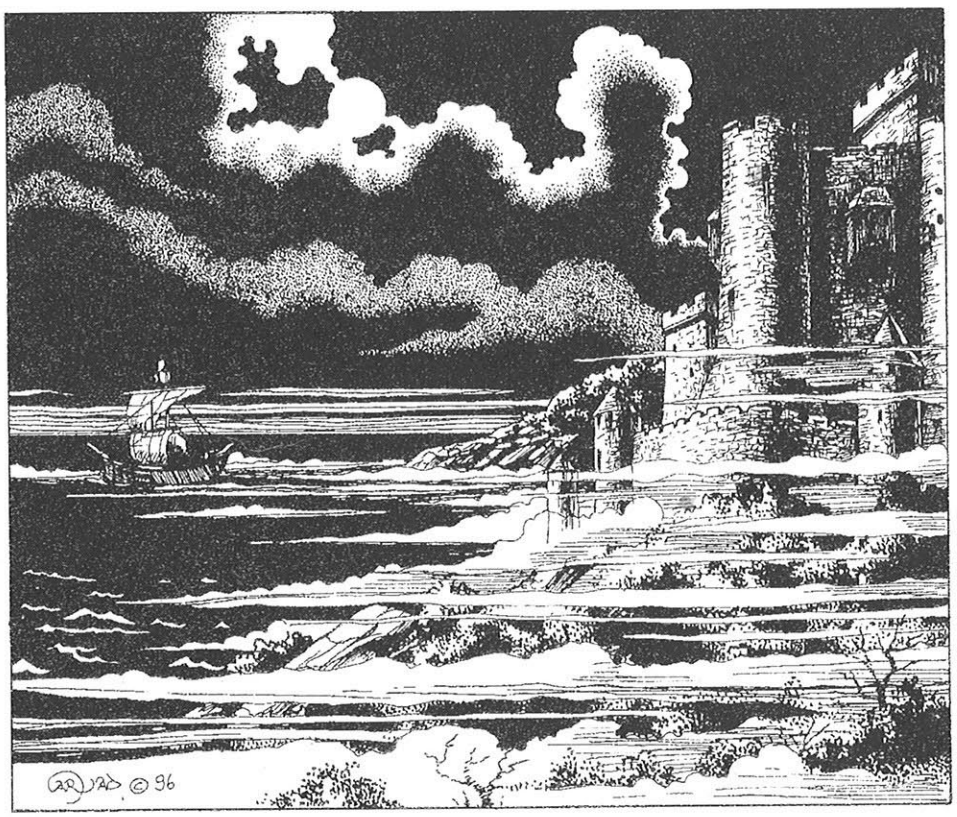
Warnungen und Einladungen

Nächstes Ziel: Perricum

Die Helden sollten nach dem Scheitern von Salpikon Savertins *Bund der Schatten* und der Entdeckung von Borbarads Invasionsflotte möglichst schnell versuchen, Würdenträger und Stellen von höchstem Rang auf die Flotte Borbarads aufmerksam zu machen. Bei dieser Gelegenheit verweisen zumindest die mittelreichischen Ansprechpartner (Amando Laconda da Vanya, Herzog Waldemar) auf die Admiralität in Perricum, die sich um feindliche Schiffe zu kümmern hätte.
Von kirchlichen Würdenträgern wird auf die Rondra-Kirche verwiesen. Gerade Sonnenlegion und der Bannstrahlorden haben auf Maraskan herbe Verluste erlitten und wollen vor einem erneuten Vorstoß erst einmal abwarten, wo denn nun der Feind genau zuschlägt. Solange sich Borbarad nicht offen zeigt, kann man auch nichts gegen ihn unternehmen.
Lassen Sie den Helden freie Hand, wen sie genau aufsuchen wollen, und entscheiden Sie selbst, inwieweit dies von Erfolg gekrönt ist. Ein Empfehlungsschreiben vom Garether Hof öffnet so manche Tür. Weisen Sie allerdings immer wieder auf den Kriegshafen beziehungsweise die Löwenburg der Rondra-Kirche in Perricum hin.

Der Ruf der Löwin (Phex 1019 BF)

Nachdem das Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund* den Weg der Helden seit ihrem ersten Zusammentreffen in Weiden (**RdF 44**) aufmerksam verfolgt hat, glaubt sie nach den Berichten aus Maraskan, dass die Zeit reif dafür ist, dass ihre Kirche, die sich den Schutz aller Gläubigen auf die Fahnen geschrieben hat, gegen die dunkle Bedrohung vorgeht. Dafür erhofft sie sich von den Gezeichneten neue Erkenntnisse, die für ihre Entscheidung wichtig sind. Die folgende Szene kann an einem beliebigen Ort im Phexmond 1019 BF stattfinden, je nachdem, wo die Helden sich nach **Schatten im Zwielicht** aufhalten:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich hört es auf zu regnen, die dunklen Wolken werden langsam durch das helle Praiosrund zurückgedrängt. Ihr verlasst die Gaststube, in der ihr vor dem Gewitter Schutz gesucht habt. Über den matschigen Karrenweg nähert sich euch eine durchnässte Reiterin. Sie trägt, dem schlechten Wetter trotzend, ein langes Kettenhemd unter dem weißen Wappenrock mit der eingearbeiteten roten Löwin.
Gekonnt bringt sie den stolzen Rappen vor euch zum Stehen und springt in fließender Bewegung auf den Weg. Sie schlägt die Faust aufs Herz und neigt ihr Haupt vor euch, so dass lange, nasse Strähnen ihres dunklen Haares in ihr Gesicht fallen: "Rondra zum Gruße, edle Recken!"

Die Rondra-Geweihte stellt sich als *Aline von Perricum* vor und fragt die Helden, ob es sich bei ihnen um die berühmten 'Gezeichneten' handelt. Dabei mustert sie die Helden aufmerksam und versucht, besonders erkennbare Zeichen zu entdecken.
Sobald sie überzeugt ist, dass sie hier tatsächlich die Gezeichneten vor sich hat, übergibt sie auftragsgemäß ihre Botschaft vom Schwert der Schwerter. Mit einer *Götter/Kulte*-Probe +2 erkennen die Helden an der gekreuzten Schwertfibel, dass es sich bei der Geweihten um eine Rittsfrau der Göttin handelt – bei einer derart hochrangigen Überbringerin muss die Botschaft äußerst wichtig und vertraulich sein. Mit kräftigem Händedruck überreicht die Geweihte dem stattlichsten Kämpfer der Gruppe eine mit dem Löwinnenwappen gesiegelte Schriftrolle.

Werte Streiter,
was in Weiden noch dunkle Vorahnung war, scheint nach den Ereignissen der letzten Monde zur Bedrohung für die zwölfgöttlichen Lande geworden zu sein. Die RONdragefälligen Taten Eurer Gemeinschaft sind Uns nicht verborgen geblieben und sollen gewürdigt werden. Eure Wege scheinen doch verwoben mit denen des namenlosen Schreckens, und so bitten Wir Euch um Auskunft über die drohende Gefahr, damit die Wehr der Frommen sich dem Grauen entgegenstemmen kann. Findet Euch zum 17. des Ingerimm auf der Löwenburg zu Perricum als Unsere persönlichen Gäste ein.
Die Leuin mit Euch
Ayla von Schattengrund
Schwert der Schwerter
Marschallin des Bundes
Schild und Wehr der Zwölfgöttlichen Lande

Sollten die Helden immer noch im Besitz des Dämonenschwertes *Yamesh-Aquam* sein (siehe **MdD 104**), bringt Aline die Bitte vor, dieses dämonische Artefakt mit sich nach Perricum zu führen, da ein solch unheiliges Werkzeug eine Gefahr für jeden Göttergläubigen sei und nur durch das zwölfgöttliche Heil von seiner dämonischen Kraft befreit werden könne.

Eine weitere Einladung (Anfang Ingerimm 1019 BF)

Nach einem besorgniserregenden Diebstahl in der Schule der Austreibung zu Perricum (siehe unten), hat Seine Spektabilität *Olorand von Gareth-Rothenfels* auf Anraten von Magistra *Selara Moriani* (**RdF 42**) beschlossen, die Gezeichneten um Rat zu bitten. Die folgende Nachricht wird die Helden erst einige Tage vor ihrer Ankunft in Perricum erreichen.
An die Helden tritt eine stämmige, mittelgroße Dame heran, nachdem sie diese, insbesondere die offensichtlich Gezeichneten, länger beobachtet hat. Ihre glatte, weiße Kutte, gehalten von einem ledernen Gürtel, und der Stab in der Hand zeigen deutlich, dass es sich um eine Magierin der Weißen Gilde handelt.
Sie stellt sich kurz und knapp als Adepta *Alvina Viburnian-Crassula* aus Perricum vor (siehe Seite 250, Verweis auf Alvinas Beschreibung) und erkundigt sich, ob die Ehrenleute wohl die berühmten Gezeichneten seien. Bejahen die Helden dies, übergibt sie in versteifter Haltung eine lederne Pergamenthülle – Nachricht von seiner Spektabilität *Olorand von Gareth-Rothenfels* persönlich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr öffnet die wertvolle Lederrolle und entnehmt ihr ein sauber gesiegeltes Pergament. Als ihr das Siegel brecht, offenbart sich eine Nachricht geschrieben in feinster Schönschrift, doch bevor ihr auch nur ein Wort gelesen habt, leuchtet eine fremdartige Rune im Briefkopf auf und ihr vernehmt wie aus dem Nichts eine beruhigende, geradezu vertrauliche Stimme: "Hesinde zum Gruße, werte Streiter! Verzeiht die ungewöhnliche Nachricht, doch mir, Olorand von Gareth-Rothenfels, ist es wichtig, mein Anliegen persönlich vorzutragen. Auch wenn der Convocatus Primus Eure Gemeinschaft öffentlich ablehnt, sehe ich mich doch in der Pflicht, mich vor der Möglichkeit der Wiederkehr des Bethaniers nicht zu verschließen und Euch als Boten derselbigen zu einem informativen Consilium in die Schule der Austreibung zu laden. Die Spuren der Vergangenheit scheinen auch hier vor seinem Griff nicht sicher zu sein, doch die Diskretion erfordert es, dies in einem vertraulichen Gespräch zu erörtern. Wir wissen uns nicht zu helfen und bitten um Euren geschätzten Rat."

Aufgrund der offensichtlich ablehnenden Haltung des Bundes des Weißen Pentagramms entschied sich die Perricumer Spektabilität, die Helden persönlich zu überzeugen, und bediente sich einer Abwandlung der *Singenden Zeichen* (**SRD 65**). Erinnern Sie die Helden an das Treffen der Praios-Kirche in Anderath und an *Selara Moriani*, die Stellvertreterin Olorands (**RdF 42**). Dort erfuhren sie, dass in der Akademie zu Perricum ein wahnsinniger Magier verwahrt wird, der schon früh die Rückkehr Borbarads vorhergesagt hat.

In Gazetten und Periodika

Überall auf ihrer Reise im Mittelreich und nach Perricum können die Helden die aventurischen Gazetten studieren, die während und nach der Ereignisse in **Schatten in Zwielicht** erschienen sind. Einige Berichte aus diesem Zeitraum sind bereits in **MdD 108f.** und **MdD 172f.** zu finden.

Seltsame Schiffe im Golf von Perricum

Perricum/Tuzak/Jergan. In den Wintermonden wurden mehrfach Schiffe bislang unbekannter Bauart in den südlichen Gefilden des Perlenmeers, namentlich auf Höhe Sinoda und Boran, aber auch im Golf von Perricum gesichtet, die übereinstimmend als "Galeeren mit mächtigen Rudern und vielfachen Aufbauten" beschrieben wurden. Über ihre Größe scheint jedoch Uneinigkeit zu herrschen, da sie das eine Mal als "biremengroß", dann wieder als "eine veritable Galeasse" geschildert wurden. Weder über Mannschaft noch über Herkunft oder gar Absichten der fremden Schiffe gibt es Genaueres zu berichten.
Aufs Schärfste ins Reich der Seefahrerlegenden verwiesen werden muss all jenes rumgetränkte Geschwätz, dass die Schiffe "wie Wasserkäfer über das Meer gelaufen" seien oder dass sie sich "ohne Segel und Ruder fortbewegt" hätten.
Die Admiralität der Perlenmeerflotte ließ weiterhin verlauten, dass es zu mehreren Feindkontakten mit Piraten und Schmugglern gekommen sei, bei denen der Gegner jeweils sein Heil in der Flucht gesucht habe. Gerüchte, die Flotte habe mehrere Schiffe durch Piratenüberfälle verloren, entbehrten jedweder Grundlage. Tatsache sei einzig, dass man die Galeere *Admiralin Misa von Rulkadu* in einem Kauca östlich von Sinoda verloren habe und die beiden Biremen *Blitz* und *Swafnirstreu* seit jenem Sturm als vermisst gelten.

Aventurischer Bote, Phex 1019 BF
Hintergrund: Für die Helden dürfte erkennbar sein, dass es sich bei den fremden Schiffen um die Dämonenarchen handeln muss, denen sie schon bei der *Schlacht vor Andalkan* in **Schatten im Zwielicht** nur knapp entkommen sind. Auch zeigt der Artikel, dass sich die seltsamen Vorkommnisse nicht mehr leugnen lassen, dass aber insbesondere die Admiralität in Perricum versucht, die Ereignisse herunterzuspielen. Der *Blitz* sind die Helden möglicherweise schon in **Pforte des Grauens** begegnet (siehe **MdD 46**).

Die Rote Keuche im Horasreich

Im Peraine 1018 BF kommt es im südlichen Horasreich zum Ausbruch einer neuartigen, dämonischen Seuche, die bald als 'Rote Keuche' oder 'der Rote Tod' aventurienweit bekannt wird. Einen Zusammenhang dieser Seuche mit den Plänen des zurückgekehrten Dämonenmeisters können auch die Gezeichneten zunächst nur erahnen – zumal sie wahrscheinlich anderenorts mit der Bekämpfung anderer Pläne Borbarads beschäftigt sind. Ob die Helden diese selbst miterleben oder eventuell aus zweiter Hand davon erfahren, ist offen. Ein Teil der Geschehnisse wird ausführlicher im Abenteuer **Unter dem Adlerbanner** behandelt; eine umfassendere Übersicht findet sich auch im Heft **Fürsten, Händler, Intriganten** (aus der gleichnamigen Box) ab Seite 67. Sollten Sie die Geschehnisse der sogenannten *Aarenstein-Kampagne* vordatiert haben, müssen Sie dies analog auch mit der Roten Keuche machen.

Hintergrund

Borbarads Pläne sahen von Anfang an auch eine Eroberung oder zumindest Erschütterung des Horasreiches vor, um insbesondere die Kirche seiner göttlichen Großmutter Hesinde zu schwächen. Deshalb erschien er bereits ab Rondra 1017 BF der Dämonologin *Saya di Zeforika* und dem Anführer des verborgenen, mengbillanischen Borbaradianerzirkels der Fraternitas Uthari, *Menchal ak'Taran* (**MdD 212**), mehrmals im Traum, um sie für seine Seite zu gewinnen und zur Durchführung seiner Pläne anzuleiten.

Ende Phex 1018 BF wirken Saya und einige weitere mengbillanische Borbaradianer am Berg *Djer Chuzach* in den Hohen Eternen ein *Magnum Opus der Pestilenz*, das die *Hektabeli Mishkarae*, Seuchendämonen aus dem Gefolge der Erzdämonin Mishkara, nach Dere ruft. Vom Garnisonsort Gravina an der Grenze der Drôler Mark aus verbreiten diese die Rote Keuche über den gesamten Süden des Horasreiches.

Symptome und Folgen

Die Symptome und Folgen der Roten Keuche werden als Erstes durch die Berichte des in Gravina selbst an der Seuche erkrankten Magiers *Kedio Kalman d'Horanzio* bekannt, dessen verzweifelter Aufruf an die Gelehrten Aventuriens jedoch zunächst wenig Gehör findet, da er bereits seit langem als Quergeist und Wirrkopf galt.

In mancherlei Hinsicht ähnelt die Rote Keuche den Zorgan-Pocken (**GA 209**), nur dass sie viel schneller abläuft. Starke Schmerzen, Husten- und Schwindelanfälle sind dabei die ersten Anzeichen der Erkrankung, auf die bald ein regelrechtes 'Blutschwitzen' folgt: Das Blut rinnt aus Nase und Mund und lässt auf der Haut brennende, rote Flecken entstehen, die allmählich zu taubeneigroßen, eitrigen Pusteln heranwachsen. Gleichzeitig befällt die Erkrankten ein hohes Fieber. Nach einem Zeitraum von zwei bis zwölf Tagen nach dem Ausbruch der Krankheit brechen die eitrigen Pocken während eines heftigen Fieberschubes aus und kosten den Erkrankten dabei meist das Leben. Die natürliche Ansteckungsgefahr ist dagegen geringer als bei den Zorgan-Pocken, weswegen die Keuche vor allem von den *Hektabeli Mishkarae* selbst übertragen wird.

Ausbreitung

Die ersten Fälle der Rote Keuche treten im Peraine 1018 BF in der direkten Umgebung des horasischen Grenzorts Gravina auf. Von hier aus breitet sich die Seuche in den kommenden Wochen nördlich nach Bahín am Chabab und westlich nach Wobran an der Küste aus. In den Namenlosen Tagen 1018 BF werden sowohl in Drôl als auch Neetha die ersten Erkrankten auf Scheiterhaufen verbrannt. Vor allem entlang der gut ausgebauten Seneb-Horas-Straße, auf der sich die vor der Seuche Flüchtenden zu retten versuchen, erreicht die Rote Keuche schnell Methumis im Norden und die mengbillanische Grenze im Süden. Im Zuge dieser Ausbreitung kommt es vielerorts zu weiteren chaotischen Verhältnissen wie der Ausrufung einer Praios-Herrschaft durch den anmaßenden *Fra Praionor Sferza* in Methumis (10. bis 14. Rondra 1019 BF) und zu Anklagen gegen die Horaskaiserin, die den Zorn der Götter erregt haben soll.

Eindämmung

An den Ufern des Sikram und Onjet gelingt es dem Horasreich im Rondramond 1019 BF schließlich, die weitere Verbreitung der Roten Keuche einzudämmen, auch wenn die bis dahin betroffenen Gebiete noch für einige Monate verheert werden. Im Königreich Drôl fallen der Seuche die Hälfte, im Erzherzogtum Chababien ein Drittel der Einwohner zum Opfer. Dazu haben viele weitere ihre Heimat auf der Flucht verlassen. Das unabhängige Mengbilla im Süden der Drôler Mark bleibt durch rigorose Grenzschließungen von einem ähnlichen Schicksal weitgehend verschont. Die dünnbesiedelten Lande der Beni Brachtar zwischen den Eternen und der östlichen Grenze des Horasreiches sowie das Siedlungsgebiet der Achaz am Loch Harodrôl sind ohnehin kaum betroffen.

Am 1. Praios 1020 BF erklären der aus Zorgan angereiste Diener des Lebens *Leatmon Phraisop* und der Wahrer der Ordnung *Praionor di Balligur* die Rote Keuche in Drôl für endgültig besiegt.

Mysteriöse Wacht

Erscheinungen zu Shamaham

Shamaham/Beilunk. "Doch immerfort büßen sollt Ihr Eure Freveltaten!" So hallte einst der Schwur der sterbenden Solasque, Priesterin des Rondra-Tempels zu Shamaham, als die aufgebrachten Bürger des Städtchens vor etwa zwanzig Jahren den Tempel der Göttin niederbrannten, und die Priesterinnen getötet wurden. Der Lynchmord, bei dem die Shamahamer Hand an Geweihte Rondras legten, erwuchs aus räuberischen Überfällen, die in dieser Gegend der Markgrafschaft Beilunk stattfanden und angeblich von Rondrianerinnen der Amazonenburg Kurkum ausgegangen sein sollen, ein Vorwurf, der hier nur deutlich zurückgewiesen werden kann: Schließlich verdankt das Reich Königin Yppolita, der großen Heldin, zahlreiche gewonnene Schlachten. Die Seelen der gemeuchelten Rondra-Dienerinnen jedoch wachten seither über den verwaisten Tempelplatz und waren im Rondramond klagend und schwertklirrend zu vernehmen.

Maline Erber, bedeutendste Handelsfrau am Orte und unschuldig an den Morden vor zwanzig Jahren, bei denen auch ihr Mann Ulfried ums Leben kam, schilderte nun lebhaft, dass die Gestalten der drei Priesterinnen seit dem Rondramond unseres Jahres 26 allnächtlich, als silbrig-durchscheinende Gestalten, auf ihre Schwerter gestützt Wacht hielten. Schweigend und mit wehmütigen Gesichtern blickte die eine nach Osten, die zweite nach Norden, die dritte nach Westen, als schützten sie den der Rondra heiligen Ort noch immer und erblickten dabei düstere Dinge in der Ferne.

Doch stellt sich nun die Frage, warum die Kriegerinnen nach zwanzig Jahren sich nun ihrer Aufgaben entsinnen? Die Bürger Shamahams glauben, laut Maline Erber, dass Rondra der Stadt verziehen hat und die Seelen der Priesterinnen Warnung und Schutz gleichermaßen darstellen.

Aventurischer Bote, Boron 1019 BF

Hintergrund: Die Geistererscheinungen in Shamaham, die seit Rondra 1019 BF jede Nacht erscheinen, sind Vorboten der Ereignisse, die in **Goldene Blüten auf Blauem Grund** behandelt werden. Die Geister werden es den Helden ermöglich, die Umtriebe Galottas einer neuen Ogerbeschwörung in Shamaham zu unterbinden.

Answinistenaufstand auf der Festungsinsel!

Eine Bilanz des Schreckens — mehr als 50 Tote — über 150 Sträflingen gelingt die Flucht

RULAT/MENDENA. Wie der Secretarius Sr. Hochgeboren Exzellenz Gouverneur-Commandant Anselm von Mendena am 24. Tsa per Beilunker Reiter an die Kanzlei für Reichsangelegenheiten berichten ließ, ist es in der Mitte des Tsamondes des Jahres 26 zu einem Aufstand der verurteilten und auf der Reichsfeste *Perlstein* bei Port Rulat eingekerkerten Answinisten gekommen, in dessen Verlauf mehr als 50 Sträflinge und Wachen zu Tode kamen, eine Unzahl Gardisten verletzt wurde und sicherlich 150 Answinisten (aber auch einigen der anderen Verbrecher gegen Reich und Recht) schließlich die Flucht gelang.

Am 11. Tsa – so der Bericht – landete geschätzt ein Banner Söldner an der Küste der Insel an, wobei eine 'große Galeere' vor der Küste sicherte. In der kalten und nebligen Nacht vom 12. auf den 13. Tsa gelangten die Söldner dann – unter bislang ungeklärten Umständen – in die eigentliche Festung, wo die Wachen nach kurzem Gefecht überwältigt wurden. Zwar beteuerten einige der Wachen, sie hätten ins Alarmhorn gestoßen, jedoch sei erst am nächsten Morgen Verstärkung vom Hafen her eingetroffen, so dass die Aufständischen die gesamte Nacht zu ihrer Verfügung hatten, um ihrem blutigen Handwerk nachzugehen. Uns ist zwar nichts Näheres bekannt, jedoch scheinen die Answinisten mit schier unglaublicher, götterlästerlicher Brutalität nicht nur gegen ihre Bewacher vorgegangen zu sein, sondern auch gegen jene aus ihren eigenen Reihen, die nicht gemeinsame Sache mit ihnen machen und Anteil an ihrem schändlichen Treiben haben wollten. Dabei wurde offensichtlich auch Zauberei in ihrer finstersten Form – der Blutmagie – verwendet. Der Anblick muss stellenweise so schrecklich gewesen sein, dass mehrere der Gardisten und sogar ein Inquisitorius in die Obhut von Heilern vom Orden der Hl. Noiona gegeben werden mussten.

Die geäußerten Vermutungen, die auf der Insel angelandeten Söldlinge wären von der vormaligen Gräfin Praiodane Falkenstein von Baliho – oder gar vom Reichsverräter Answin von Rabenmund selbst – angeführt worden, können jedoch in keinster Weise bestätigt werden. Vielmehr scheint es, als wäre die Horde von einem Magus tulamidischer Abkunft (darin stimmen viele Überlebende überein) und einem nordländisch wirkenden Söldner-Hauptmann (worüber nur wenige berichten) angeführt worden.

Über den Verbleib der geflüchteten Answinisten ist nichts Weiteres bekannt, jedoch darf vermutet werden, dass sie mit denselben Schiffen die Flucht ergriffen haben, die die Verräter auf die Insel gebracht hatten. Es heißt, dass sich einige der Aufständischen auch auf die Nachbarinsel Tisal geflüchtet hätten, und dass die Bewaffneten des dortigen Barons Lumin von Hasenhag die Wälder und Sümpfe durchstreiften, um der Flüchtigen habhaft zu werden.

Aventurischer Bote, Phex 1019 BF

Hintergrund: Die Vorboten der Invasion schlagen sich nun auch erstmals deutlich in der aventurischen Öffentlichkeit nieder. Bei dieser 'Rekrutierungsaktion' treten hier erstmals auch Borbarads Handlanger Sulman al'Venish und Ingolf Notmarker in Erscheinung.

Die Wehr Almadas wird verstärkt

GARETH. "Seit Jahren ist es nun ruhig im Herzogtum Tobrien, und es scheint erwiesen, dass die Oger ihre Lektion gut gelernt haben." Mit dieser Begründung entschied sich Reichsrätin Hitta vom Berg, zuständig für das Wehrwesen, das IV. Kaiserliche Elitegarderegiment *Raul von Gareth* von seinem jetzigen Standort an der tobrisch-darpatischen Grenze nach Almada in die Reichsmark Südpforte zu verlegen, wo das dem Vernehmen nach beste Kavallerieregiment Aventuriens noch vor Winterbeginn Quartier beziehen soll.

Bis zur Findung einer dauerhaften Regelung wurde der für diese Region zuständige Gaugraf Kelsor von Rengor zu Geierschrei angewiesen, die zur Versorgung und Unterbringung der 500 Reiter, 500 Pferdebuben und -maiden, 300 Trossleute und gut 1.500 Streitrösser, Reitpferde und Pack- und Zugtiere notwendigen Mittel bereitzustellen.

Aventurischer Bote, Boron 1019 BF

Hintergrund: Die Verlegung von Reichstruppen von Tobrien nach Almada ist ein weiterer unglücklicher Puzzlestein, der zur Folge hat, dass das Herzogtum Tobrien bei der überraschenden Invasion durch Borbarads Heer kaum etwas entgegenzusetzen hat.

Expedition in die Gor?

ANCHOPAL. Vor wenigen Wochen erreichte uns das Gerücht, eine Expedition von Ordensrittern der Golgariten sei in die Gorische Wüste aufgebrochen. Im Folgenden zitieren wir aus dem Bericht unseres Informanten Bosper Brunnbergen, der für uns nähere Einzelheiten herausgefunden hat:

Es ist in der Tat wahr, dass diese Expedition vor wenigen Praiosläufen Anchopal verlassen hat. Nach Augenzeugenberichten handelte es sich um zehn weißbemäntelte, vollgerüstete Rittersleut, die sich in Begleitung mehrerer Geweihter des Boron befanden. Es wurden zahlreiche Packesel mitgeführt, deren Großteil indes unbeladen hintendrein marschierte. Demzufolge liegt die Vermutung nahe, dass die Tiere auf dem Rückweg eine Last zu tragen haben. Spekulationen über eben diese Last sind genug im Umlauf, um ein ganzes Buch damit zu füllen. Aussagen wie "Die holen sich die Schätze Borbarads" oder "Darauf tragen sie ihre eigenen Gebeine wieder heim" sind allenthalben zu vernehmen.

Solcherlei Vermutungen sind indes immer mit Vorsicht zu genießen, es ist nicht einmal sicher, dass die Ordensritter tatsächlich in die Gor aufgebrochen sind. Das sicherlich nicht uneigennützige Angebot des Ordens der Grauen Stäbe zu Perricum, einige seiner Mitglieder als Begleitung anzubieten, wurde vom Anführer der Golgariten, Demestiron von Yaquirblick, wie es heißt, kategorisch abgelehnt. Das Lager der Golgariten vor der Stadt war Ordensfremden nicht zugänglich und wurde wie eine Festung bewacht. Die Vertreter sowohl der Grauen Stäbe als auch der Gräfin zu Anchopal wurden höflich empfangen, erhielten aber, wie es scheint, keine befriedigende Auskunft über das Ziel und den Zweck der Expedition.

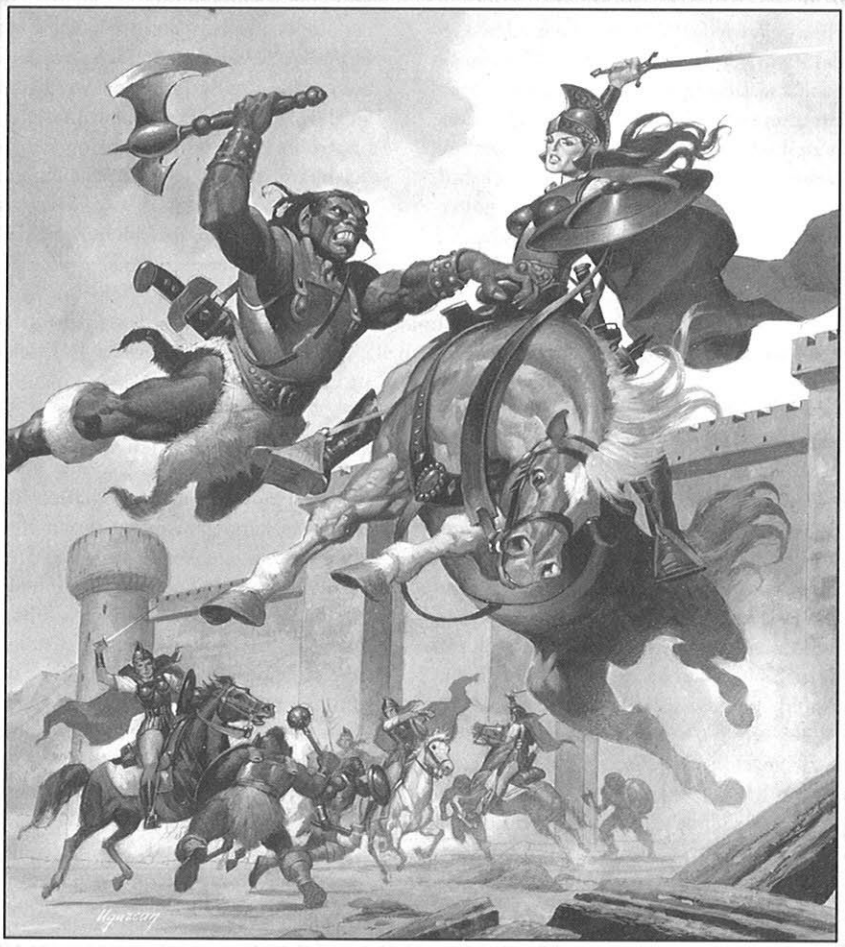
Fest steht: Drei Tage nach ihrer Ankunft waren die Golgariten verschwunden, das Lager abgebrochen und verlassen. Bislang fehlt jede Spur von der Expedition, zumal sich niemand getraut, dem unheimlichen Plateau nahezukommen. Von Seiten der Puniner Kirche und der Ordensführung des Boron-Ordens hüllte man sich in Schweigen.

Aventurischer Bote, Phex 1019 BF

Hintergrund: Hier erhalten die Helden erstmals Kenntnis von der Golgariten-Expedition in die Gor, der sich entgegen der obigen Darstellung auch ODL-Ordensmeister Tarlisin von Borbra angeschlossen hat, um das ominöse 'Desiderat' zu finden – ein Artefakt, dem offenbar auch Borbarad auf der Spur ist.

Goldene Blüten auf blauem Grund

Siebter Teil der Borbarad-Kampagne
»Die Sieben Gezeichneten«
von Lena Falkenhagen



Überarbeitet und erweitert
von Jörg Feldhausen und Sebastian Meyer

Mit Dank für ergänzende Texte und Anregungen an Armin Bundt, Marcus Friedrich, Christoph Jahn, Daniel Jödemann, Norbert Steigenberger, Mark Wachholz, Anton Weste und Tyll Zybura
sowie für einen Spieltest an Robert Hays, Katharina Pietsch und Jonas Theobald

Ein Abenteuer für den Spielleiter und
3 bis 6 Helden hoher Erfahrung

Das Abenteuer

Hintergrund

»Zweimal, nicht einmal werden die tumben Söhne Ogerons dem Kreuz des Nordens folgen.«
—Alanfanische Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *1. Spruch: Von der Zweiheit der göttlichen Ungaben, Vers 2*

»Dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis gehen.«
—Alanfanische Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *5. Spruch: Vom Ende des Zeitalters, Vers 4*

»Wenn die Finsterkrone in der Weltenwunde bohrt und siebenstrahlig Schatten wirft, wird die Schwester ihrer Königin folgen und glorreich Einzug halten in die hehren Hallen, und ihr geflügelter Retter wird ihr Schicksal sein.«
—Orakelsprüche von Fasar, *5. Strophe, Vers 2*

»Meine Achmad'sunni, ihr seid die besten, und das werdet ihr in Ewigkeit sein, und so werde auch ich in euch ewig leben.«
—*Yppolita von Kurkum, Königin der Amazonen, im Phex 1016 BF*

Was bisher geschah

Dunkle Schatten über Kurkum

In der über ein halbes Jahrtausend andauernden Geschichte der Amazonenfestung in den Beilunker Bergen kam es bereits zweimal zu Auseinandersetzungen zwischen dem Schwarzmagier *Xeraan* und den Kriegerinnen. Jedes Mal war es das Ziel Xeraans, die legendären Schätze der Amazonen zu erbeuten.
Im Jahr **998 BF** erzeugte er in Kurkum die meisterhafte Illusion einer 'Schwarzen Göttin', von der sich die Frauen in die Irre leiten und zu Plünderungen im Umland anstacheln ließen. Erst das Eingreifen einiger Helden konnte dem Spuk ein Ende bereiten und vertrieb Xeraan (siehe das Abenteuer **Die Göttin der Amazonen**).
Siebzehn Jahre später (**1015 BF**) versuchte der Schwarzmagier, eine Komplizin in die Mauern Kurkums zu schleusen, die geheime Pläne der Burg entwenden sollte. Von diesen erhoffte er sich, eine Schwachstelle der Festung oder einen ungesicherten Weg in die Schatzkammer zu finden. Die Spionin wurde jedoch entlarvt, und Xeraan gewann lediglich die Erkenntnis, dass sich unter Kurkum noch ein altes zwergisches Stollensystem erstreckt (siehe das Solo-Abenteuer **Für die Königin, für Rondra!**).



Am **21. Tsa 1017 BF** verließ *Thesia Gilia von Kurkum*, Tochter der Amazonenkönigin *Yppolita von Kurkum*, mit dem Elfen *Lindion Dunkelhaar* die heimatliche Burg. Nachdem die legendäre Zauberin *Nahema ai Tamerlein* Königin Yppolita am **18. Rondra 1019 BF** auf Kurkum besucht hatte und den Tod der Königin während der kommenden Namenlosen Tage geweissagt hatte, sandte die Amazonenkönig die Rondra-Geweihte *Ayla Ylarsîl von Donnerbach* aus, die Tochter zu finden und nach Kurkum zurück zu bringen (**AB 57** – weitere Details zu Thesias Geschichte können Sie Ulrich Kiesows Roman **Das zerbrochene Rad** entnehmen.).

Die Schergen des Dämonenmeisters

Anfang Boron 1019 BF entsandte *Hitta vom Berg* das IV. Kaiserliche Elitegarderegiment *Raul von Gareth* aus Tobrien nach Almada in die Reichsmark Südpforte, wo ein Säbelrasseln zwischen Altem und Neuem Reich zu eskalieren drohte. So verblieben in Tobrien nur wenige herzogliche Truppen (**AB 62**).
Am **1. Boron 1019 BF** trat Fürst *Helme Haffax*, Reichserzmarschall und Graf von Wehrheim, die Herrschaft über Maraskan an. Dort sollte er den anhaltenden Widerstand der Einheimischen brechen (**AB 63**).
Nur kurze Zeit später zog Borbarad **Mitte 1019 BF** – nach vier Jahren der Vorbereitung – bei Andalkan eine Armee aus Söldnern, Rebellen und Dämonen zusammen. Nachdem ihn auch der schwarzmagische *Bund der Schatten* mit den Gezeichneten nicht aufhalten konnte, ließ er Kurs auf Tobrien setzen (siehe **Schatten im Zwielicht** in **Meister der Dämonen**).
Beinahe zeitgleich ging der Söldnerführer *Ingolf Notmarker* im **Tsa 1019 BF** mit einem Banner aus Getreuen, dem tulamidischen Nekromanten *Sulman al'Venish* und dem verdorbenen Schelm *Torxes von Freigeist*, der sich die 'Stimme Borbarads' nannte, auf der Gefängnisinsel Rulat vor der tobrischen Küste an Land. Unter ungeklärten Umständen richteten sie ein Blutbad unter 50 Gardisten und Häftlingen an und befreiten etwa 150 Answinisten, darunter eine Obristin des einstigen Usurpators, *Lutisana von Perricum* (**AB 63**).
Auch der krankhaft goldgierige Xeraan kehrte an die Seite Borbarads zurück, um endlich seinen vermeintlichen Anteil an den Schätzen der Amazonen einzustreichen – gern auch an den Augen Borbarads vorbei.

Ein neuer Ogerzug

Neben vielen anderen Schwarzmagiern hat auch der Reichsverräter und Schwarzmagier *Gaius Cordovan Eslam Galotta* zu Borbarad gefunden, wie die Helden am Ende von **Meister der Dämonen** leidvoll erfahren mussten. So ist Galotta nun auch stark in die Invasionspläne des

Dämonenmeisters in Tobrien eingebunden: Er soll wie schon im Jahre 1002 / 1003 BF (siehe das Abenteuer **Mehr als 1000 Oger**) mittels Beherrschungsmagie die Oger in Südtobrien sammeln und sowohl den zu erwartenden Entsatz aus Beilunk unterbinden als auch dann auf Warunk und – wie schon einmal – auf Ysilia marschieren.

Schon während seines Exilaufenthaltes in Südaventurien beschäftigte Galotta Spione, die seine einst entwendeten Werkzeuge und Gerätschaften der Ogerbeherrschung in der Akademie zu Perricum ausfindig machten. Nun, als die Invasion nahe ist, überzeugt er einerseits die treue Borbaradianerin *Azaril Scharlachkraut*, ihn bei seinem Plan zu unterstützen, da sich diese nach ihrer Enttarnung oder Gefangennahme im Lieblichen Feld (**MdD 201**) wieder rehabilitieren muss. Auf der anderen Seite bittet er eine alte Schülerin aus Brabak, die Magierin und Thargunitoth-Paktiererin *Mirona ya Menario* (siehe Seite 252, Beschreibung der Blutigen Sieben) um Unterstützung. Am **8. Ingerimm 1019 BF** bezogen Mirona und Azaril in Perricum ein großzügiges Zimmer im Hotel *Kaiser Reto*, dem feinsten Haus am Platz und bekannt für seine Diskretion. Während Azaril in der Stadt wichtige Beschwörungs-Paraphernalia besorgte, arrangierte die bleiche Brabaker Magierin – als anerkannte Expertin für Geisterbeschwörungen – einige Treffen mit Magistra *Losiane von Schasspitz* von der Perricumer Akademie und heuchelte ihr Interesse an den jüngsten Geistererscheinungen in Shamaham (**AB 62**). Dann aber beschwor Mirona einen *Morcan* (**MGS 69**) aus der Domäne Thargunithots und hetzte diesen auf Magistra Losiane, damit diese die verschlossenen Gerätschaften Galottas aus der Akademie entwendet. Zusätzlich sollte die dämonisch beherrschte Magistra wichtige Bücher wie die *Nichtwelt* und das *Große Buch der Abschwörungen* sowie eine besondere Ausgabe des *Breviers der Zwölfgöttlichen Unterweisung* für Galottas Unternehmungen stehlen.

Bei der Übergabe des Diebesgutes konnte sich Magistra Losiane allerdings für kurze Zeit dem Einfluss des Dämons entziehen und flüchtete. Bestürzt über ihre eigene Tat eilte sie zum Handelskontor ihres Bruders *Leomar von Schasspitz* im Perricumer Stadtteil *Leuingen*. Sie bat ihn um ein Versteck, da Schlimmes geschehen sei und sie daran Schuld habe. Losiane beschloss noch in derselben Nacht, sich zu stellen, doch Mirona kam ihr zuvor und befahl dem Dämon, sie mit Alpträumen in den Wahnsinn zu treiben. Da für sie und Azaril nun die Magistra eine Gefahr war, musste Azaril selbst die einst im Besitz Galottas befindliche *Trilogie der Kontrolle* aus dem Ordenshaus der Grauen Stäbe entwenden, denn Losiane kam dafür nicht mehr in Betracht.

Derweil war es Mironas Aufgabe, in einer alten Version des *Monsterhandbuches* des *Gargi Sohn des Gax* nach einer alternativen Möglichkeit der Beherrschung der Oger zu suchen, da diesmal kein Schwarzes Auge zur Verfügung steht. (Das einstige 'Ogerauge' ruht sicher verwahrt in der KGIA-Festung *Koschgau*.) Hier stieß sie darauf, dass die ogrischen Häuptlinge ihre Legitimation aus der Verehrung ihrer mächtigen Keulen ableiten, und eine solche archaische Waffe schien Mirona als Fokus geeignet.

Mittels eines Difars unterrichtete sie Galotta über ihre Erkenntnisse. Dieser gedenkt deshalb im tobrischen Ogerbusch eine solche Keule zu erlangen. Daher flüchten seine Handlanger am Morgen des 20. Ingerimm mit einer Reisekutsche Richtung Norden aus der Stadt. Man hat vereinbart, sich in Shamaham in der Nähe des Ogerbuschs zu treffen, doch müssen Mirona und Azaril zuvor mit den gestohlenen Gegenständen den Arvepass überqueren. Dort aber droht ihnen Gefahr durch den Greifen *Herofan*. Deshalb schickt Galotta *Irrhalken* zum Arvepass, um den Durchbruch seiner Gefolgsleute zu ermöglichen.

Aufbau und Ablauf

Kapitel I: Auftakt in Perricum: Aufgrund einer Einladung des Schwertes der Schwerter und der Erkenntnis, dass Perricum als Kriegshafen die Perlenmeerflotte beherbergt, die als einzige in der Lage wäre, Borbarads Flotte aufzuhalten, treffen die Helden **Mitte Ingerimm 1019 BF** in der Stadt am Golf von Perricum ein. Der Reichsgroßadmiral der Perlenmeerflotte, *Rudon von Darbonia zu Mendena*, zeigt sich allerdings nur wenig kooperativ. In der Stadt werden die Helden derweil Zeugen seltsamer Vorkommnisse, von denen neben dem *Ordo Defensores Lecturia* (ODL) auch die *Schule der Austreibung* betroffen ist. Sie können verschiedene Indizien zusammentragen, die darauf hindeuten, dass Borbaradianer die Gerätschaften und Bücher entwenden, mit deren Hilfe Reichsverräter *Galotta* einen neuen Zug der Oger in Tobrien plant. Parallel dazu erhalten die Helden und *Ayla von Schattengrund* die Nachricht vom Fall Mendenas – dem Auftakt der Invasion der Verdammten.

Kapitel II: Auf Galottas Spuren: Getrieben von dunklen Ahnungen, dass die Aktivitäten Galottas direkt mit der Invasion in Tobrien in Zusammenhang stehen, nehmen die Helden die Verfolgung der Borbaradianerinnen *Azaril Scharlachkraut* und *Mirona ya Menario* auf, die mit den Ogerzug-Paraphernalien über den Arvepass nach Beilunk unterwegs sind. Nach allerlei Unbill und einer Begegnung mit Graf *Arve von Arvepass* erreichen auch die Helden Beilunk, können von den dort ansässigen *Pfeilen des Lichts* aber nur noch erfahren, dass die Scherginnen Galottas die Stadt bereits wieder verlassen haben.

Kapitel III: Das Ogerkreuz: Der Weg führt die Helden schließlich in den Ort Shamaham, wo nicht nur die Geister dreier vor 20 Jahren erschlagener Rondra-Geweihten seit geraumer Zeit erscheinen, sondern wo sich auch Azaril und Mirona mit ihrem Auftraggeber Galotta treffen wollen. Aufgabe ist es nun, einem im Umland ansässigen Ogerstamm zu seinem Recht zu verhelfen und ausgerechnet mit Hilfe der Menschenfresser Galottas erneuten Versuch einer Ogerbeherrschung zu vereiteln. Dabei geraten die Helden jedoch an den Söldner *Ingolf Notmarker*, der mit seiner Reiterei bereits die Vorhut des borbaradianischen Heeres bildet, das auf die in der Nähe gelegene Amazonenburg *Kurkum* marschiert. Mit diesem Wissen müssen sich die Helden zusammen mit der Amazone *Ayla Ylarsîl von Donnerbach* nach Kurkum durchschlagen, um die Kriegerinnen vor dem bevorstehenden Angriff zu warnen.

Kapitel IV: Unter Amazonen: Auf Kurkum begegnen die Helden der legendären Amazonenkönigin *Yppolita* und nehmen an den Planungen und Gesprächen teil. In den folgenden Tagen unterstützen sie die Amazonen bei der Evakuierung der umliegenden Dörfer und dem Auskundschaften des feindlichen Heerzugs. Dann aber erreichen auch die borbaradianischen Truppen unter der Heerführerin *Lutisana von Perricum* die Kurkumer Hochebene und bereiten die Verteidigung der Burg vor.

Kapitel V: Die Belagerung Kurkums: Mehrmals können mit Hilfe der Helden Angriffe zurückgeschlagen und Sabotageakte vereitelt werden. Eine Verräterin in der Burg wird jedoch zu spät entlarvt und kann ihre Anrufung des niederhöllischen *Belshirash* heimlich vollenden. Von Tag zu Tag wird es merklich kühler, bis sogar Brunnen und Burggraben wegen der klirrenden Kälte des dämonischen Wintereinbruchs zufrieren. Die Lage scheint aussichtslos.

Kapitel VI: Die letzte Nacht: In den Namenlosen Tagen blasen die Borbaradianer schließlich zum Sturm auf Kurkum. Ein *Legionär von Yaq-Monnith*, ein Fjarninger Eisbarbar mit dem Nagrach-Schwert *Hyrr-Kanhay*, zwei Banner Untote und 500 Söldner können die stolze Amazonenfestung jedoch nicht zu Fall bringen. Erst als Königin *Yppolita von Kurkum* im Zweikampf dem niederhöllischen *Nirraven* unterliegt, ist das Schicksal Kurkums besiegelt.

Hinweise an den Spielleiter

Es sollten zumindest einige der Helden bereits die Abenteuer der beiden Sammelbände **Rückkehr der Finsternis** und **Meister der Dämonen** erlebt haben, die im vorliegenden Band ihre unmittelbare Fortsetzung finden. Unter ihnen sollten auch die bereits gekürten Gezeichneten sein, da einige Szenen explizit deren außergewöhnliche Fähigkeiten verlangen.

Ansonsten sind Ihnen bei der Auswahl der Helden kaum mehr als die üblichen Grenzen gesetzt. Praios-Geweihte, Zauberkundige, Männer und exotische Nicht-Menschen dürften sich zwar mit allerlei Vorurteilen der Amazonen konfrontiert sehen, können aber trotzdem problemlos gespielt werden. Hilfreich wäre es jedoch, wenn zumindest eine

Heldin eine Profession ausübt, die nicht von Anfang an das Misstrauen der Amazonen erregt. Sollte sich keine solche Heldin in Ihrer Spielrunde finden lassen, kann die Funktion des Ansprechpartners für die Amazonen aber auch sehr gut der Träger des *Zweiten Zeichens* übernehmen. (Ohnehin sollten Sie es auch diesem nicht gar zu schwer machen, das Vertrauen der Kriegerinnen zu gewinnen.)
Sollte sich unter Ihren Heldinnen eine Amazone befinden, so sind Sie an einigen Stellen zur Improvisation gezwungen. Je nachdem, ob es sich um eine verstoßene Kriegerin, eine reisende Bewohnerin einer anderen Burg oder gar eine Schwester Kurkums handelt, werden der Empfang und die Behandlung der Helden natürlich ein wenig anders ausfallen.

Weiteres Material

Eine geographische Übersicht über die behandelten Regionen bieten die Farbkarten *Garetien, Darpatien und nördliches Aranien* sowie *Golf von Perricum und die angrenzenden Küsten*, die Sie beide im **Kartenwerk II: Von Notmark nach Elenvina** finden.
Informationen zur Edelgrafschaft Perricum bietet die Regionalspielhilfe **Stolze Schlösser, dunkle Gassen** im Band **Land der stolzen Schlösser**, S. 78f.. Beachten Sie jedoch, dass die Spielhilfe den Stand des Jahres 1021 BF beschreibt und deshalb stellenweise den Gegebenheiten des Abenteuers angepasst werden muss. So herrscht derzeit noch Graf *Timshal Paligan* über die Stadt, und auch das allgegenwärtige Militär bestimmt noch nicht gänzlich das tägliche Leben – obwohl Löwenburg und Kriegshafen natürlich dennoch entscheidend das Stadtbild prägen. Zur Gestaltung der Überlandreisen empfiehlt sich ein Blick in die Spielhilfe **Zoo-Botanica Aventurica**, die eingehend die Tier- und Pflanzenwelt der entsprechenden Regionen beschreibt und sich auch mit der Jagd, dem Kampf gegen wilde Tiere und der Suche nach Gift- und Heilpflanzen (und deren Wirkung) befasst.
Dem Thema Burgen und der Eroberung und Verteidigung derselben widmet sich die Spielhilfe **Armorium Ardariticum**, die außerdem einige Regeln zum Einsatz von Belagerungsgerät anbietet. Zudem stellt sie ausführlich die Löwenburg zu Perricum vor und enthält auch eine Übersicht und einige Detailpläne der Festung (**ArAr 90**).
Weitere Informationen über den Verlauf von Borbarads Invasion, Hintergründe zu seinen Handlangern und eine Darstellung Tobriens finden Sie in der Spielhilfe **Borbarads Erben**, deren Inhalt Sie kostenlos von der Webseite von *Fantasy Productions* (www.fanpro.com) herunterladen können, sowie im Kapitel **Die Invasion Tobriens** ab Seite 262.

Die Kampagne ohne *Goldene Blüten auf Blauem Grund*

Die beschriebene Handlung kann auch ohne die Beteiligung von Helden in ähnlicher Weise ablaufen, wird zumindest aber zum gleichen Ergebnis führen. In diesem Fall können *Galottas* Bestrebungen, einen zweiten Ogerzug für Borbarad heraufzubeschwören, aus dem Kontext der Kampagne gestrichen werden.

In der Nacht zum **1. Namenlosen Tag 1019 BF** wird Königin *Yppolita von Kurkum* im Zweikampf gegen den neungehörnten Nirraven fallen, und der Kaiserdrache *Smardur* wird in seinem Zorn die eroberte

Grußwort der Autorin



"Lena, lass uns doch mal ein Abenteuer zusammen schreiben."
Mit diesem Angebot von Ulrich Kiesow begann die Geschichte von **Goldene Blüten auf Blauem Grund**. Wenige Wochen später erlitt Ulli seinen schweren Herzinfarkt. Als er sich ein wenig erholt hatte, meinte er, ich müsse das Abenteuer dann wohl alleine schreiben – für eine Anfängerin wie mich damals eine sowohl aufregende wie erschreckende Vorstellung. Und trotz seiner Rekonvaleszenz hatte Ulli stets ein offenes Ohr für mich.
Die **Borbarad-Kampagne** wird für mich immer stark von Ulli geprägt bleiben. Nicht nur fiel die Anfertigung meines Abenteuer mit seinem Infarkt zusammen; später hinterließ sein Tod eine Lücke in vieler Menschen Leben, sondern auch in dieser siebenteilige Kampagne, sozusagen stellvertretend für DSA, das schließlich durch den Wechsel von Schmidt-Spiele zu FanPro fast anderthalb Jahre brach lag.
Mit den **Goldenen Blüten** wurde ich nicht nur eine Redakteurin, sondern auch 'die DSA-Amazone'. Diese Figuren waren stets durch männliche Phantasien von erotischen Frauen in Leder und Stahl mit lesbischem Lebensstil geprägt worden, die nur darauf warteten, von einem echten Mann bekehrt zu werden. Es war an der Zeit, diesen Typus mit ein wenig 'echtem' fraulichen Charakter zu untermauern. Fakt ist, dass die Amazone schlechthin bis zu den **Goldenen Blüten** nur eine Variation des Themas der vom Drachen geraubten Prinzessin in der fernen Burg hinter den Bergen war, die stets auf ihren Prinzen wartete.
Also wurde es Zeit, dass diese (Amazonen-)Prinzessin ihren eigenen Drachen bekam und aus der Welt des Märchens in die brutale Realität gezerrt würde – durch einen Krieg, der das innerste Heiligtum dieses Völkchens vernichtete und damit die Helden wie die Spieler gleichermaßen an der verletzlichsten Stelle traf: dem Verlust eines Märchentraums. Denn der Prinz – die Helden – kehrte aus diesem Abenteuer nicht mit seiner Prinzessin zurück. Mehr noch: Er verliert das Märchenreich und die Prinzessin und kehrt mit der Nachricht heim, dass die Finsternis über die Welt hereingebrochen ist.
Mit diesem Einbruch der Realität in die Welt des Märchens wollte ich die Stimmung für Borbarads Krieg prägen. Er schlägt hart und brutal an jener Stelle zu, die wir doch am meisten schützen wollen. Damit bildeten die **Goldenen Blüten** den Weckruf der **Borbarad-Kampagne**: Man konnte den Feind und seine Gefährlichkeit nicht mehr verneinen. Die sehr emotionalen Reaktionen vieler Spieler- und Spielleiter/-innen haben mir gezeigt, dass meine Rechnung aufgegangen ist.
Mit Yppolitas verräterischer Schwester Ulissa, deren Tochter Ayla und vielen liebgewonnenen Charakteren aus der **Gabe der Amazonen** (Ullis erstem Roman) und der **Göttin der Amazonen** (dem ersten Amazonen-Abenteuer) bestückt, schrieb sich der Plot quasi von selbst. Ich knüpfe sehr gern an offene Fäden des Universums an, und davon hatte Ulli wahrhaftig genug aufgebaut. Und wer schreibt nicht gerne ein Abenteuer, in dem als einzige Vorgabe eine der ältesten DSA-Legenden ihren wohlverdienten und großen letzten Auftritt erhalten soll: "Töte Yppolita von Kurkum!" Über Ullis Vertrauen in mich 'unbeschriebenes Blatt', mir ausgerechnet eines seiner Lieblingsthemen zu überlassen, bin ich nach wie vor sehr dankbar.
Nach mehr als zehn Jahren die **Borbarad-Kampagne** nun endlich als Werk aus einem Guss in Händen zu halten ist für mich ein großes Vergnügen. Die Autoren haben ganze Arbeit geleistet, um nun Neu- und Altspielern gleichermaßen ein rundes Spielerlebnis zu präsentieren. Das macht Lust, die ganze Kampagne noch einmal mit einer Gruppe feiner Spieler und Spielerinnen zu erleben, noch einmal all die Hochs und Tiefs zu bereisen, die jene Kampagne bereithält, die einmal bescheiden mit dem Arbeitstitel **7G** begann.
Jenen Spielerinnen wie Spielleitern, die Kurkum zum ersten oder wiederholten Mal bereisen, wünsche ich herzlich eine schöne Zeit mit dem Abenteuer.
Na ja, "schön" ist vielleicht das falsche Wort ...
Lena Falkenhagen, Oktober 2005

Amazonenburg dem Erdboden gleich machen und die Reste des borbaradianischen Heeres in die Flucht schlagen. Von den Amazonen überlebt nur eine Handvoll das Inferno, darunter Schwertlöwin *Ayla Ylarsîl von Donnerbach*, die mit den Trümmern der Amazonenklinge *Valaring* ihre Suche nach *Thesia Gilia von Kurkum* fortsetzt. Einige überlebende Flüchtlinge aus dem Vildromtal erreichen schließlich Beilunk und können aus erster Hand vom Geschehen berichten. Statt die Helden auf Galottas Spuren nach Beilunk zu schicken, können Sie sie nach der Ausrufung des Kriegszustands der Rondra-Kirche am **24. Praios 1020 BF** gemeinsam mit dem Schwert der Schwerter an Bord der *Eisenwald* in See stechen lassen. Begleitet werden sie von 166 weiteren Rondra-Geweihten und der großen Karracke *Reichsforst*. Am nächsten Morgen treffen die Schiffe auf eine Dämonenarche, die nach hartem Gefecht geentert und mit Hilfe der Helden versenkt werden kann. Dabei reißt der *Ma'hay'tam* jedoch 179 Menschen, darunter 70 Geweihte, und die *Reichsforst* mit sich in die Tiefe (siehe auch **AB 65**; Anregungen zum Kampf gegen eine Dämonenarche finden Sie zudem im Abenteuer **Blutige See** und in der **Letzten Schlacht des Wolfes** in diesem Band).

Angeschlagen erreicht die *Eisenwald* am 27. Praios 1020 BF mit den Helden und dem Schwert der Schwerter Beilunk – gerade rechtzeitig, um sich in **Die letzte Schlacht des Wolfes** zu stürzen.

Goldene Blüten auf blauem Grund als Einzelabenteuer

Wenn Sie das Abenteuer nicht mit den Gezeichneten bestreiten wollen oder sogar mit einer Heldengruppe, die noch keines der anderen Abenteuer der Kampagne erlebt hat, so ist dies mit wenigen Anpassungen ebenfalls möglich:

- Die Helden können direkt von der Schule der Austreibung in Perricum mit der Wiederbeschaffung der gestohlenen Bücher der *Trilogie der Kontrolle* beauftragt und so auf die Spur eines Schwarzmagiers nach Shamaham geschickt werden, der versucht, Galottas Ogerbeschwörung bei einem kleinen Ogerstamm in der Nähe der Amazonenfeste zu wiederholen.
- Der weitere Verlauf des Abenteuers bleibt weitestgehend unverändert, lediglich solche Szenen, die explizit die Fähigkeiten eines Gezeichneten verlangen, müssten Sie geringfügig modifizieren oder streichen. In der Regel ist das aber problemlos möglich.
- In Shamaham entpuppt sich der Schwarzmagier als der bucklige und goldgierige Xeraan, der nach 20 Jahren erneut versucht, an den legendären Schatz der Amazonen zu gelangen. Dazu hat er von seinem Gold eine große Söldnerarmee angeheuert, die nun mit der Belagerung der Amazonenfeste beginnt – zumindest ohne die Unterstützung der Oger.
- Das Abenteuer kann mit dem Untergang Kurkums enden oder mit einem Sieg über den Magier und seine Söldnertruppen. Auf jeden Fall können Sie ein spektakuläres Eingreifen des Kaiserdrachen *Smardur* inszenieren.

Kapitel I: Auftakt in Perricum

Recherchen in Perricum

Perricum

Einwohner: etwa 10.000
Wappen: silberner Delphin springend über goldenem Säbel auf blauem Grund; Wappen der stilisierten Wehrmauer gekrönt
Herrschaft / Politik: Graf Timshal Paligan
Garnisonen (nominell): V. K. u. K. Garetisches Garderegiment (Perricumer Garde), 4 Banner Königlich Garetische Hellebardiere, 2 Schwadronen Königlich Garetische Reiterei, 2 Banner Gräflich Perricumer Säbelfechter, um 1.000 Matrosen und Seekrieger der Kaiserlichen Perlenmeerflotte sowie eine wechselnde Anzahl an Rittern der Ardariten und der Löwenburg
Tempel: **Efferd, Rondra**, Praios, Boron, Hesinde, Phex, Ingerimm, Rahja
Wichtige Gasthöfe: Schänke 'Zur Glänzenden Münze' (Q2/P3/S3), Hotel 'Kaiser Reto' (Q9/P10/S25)
Handel und Gewerbe: Segelmacherwerkstatt, Stoerrebrandt-Kontor, Handelshaus Warrlinger, Importbüro von Quendan Gorbas (siehe **MdD 182**)
Besonderheiten: Grafenpalast, Haus des ODL, Schule der Austreibung, Kaiserlich Perricumer Flottenakademie und der Kriegshafen, Gästehaus der Noioniten (Anbau am Boron-Tempel), Ordensburg der Ardariten, Löwenburg der Rondra-Kirche, die 'Posaunen von Perricum'

Das auf den Ruinen des alten Nebachot errichtete Perricum liegt südlich der Trollzacken an der Mündung des Darpats in den gewaltigen Golf von Perricum, an dem sich im Süden die aranischen Städte Zorgan und Llanka, im Norden dagegen das stolze Beilunk erheben. Perricum gehört, obwohl so weit östlich gelegen, noch zum Königreich Garetien (der Kernprovinz des Neuen Reiches) und gilt bis heute als Bastion des rondrianischen Glaubens, des Kampfes und des Krieges.

Die Stadt ist ein riesiger Truppenstützpunkt und wichtigster Kriegshafen des Mittelreichs. Soldaten und Kriegsleute scheint es fast mehr zu geben als Einwohner, und so ist es auch nicht verwunderlich, dass ein Großteil der Bewohner sein Tagewerk mit der Versorgung von Kriegshafen und Löwenburg verbringt. Vielen Bürgern stößt dies übel auf, und man scheut sich auch nicht, dies Fremden mitzuteilen: "Ist doch egal, wenn unsereins hungert! Hauptsache, dem feinen Herrn Admiral schmecken seine Krachwürste!"

Eine ausführliche Beschreibung der imposanten Hafenstadt finden Sie samt größerem Stadtplan in **Land der Stolzen Schlösser** (S. 78f.) in der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen.**

Ankunft in Perricum (Mitte Ingerimm 1019 BF)

Der Einladung des Schwerts der Schwerter (siehe Seite 9) und der Spektabilität der Schule der Austreibung folgend sollten die Helden etwa Mitte Ingerimm des Jahres 1019 BF in Perricum eintreffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Perricum, das 'Tor zum Perlenmeer', versinkt vollkommen im Trubel der Geschäftsleute, Kauffahrer und Matrosen. Waren von überall wollen an den Mann oder die Frau gebracht oder weiter nach Festum, Khunchom oder gar Maraskan verschifft werden. Seefahrer und Matrosinnen suchen nach vielen Monden auf See erstmals Abwechslung beim Landgang, und immer wieder werden die Massen durch exerzierende Seesoldaten oder Infanteristinnen des Neuen Reiches getrennt. Es ist wohl nicht vermessen zu sagen, dass sich die Metropole am Darpat als eiserne Bastion nicht vor Wehrheim verstecken braucht.

Über allem wacht im Süden die Löwenburg der Rondrianer mit langen Mauern und prächtigen Toren. Stolz flattern die Löwinnenwappen im Wind, doch die salzige Brise treibt dunkle Wolken vom Perlenmeer ins Landesinnere.

Die Stadt ist in Aufregung, denn die neuen Gerüchte über Seeungeheuer, schwarze Segler und seltsame Ereignisse auf der Gefangeneninsel Rulat (siehe S. 11) lassen die Preise für Fernwaren nach oben schnellen. Jeder versucht, seine Schäfchen ins Trockene zu bringen und noch ein gutes Geschäft zu machen. Nachdem vor kurzem bekannt wurde, dass sich Reichserzmarschall Helme Haffax als Fürst um die verworrene Lage auf Maraskan kümmert, halten die Kommandierenden ihre Truppen ständig in Bereitschaft, da man den Befehl erwartet, von einem Tag auf den anderen dorthin verlegt zu werden. Deshalb ist die Stimmung unter den Soldaten recht angespannt, und die üblichen Konkurrenzkämpfe zwischen Seesoldaten und stationierter Infanterie haben sich in den letzten Wochen deutlich verschärft.

Typische Szenen in Perricum

Auch wenn sich die Helden nach ihrer Ankunft in Perricum vermutlich erst einmal zur Löwenburg begeben, werden sie die nächsten Tage mit Recherchen und Erkundigungen in der Stadt verbringen. Folgende Eindrücke und Geschehnisse können Sie dabei nach eigenem Ermessen platzieren:

Truppenpräsenz

Perricum ist ein riesiges Heerlager. So könnten die Helden auf ihrem Weg durch die Stadt durchaus einem Trupp exerzierender Soldaten im Wege stehen und sich eine entsprechende Standpauke der Truppenführerin anhören. Doch die sollten sich die erfahrenen Helden eigentlich nicht gefallen lassen müssen – und können die Truppenführerin mit Hinweisen auf ihre Verdienste, ihre Auszeichnungen (z.B. Waldemars Bärenorden) oder mit einer besonders düsteren Drohung über die nahe Zukunft zum Schweigen bringen.
Einige stolze Krieger werden aber auch schon von den Taten der mysteriösen 'Gezeichneten' gehört haben und sprechen den Helden ehrfürchtig ihren Respekt aus.

Das Bootsrennen im Hafen

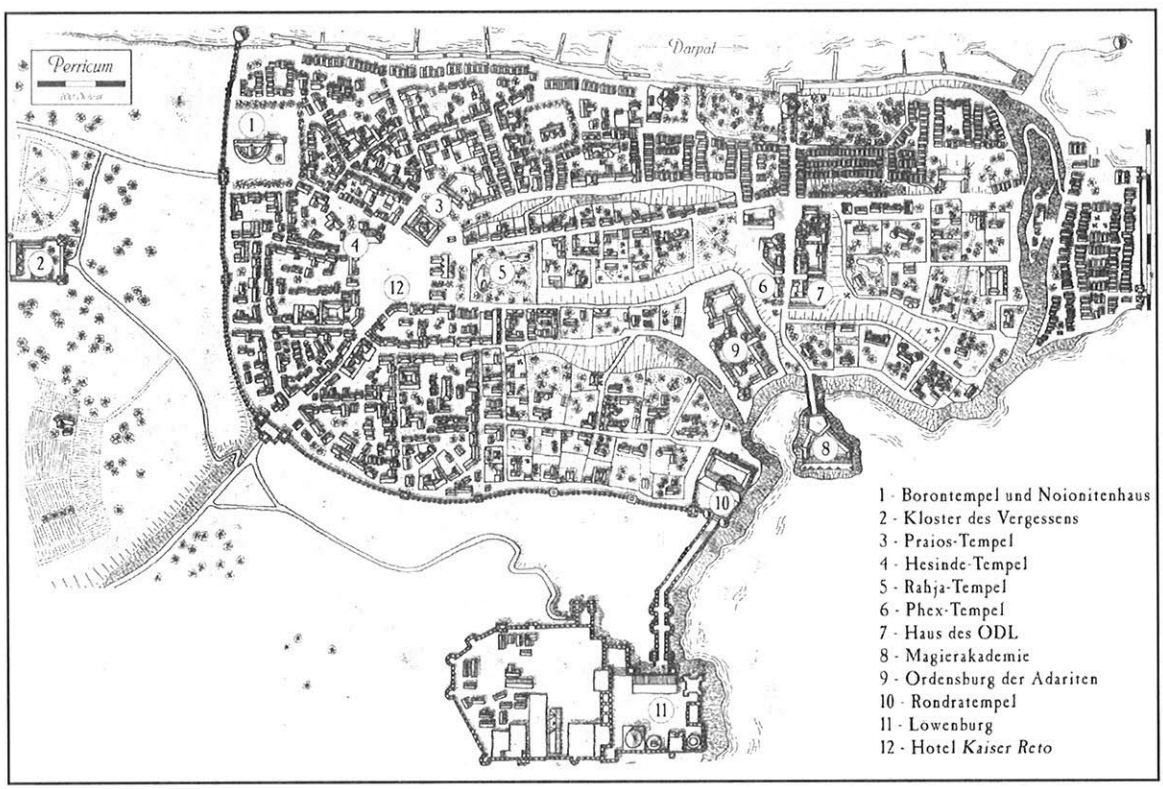
Im Hafen findet ein fast schon traditionelles Rennen mit Ruderbooten zwischen den angehenden Seekadetten der ortsansässigen Flottenakademie und den Novizen der Ardaritenburg statt. Das Ereignis hat Volksfestcharakter und wird unter der Schirmherrschaft der Reeder-Familie *von Schasspitz* ausgetragen, die dafür die Becken ihrer Werft zur Verfügung stellt. Nach dem Rennen verstehen sich die Konkurrenten auch darin, in den Kaschemmen des Hafenviertels den Wettkampf im Zechen fortzusetzen.
Die Helden werden im Verlauf des Abenteuers mit *Loisane von Schasspitz* zu tun bekommen, einer Tochter der Familie und Abgängerin der hiesigen Magierakademie.

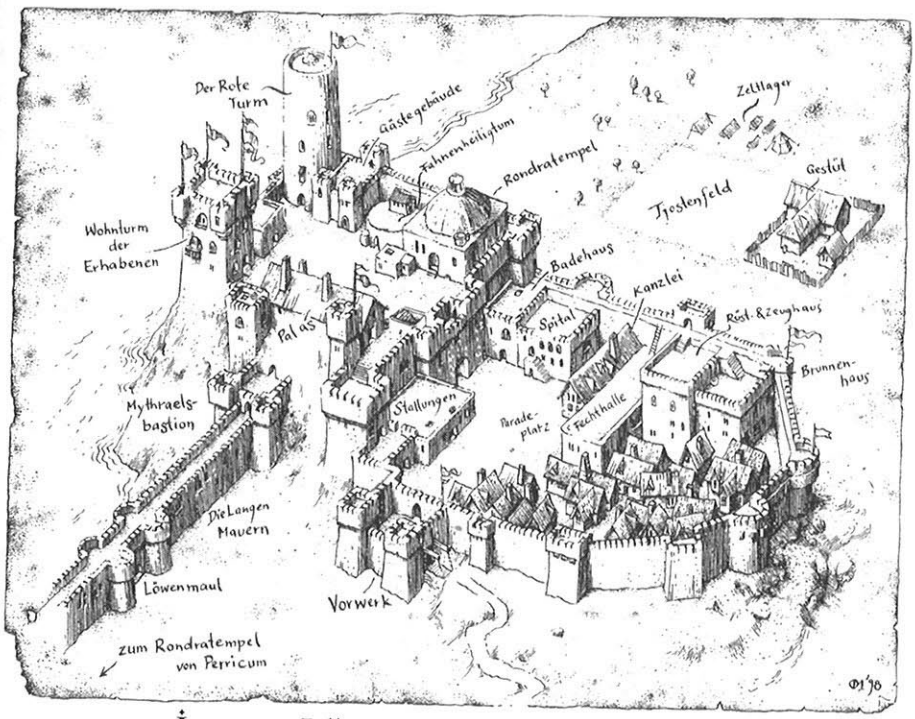
Wo sind die Gezeichneten?

Möglicherweise gelten die Gezeichneten seit etwa Boron 1019 BF als verschollen, da nach ihrem Aufenthalt in Punin nichts mehr von ihnen gehört wurde. Gerüchteweise wurden sie in der Folgezeit mal hier, mal dort in Aventurien gesehen (siehe **Schatten im Zwielicht**), so dass Dexter Nemrod eine groß angelegte Suchaktion nach ihnen initiiert hat. Nun hat die KGIA-Spitze im Taubenturm Meldung davon erhalten, dass die Gesuchten angeblich hier in Perricum gesichtet worden sein sollen. Man will sicher gehen, dass es sich auch wirklich bei den Helden um die Gezeichneten handelt. Diese können in den kommenden Tagen immer wieder die gleichen Gesichter im Menschentrubel der Stadt ausmachen. Die Spitzel versuchen, auf Distanz zu bleiben, und stellen sich bei Entdeckung zunächst unwissend. Die Untersuchungen der KGIA stellen letztendlich keine Bedrohung für die Helden dar, doch ein Kribbeln im Nacken sollten sie schon verursachen.
Die KGIA-Führung kommt schließlich zum Entschluss, dass sich die Gezeichneten wirklich in Perricum aufhalten, und wird zu einem vertraulichen Gespräch laden. Dabei ist man äußerst interessiert an den Berichten über eine Invasionsflotte, wird aufgrund fehlender Zuständigkeit aber lediglich einen Bericht an höhere Instanzen (wie zum Beispiel die ortsansässige Admiralität) senden.

Gerüchte in der Stadt

- Die Bevölkerung in Perricum weiß Ungenaues von der Wüstenei in Weiden, von Arras de Mott oder auch von hitzigen Gefechten auf Maraskan. Dazu erzählt der eine oder die andere Schauergeschichten vom Schwarzen Borbarad und seiner möglichen Rückkehr, doch selten findet man jemanden, der in dem ganzen Wirrwarr die Fakten und Zusammenhänge erahnt.
- Die Einheimischen wissen wenig bis gar nichts über die vergangenen Geschehnisse auf Maraskan. Nur vereinzelt hört man, dass Fürst Herdin verrückt, ermordet oder gestorben sei und das Rebellenpack die Insel wohl wieder unter Kontrolle habe. Nun sei aber der gute Haffax dorthin aufgebrochen, nicht ohne sich zuvor bei 'unserem' Admiral noch Rückendeckung geholt zu haben. (Die KGIA hält die Nachrichtensperre für die Insel sorgfältig aufrecht.)
- Man erzählt sich von einer schwarzen Kutsche, die nachts durch die Straßen fahre. Wer auch immer darin sitze, lade kleine Kinder zu einer Fahrt ein, die dann als Greise die Kutsche wieder verließen.





In der Löwenburg (17. Ingerimm, abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Festungsklippen der Löwenburg sind im Umkreis von Meilen die höchste Geländeerhebung in der Bucht von Perricum. Mit schweren Schritten nehmt ihr den gewundenen, steilen Weg zum Festungsberg hinauf, der allerorten von rondrianischen Symbolen flankiert wird. Zu eurer Linken erstrecken sich die gewaltigen langen Mauern zwischen dem Rondra-Tempel und der Mythraelsbastion – ein uneinnehmbares Bollwerk, das den Angriff von See aus fast unmöglich macht. Die Zugbrücke im von zwei mächtigen Türmen gesicherten Vorwerk wurde heruntergelassen, und zwei grimmige Gardistinnen mit weißen Wappenröcken versperren euch mit ihren Lanzen den Weg.

Eine ausführliche Beschreibung der Löwenburg finden Sie im **Armorium Ardariticum**, S. 90. Sie ist wohl der einzige Ort der Rondra-Kirche, dessen Schutz und Bewachung in den Händen von Nichtgeweihten liegt. Die *Weiße Garde* wird ausschließlich von 60 Frauen gebildet, die im Volksmund als 'die kalten Weiber von Perricum' bekannt sind.

Soweit die Helden ihren gesiegelten Brief des Schwerts der Schwerter vorzeigen, werden sie auf den Paradeplatz geführt, der im Inneren der Unterburg liegt. Dort stellt sich ihnen die Hauptfrau der Garde vor, *Leona Krenzo* (eine rundliche, gemütlich wirkende Frau in den frühen Vierzigern, Seelentier: Panzerechse), die die Helden bittet, ihr in den Palas zu folgen.

Empfang ohne Ayla von Schattengrund

In einer hohen Halle, deren Wände mit pathetischen Gemälden großer Helden und ihrer Taten geschmückt sind, werden die Helden von Seiner Gnaden *Granus Algoniar von Honingen* empfangen, einem engen Vertrauten des Schwerts der Schwerter. Je nachdem, wann die Helden der Löwenburg einen Besuch abstatten, kann der Geweihte in befehlsgewohntem Ton knapp mitteilen, dass Ihre Erhabenheit Ayla von Schattengrund in dringender Angelegenheit in die Kaiserstadt Gareth reisen musste und erst zum 20. Ingerimm wieder zurückerwartet wird. Überreichen die Helden den Brief der Erhabenen, überzeugt er sich von der Echtheit des Siegels.

Bei näherem Nachfragen erfährt man, dass die Erhabene dort vor der Kanzlei für Reichsangelegenheiten nun offiziell auf ihr Reichslehen, die Baronie Schattengrund, verzichten möchte. Dies sei durchaus ein weiser Entschluss, da die Erhabene in ihrer derzeitigen Position frei von jeglichen politischen Fesseln sein sollte.

Mehr über Granus Algoniar von Honingen finden Sie im **Anhang** auf Seite 72.

Quartier und Hilfe in der Löwenburg

Granus selbst hat von den Taten der Helden gehört und weiß auch, welchen Status sie bei dem Schwert der Schwerter besitzen. Er stellt ihnen eine Unterkunft im Gästehaus der Burg zur Verfügung und lädt zum gemeinsamen Essen im großen Saal des Palas.

- In der Burg ist es Tradition, dass alle Rondrianer und Gäste, egal welchen Standes, gemeinsam speisen. Bei dieser Gelegenheit ist es den Helden möglich, von weit gereisten Geweihten die eine oder andere Information aus dem Umland zu erhalten. (Hier können Sie einige wichtige Informationen vermitteln, die die Helden bislang vielleicht noch nicht in Erfahrung gebracht haben.)
- Soweit die Helden angeben, auch die Admiralität in Perricum aufsuchen zu wollen, kann Granus ein Empfehlungsschreiben aufsetzen lassen. Andernfalls verweist er auch an den Admiral *Rudon von Mendena*, der für die Sicherheit des Perlenmeeres verantwortlich ist. Hauptfrau Leona Krenzo bietet bei dieser Gelegenheit an, die Helden am nächsten Morgen bei ihrer täglichen Patrouille zum Kriegshafen zu geleiten.
- Schnell hat sich herumgesprochen, dass es sich bei den Helden tatsächlich um die Gezeichneten handelt. Interessierte und respektvolle Blicke sind die Folge. Am späten Abend bittet schließlich der junge Geweihte *Candar Honingard* des *Heiligen Ordens zur Wahrung zu Rhodenstein* (**AG 38**) die Helden mit ehrerbietendem Gruß, alle ihre rondragefälligen Taten zu beschreiben. Diese will er für die Kirche archivieren – ein Gespräch, das bei den erfahrenen Recken wohl bis tief in die Nacht dauern kann.

Bei der Admiralität (18. Ingerimm)

Am nächsten Morgen werden die Helden von einer jungen Novizin rau aber freundlich geweckt. Nach dem Frühstück erwartet die Hauptfrau der Garde die Helden bereits im Hof der Burg und begleitet sie auf ihrem Weg zur Admiralität.

Der Kriegshafen liegt auf einer Halbinsel im Stadtteil *Efferdgrund* und wird von der wuchtigen *Praiosmauer* geschützt. Gut gesicherte Tore führen in das Herz des kaiserlichen Flottenhafens.

Einlass in den Hafen

An den Toren versehen die Gräflichen Perricumer Säbelfechter ihren Dienst und unterziehen die Helden einer ausgiebigen Kontrolle, da 'Zivilisten' schon einen triftigen Grund brauchen, um in den Hafen gelassen zu werden. Auf das Wort der Gardehauptfrau Leona Krenzo kommt es hier eher nicht an, da sie im Kriegshafen keinerlei Befugnisse hat.

Sollte sich unter den Helden kein Würdenträger befinden, der sich für die guten Absichten verbürgt, wird wohl nur Granus' Empfehlungsschreiben die Soldaten überzeugen. Das Vorzeigen des Weidener Bärenordens (**RdF 167**) kann Wunder wirken, sofern der Gardist diesen Orden überhaupt kennt. Dennoch werden Helden, die nicht von Stand sind, gebeten, ihre Waffen in die Obhut der Säbelfechter zu geben. Besonders penibel wird darauf geachtet, dass keine 'Brennstoffe' (Feuerstein, Zunder, Stahl, Lampenöl, Fackeln ...) in den Kriegshafen mitgenommen werden, da die dort lagernden Vorräte an Hylailer Feuer doch recht empfindlich sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Durch das Tor offenbart sich euch der Blick über den gewaltigen Hafen, der hinter den hohen Mauern verborgen lag. Mit schwe-

ren Zyklopenketten gesichert, liegen hier rund 40 Schiffe der kaiserlichen Flotte. Schnelle Schivonen, leichte Karavellen, breite Koggen, waffenstarrende Karracken und sogar die stolze Trireme *Seeadler von Beilunk* wiegen hier ihre Masten im Wind. In Trockendocks und Werften werden altgediente Schiffe aufgebessert oder neue Kriegsschiffe gebaut. Die Galeerensträflinge der östlich gelegenen Schinderburg löschen Ladungen oder ziehen mit Maultieren und Kränen große Geschütze an Deck der Schiffe. Stolze Seekrieger salutieren vor ihren Vorgesetzten, und gerade angekommene Soldaten beziehen ihre Quartiere.
Auf einer kleinen Insel erhebt sich das achteckige *Oktagon* – das Admiralshaus von Perricum.

Eine Eskorte von acht Säbelfechtern begleitet die Helden zu einem Anlegesteg, von dem aus sie mit einem kleinen Riemenausleger zum Oktagon hinübergerudert werden, wo eine weitere Eskorte die Helden übernimmt und in eine Empfangshalle geleitet.

Langes Warten im Admiralshaus

Im Oktagon werden die Helden von *Wulfhelm Klüttenbäcker*, dem Adjutanten des Admirals, über ihr Anliegen befragt. Danach erstattet er seinem Vorgesetzten Meldung. Stellen Sie hier die Geduld der Helden arg auf die Probe, denn man lässt sie mehrere Stunden warten. Bei Nachfrage in einem Nebenzimmer bittet der anwesende Sekretär die Helden, weiter zu warten, da ihm keine neuen Befehle vorliegen.
Admiral Rudon von Darbonia zu Mendena ist es gewohnt, ganz oben in der Befehlskette zu stehen, und der Kriegshafen in Perricum ist sein ganz persönliches kleines Königreich. Er genießt es, dies auszukosten und wie ein Monarch auf sich warten zu lassen.
Wenn den Helden der Kragen zu platzen droht, sollte Adjutant Klüttenbäcker wieder erscheinen und kundtun, dass der 'Admiralissimus' nun bereit sei, sie zu empfangen.

Im Saal des Admirals

Die Helden werden nun endlich ins erste Geschoss des turmartigen Baus geführt, in einen Saal mit einer aus Mosaiksteinen gefertigten, vier mal sechs Schritt großen Aventurienkarte. In vergrößertem Maßstab ist darauf jeder Seehafen des Kontinents abgebildet. Kleine Holzmodelle in Rot und Gold zeigen den jeweils letzten bekannten Standort aller kaiserlichen Schiffe an. Weitere Modelle in anderen Farben zeigen die Schiffe anderer seefahrender Länder. Auffällig ist eine Reihe von schwarz gefärbten Schiffsmodellen, die insbesondere am äußeren Rand des Golfs von Perricum und im Maraskansund platziert sind.
Jedes der Modelle besitzt einen Dorn als Mast, auf dem gleich einem Segel ein Papierstreifen aufgespießt ist, der mit allen Informationen, die man über das jeweilige Schiff besitzt, versehen ist. Auf den schwarzen Schiffen sind keine Papierstreifen befestigt.
Neben dieser Karte empfängt der Admiral in strammer Haltung die Helden. Adjutant Klüttenbäcker scheint sehr nervös, als er seinem kommandierenden Admiral Meldung macht, und wird von diesem auch direkt wegen seiner unsicheren Stimme getadelt.

Gesprächsverlauf

Der Admiral behandelt die Helden ihrem Stande angemessen höflich, erwartet dies jedoch auch im Gegenzug. Achten Sie penibel auf die Anrede 'Eure Exzellenz', und verlangen Sie die eine oder andere *Etikette*-Probe, deren Misslingen der Admiral mit Nichtachtung des jeweiligen Helden straft.
Wie er es militärisch gewohnt ist, erwartet Rudon, dass die Helden ihm Bericht erstatten und ihr Anliegen formulieren. Wenn die Helden von der Flotte vor Andalkan und möglichen Zusammenhängen mit den Vorfällen auf Rulat berichten, zeigt sich der Admiral gelassen und gibt vor, bereits diese Vermutungen selbst gehabt zu haben, doch mittels einer *Menschenkenntnis*-Probe oder einem Hellsichtzauber (z.B. BLICK IN DIE GEDANKEN) ist zu erkennen, dass er beunruhigt ist.

Borbarads Flotte

- Rudon will nichts von dem 'Märchen' über einen dunklen Magier als Heerführer hören. In den Wintermonden 1019 BF wurden mehrfach Schiffe unbekannter Bauart in den südlichen Gefilden des Perlenmeeres gesichtet, namentlich auf Höhe Sinoda und Boran, die als Galeeren mit mehrfachem Aufbau beschrieben wurden. Die Größe dieser Schiffe unterschied sich von Bericht zu Bericht.
- Es kam zu mehrfachen Feindkontakten mit Piraten und Schmugglern, wobei diese ihr Heil in der Flucht suchten. Allerdings sei es 'Seefahrergeschwätz', wenn behauptet werde, diese Schiffe seien wie Käfer übers Wasser gelaufen.
- Die Flotte vermisst drei Schiffe: die Galeere *Admiralin Misa von Rudkadu* und die beiden Biremen *Blitz* und *Swafnirstreu*, was allerdings auf den im Operationsgebiet wütenden Kauca zurückzuführen sei (**AB 63**). Rudon hält das Ganze immer noch für eine größere Zusammenrottung von maraskanischen Piraten (entsprechende Markierungen finden sich auch auf der Karte bei Andalkan, Sinoda und Boran).
- Er und Helme Haffax seien schon die richtigen Leute, um die Probleme zu beseitigen.

Die Lage der Perlenmeerflotte

- Die Maraskanflotte wurde verstärkt, um die Blockade der Insel noch effektiver zu gestalten.
- Nachdem mit Haffax endlich ein äußerst fähiger Kommandant auf der Insel stationiert sei, erwartet man, dass bald neue Truppenkontingente in die grüne Hölle verschifft werden, um dem 'Rebellenpack' ein für alle mal das 'Wehrheimer Strammstehen' beizubringen.

Mögliche Ziele Borbarads

- Bezüglich möglicher Angriffsorte des Dämonenmeisters versichert der Admiral stolz, dass die Perlenmeerflotte wohl die stärkste Armada in diesen Gewässern sei und es ein großer Fehler wäre, sich mit ihm (also Rudon) anzulegen.
- Die 'Pfeffersäcke' aus Festum sowie die 'wurmstichigen' Zedrakken aus Aranien hätten noch einiges in Flottenorganisation zu lernen und seien weitaus günstigere Angriffsziele.

Letztendlich fasst der Admiral, auch aufgrund seiner persönlichen Verbindung zum mendenischen Adelshaus, den Entschluss, dem Flottenverband vor und in Mendena neue Befehle zukommen zu lassen, um die Untersuchung der 'Sache Rulat' zu unterstützen.
Unabhängig davon, wie sehr die Helden auf einen solchen Entschluss hingewirkt haben, wird Rudon von Mendena dies als eigene Entscheidung darstellen und seinem Adjutanten im Beisein der Helden den Befehl geben, Brieftauben nach Mendena zu entsenden. Es verstehe sich von selbst, dass die Helden bei solch höchst wichtigen militärischen Operationen als 'Zivilisten' fehl am Platz seien.

Eine schwarze Ferrara (18. Ingerimm, abends)

Als die Helden spät am Tage endlich wieder den Kriegshafen verlassen, kommt es zu einer denkwürdigen Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nebelschwaden ziehen vom Meer über den Hafen in die Straßen der Stadt, Dunkelheit legt sich langsam über das Land, und hinter den Fenstern werden die ersten Kerzen entzündet. Die Stille wird durchbrochen vom vielfachen Hufschlag auf der gepflasterten Straße. In der engen Gasse nähert sich, gezogen von galoppierenden dunklen Rössern, ein edler, schwarz glänzender Vierspänner. Doch der weißhaarige, in dunkle Gewänder gehüllte Kutscher scheint von Sinnen – statt zu verlangsamen, hält er auf euch zu.

Jeder Held hat die Möglichkeit, mit einer *Ausweichen*-Probe aus dem Weg zu springen, ansonsten trifft ihn wuchtig der massige Körper eines Pferdes und schleudert ihn zur Seite (2W6+4 TP). Ein fähiger Wagenlenker (*Fahrzeuge Lenken*-TaW 8+) kann in der Kutsche aufgrund des geschwungenen Vorbaus eine wertvolle *Ferrara* erkennen – eine Edelkarosse aus der Werkstatt einer bekannten Garether Wagnerei. Der *Erste Gezeichnete* spürt im Übrigen für einen kurzen Moment ein Aufflackern des Rubinauges – doch dann ist die schwarze Kutsche bereits in der Dunkelheit verschwunden.

Hintergründe

Mit dieser Kutsche befahren Azaril Scharlachkraut und Mirona ya Menario Perricum, um hier in Galottas Auftrag die Pläne zum Diebstahl wichtiger Bücher zur Geisterkontrolle und der meisten persönlichen Utensilien Galottas aus der Zeit vor seiner Verbannung zu vollenden. Beschreibungen der beiden finden Sie auf Seite 252. Bei dem Kutscher handelt es sich um niemand geringeren als *Sherianus von Darbonia* (siehe **MdD 254**), der die Schlacht um Andalkan in **Schatten im Zwielicht** überlebte und nun als Knecht und Handlanger unter dem neuen Namen *Publius Rothorn* Galotta zu Diensten ist. Publius Rothorn wird den Helden in **Die letzte Schlacht des Wolfes** (Seite 121) wieder begegnen.

Der tote Apotheker (18. Ingerimm, nachts)

Nur kurze Zeit später erklingen gar nicht weit entfernt Entsetzensschreie, die zu einem Haus in der Nähe führen, über dessen Tür ein beschlagenes Holzschild auf *Apothekarius Wagner – Tinkturen, Tränke und Alchemika* hinweist.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Durch die offen stehende Tür eilt ihr in die hell erleuchteten Räumlichkeiten. Eine große Theke und Regale voller Gläser, Kräuterbündel, Tinkturen und Salben weisen auf ein Labor oder eine Apotheke hin. In den Trümmern eines zerbrochenen Regals liegt der Körper eines älteren Mannes, daneben steht eine junge Frau in weißer Kutte, schluchzend das Gesicht in den Händen vergraben.

Die schockierte Frau ist *Lara Stipenklotz*, die dem toten Apotheker *Irion Wagner* im Geschäft behilflich war. Sie hielt sich im Keller des Hauses auf, um Alkohol für eine Tinktur zu destillieren, bis sie aufgrund des Lärms heraufkam und den Meister tot vorfand. Sie erinnert sich, dass Apothekarius Wagner zuvor eine dunkelhaarige Elfe bediente, die schon vor einer Woche Rabenfedern und Gruftstaub hier erstanden und auch Interesse an alten Knochen gezeigt hatte, die man jedoch nicht führe, da dies boronlästerlich sei.
Bei der Elfe handelte es sich um Azaril Scharlachkraut.

Untersuchungen

- Der gesicherte Giftschrank steht offen. Auf Nachfragen erfahren die Helden, dass sich darin seltenes Mondsilber und Meteoreisen sowie wertvolle Onyxe und Alraune befanden. Eine erfolgreiche *Alchimie*-Probe +8 oder *Magiekunde*-Probe +6 lässt ahnen, dass diese Stoffe Beeinflussungszauberei unterstützen.
- *Anatomie* +3 oder *Heilkunde Wunden* +6: Der Apothekarius starb aufgrund zahlreicher zerschmetterter Rippen. Er muss von einem äußerst kräftigen Schlag getroffen worden sein.

In der Tat tötete Azaril Scharachkraut den Mann mit einem FULMINICTUS, um an die benötigten Paraphernalia zu gelangen. Ein ANALYS +6 bestätigt die Anwendung dieses Zaubers.
Wenig später trifft Hauptmann *Sturmbrück* mit seinen gräflichen Säbelfechtern ein, um die Situation zu klären. Die Anwesenden werden vom Hauptmann streng verhört, allerdings erkennt dieser nach den Aussagen der Gehilfin und weiterer Anwohner, dass die Helden mit dem Mord nichts zu tun haben, bittet sie dann aber, den Tatort zu verlassen. Da es mittlerweile sehr spät ist, sollten die Helden in ihre Unterkunft in der Löwenburg zurückkehren.

In der Schule der Austreibung (19. Ingerimm, vormittags)

Wenn die Helden nicht von alleine der Akademie einen Besuch abstatten, werden sie am Morgen des 19. Ingerimm 1019 von den Novizen *Salpikon* und *Jandria* im Auftrag Seiner Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels (siehe Seite 245) für den Mittag dieses Tages zu einem *Consilium* eingeladen. Spätestens an diesem Morgen kommen den Helden in der Löwenburg oder in der Stadt wilde Gerüchte über die ortsansässige Akademie zu Ohren:

- Die Schule der Austreibung sei für die Stadt nicht ungefährlich, immerhin pflege man dort wahnsinnige Schwarzkünstler.
- Zuletzt sei eine Magistra samt eines teuren Buches abhanden gekommen, wer wisse schon, ob man überhaupt noch in der Lage sei, die Sicherheit der Einrichtung zu gewährleisten, oder ob nicht sogar den Ausbruch eines gefährlichen Irren verschwiegen werde.

Das Akademiegebäude

Die Schule der Austreibung liegt auf einer Klippe knapp außerhalb der Stadt. Mittels einer steinernen Brücke erreicht man die fünfeckige, trutzige Festung. In einem neueren Anbau befindet sich das *Sanatorium für Geisteskrankheiten*, dessen Bau Seine Spektabilität von Gareth-Rothenfels bei seinem Amtsantritt zusammen mit der Noioniten-schwester *Kalina Niodas* veranlasste.
Seine Spektabilität und die Magistra *Selara Moriani* (den Helden bereits aus **Alptraum ohne Ende** bekannt, siehe **RdF 42**) empfangen die Helden im gemütlich eingerichteten Wintergarten der Akademie.

Gespräche über Galotta und andere Widrigkeiten

Für Weißmagier sind die beiden recht aufgeschlossen und haben seit der Aufnahme des verwirrten Magiers (siehe **RdF 42**) und den Ereignissen in Dragenfeld sämtliche Berichte verfolgt, die im Zusammenhang mit der Prophezeiung ihres Patienten und den Erlebnissen der Gezeichneten stehen, und sind begierig, mit den Aussagen und Erzählungen der Helden ihre Wissenslücken zu schließen.
Wenn die Helden bestätigen, dass der Reichsverräter Galotta ebenfalls an der Seite des Dämonenmeisters Borbarad steht, schweift Olorand zunächst etwas ab und prüft schließlich mit besorgtem Blick die Minen der Helden. Dann erlegt er ihnen ein Schweigegebot auf, da er den Ruf seiner Akademie in Gefahr sieht. Nur Magistra Moriani konnte ihn davon überzeugen, dass diese Informationen für die Helden auf ihrem weiteren Weg von Bedeutung sein könnten.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Wir können es wohl kaum verleugnen, aber vor wenigen Tagen ist die *Kaiser-Menzel-Edition* der *Nichtwelt* aus den Stahlschränken der Akademie gestohlen worden. Noch beschämender als der Verlust dieses Fachwerkes zur Be- und Entschwörung von Geistern ist es für meine Person und die Akademie, dass das Unikat nur eine Leihgabe des Garether Kaiserhauses war. Weiterhin ist aus der offenen Bibliothek die rondrianisch erweiterte Schmuckversion des *Breviers der Zwölfgöttlichen Unterweisung*, ein Präsent des ehemaligen Schwertes der Schwerter Viburn von Hengisfort, sowie das *Große Buch der Abschwörungen* abhanden gekommen."
> Seine Spektabilität stockt und holt tief Atem, fast flüsternd fährt er fort: "Doch damit nicht genug: Neben dem Unikat sind aus den Stahlschränken noch weitere Apparaturen entwendet worden, über deren Nutzen wir uns selbst nie im Klaren waren. Allerdings handelt es sich bei diesen größtenteils alchimistischen Gerätschaften um jene, die zur Zeit der letzten Ogerschlacht aus dem Turm des Reichsverräters Galotta im Ochsenwasser geborgen werden konnten – unter anderem auch das leichte Beherrschungsgewand des Verstoßenen. Diese Gerätschaften waren mit dämonischer Magie gesichert und sollten als Beweise in einem Gildenprozess gegen Galotta dienen. Doch wie Ihr wisst, entzog sich der verruchte Verräter seiner gerechten Strafe – bis heute. Als Täter kommt zur Schande unserer gesamten Akademie nur die verschwundene Magistra Losiane von Schasspitz in Frage. Sie verfügte persönlich über Zugang zu den Stahlschränken, und an den Schränken waren keine Spuren der gewaltsamen Öffnung ausfindig zu machen. Es ist leider zu vermuten, dass die Magistra die Seiten gewechselt hat."

Olorand weist die Helden noch einmal auf äußerste Diskretion hin. Das hier Besprochene darf nicht an die Öffentlichkeit geraten, immerhin stammt Magisterin von Schasspitz aus der berühmten, ortsansässigen Reederfamilie und übernahm nach ihrem vorbildhaftem Studium an verschiedenen Akademien den *Lehrstuhl zur Erkennung und Analyse von Geistwesen und -erscheinungen* hier in Perricum. Ihr Bruder *Leomar von Schasspitz*, ein angesehener Reeder der Stadt, ist ein äußerst wohl-

tätiger Zeitgenosse und fördert im Rahmen seiner Mittel die weiterbildenden Einrichtungen, natürlich unterstützt er auch die Akademie mit großzügigen Spenden.
Seit einigen Monate habe sich Magistra von Schasspitz sehr intensiv für die Geistererscheinungen im tobrischen Shamaham östlich von Beilunk interessiert (siehe 10, **Mysteriöse Wacht**). Vielleicht hat sich die Magierin dorthin begeben? Magistra Moriani vermutet allerdings, dass Galotta selbst hinter den Diebstählen steckt und diese von langer Hand geplant hat, denn wer könnte diese Gerätschaften, deren Sinn und Zweck den fähigsten Analysten verschlossen blieb, ansonsten nutzen?

Die gestohlenen Bücher

Die Nichtwelt: Legenden aus dem Reich der Geister und Phantome *oder* Phantome von Gestern: Ungeordnete, phantasievoll geschriebene Sammlung über Geistererscheinungen, Begegnungen mit Ahnen, seherische Erlebnisse, Visionen und Räusche, sowohl authentisch als auch literarisch. Teilweise von Magiern, teilweise von anderen Magiebegabten, aber auch von Laien verfasst. Von der Urschrift (eben jener gestohlenen *Kaiser-Menzel-Edition*) sind nur noch zwei Ausgaben erhalten. (Weitere Informationen siehe **Magische Bibliothek**, S. 17, in **Z&H.**)
Umfang: ca. 500 Seiten; Wert: ca. 200 Dukaten

Das Große Buch der Abschwörungen: Die bekannteste, fast schon enzyklopädische Sammlung antimagischer Formeln und Schutzzauber, Fluchbrecher, Rituale zur Nutzlosmachung von Haaren und Nägeln, Bannflüche, Grundlagen der Schutz- und Bannkreiserstellung, Namen und Paraphernalia wichtiger Wachdämonen, Beschreibung und Wirkung bekannter Talismane und Amulette, Runen und magischen Schriften, Zeichen und Symbole. Zahlreiche Anwendungsbeispiele, Rezepturen und auch Meisterformeln, ausgezeichnete Quellenverweise zum Thema Artefaktherstellung. (Weitere Informationen siehe **Magische Bibliothek**, S. 15)
Umfang: ca. 300 Seiten; Wert: ca. 200 Dukaten

Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung: Erstauflage im Auftrag Kaiser Eslams III. verfasst, spätere Auflagen vom Kollegium der Zwölfgötter mehrfach redigiert. Quasi das Schulbuch des Neuen Reiches: rechter Glaube und daraus resultierende Bürgerpflicht, mit einem Vorwort des jeweils amtierenden Kaisers. Zahlreiche Manuskripte und Originale verschiedener Auflagen (sämtliche verschlossen im kaiserlichen Archiv). (Weitere Informationen siehe **GA 217**)
Umfang: ca. 70 Seiten; Wert: ca. 5 Dukaten

Die *Kaiser Menzel Edition der Nichtwelt* und das *Große Buch der Abschwörungen* sollten zu dem Zweck entwendet werden, die Geistererscheinungen von Shamaham näher zu untersuchen – und bei Bedarf auszutreiben. Das *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung* soll Galotta dagegen als Paraphernalium für sein Ritual dienen, um es als Opfergabe an *Blakharaz*, den Herrn der Rache, zu verbrennen. Es handelt sich dabei um eine vom Lichtboten gesegnete Ausgabe, wie das Bibliotheksverzeichnis stolz erwähnt.

Die gestohlenen Apparaturen

Bei den Geräten Galottas handelt es sich um geschwungene Mindoriumbögen mit einem Radius von etwa anderthalb Schritt. Sie sind mit magischen Drakhard-Zinken versehen und können so zusammengesteckt werden, dass sie die Streben einer Kuppel bilden. Früher schwebte dazwischen das Schwarze Auge.

Hintergrund zu einem verrückten Magier

Sprechen die Helden Olorand und Selara Moriani auf den verrückten Magier aus Festum an, der einst im Wahn Prophezeiungen ausrief (siehe **RdF 42**), lässt man die den Helden bereits als Botin bekannte Adepta Alvina Viburnian-Crassula (S. 250) herbeirufen, die seit einiger Zeit die geschlossene *Abteilung für Geistesverwirrungen bei latent astralriskanten Patienten* leitet. Alvina hat sich intensiv mit dem verrückten Magier und seinen Visionen beschäftigt. Sie war einst auch diejenige, die Olorand auf das Phänomen aufmerksam machte.
Der Magier hieß *Anwar Fejdor* und war einst Schüler des Erzmagiers *Rakorium Muntagonus* in der Halle des Quecksilbers zu Festum. Aufgrund der von seinem Meister vertretenen Theorien bereiste er bekanntermaßen häufig den aventurischen Süden, um mehr über die Magie der Echsen zu erfahren. Da er in seinen Anfällen häufig Worte wie 'Selem', 'Liscom' oder auch Unverständliches wie 'Ensharzaggesi' schrie, war zu vermuten, dass er längere Zeit in Selem verbracht und dort die Bekanntschaft Liscoms von Fasar gemacht hatte. Magische Untersuchungen zeigten, dass Anwar wohl dämonischen Einflüssen ausgesetzt war, und es muss vermutet werden, dass eine Wesenheit der Siebten Sphäre seinen Geist verdarb. Allerdings sei der alte Magier bedauerlicherweise vor wenigen Monaten seinen inneren Dämonen erlegen.
Doch nach dieser kleinen Enttäuschung gibt Alvina den Helden neue Hoffnungen: Eine andere Insassin behauptet seit einiger Zeit, einige letzte Worte des Magiers in der Nacht gehört zu haben. Alvina bittet darum die Helden, ihr zu folgen und diese Frau persönlich in Augenschein zu nehmen.

Besuch bei Dimiona von Zorgan

Die Adepta erzählt den Helden von der aranischen Prinzessin *Dimiona von Zorgan*, die seit einem Jahr hier untergebracht ist, seit ihr Attentatsversuch auf den eigenen Bruder, den Prinzen *Arkos von Aranien*, gescheitert war. Ihre kranken Machtgelüste haben der Hexe offenbar den Verstand geraubt. Die Ereignisse um die Visionen des Prinzen Arkos bezüglich Borbarads und das misslungene Attentat können Sie im Roman **Die Legende von Assarbad** nachlesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einer flackernden Fackel führt euch Adepta Crassula tief in die untersten Keller der Akademie zu Perricum. Der Weg wird immer wieder durch starke Gittertore unterbrochen, an denen Novizen ihren Wachdienst tun. Die Gänge sind erfüllt vom Kreischen und Lachen wahnsinniger Patienten, und es gehört viel Selbstbeherrschung dazu, es hier länger auszuhalten.
Schließlich erreicht ihr einen durch eine mächtige Eisentür gesicherten Trakt, der aus purem Koschbasalt zu bestehen scheint. Alvina weist eine Schwester der Noinoiten und zwei ältere Adep-

Dimiona von Zorgan

Erscheinung: eine schöne Frau mit sehr dichtem, schwarzem Haar, das ihr wie ein Wasserfall den Rücken hinunterfällt. Ihre feinen Gesichtszüge wie auch ihr Leib erscheinen makellos, nur der spöttische, geradezu bösartige Zug um ihren Mund stört das Bild entscheidend.
Geschichte: Geboren als zweites Kind der aranischen Fürstin Sybia, lebte sie immer im Schatten ihres erstgeborenen Bruders Prinz Arkos, auch wenn sich bei ihr eine magische Begabung gezeigt hatte und sie später zur Haushofmeisterin in Zorgan und damit zur wichtigsten Stütze ihrer Mutter wurde. Unzufrieden mit dieser Stellung verübte die eifersüchtige und auf die Thronfolge spekulierende Dimiona vor einem Jahr (1018 BF) einen Mordanschlag auf ihren Bruder, der jedoch misslang. Daraufhin fiel sie in geistige Umnachtung und wurde so in Obhut der Schule der Austreibung zu Perricum gegeben. Seit sich ihr allerdings der Dämonenmeister Borbarad offenbart hat, wartet sie auf ihre Freilassung – und die Eroberung des aranischen Fürstenthrons.
Charakter: Dimiona hat inzwischen jegliches Gefühl für Recht und Unrecht verloren und weiß nicht um ihre Verdorbenheit, sondern glaubt daran, von den Höheren Mächten (in Gestalt von Borbarad) zur weltlichen und geistlichen Herrscherin berufen zu sein.
Funktion: Dimiona ist hier nur eine warnende Instanz, der man aber deutlich anmerkt, dass mit ihr etwas nicht stimmt. Dieses Misstrauen wird sich später bewahrheiten, wenn sie sich nach dem Fall Borbarads zu einer Heptarchin der Schwarzen Lande aufschwingt.
Seelentier: aranische Katze mit struppigem, zerzaustem Fell

ten an, bei einer der in den Stein gehauenen Zellentüren Stellung zu beziehen. Als die Tür langsam geöffnet wird und den Blick in eine nur mit einer Kerze beleuchtete Zelle freigibt, seht ihr die schemenhafte Gestalt einer aufreizenden Frau, die ihre langen schwarzen Haare bedächtig kämmt. Sie senkt den Kopf zur Seite und blickt euch schließlich lasziv, aber aufmerksam an, als ihr mit der Adepta eintretet.
"Hallo, Dimiona", sagt Alvina – und ihr hört ein leichtes Zittern in ihrer Stimme.



Ebenso lasziv wie ungerührt erhebt sich die in der Tat äußerst hübsche und makellose Frau und tritt ins Kerzenlicht. Ihre Kleidung trägt sie sehr offen und immer noch im aranischen Stil, wenn auch abgenutzt und dreckig.
Dimiona weiß durch Träume und Visionen von der Rückkehr Borbarads – und das deutet sie den Helden gern auch an. Anders als andere Warnende spielt sie aber mit diesem Wissen, stets geschützt durch ihren Status als 'Irre' und ihre Verwahrung in den Kellern der Akademie.
Wenn die Helden es zulassen, wird sie grazil jeden der Gezeichneten sanft umarmen und ihnen einen Kuss auf die Wange hauchen, während sie immer wieder die passenden Stellen aus den *Orakelsprüchen von Fasar* wiederholt – ein Umstand, der selbst Alvina wundert.
Dann greift sie nach der Kerze und löscht diese mit einem Kuss ihrer Lippen, so dass nur noch das Licht einer Fackel den Raum unruhig erhellt. Im Dunkeln beginnt sie leise zu flüstern, bis ihre Worte plötzlich ganze Sätze formen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Der Diener des Meisters will vor ihm bestehen,
drum will er sein Meisterwerk für ihn erstehen.
Doch gut Ding hat Weile, und er will es nicht hören,
dass Haut, Hand und Auge sein Werk kann zerstören."

Dieser prophetische Reim stammt in der Tat noch aus dem Mund des irren Magiers und weist auf die aktuellen Pläne Galottas hin, den Zug der Oger erneut auf Ysilia zu schicken. Die Helden könnten an dieser Stelle bereits solche Schlussfolgerungen ziehen – und sollten sich nun bald beeilen, Gegenmaßnahmen zu ergreifen.
Als Dimiona geendet hat, setzt sie sich wieder auf ihr Bett und kämmt ihr Haar. Aus ihrer Hand aber ist der zerquetschte Wachs der Kerze gefallen – und ihr starrer Griff hat daraus eine humanoide Figur geformt. Mit einer gelungenen *Tierkunde* Probe +3 meint der betreffenden Held jedoch keinen Menschen daraus zu erkennen, sondern eher einen Riesen, Troll oder Oger.
Die ebenfalls sehr verwunderte Alvina befindet nun, dass es Zeit ist, die Patientin wieder zu verlassen: "Ich denke, wir haben alles gehört, was wir hören wollten. Ich hoffe, es hilft uns weiter."
Ein letzter Blick Dimionas bleibt undeutbar: Sie zwinkert zur Tür – doch zu wem?

Bei den Grauen Stäben (19. Ingerimm, nachmittags)

Kaum haben die Helden die Akademie wieder verlassen, werden sie von der halbelfischen Magierin *Yarvala Amselflug* angesprochen. Ihre graue Robe mit dem roten Skapulier verrät nach einer gelungenen *Magiekunde-* oder *Heraldik*-Probe, dass sie Mitglied der Grauen Stäbe von Perricum (ODL) ist. Yarvala ist die Archivarin im hiesigen Ordenshaus des ODL und erkennt die Helden aus einer Nachricht des Meisters Tarlisin von Borbra (siehe **MdD 169f.**).
Nachdem Tarlisin die Helden während der Zeit bei den Schatten nicht hatte ausfindig machen können, hinterließ er in jeder Einrichtung des Magierordens eine Nachricht für sie, zusammen mit einer ausführlichen Beschreibung der gesuchten Personen.

Ordensstreit

Die Halbelfe bittet die Helden nun, sie in den Stadtteil *Mondwacht* zum Ordenshaus des ODL zu begleiten, um ihnen dort die Nachricht des Großmeisters aus dem Archiv zu übergeben. Dort allerdings sind gerade drei erboste Vertreter des Rohalswächter zugegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das dreistöckige Ordenshaus der Grauen Stäbe liegt nahe der Magierakademie. Das Gebäude scheint vormals eine Gaststube gewesen zu sein: Im ehemaligen Schankraum des großzügigen Erdgeschoss geratet ihr mitten in einen hitzigen Streit. Ein älterer Herr mit gestutztem weißen Bart in der Ordenstracht der Grauen Stäbe verwehrt drei Männern mit seinem Stab in der Hand den Zugang zur Treppe und redet wütend auf die drei Fremden ein, die ebenso Stäbe tragen, deren Gewand und Handschuhe allerdings firnweiß sind.
"Werter Herr Eisenkober", spricht er zu den wütenden Eindringlingen, "Ihr verstoßt hier auf das Gröbste gegen Eure Befugnisse und brecht den Frieden dieses Hauses! Ich kann und will Euch nicht gewähren lassen."
Der Angesprochene, ein streng dreinblickender älterer Herr von hagerer, asketenhafter Gestalt mit Stirnglatze und wallendem Haarkranz, entgegnet trocken und mit überheblichem Unterton: "Kammerherr von Phenos! Ihr überseht hier die Sonderbefugnisse der Rohalswächter im Falle des Verdachtes destructiv-gemeinschaftsfeindlicher Magie nach Artikel 11, Absatz IV des *Hand- und Halsrechtes*. Euer Widerstand rechtfertigt eine Anklage aufgrund *Folio II* des *Codex Albyricus* wegen Vereitelung der Rechtschaffenheit. Und nun geht mir aus dem Weg, sonst sind wir gezwungen, Gewalt anzuwenden!"

Eine erfolgreiche *Magiekunde*-Probe +3 lässt die Fremden als Magier des *Ordens vom Magischen Recht in Rohals Namen* (kurz Rohalswächter) erkennen. Dieser Orden ist dafür bekannt, Hexenwerk und Schwarzmagie aufs Schärfste zu verfolgen. Ordenshochmeister *Nostrianus Eisenkober*, der sichtlich älteste der drei Fremden, sucht das ODL-Ordenhaus mit seinen Ordensbrüdern *Lechdan Herndengler* und *Tristoban Biret* auf, um die Gemächer Tarlisin von Borbras zu durchsuchen, da dieser von den Rohalswächtern des Borbaradianismus verdächtigt wird.
Dagegen sieht der ODL-Kammerherr *Admetos von Phenos* die Aktion der Rohalswächter als Hausfriedensbruch und hat den jungen Novizen *Alrico* bereits nach der Garde schicken lassen. Als Admetos Yarvala und der Helden ansichtig wird, entspannen sich seine Züge und er erklärt laut die Situation, nicht ohne von Eisenkober unterbrochen zu werden. Yarvala bittet die "rechtschaffenen Recken", ihrem Kammerherrn zur Seite zu stehen, während Eisenkober davor warnt, dass dies Strafvereitelung sei und sich allesamt vor einem Gericht und dem Schiedsspruch der Götter zu verantworten hätten.
Stellen Sie Eisenkober als unangenehm penetranten Rechtsgelehrten dar, der all seine Drohungen und Maßnahmen mit Zitaten aus dem *Hand- und Halsrecht* oder dem *Codex Albyricus* belegt. Die Helden werden dem starrsinnigen Weißmagier auf dem Allaventurischen Konvent in **Rohals Versprechen** wieder begegnen. Auf Seite 245 finden Sie eine Beschreibung Eisenkobers.

Verhör im Zeughaus

Kurz bevor sich die Kontrahenten an die Gurgel gehen, trifft der Novize Alrico mit Hauptmann Sturmbrück und acht gräflichen Säbelfechtern ein. Sturmbrück bittet alle Anwesenden, mit zum Zeughaus zu kommen, da es ihm kaum möglich sei, in dem vorherrschenden hektischen Durcheinander die Aussagen der Betroffenen zu würdigen.

Admetos gibt die Helden als seine Zeugen an und bittet darum, dass Yarvala und Alrico an Ort und Stelle verbleiben können, da das Ordenshaus sonst unbesetzt sei.
Im nahe gelegenen Zeughaus der Stadt werden die Kontrahenten in zwei Räume getrennt, und zunächst werden die Rohalswächter befragt. Somit bleibt den Helden etwas Zeit, sich bezüglich ihrer Aussagen mit Admetos zu beraten. Mit den Rechtskenntnissen der Helden lässt sich folgendes herleiten. Im Notfall muss Admetos von Phenos die Wissenslücken der Helden füllen:

- *Rechtskunde* +1 / *Magiekunde* +2: Soweit sich der Verdacht bezüglich des Borbaradianismus eines Bürgers erhärtet, ist es nach dem *Hand- und Halsrecht* legitim, dass Verhöre und Durchsuchungen von autorisierten Stellen durchgeführt werden.
- *Rechtskunde* +2 / *Magiekunde* +3: Zu diesen Stellen zählen hauptsächlich die Heilige Inquisition, die örtlichen Garden und die KGIA.
- *Rechtskunde* +4 / *Magiekunde* +4: Jedoch beanspruchen die Rohalswächter für sich eine Ausnahmeregelung, ebenso die Pfeile des Lichtes oder die Bannstrahler, wenn es um 'destructiv gemeinschaftsfeindliche' Magie geht, wozu das Praktizieren der Lehren Borbarads gehört. Ihre Legitimation ist jedoch zumindest umstritten.
- *Rechtskunde* +5 / *Magiekunde* +4: Bei Tarlisin von Borbra handelt es sich jedoch nicht um einen üblichen Bürger, sondern um einen Magier, und dementsprechend ist der *Codex Albyricus* anzuwenden.
- *Rechtskunde* +6 / *Magiekunde* +5: Demnach benötigen selbst die Rohalswächter bei nicht offensichtlichen Beweisen eine Genehmigung des Gildenrates, um gegen Tarlisin vorzugehen.

Über eine solche Genehmigung verfügt Eisenkober natürlich noch nicht, und so sollte es Aufgabe des Zweiten Gezeichneten sein, Gardehauptmann Sturmbrück von diesen Tatsachen zu überzeugen. Eisenkober wird sich dann mit wütender Mine beim Kammerherrn des ODL entschuldigen und sich mit seinen Ordensbrüdern zurückziehen.

Der Tod der Archivarin

Gut gelaunt kehrt Admetos mit den Helden zum Ordenshaus des ODL zurück und informiert sich auf dem Weg wissbegierig über die gemeinsamen Taten der Helden und Tarlisins.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der rot verfärbte Himmel wird schon bald der Nacht weichen. Dennoch ist viel los auf den Straßen des Stadtteils Mondwacht. Gut betuchte Händler lassen sich in prächtigen Kutschen zum abendlichen Zeitvertreib bringen, Händler verkaufen Zuckergebäck, und Gläubige begeben sich zum abendlichen Gebet in den Hesinde- oder Rahja-Tempel.
Das Ordenshaus des ODL liegt vor euch im Schatten der aufragenden Schule der Austreibung. Ihr lauscht gerade dem Lautenspiel eines Straßenmusikanten, als ihr durch das klirrende Geräusch splitternden Glases aufschreckt. Im obersten Geschoss des Ordenshauses ist ein Fenster zersprungen, und mit gellendem Schrei stürzt ein Körper in die Tiefe und schlägt mit einem klatschenden Schlag auf die gepflasterte Straße.

Während die Helden zu der gestürzten Person eilen, kann ein aufmerksamer Held mittels einer *Sinnesschärfe*-Probe +10 noch eine große schwarze Eule erkennen, die aus dem zerbrochenen Fenster fliegt und hinter den Dächern der gegenüberliegenden Häuser verschwindet. Hat der Held trotz Probenaufschlag noch wenigstens 2 TaP* übrig, konnte er auch noch erkennen, dass die Eule ein Buch in ihren Klauen hielt.
Die Helden können nur noch den Tod von Yarvala Amselflug feststellen. Ihr Körper zeigt keine Einwirkungen fremder Gewalt, jedoch sind ihre Augen panisch weit aufgerissen. Der klammernde Griff ihrer langsam erschlaffenden Hand hält ein Stück Pergament, das sich bei näherer Betrachtung als Teil einer Buchseite herausstellt. Dieses lässt sich nur bei Kenntnis des Buches mittels einer *Magiekunde*-Probe +10 als *Band II* der *Trilogie der Kontrolle* erkennen, ansonsten erfahren die Helden erst kurz vor der Audienz beim Schwert der Schwerter von Admetos, dass dieses Buch in den Beständen der Hausbibliothek fehlt und wohl aus dem Zimmer der Archivarin entwendet wurde.

Die Trilogie der Kontrolle

Diese Bände befassen sich mit den unterschiedlichen Belangen der Beherrschungsmagie. Der unbekannte Autor soll Borbaradianer gewesen sein, jedoch finden sich keine Hinweise auf borbaradianisches Brauchtum. Eine weitere Frage, die sich bei der Lektüre stellt, ist die, woher der Verfasser sein umfangreiches Wissen über Druiden und Hexenzauberei hat.
Band III scheint entbehrlich, da er in erster Linie Schmähschriften gegen die so genannte 'graue' Magie und gegen die bekannte Zauberin Nahema enthält. Der abhanden gekommene *Band II* soll allerdings insbesondere im Kapitel über die Beherrschung niederer Rassen (Orks, Oger, Goblins) nur so gespickt von handschriftlichen Bemerkungen gewesen sein. Über diese Informationen verfügt Admetos, da er die Bände selbst vor einiger Zeit studiert hat. Dass dieses Werk in Wirklichkeit die selbst verfasste Arbeitsversion Galottas zu Zeiten des Ogerzuges war, kann er jedoch nicht ahnen. (Weitere Informationen siehe **Magischen Bibliothek**, S. 20, in **Z& H.**)
Umfang: ca. 333 Seiten; Wert: ca. 300 Dukaten

Tarlisins Brief

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Ersten Gezeichneten:
Als du die Leiche der Halbelfe genauer betrachtest, zischelt eine dir wohl vertraute Stimme in deinem Inneren: "Sieh hin! Sieh genau hin! Das ist wieder *seine* Zauberei. Wir müssen vorsichtig sein, denn seine Schergen sind nahe."

Ein auf die tote Magierin angewendeter ANALYS ergibt, dass auf die Magistra der borbaradianische Einflusszauber SCHWARZER SCHRECKEN gesprochen wurde. Der völlig entgeisterte Alrico erinnert sich an eine dunkle, edle Kutsche, aus der eine dunkelhaarige Elfe in einem für Elfen untypischen schwarzen Gewand ausgestiegen sei. Sie habe sich als Yazila Rotkraut vorgestellt und gab vor, eine Base der Magistra Amselflug zu sein. Darauf habe Alrico sie bedenkenlos nach oben ins Ordenshaus gelassen. In der Kammer der toten Magierin finden sich am Boden vor dem zerbrochenen Fenster ein schwarzes Frauenkleid, schlanke Lederstiefel und ein schwarzer Umhang, in dessen Innenseite eine rote Siebenstrahligen Dämonenkrone eingestickt ist. Daneben liegen über den Boden verstreute kleine Papierschnipsel eines Briefes, den Azaril in Eile unlesbar gemacht hat. Hier ist der *Vierte Gezeichnete* gefragt, der innerhalb kürzester Zeit den für die Helden bestimmten Brief Tarlisins wieder zusammensetzen kann.

Tsa zum Gruße, treue Gefährten!
Es sorgt mich, dass ich Euch nicht ausfindig machen kann, doch will ich Euch berichten, wie ich durch Tsas gütige Gnade neue Erkenntnisse zur Bekämpfung unseres gemeinsamen Feindes fand. So übel mir auch die Beherrschung durch den Dämonenmeister mitspielte, konnte ich im Inneren doch etwas meiner Selbst im ständigen Gebet erhalten und für kurze Zeit Einblick in die Gedanken und Pläne des Bethaniers nehmen.
So konnte ich nun die wirren Bilder und Worte ordnen und glaube nach ausgiebigem Studium, dass sich ein mächtiges Artefakt schon in früheren Zeiten im Besitz des Dämonenmeisters befand und er erneut danach verlangt. Deshalb sei es als 'Desiderat' benannt. Ich vermute den Aufenthaltsort dieses Desiderats in der tödlichen Gor und konnte bei den Rittern der Kirche des Raben neue Verbündete finden. Wenn ich alles richtig interpretiert habe, muss dieses Artefakt ein Überbleibsel der verlorenen Zitadelle der Magie sein. Möglicherweise ist es der Schlüssel zur Sphärenkraft Borbarads.
Ich bitte Euch, mir zu vertrauen. Der Blick des Bethaniers liegt auf Euch, und Eure Wege sind miteinander verwoben, doch kann ich vielleicht in Eurem Schatten seine Pläne vereiteln.
In Hoffnung auf ein baldiges Wiedersehen
Tarlisin von Borbra, Tsa 1019 BF

Tarlisin berichtet den Helden von seiner gestarteten Expedition in die Gor. Vor wenigen Tagen erst (am 14. Ingerimm 1019 BF) wurde die gesamte Expedition in der Gorischen Wüste von dem neu zum Leben erweckten untoten Schwarzen Drachen Rhazzazor vernichtet. Einzig Tarlisin von Borbra entkam mit letzter Not in den Limbus – ohne Ergebnisse seiner Suche nach dem 'Desiderat'.
In der Tat handelt es sich bei dem Artefakt um den sogenannten Sphärenschlüssel, mit dem sich der Riss über der Gor wieder schließen lassen könnte. Von dieser Queste, die parallel zu den Abenteuern der Helden stattfindet, wird Tarlisin immer wieder berichten. Nachgelesen werden kann sie in den Romanen **Sphärenschlüssel** und **Blutrosen** (2000 / 2001).

Düsterer Wahn (19. Ingerimm, nachts)

Mitten in der Nacht werden die Helden auf der Löwenburg von Hauptfrau Leona Krenzo geweckt, da die Schule der Austreibung dringend nach ihnen verlangt. Mit einer kleinen Bedeckung der Garde unter ihrer Hauptfrau werden sie zur Akademie geleitet, wo sie eine aufgelöste Magistra Selara Moriani empfängt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Magistra führt euch durch die fackelerleuchteten Gänge und eisenverstärkte Türen der Akademie in einen prächtigen ovalen Saal, dessen Wände aus glänzendem Koschbasalt zu bestehen scheinen. Im Zentrum des Raumes liegt der Körper einer älteren Frau in der Gewandung einer Magistra, unnatürlich verkrümmt. Immer wieder bäumt sich ihr Körper steif auf und kreischt euch Laute in einer unverständlichen, bösartigen Sprache entgegen. Jetzt erkennt ihr den Bannkreis, der um sie auf dem kahlen Boden gezeichnet wurde. Um diesen schreitet Seine Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels persönlich und murmelt Bannformeln auf Bosparano.

Magistra von Schasspitz war es für einen kurzen Zeitraum gelungen, sich aus der geistigen Umklammerung des von Mirona ya Menario beschworenen Dämons zu lösen, so dass sie zu ihrem Bruder *Leomar* fliehen konnte. Dieser hatte möglichst lange versucht, seine Schwester versteckt zu halten, obwohl diese sehr krank wirkte.
Nachdem Losiane in dieser Nacht endgültig in einen geistesabwesenden Zustand verfiel, benachrichtigte der beunruhigte Leomar die Noinoiten. Spektabilität Olorand übernahm die Sache persönlich und konnte feststellen, dass ein niederhöllischer Morcan im Begriff ist, die Magistra von Schasspitz in den Wahnsinn zu treiben. Sollte sich einer oder mehrere Helden einen Namen bei der Austreibung dämonischer Schrecken gemacht haben, bittet Magistra Moriani sie, Ihre Spektabilität zu unterstützen.

Gruß an den Ersten Gezeichneten

Nähert sich der Erste Gezeichnete dem Bannkreis, erkennt der Morcan in Losiane ihn. Die Magistra richtet sich auf und weist auf den gezeichneten Helden weist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die verzerrte, unnatürlich dunkle Stimme der Magistra formt aus Schreikrämpfen nach und nach deutliche Worte: "Sei gegrüßt, Almadiner Koptha zu Zhamorrah. Möget Ihr der verbotenen Sphäre erneut Leid, Untergang, Qual und Untod für Abertausende bringen. Euch zu dienen wäre weit zerstörender als der Dienst für wimmelnde Ratten zu Füßen der einzigen Herrin und Mutter!"

Dem Ersten Gezeichneten steht es frei, mit dem Dämon zu sprechen. Dieser sieht in ihm den alten, von Assarbad (Borbarad) einst verratenen Magiermogul von Zhamorrah und zollt seinen Respekt (wenn es so etwas für Dämonen gibt). Der Morcan hasst seine Beschwörerin Mirona ya Menario und möchte ihr möglichst schaden. Er kann dem Gezeichneten entscheidende Hinweise geben, etwa auf seinen Beschwörungsort im Hotel *Kaiser Reto* und die Anwesenheit von Azaril Scharlachkraut. Auch ist dem Dämon nicht verwehrt zu verraten, dass er zunächst die Magistra beherrschte, um den Einbruch in der Akademie zu begehen, und nun ihren Geist in die Niederhöllen reißen soll. Allerdings kann er nicht gegen seine Befehle handeln und muss schließlich von Olorand mit oder ohne Hilfe der Helden ausgetrieben werden.

Morcan
Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 3/4 **Basiskosten:** 6
LE 40 **RS** 0 **GS** 100 **MR** 8 **GW** 12
Besonderheiten: Körperlosigkeit, Verwundbarkeit (Boron); Morcanen kämpfen nicht.

Sobald der Dämon ausgetrieben wurde, stammelt Losiane von Schasspitz etwas von "leichenblass", "Kutsche, so schwarz wie die ewige Finsternis", "Hotel Kaiser Reto" und "Geistern". Erst nach rund einer Stunde ist die Magistra in der Lage, einige geordnete Sätze von sich zu geben. Dabei gibt sie ihre Informationen über die Treffen mit Magistra ya Menario an die Helden (siehe **Ein neuer Ogerzug** auf S. 13). Sie erinnert sich nur noch an Gespräche über die Geistererscheinungen in Shamaham und erkannte erst zu spät, dass Magistra ya Menario wohl eine Dämonendienerin war.
Diese Schilderungen kosten sie viel Kraft, und ständig zuckt und stottert die Magierin. Dazu versieht sie ihre Erzählungen zusätzlich mit wahnwitzigen Details, und so sollte es schwer sein, die Fakten von den dämonischen Wahnvorstellungen zu unterscheiden. Losiane weist auch größere Gedächtnislücken auf. So kann sie sich an keines der Gespräche mit Mirona ya Menario genauer erinnern. Der Dämon hat ihrem Verstand schon arg zugesetzt.
Nach ihrer vorläufigen Erholung von der Dämonenbeherrschung wird sich Magistra Losiane von Schasspitz in den folgenden Monaten exzessiv in die arkanologische Analyse der Invasion der Verdammten vertiefen, deren Ergebnisse sie am 24. Rahja 1021 BF kurz vor ihrem Tod – bereits deutlich gezeichnet von der Dämonenfäule – vor dem Gildenrat der Weißmagie in Gareth präsentieren wird (siehe **Mächte des Schicksals** oder den Armalionband **Borbarads Rückkehr**).

Ein ehrenwertes Haus (20. Ingerimm, morgens)

Trotz der frühen Morgenstunde hält es Hauptfrau Krenzo für erforderlich, dem Hotel *Kaiser Reto* einen Besuch abzustatten, um die Übeltäter dingfest zu machen. Erst nach längerem Klopfen öffnet mit einem Kandelaber bewaffnet der Herr des Hauses *Gordo Hausfelder* und leistet in Nachthemd und Schlafmütze erbitterten Widerstand, bis ihn die Hauptfrau mit drohenden lauten Worten ("Schließlich soll doch um der Zwölfe Willen keiner der edlen Herrschaften geweckt werden!") dazu bewegt, hilfsbereiter zu sein.
Es bedarf einiger ausführlicher Hinweise, bis Gordo die Gesuchten unter seinen Gästen vermuten kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Aaah – Ihr wünscht die feine Magistra ya Menario aus dem Lieblichen Felde und ihre entzückende halbelfische Schülerin zu sprechen. Welch leidliche Begebenheit – sind doch die Damen in der edlen Kutsche schon am gestrigen Abend abgereist. Der Aufbruch war von unüberlegter Eile getrieben, und eine Habseligkeit der Gäste wurde zurückgelassen, aber wie es sich für unser gutes Haus gehört, ist diese natürlich sicher verwahrt. Zudem habe ich heute Morgen noch einen Brief durch die Beilunker für die Damen erhalten."

Wieder bedarf es der Überredungskünste der Helden oder den harten Drohungen der Weißen Garde, um den Hotelier zur Herausgabe dieser Gegenstände zu bewegen:

- Der vergessene Gegenstand ist das *Monsterhandbuch* des Zwerges *Gargi Sohn des Gax*, in dessen Seiten ein Pergament steckt. Das Pergament scheint zunächst das Kapitel über Oger zu markieren, aber bei näherer Betrachtung erkennt man auf seiner Rückseite eine primitive Tobrienkarte, die einige hinzugefügte Skizzen enthält. So wurde das

Gebiet um Beilunk über die Beilunker Berge zum Perlenmeer hin umkreist, und in nahezu unleserlicher Schrift wird ein riesiges Waldgebiet als 'Ogerbusch' bezeichnet.

● Der Brief selbst ist mit dem Zeichen einer siebenstrahligen Krone gesiegelt und enthält folgenden Text:

Werte Azaril, verehrte Collega ya Menario,
so ihr meiner vorhersehenden Planung gefolgt seid, solltet ihr euch im Besitz meines Gewandes, meiner Apparaturen, der speziellen Bücher (insbesondere der Trilogie) und der restlichen Paraphernalia befinden. Wählt, wie bereits besprochen, den Weg zum Arvepass. Doch droht euch dort Gefahr durch ein mächtiges Wesen. Wartet also auf meine Diener und nutzt deren Bedeckung, um zum vereinbarten Treffpunkt zu gelangen.
Die Probleme des fehlenden Teilstücks scheinen nach meinen Forschungen lösbar zu sein. Das nötige Artefakt muss nahe dem Treffpunkt weilen und wartet darauf, von euch ergriffen zu werden. Auf Vorsprache bei SEINER bewunderten Allmächtigkeit habe ich Unterstützung durch den Söldnerführer Ingolf Notmarker erhalten. Der Meister sieht es gerne, wenn die Allesverschlingenden unter meiner Herrschaft erneut gegen das Reich marschieren.

Gaius Cordovan Eslam Galotta, Ingerimm 1019 BF

Ein Sturm zieht auf (20. Ingerimm, mittags)

Noch bei den Untersuchungen im Hotel wird die Hauptfrau der Garde informiert, dass das Schwert der Schwerter in der Löwenburg eingetroffen sei und die 'Gezeichneten' zu sprechen wünsche.

In der Löwenburg führt Granus Algoniar die Helden in den Turm der Erhabenen, in ein eher archaisch eingerichtetes Empfangszimmer mit weitem Balkon. Auf diesem Balkon verweilt Ayla von Schattengrund und blickt auf die endlose Weite des Perlenmeers. Eine genauere Beschreibung der Geweihten finden Sie in **RdF 84**.

Spielen Sie die formelle Begrüßung ausführlich aus: Granus räuspert sich und stellt mit lauter Stimme jeden einzelnen der Helden mit Rang und Namen vor. Das Schwert der Schwerter nickt den Helden mit einem "Rondra zum Gruße!" zu. Mit einer gelungenen *Etikette*-Probe senkt der entsprechende Held sein linkes Knie und verbeugt sicht tief. Gerade für einen Krieger oder Geweihten in der Gruppe ist es eine der höchsten Ehren, von Ihrer Erhabenheit persönlich empfangen zu werden.

Nach einigen förmlichen Floskeln wechselt Ayla jedoch in einen weltlicheren Umgangston und spricht mit den Helden, als würde es sich um alte Gefährten handeln. (Bedenken Sie, dass die Helden ihr hier das erste Mal als Erhabene begegnen.)

Allgemeines und die Vorfälle in Perricum

● Ayla von Schattengrund ist sehr gut informiert, da sie vorbehaltlos den Berichten der Gezeichneten vertraute und sich ausgiebig bei Herzog Waldemar sowie der Praios- und Boron-Kirche informiert hat. Die Erhabene lässt die Helden frei vortragen und unterbricht nur für kurze Fragen.

● Sie ist auch an den derzeitigen Vorgängen in Perricum interessiert, da Granus Algoniar durch Olorand von Gareth-Rothenfels von dem Vorfall im ODL-Ordenshaus und dem Diebstahl in der Akademie informiert wurde.

● Gemeinsam mit den Helden sollte man dabei zumindest zu dem Ergebnis kommen, dass sich Anhänger des Dämonenmeisters in der Stadt befanden und etwas vorbereiten, das wohl mit den Forschungen des Reichsverräters Galotta zu tun hat.

● Was die Gesamtsituation angeht, vertritt die Erhabene einen entschlossenen Standpunkt: Es ist nicht im Sinne der Herrin, gegen einen Feind zu Felde zu ziehen, der sich noch an keiner Front offenbart hat. "Die Löwin wetzt zwar ihre Krallen am trockenen Stamm, doch den tödlichen Biss in die Kehle bekommt nur ihr Opfer zu spüren!"

● So ist es ihr zwar möglich, die Rondra-Kirche vorzubereiten, doch ein Handeln kann erst erfolgen, wenn sich der Dämonenmeister aus seinen namenlosen Schatten hervorwagt. Von diesem Standpunkt ist das Schwert der Schwerter nicht abzubringen, auch wenn sie die Überlegungen der Helden versteht. In ihrer Position kann sie sich nur in die Hand der Göttin begeben und abwarten.

● Den Helden ist es dennoch möglich, erneut die Initiative zu ergreifen und die Pläne der Handlanger Borbarads zu vereiteln. So scheinen die seltsamen Vorgänge hier, wie schon in der Vergangenheit häufig, gefährliche Folgen zu haben, und so bittet Ayla die Helden inständig, sich dieser Aufgabe anzunehmen, da ihre Erfahrungen im Kampf gegen Borbarad sie gerade dazu prädestinieren.

Schreckensbotschaft aus Mendena!

Bevor die Helden über ihr weiteres Vorgehen entscheiden können, werden sie jedoch Zeuge folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich stöhnt die Erhabene auf. Ihre Hände krallen sich in die marmorne Brüstung des Balkons, und ihre Augen starren leer auf das schäumende Perlenmeer. Sie windet sich in Krämpfen, und nur durch große Selbstbeherrschung hält sie den sicheren Stand. Granus eilt herbei, um das Schwert der Schwerter zu stützen, doch die Erhabene murmelt wie im Wahn vor sich hin: "... den Tempel zu halten will nicht gelingen! ... bald schon werde ich an ihrer Tafel sitzen ... sie sind mit Dämonen im Pakte ... keine üblichen Schiffe ... Kunibald gefallen! ... Schlacht zu Ende, bevor sie richtig begonnen ... Mendena kapituliert ... Die Herrin soll unsere Seelen vor den Niederhöllen bewahren! ... halten stand und ergeben uns nicht ...."

Ayla von Schattengrund hat soeben mittels Göttlicher Verständigung die in höchster Not gesandte Warnung des mendenischen Tempelvorstehers *Falk von Gernotsborn* erhalten. Wütend und erschöpft richtet sich das Schwert der Schwerter auf und berichtet keuchend, dass Mendena in diesem Moment von unbekannten Invasoren überfallen werde. Es bedarf nur wenig, um zu erkennen, dass die Flotte des Dämonenmeisters zugeschlagen hat. Mehr kann Ayla aus der bruchstückhaften Nachricht des Tempelvorstehers nicht entnehmen, doch macht sie notfalls deutlich, dass dies die große Wende im Kampf gegen Borbarad ist. Wenn die Helden es nicht selbst feststellen, bringt das Schwert der Schwerter es auf den Punkt: "Das Versteckspiel hat ein Ende, der Dämonenmeister hat sich offenbart. Nun ist es Zeit, ihn mit *unseren* Waffen zu schlagen."

Damit ist auch Ayla davon überzeugt, dass es Zeit ist zu handeln. Sie beauftragt Granus, schnellstmöglich einen Göttinnendienst in der Löwenburg vorzubereiten. Sollte sich unter den Helden ein Geweihter der Rondra befinden, könnte er als Ehrung in der Zeremonie mitwirken.

»Achmad'ayan ankhrellah al'nurach Shaitanim!« (20. Ingerimm, abends)

Im Abendrot der untergehenden Sonne wirkt der *Tempel des Heiligen Leomar zum Ewigen Bunde der Rondra von Nebachot* noch mystischer als im hellen Licht der Praiosscheibe. Im Haupttempel des aventurischen Rondra-Kultes stand einst die berühmte sechsarmige Rondra von Nebachot, doch diese hat nun ihren Platz in Baburin. Dennoch schmückt sich der Tempel mit dem schönsten Monument der Kirche – der *Alverangruppe*: Rondra auf Farmelor reitend, Löwin, Mythrael, Kor und andere Alveraniare zu Füßen.

Der Gottesdienst wird von *Ogara der Klinge* – Tempelvorsteherin und berühmte Teilnehmerin des Donnersturmrennens – eingeleitet. Mit Liedern und Lobpreisungen wird die göttliche Leuin geehrt. Den Helden wurden Ehrenplätze in der vordersten Reihe reserviert. Auch Ungläubige, die an der Zeremonie teilhaben wollen, werden geduldet.

Nach einigen Lobpreisungen Rondras und huldigenden Chorälen tritt schließlich das Schwert der Schwerter auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit strammem Schritt löst sich das Schwert der Schwerter aus der Menge. Sie tritt vor die Anwesenden und lässt ihren Blick über die Gläubigen wandern. Granus Algoniar tritt hinter die Erhabene und setzt ihr den glänzenden Löwenhelm auf, Ogara die Klinge gesellt sich zur Linken Aylas und gürtet ihr den Schild des heiligen Hlûthar an den Arm. Hauka Wölfintochter, die Heermeisterin des Bundes, überreicht ihr kniend den mächtigen Zweihänder Armalion. Damit trägt Aya von Schattengrund nun die legendäre Dreifache Wehr, das traditionelle Kriegsornat des Schwerts der Schwerter.
Ehrfürchtig entfernen sich die Geweihten von der Erhabenen, als diese das Wort an die Versammelten richtet: "Brüder und Schwestern im Glauben! Viele von uns werden seit Monden von Vorahnungen und Visionen geplagt. Die Zeichen waren deutlich: Wir sahen einen neuen Feind nahen, doch erkannten wir ihn nicht. Wir spürten gerechten Zorn, doch vermochten wir nicht zu sagen, gegen wen er sich richtete. Und wir wollten kämpfen. Kämpfen gegen die drohende Gefahr, kämpfen gegen das dräuende Übel, kämpfen gegen die Feigheit dessen, der da kam. Doch kann man nicht gegen Schatten streiten, nicht gegen einen Schemen in der Nacht!"
Zustimmendes Nicken antwortet der Erhabenen aus dem Saal und ihr blickt in grimmig entschlossene Gesichter. Die Stimme des Schwerts der Schwerter wird lauter, als sie fortfährt: "Das zermürbende Warten ist vorbei, Schwertbrüder und Schwertschwestern! Jetzt ist die Zeit gekommen, in der wir Antworten finden werden und endlich das tun können, wonach sich unsere Herzen schon so lange sehnen: mit dem Schwert in der Rechten, Kameraden an unserer Seite und einem heiligen Choral auf den Lippen wider den Feind ziehen."
Vereinzelte Geweihte erheben sich bei diesen Worten, andere folgen nach ihrem Beispiel. Aylas Stimme wird wiederum lauter und hallt dröhnend von den Wänden wider: "Er kommt nicht nur mit weltlichen Heeren, sondern ist auch mit den Niederhöllen im Bunde. Sie haben Mendena genommen und Rulat verwüstet. Sie haben den Herzog der Tobrier erschlagen und unseren Tempel geschändet. Und sie werden dies mit ihrem Blut bezahlen. Sie werden unseren Zorn spüren, wenn unsere Klingen in ihre Herzen fahren, um ihnen Läuterung oder ewige Höllenqualen zu verschaffen. Aber auch wir werden in unserem Blute zusammen stehen und eins werden. Wir werden Schwert und Schild aller zwölfgöttlichen Lande sein und der Leuin Mut in unseren Herzen wird uns Schwert und Schild sein. Wir werden die Schrecken in ehrenhaftem Kampf zurück in die Niederhöllen jagen und uns an Rondras Tafel in Ruhm und Ehre wieder sehen!"
Beinahe sämtliche Geweihten haben sich erhoben und ein vielstimmiges Klirren erschallt, als sie zugleich die Klingen ihren Scheiden entreißen und gen Alveran recken. Die Erhabene reißt *Armalion* hoch und schreit mit einer wuchtigen Stimme, die euch durch Mark und Bein dringt: "Achmad'ayan ankhrellah al'nurach Shaitanim!"
Ein mächtiges Donnergrollen rollt über euch hinweg, ein greller Blitz erhellt den Nachthimmel und wirft blendendes Licht durch die hohen Fenster des höchsten Tempels der Kriegsgöttin. Ihr vermeint für einen Augenblick Aylas Helm mit ihrem Kopf zu einem Löwenhaupt verschmelzen zu sehen, dessen bedrohlich aufgerissenem Rachen ein markerschütterndes Brüllen entfährt.

Eine gelungene *Götter/Kulte*-Probe +4 lässt erkennen, dass Ayla mit diesem aus dem *Rondrarium* überlieferten, urtulamidischen Befehl die Rondra-Kirche in den Kriegszustand versetzt. Die höchste Geweihte vermittelt den Befehl in Göttlicher Verständigung gleichzeitig an alle sechs Sennenmeister, die ihre Herolde zum Austausch der Sennenbanner gegen die Kriegsstandarten der Sennen nach Perricum entsenden werden. Sobald die Kriegsflagge über der Löwenburg weht, spürt ein jeder Geweihter intuitiv, dass er sich im nächstgelegenen Rondra-Tempel einzufinden hat, um seine Befehle entgegenzunehmen.
Hat ein Held bei der genannten Probe noch wenigstens 4 TaP* übrig, dann weiß er, dass ursprünglich der *Schild der heiligen Ardare* für diese Zeremonie genutzt wurde, dieses sich jedoch seit der Zeit der Priesterkaiser in Händen der Praios-Geweihtenschaft befindet.
Ayla hat im Laufe der Liturgie über 30 KaP freigesetzt, deren schiere Menge für ein hohes Maß der Entrückung und zahlreiche Nebeneffekte sorgt. Neben einem starken und lange anhaltenden Gewitter können das auch Boni auf MU, Kampftalente und Senkungen von Ängsten sein. Eine temporäre Weihe aller Klingenwaffen der Anwesenden wäre ebenfalls denkbar. Scheuen Sie sich nicht, die Ausrufung des Kriegszustands eindrucksvoll zu inszenieren: Diese Liturgie ist die mächtigste der Rondra-Kirche, und sie mitzuerleben sollte unvergesslich sein.

Letzte Planungen für die Helden

Nach dem Gottesdienst ruft Seine Gnaden Granus die Helden für die Planungen zum weiteren Vorgehen zu sich, da das Schwert der Schwerter von der kraftraubenden Liturgie noch zu erschöpft sei, aber er mit der Erhabenen schon vorher Details besprochen habe.
Ayla selbst wolle über den Seeweg Entsatz für Tobrien schicken und sich mit Schiffen nach Beilunk begeben. Allerdings wird es einige Zeit dauern, ein wehrfähiges Heer auszuheben. Da die Helden kaum alleine etwas gegen die Streitmacht Borbarads ausrichten können (wie sie schon vor Andalkan erfahren mussten), scheint es das Wichtigste, dessen mögliche Pläne eines neuen Ogerzugs zu durchkreuzen.
Tragen Sie gegebenenfalls die letzten Indizien durch Granus selbst vor, der ebenfalls Informationen gesammelt hat. Der Rondra-Geweihte vermutet in der Tat Galotta hinter den Plänen und drängt die Helden im Namen des Schwertes der Schwerter, die Spur der geflohenen Handlanger aufzunehmen, um die Pläne des ehemaligen garetischen Hofmagiers zu vereiteln.
Einziger Anhaltspunkt ist momentan die auffällige schwarze Kutsche und die Reise zum Arvepass. Soweit die Helden diese Gefahr ausgeschaltet haben, könne man sich in Beilunk treffen und mit dem Heer der Kirche in die Schlacht gegen Borbarad ziehen.

Kapitel II: Auf Galottas Spuren

Mirona ya Menario und Azaril Scharlachkraut haben sich mit ihrer schwarzen Kutsche Richtung Norden in die Trollzacken abgesetzt. Ihr Ziel ist es, Beilunk über den Arvepass zu erreichen und von dort aus nach Shamaham zu gelangen, um die Bücher und Apparaturen für Galotta vorzubereiten und auf weitere Unterstützung zu treffen. Die Helden sollten baldmöglichst aufbrechen, um den Vorsprung der Borbaradianer nicht zu groß werden zu lassen. Wir gehen im Folgenden davon aus, dass die Helden Perricum spätestens am 21. Ingerimm 1019 BF verlassen. Die Erhabene rüstet die Helden mit einem Empfehlungsschreiben aus und lässt ihnen, falls sie nicht über eigene Pferde verfügen, edle Rösser aus dem Stall der Löwenburg zur Verfügung übergeben.

Ihre Aufgabe als Spielleiter ist es, den Helden eine hitzige Verfolgungsjagd zu bieten, in der die Schurken immer knapp den Helden voraus sind und höchstens ein bis zwei Tage Vorsprung haben. Für die Reise nach Beilunk werden die Helden über den Arvepass gut 11 bis 13 Tage benötigen und so bis spätestens 3. Rahja 1019 BF die Hafenmetropole erreichen. Im Folgenden geben wir Ihnen einige Ereignisse und Szenen an die Hand, die Sie auf der Reise einsetzen können. Ansonsten empfiehlt es sich, Großteile der Reise vor allem erzählerisch zusammenzufassen. Eine Karte, auf der Sie die Reiseroute der Helden verfolgen können, finden Sie im **Kartenset 2: Von Notmark nach Elenvina.**

Fliegende Helden

Sollten die Helden über Flugmittel wie Drachen, Dschinne, Hexenbesen oder Ähnliches verfügen, müssen Sie die Taktik der Borbaradianer anpassen. Eine einzelne Hexe stellt keinen ernst zu nehmenden Gegner für Azaril und Mirona dar und kann notfalls beseitigt werden.

Eine fliegende Gruppe könnte allerdings problematisch werden. Hier hat Galotta nur noch einen Trumpf in der Hand. Nicht zuletzt durch seinen Pakt mit Blakharaz (**MGS 31**) kann er ein oder zwei Irrhalken (S. 28) herbeirufen, die er Mirona und Azaril als Fluggefährten entgegensendet. In diesem Fall sollten Sie aber den Zeitplan Ihrer Kampagne entsprechend abändern oder eine langwierige Hetzjagd durch die Berge mit anschließender Flucht der beiden Borbaradianerinnen inszenieren.

Die Fährte der schwarzen Kutsche

Hauptmann Sturmbrück und Leona Krenzo können mit der Beschreibung der schwarzen Kutsche und den Gesuchten durchaus etwas anfangen, und so dauert es nur kurze Zeit, bis der Weibel Rondrigo, der am Abend des 19. Ingerimm 1019 BF am Nordtor auf Wache stand, berichtet, dass er diese wunderschöne Elfe auf der schwarzen Kutsche gesehen habe. Er sei damals überzeugt davon gewesen, dass er sie schon weitaus länger kenne und sie sogar eine gute Freundin von ihm sei. Deshalb sah er auch keinen Grund, den Befehl zu geben, die Kutsche näher zu inspizieren, und ließ sie Richtung Norden passieren. (Azaril machte den Weibel mit einem BANNBALADIN gefügig.)

Durch die Trollzacken (21. Ingerimm bis 3. Rahja)

Schon kurz nach der Überquerung des Darpats nähern sich die Helden über die Küstenstraße den ersten Ausläufern der mächtigen Trollzacken.

Dergelsmund

In dem Weinbauerndörfchen Dergelsmund in der Baronie Bergtann können die Helden in Erfahrung bringen, dass in der vorletzten Nacht eine Magierin mit ihrer Nichte im örtlichen Gasthaus *Travias Freud* zu Gast war, die in einer prunkvollen schwarzen Kutsche reisten.

Wenn die Helden das Vertrauen der Wirtin *Helmfrida* gewinnen, berichtet diese von einer merkwürdigen Beobachtung: Als die Herrschaften am gestrigen Morgen abreisten, zupfte eines der Pferde der Nichte die tiefe Kapuze vom Haupt: "Und siehe da – Elfenohren!"

Das Friedenslied

Wenige Tage nach Beginn der Invasion in Tobrien vernehmen der Zweite Gezeichnete sowie alle Elfen in der Gruppe plötzlich eine leise Melodie, die für jeden Kenner elfischer Lieder als Friedenslied identifiziert werden kann. Obwohl sie nur als leises Hintergrundgeräusch wahrnehmbar ist, ist diese Melodie ungleich machtvoller als alle Friedenslieder, die die Helden jemals zuvor gehört haben.

Wem eine *Sagen/Legenden*-Probe +12 (für Elfen +6) gelingt, kann erahnen, dass der Urheber dieser Melodie *Athavar Friedenslied* (siehe **Die Stadt des toten Herrschers**), der Hüter der Harmonie, sein muss. Tatsächlich ist dieses Friedenslied ein kräftezehrender Versuch des Lichtelfen, Borbarads Heerscharen zu besänftigen (und im Gegensatz zum 'normalen' Friedenslied kann er seine Melodie steuern, so dass sie tatsächlich nur gegen die Schwarzen Horden, nicht aber gegen die tobrischen Verteidiger wirkt).

Aber gegen die dämonischen Kräfte in der Armee des Dämonenmeisters ist auch er machtlos. Dennoch wird das Friedenslied im Lauf der nächsten Monate täglich für einige Stunden zu hören sein.

Die Elfe habe dann auch direkt wütend nach dem Hengst geschlagen. "Dachte, die Elfen seien gut zu Tieren, nich? Darf ich 'nen Roten Darpatier kredenzen?"

Weiter hinauf in die Berge

In den nächsten Tagen führt der immer beschwerlicher werdende Weg der Helden über von Fichten bewaldete Hügellandschaften zu den ersten Ausläufern des Trollzackenmassivs. In dieser Jahreszeit ist der Schnee zwar weitgehend geschmolzen und die Passstraße recht gut passierbar, aber dennoch wird es merklich kühler, je höher die Helden steigen. Wärmere Kleidung ist gerade auch bei Nächten im Freien zu empfehlen.

Bis die Helden die befestigte Passstraße hinter Hagenshain erreichen, bieten sich viele Bauerngehöfte am Wegesrand als Übernachtungsmöglichkeit an. Wie es für echte Darpatier Tradition ist, wird die traviagefällige Gastfreundschaft gepflegt, und so schlafen schon einmal der Herr des Hofes und seine Familie in der Scheune und überlassen den Gästen die guten Betten.

Für die typischen Bauernhausszenen können Sie sich an der Beschreibung der Weiler in **RdF 124** orientieren.

Die verunglückte Kutsche (etwa 28. Ingerimm)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch habt ihr keinen geeigneten Unterschlupf für die Nacht gefunden, und der steile Passweg wird bald nicht mehr gut zu sehen sein. Ein knackendes Geräusch und lautes Husten vom Steilhang neben der Straße schreckt euch aus euren trüben Gedanken auf. Kaum 20 Schritt unter euch liegt auf dem von Föhren gesäumten Hang das Wrack einer Reisekutsche.

Kurze Zeit später tritt eine schlanke menschliche Gestalt hervor und ruft den Helden freundlich zu. Er bittet im Namen des Grafen *Arve vom Arvepass* lautstark um Hilfe.

Sobald die Helden sich der Szenerie mittels einer gelungenen *Klettern*-Probe nähern, können sie das Ausmaß des Unfalls erkennen. Die Kutsche ist die Böschung heruntergerutscht und ein totes Pferd liegt einige Meter entfernt, das zweite wird wohl in Panik geflohen sein. Die menschliche Gestalt, ein grauhaariger Halbelf, kniet neben der Kutsche, unter welcher die Beine eines Jünglings eingeklemmt sind. Die Helden müssen schon zu viert oder fünft jeweils eine KK-Probe +7 schaffen, um den Jüngling zu befreien.

Mit einer *Heilkunde Wunden*-Probe +4 stellt ein Held anschließend fest, dass die Beine des Jungen gebrochen sind, dieser sonst aber keine offenen Wunden trägt. Ein BALSAM oder ein Heiltrank können dem Burschen wieder auf die Beine helfen.

Graf Arve vom Arvepass

Erst nachdem die notdürftigste Behandlung erfolgt ist, setzt sich der alte Halbelf erschöpft auf den Boden und stellt sich als Graf Arve vom Arvepass vor (siehe Seite 28). Er sei mit seinem Pagen *Sieghelm* in der Kutsche auf dem Weg zur Feste *Leuenfels* gewesen, als eine schwarze Kutsche sich heute Morgen auf dem Passweg von hinten näherte.

Der wahnsinnige Kutscher dieses Gefährts, ein weißhaariger, dürrer Knecht in schwarzem Umhang, machte keine Anstalten, bis zum nächsten breiteren Abschnitt abzuwarten, sondern gab den Pferden die Peitsche und drängte den Grafen samt Kutsche von der Straße. Dabei wurde Sieghelm unter der Kutsche begraben.

Übernachtung in der Jagdhütte

Anschließend bittet Graf Arve die Helden, ihm beim Transport des verletzten Pagen behilflich zu sein, und bietet im Gegenzug eine Unterkunft ganz in der Nähe in einer seiner Jagdhütten an. Wenige Stunden nach Sonnenuntergang erreicht die Gruppe die kleine Jagdhütte nicht fern der Passstraße. Arve kümmert sich um ein Feuer im kleinen Kamin, und aus einer versteckten Vorratskammer holt er getrockneten Schinken und Wein.

Graf Arve ist recht unkompliziert und weltoffen, er war selbst einst ein Avesjünger wie die Helden und weiß die eine oder andere Anekdote zu erzählen. Stellen Sie den Grafen als sympathischen älteren Onkel dar, der viele Geschichten zu erzählen hat, die den Erlebnissen der meisten Helden sehr ähnlich sind. Er nimmt aufmerksam die Erzählungen der Helden auf und es scheint, dass er sich selbst ein wenig nach dem Abenteurerleben sehnt.

Fast beiläufig erzählt er den Helden eine Geschichte, die im späteren Verlauf des Abenteuers durchaus noch einmal wichtig werden kann.

Die Gabe der Amazonen

Im Jahr **978 BF**, als der junge Arve selbst noch ein neugieriger Abenteurer war, nahm er in Havena einen wichtigen Auftrag des albernischen Fürsten *Halman ui Bennain* an. Gemeinsam mit seinen Gefährten sollte er die sagenumwobene Amazonenburg Kurkum ausfindig machen, um die Tochter des Fürsten zu finden, die bei den Amazonen leben sollte. Doch niemand kannte die Lage der Burg. Dazu galten die Amazonen als äußerst gefährlich. So zogen sie einige Zeit durch die Wildnis der Beilunker Berge und erlebten verschiedene Abenteuer. Dabei fanden sie auch ein junges Mädchen, das ihr Gedächtnis verloren hatte. Graf Arve war von diesem Mädchen sehr angetan, und um so mehr traf es ihn, als er erfuhr, dass es sich bei ihr um *Yppolita*, die Amazonenkönigin und Halmans Tochter persönlich handelte, die durch eine Intrige ihrer Schwester *Ulissa* vom Thron gestoßen worden war und durch einen druidischen Zauber ihr Gedächtnis verloren hatte.

Doch zusammen konnte man das Komplott Ulissas aufdecken und Yppolita wieder auf den Thron setzen. Die Verräterin Ulissa wurde als Strafe auf dem Burgturm angebunden, damit der legendäre Drache *Smardur* sie hole, der seit jeher Opfer unter den Amazonen Kurkums fordere und diesen dafür in manchen Schlachten beigestanden habe. Doch dieser sei über 10 Jahre nicht erschienen, so dass Yppolita Gnade walten ließ und ihre Schwester aus Kurkum verbannte.

Noch heute vermisst der alte Graf die anmutige Amazonenkönigin und bittet die Helden im Spaß, soweit sie einmal der Amazonenkönigin ansichtig werden sollten, diese von ihm zu grüßen.

Die Ereignisse sind nachzulesen im Roman **Die Gabe der Amazonen**.

Am nächsten Morgen will sich Graf Arve mit seinem Pagen auf den Rückweg nach Altzoll machen. Je nach Zustand des Pagen sollten ihn die Helden deshalb zumindest noch bis ins Flachland begleiten, wo sich sicherlich ein Bauerkarren für den restlichen Weg finden lässt.

Herofan (etwa 29. Ingerimm)

Während ihrer Reise über den Arvepass können die Helden fast täglich einen stolzen, weißen Greifen mit mächtigen Pranken in großer Entfernung über die Gebirgszüge fliegen sehen. Mit einer gelungenen *Götter/Kulte*-Probe +8 weiß ein Held, dass es sich hier um Herofan handeln muss, dessen Horst am Arvepass liegt und der von den Zwölfgötter-Gläubigen als heiliges Tier des Praios mit äußerster Ehrfurcht behandelt wird.

Einen Tag vor Erreichen der Feste *Leuenfels* kommt es zu folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kränkelnder, krächzender Schrei, der euch bis tief ins Innere dringt, schreckt euch auf. Über die Felskuppe, die ihr gerade zu erklimmen suchtet, rauschen zwei große Höllengeschöpfe mit öligen Schnäbeln und scharfen Klauen. Ihr Gefieder ist dunkel gerupft, und in ihrer Brust brennt das Feuer der ewigen Rachsucht – Irrhalken!

Doch ihnen folgt mit majestätischen Schwingen der weiße Greif über eure Köpfe hinweg. Das Licht der Mittagsonne scheint an seinem Leib neue Kraft zu gewinnen und gibt seinem Federkleid eine strahlende Aura. Sein durchdringender Schrei lässt die Dämonen auseinanderwirbeln.

Einen kurzen, aber heftigen Kampf zwischen den gegensätzlichen Kreaturen kann der Greif mit Mühe und Not für sich entscheiden – immerhin steht Praios' Schild hoch am Himmel. Schildern Sie einen wütenden Luftkampf zwischen den Dämonen und dem Götterboten ein Dutzend Schritt über dem Pass, in den höchstens Fernkämpfer oder Zauberer (deren Zauber jedoch bei Herofan keine Wirkung zeigen) eingreifen können.

Angeschlagen und blutig, mit struppigem Gefieder und zahlreichen versengten Federn am Leib landet der Greif schließlich auf dem Passweg und versperrt den Helden den Weg. Sobald diese an ihn herangetreten sind und ihn ansprechen, betrachtet er sie nur grimmig und spricht in ihren Köpfen: "Tretet beiseite!"

Da erst hören die Helden ein Scharren hinter sich und bemerken, wie zwei weitere Irrhalken unmittelbar hinter ihnen auf dem Weg gelandet sind. Wieder entbrennt ein Kampf, dieses Mal jedoch am Boden, so dass die Helden dem Greifen Herofan beistehen können.

Asqarath (Irrhalk)
Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 16

Krallen: IB 12	**AT** 9	**PA** 9	**TP** 2W+2	**DK** NS
Schnabel: IB 12	**AT** 16	**PA** 9	**TP** 1W+8	**DK** N

LE 50 **RS** 5 **GS** 18/6 **MR** 8 **GW** 18

Besonderheiten: Regeneration I + II, Resistenz gegen magische Angriffe, Raserei, Schweben, Verwundbarkeit (Praios, Wasser); 3 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen. Eine unparierte Gute Attacke eines Asqarath bedeutet, dass das Opfer mit der Glut in Berührung gekommen ist und W20+10 TP erleidet (nach den Regeln für elementaren Sekundärschaden: Feuer). Asqarathi zerplatzen bei ihrer Vernichtung in umherfliegende, glühende Splitter (nach den Regeln des IGNISPHAERO).



Selbst wenn die Helden nicht in den Kampf eingreifen, wird der stolze Greif schließlich den letzten Irrhalk in der Luft zerreißen. Haben sie dem Greifen jedoch im Kampf beigestanden, so glauben die entsprechenden Helden, dass der Greif sie direkt anblickt, und sie fühlen eine wohlige Wärme über dem Herzen. Der Greif hat den Helden seine Gunst erwiesen und Praios legt für eine Weile seine schützende Hand über die Gruppe: Ausgewählte Helden sind nun für 3W6 Wochen *Schwer zu verzaubern* (wie der entsprechende Vorteil).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr spürt den Blick des Greifen tief in euren Herzen. Jede Schandtat, jede Lüge scheint offenbar, und ihr glaubt den Moment der Sühne nahe. In euren Köpfen vernehmt ihr eine tief durchdringende Stimme: "Keiner von euch ist frei von Frevel. Doch niemand ist frei von Frevel außer unserem Herrn Praios. Ich spüre Schatten im Osten, die sich der zwölfgöttlichen Ordnung entgegenstemmen. Doch in Kampf und Gottvertrauen wird Gerechtigkeit die ewige Finsternis zurückschlagen. *Seine* Diener sind voller Zuversicht und siegessicher, doch die Diener des Herrn sind unsicher und uneinig. Übergebt das Zeichen des Götterfürsten an seine höchste Dienerin in der Stadt, welche zu Ehren des Herrn erstrahlt. Dies sei Beweis für das Vertrauen des Herrn in seine Diener!"

Mit dieser geheimnisvollen Nachricht erhebt sich der Greif mit mächtigem Flügelschlag und verschwindet im grellen Licht der blendenden Sonne. Aus seinem prachtvollen Federkleid löst sich eine einzelne große Feder und schwebt wiegend direkt in die Hände des Zweiten Gezeichneten: ein Zeichen des Praios.

Das Orakel des Greifen sollte für die Helden leicht zu lösen sein. Sie selbst wurden ausersehen, die Feder des Greifen als Praios' Zeichen in dessen Stadt zu bringen.

Götter/Kulte-Probe:
2 TaP*: Als Stadt des Praios ist Beilunk bekannt.
6 TaP*: Die Höchste Dienerin ist *Gwidûhenna von Faldahon*, Markgräfin Beilunks und zugleich Erleuchtete des Praios.

Über die Passhöhe (30. Ingerimm bis 3. Rahja)

Einen Tag nach der Begegnung mit dem Greifen erreichen die Helden die Burg *Leuenfels* auf der Anhöhe über dem Arvepass. Die heruntergekommene Festung dient als unbedeutende Provinzwacht. Die Hauptfrau *Cella von Menzheim* weiß zu berichten, dass in der letzten Nacht eine dunkle Kutsche die Passstraße befuhr. Entgegen aller Annahmen haben die Helden kaum Zeit gegenüber den Borbaradianern gut machen können – Publius Rothorn hetzt die Pferde auf unmenschliche Weise und verstärkt magisch deren Ausdauer.

Nachdem die Helden die Trollzacken hinter sich gelassen haben, begegnen sie einer Gauklertruppe, die aus Richtung Beilunk kommt und der die schwarze Kutsche vor einem Tag aufgefallen ist. In der Tat haben Azaril und Mirona den Weg in Richtung der Praios-Metropole Beilunk eingeschlagen.

Beilunk

Beilunk

Einwohner: ca. 8.000
Wappen: grüner Balken auf blau, im oberen Feld ein goldener Greif, im mittleren Feld drei Bedonblüten
Herrschaft / Politik: weltliche Herrschaft der Praios-Kirche unter der Markgräfin und Hochgeweihten Gwidûhenna von Faldahon
Garnisonen (regulär): wenige Sonnenlegionäre, einige Rondrianer, etliche Bannstrahler, 4 Banner Kaiserlich Beilunker Hellebardiere, 2 Banner Kaiserlich Beilunker Seegardisten, 1 Schwadron Kaiserlich Tobrische Reiterei, 1 Kompanie Kaiserlich Angbarer Sappeure, 20 Markgräflich Beilunker Ehrengardisten, 150 Matrosen und Seesöldner der Kaiserlichen Perlenmeerflotte
Tempel: Praios (nach Gareth und neben der Wehrhalle zu Elenvina der wichtigste und prächtigste Praios-Tempel), Rondra, Efferd, Phex, Hesinde, Rahja
Wichtige Gasthöfe: Taverne 'Schwarzer Bär' (Q4/P4), Gasthof 'Sonnenschein' (Q7/P8/S14)
Besonderheiten: Die große, freitragende Kuppel des Praios-Tempels ist ein Meisterwerk der Baukunst und die zweitgrößte nach der des Tempels der Sonne in Gareth.

Ankunft in Beilunk (3. Rahja)

Die Spur der Borbaradianer verliert sich natürlich in einer solch großen Stadt, und so sind die Helden auf die Obrigkeit Beilunks angewiesen. Deshalb wird der Weg sie wohl oder übel in die Oberstadt führen. Die Helden werden am Stadttor ausgiebig kontrolliert – doch das Empfehlungsschreiben des Schwertes der Schwerter wirkt Wunder.

Gerüchteküche

Auch in Beilunk sind bereits vage Nachrichten aus Mendena eingetroffen und Truppen werden mobilisiert, doch Genaueres über die Umstände scheint niemand zu wissen. Immerhin können die Helden erfahren, dass mittlerweile auch die Stadt Ilsur gefallen sein soll. Die Gerüchte über die Natur der Feinde variieren zwischen 'maraskanischen Freibeutern', 'Answin von Rabenmund', 'novadischen Piraten' oder gar 'gut organisierten Invasoren aus Al'Anfa'.

Die Oberstadt

Das prachtvollste Gebäude Beilunks ist zweifellos der Tempel des Götterfürsten. Die goldene, freitragende Kuppel überspannt ein Gebäude aus weißem Marmor, dessen Portal mit den weißen Greifen dem Betrachter leicht ein beklemmendes Gefühl einflößt.

Gwidûhenna von Faldahon, die Markgräfin Beilunks, ist zugleich Erleuchtete des Praios und somit oberste Geweihte des Praios-Tempels. Im Tempel ist sie jedoch weitaus seltener anzutreffen als auf der markgräflichen Burg.

Audienz im Alten Grafenpalast

Mit ihren Berichten und dem Empfehlungsschreiben aus Perricum erhalten die Helden noch am selben Tag eine Audienz bei der Markgräfin. Die Praiotin empfängt die Helden gebührend, meidet jedoch möglichst den Kontakt mit magisch begabten Gruppenmitgliedern.

Besprechung mit den Helden

Die Helden geraten mitten in eine Stabssitzung der Mächtigen Beilunks: Sowohl militärische und kirchliche als auch weltliche Berater der Fürstin diskutieren die Lage Beilunks. Hier werden die Helden als Gesandte des Schwertes der Schwerter vorgelassen und ihnen wird mit der Auflage das Wort erteilt, zu berichten, was ihnen über die Invasoren bekannt ist. Doch den Aussagen der Helden über den Feind mag man zunächst nicht recht glauben.

Gwidûhenna kann allerdings die Berichte vom Fall Ilsurs bestätigen. Man wisse zwar noch nichts Genaues, aber auf jeden Fall sei die Ostküste Tobriens überfallen worden. Das Schlimmste sei aber, dass der Großteil des tobrischen Truppenkontingentes, insbesondere aber das Elitegarderegiment *Raul von Gareth* auf Befehl der Reichsrätin *Hitta vom Berg* nach Almada verlegt worden ist, um dem drohenden Konflikt mit dem 'Lieblichen Feld' entgegenzusehen.

Die Lage in Tobrien war zu dieser Zeit ruhig, aber jetzt liegt die Ostküste bar jeder Verteidigung. Tobrien hat momentan den unbekannten Invasoren wenig entgegenzusetzen. Man sei auf Gedeih und Verderb verloren, und teilweise werden beratende Stimmen laut, vor dem übermächtigen Feind zu kapitulieren. Ratlosigkeit macht sich in der Runde breit.

Die Feder Herofans

Sollte der Zweite Gezeichnete jetzt nicht von selbst die Feder des Greifen an die Markgräfin übergeben, wird er erneut die Stimme Herofans in seinem Kopf vernehmen, dessen Befehl er sich nicht widersetzen kann.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Gwidûhenna streicht liebevoll über die glänzend weiße Feder. Sie blickt auf und ihre Augen erstrahlen in neuem Glanz: "Dies ist ein Zeichen des Herrn! Wie der Feind auch kommen mag, wir werden keinen Schritt breit unseres Landes an ihn geben, ohne dass er gehörigen Blutzoll zahlt. In Praios liegt unser Vertrauen. Es ist die Zeit, Frevel zu sühnen. Beilunk wird standhaft dem Feind entgegensehen und kämpfen." Staunendes Murmeln der Anwesenden erfüllt den Saal, doch von der Erleuchteten geht eine Aura der Überzeugung aus. Dann sind erste Hochrufe zu vernehmen, denen sich immer mehr ihrer Berater und Beraterinnen anschließen.

Das göttliche Zeichen einigt die Gläubigen und gibt Beilunk neuen Mut. Der Dank Gwiduhennas gilt den Helden als Überbringer dieses Zeichens, und sie befragt diese ausgiebig nach der Bewandtnis der Feder. Schließlich lädt die Erleuchtete in ihre Privatgemächer, um den Belangen der Helden weiteren Platz einzuräumen.

Spuren der Borbaradianerinnen

Als das Gespräch auf die flüchtenden Borbaradianer kommt, zieht Gwiduhenna *Lanzelind Heilenhorst* (S. 245), die Hauptfrau der Pfeile des Lichtes, als ihre Beraterin hinzu. Diese weiß zu berichten, dass es am gestrigen Abend einer Einheit der Pfeile gelang, in der Spelunke *Neunauge* im Hafenviertel die gesuchte Borbaradianerin Azaril Scharlachraut aufzustöbern. Beim Versuch, die Schurkin dingfest zu machen, kam es jedoch zu einem heftigen Gefecht, bei welchem zwei Pfeile ihr Leben ließen. Schließlich griff eine leichenblasse Magierin in den Kampf ein, erhob die getöteten Magier zu neuem Unleben und schickte sie gegen die anrückende Verstärkung. Mittels des Zaubers NEBELWAND gelang den kriminellen Subjekten schließlich die Flucht. Am nordöstlichen Stadttor verhexten die Flüchtigen zwei wachhabende Gardisten, die auch heute noch nicht wieder bei Verstand sind.
Was die beiden in der Spelunke suchten, weiß Lanzelind nicht, empfiehlt jedoch, dort noch einmal nachzufragen. Sie selbst hat einen Trupp Pfeile des Lichts nach Norden ausgesandt, in der Annahme, dass die Flüchtigen die Stadt verlassen haben. Bisher gibt es aber noch keine Nachricht.

Die Magierakademie Schwert und Stab

Die Akademie *Schwert und Stab* hat ihre Räume in einem eindrucksvollen, jedoch recht unansehnlichen Backsteinbau im besten Wehrheimer Kasernenstil am Rande der Stadtmauer. Die Zöglinge erhalten an dieser Schule eine raue Ausbildung an Leib, Seele und Astralkunst und sind sich des hohen Niveaus ihres Könnens durchaus bewusst – ihre Arroganz ist in der Stadt schon sprichwörtlich.

Der Akademieleiter *Saldor Foslarin* ist ein Zwerg, zu dem der harsche Kommandostil nicht recht passen will; in magischen Fachkreisen jedoch wird ihm höchster Respekt nicht nur als Vorsteher des *Bundes des Weißen Pentagramms* (der Weißen Gilde) gezollt, man sagt, dass er seine geringe Größe durchaus durch vollendete Beherrschung vieler Kampfsprüche und des Stabfechtens mehr als ausgleicht. Der *Convocatus Primus* kann den Helden aus seinem offenen Brief gegen die Berichte der Gezeichneten bekannt sein (**MdD 26**).
Derzeit können die Helden an der Akademie weder etwas Neues in Erfahrung bringen, noch eine Audienz bei Saldor Foslarin erwarten. Höchstwahrscheinlich werden sie sogar nicht einmal eingelassen.

Recherche im Hafenviertel

Das Neunauge

Am Radrom im schäbigsten Teil des Hafenviertels gelegen, bietet das *Neunauge* den zwielichtigsten Gestalten Beilunks Unterschlupf. Die Spelunke ist für Schmuggler und Bettler gleichermaßen gut zu erreichen, und so hat Wirtsmann *Jagotin* allabendlich viel zu tun, damit jeder Schreihals genug von seinem schalen Bier bekommt. Man kann zwischen rußgeschwärzten Wänden noch einige Kampfspuren entdecken, aber Jagotin ist es recht gut gelungen, seine Kneipe wieder in Schuss zu bringen.
Über die seltsame Elfe, die die Pfeile festnehmen wollten, kann er nur sagen, dass sie nach einem wildniserfahrenen Führer gesucht hatte, der sich im Ogerbusch, einem großen Waldgebiet östlich der Stadt, auskennen solle. Mehr weiß er nicht, hat aber auch gehört, dass die beiden 'Zauberinnen' in einer schwarzen Kutsche unterwegs gewesen sein sollen.

Was ist der Ogerbusch?

In der Stadt kann zum 'Ogerbusch' in Erfahrung gebracht wird, dass es sich um einen gefährlichen, ogerverseuchten Forst nördlich der Beilunker Berge in der Baronie Shamaham handelt. Am leichtesten erreicht man diese Gegend über das Dorf Shamaham, von welchem ein alter Karrenweg Richtung Süden in den großen, unüberschaubaren Wald führt.

Wohin des Weges?

Den Helden sollte anhand der gesammelten Indizien klar werden, dass sich Mirona und Azaril Richtung Shamaham und Ogerbusch begeben haben. Ansonsten sollte sich ein Held nach einer gelungenen KL-Probe an die Markierung auf der Karte im Hotel *Kaiser Reto* zu Perricum oder das Interesse der Magierin an den Geistererscheinungen zu Shamaham erinnern.
Sie sollten nicht auf Biegen und Brechen den Weg der Helden bestimmen, es sollten vielmehr die Helden selbst sein, die den Weg nach Osten einschlagen. Hinweise auf eine schwarze Kutsche können die Helden aber doch in die richtige Richtung locken.

Kapitel III: Das Ogerkreuz

Die Reise Richtung Shamaham (4. bis 6. Rahja)

Nach einem Reisetag erreichen die Helden das Dorf Grünau am Radrom. Hier stoßen sie auf Hinweise aus der Bevölkerung, dass kürzlich die Pfeile des Lichts hier gewesen seien, ihren Weg aber nach kurzem Aufenthalt nach Norden Richtung Warunk fortgesetzt hätten. Auf dem weiteren Weg nach Osten sind die Helden also auf sich allein gestellt.

Vereinzelte Flüchtlinge

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ratternd und klappernd kommt euch ein hoch beladener Leiterwagen entgegen, gezogen von einem mageren Ochsen und gelenkt von zwei jungen Burschen. Auf der Ladefläche türmen sich neben Kisten, Stühlen und Decken Körbe mit Hühnern und Kornsäcke, und auf einem Stapel aus aufgeschichtetem Stroh hocken ein alter Greis und zwei junge Kinder. Ohne aufzublicken stapft der kleine Zug an euch vorüber, während eine Frau, die neben dem Wagen einhergeht, trotzig und erhobenen Hauptes ihren Kindern ein Wiegenlied singt: "Die Sonne lacht nicht für 'n Graf allein, träume schön, mein liebes Kindchen. Eines Tages wirst frei du sein, du und deine kleinen Pferdchen ..."
> Die traurigen Klänge wehen zu euch herüber.

Bei der Bauernfamilie handelt es sich um Flüchtlinge aus Kendram, das östlich von Shamaham liegt. Sie vertrauten den grausigen Berichten aus Mendena und entschlossen sich dazu, einige Verwandte nahe

Beilunk zu besuchen. "De Sommer will sisch nisch richtisch einstellen, und de Feldfrucht wächst nisch, wie's sin soll. Dazu de ewische Regen, datt sin schlimme Zeichen."

Entdeckungen in Shamaham

Am späten Abend des 6. Rahja erreichen die Helden Shamaham. Von hier aus führt die Reichsstraße weiter Richtung Ostküste, ein kleiner Pfad zweigt südlich in den dichten Ogerbusch ab.

Shamaham: Wichtige Personen und Orte

Shamaham, Hauptort der gleichnamigen Baronie, zählt etwa 500 Seelen. Die Baronie wird verwaltet von Landmeister *Arulf von Barn*, der ein stolzes Gehöft am Ortsrand sein eigen nennt. Die Reichsstadt Shamaham selbst obliegt dem Junker *Sagat Myelin von Shamaham*, der sich gemeinsam mit *Thimorn Grabensalb*, einem in Shamaham ansässigen Magier, um das Wohl seiner Bürger kümmert.

Da der Handel mit den Amazonen Kurkums (hauptsächlich der Safranhandel) seit langem fast ausschließlich über Shamaham abgewickelt wird, ist der Ort durch die Jahre zu einem beträchtlichen Wohlstand gekommen. *Maline Erber*, die das Safrangeschäft ihres vor zwanzig Jahren ermordeten Mannes wieder aufgebaut und zu großem Erfolg geführt hat, ist die reichste Händlerin der Stadt und bewohnt ein prächtiges Steinhaus mit Stallungen und einem Lagerhaus nahe des ehemaligen Rondra-Tempel (Malines Tochter *Jalinde Erber* führt übrigens seit zehn Jahren den *Schwarzen Bären* zu Beilunk).

In Shamaham gibt es einen Travia-Tempel und einen kleinen (aber reichen) Phex-Tempel. Das kleine Gasthaus des Ortes, *Rondras Heil*, wird von Wirtin *Perynia* ordentlich geführt und bildet den Mittelpunkt des kleinstädtischen Lebens.

Neben dem Safranhandel lebt Shamaham hauptsächlich vom Ackerbau und der Viehzucht, und so haben sich um den Stadtkern mit Gasthaus und Tempeln einige bäuerliche Hofstätten mit ihren Obst- und Gemüsegärten angesiedelt, während sich rund um Shamaham die aufgeteilte Ackerflur erstreckt – unterbrochen nur durch umzäunte Weidegründe für die schwarz gefleckten tobrischen Rinder.

Die Göttin der Amazonen

Der Tempel der Rondra in Shamaham wurde vor zwanzig Jahren von aufgebrachten Dörflern niedergebrannt (siehe **Die Göttin der Amazonen**) und ist niemals wieder aufgebaut worden, da die Geister der ermordeten Priesterinnen dort noch immer Wacht halten sollen und besonders in letzter Zeit (seit Rondra 1019 BF) häufiger gesichtet worden sind. Der unrühmliche Untergang des Tempels ist jedoch eine Episode der hiesigen Geschichte, über die die älteren Einwohner aus Scham über die frevlerische Tat lieber schweigen. Sollten sie darauf angesprochen werden, leugnen sie in der Regel, Zeuge des Brandes geworden zu sein, oder aber sie beteuern ihre Unschuld.

Damals wurden die Kurkumer Amazonen unter dem Bann des Magiers Xeraan gezwungen, die umliegenden Ortschaften auszuplündern. Dabei kam auch Ulfried Erber, der Mann Malines, ums Leben. Aus Wut über die hinterhältigen rondragläubigen Amazonen wandte sich die Dorfbevölkerung gegen den ortseigenen Tempel.

Soweit die Helden Nachforschungen über die Ruine des Rondra-Tempels anstellen, erzählen die jüngeren Einwohner voller Überzeugung, dass dort unglücklicherweise einst ein Brand bei einer Zeremonie ausbrach und die anwesenden Geweihten getötet hätte. Die meisten Älteren, die wirklich vor zwanzig Jahren dabei waren, schweigen lieber über die Vorkommnisse. Nur vom Magier Thimorn Grabensalb kann man erfahren, dass die Händlerin Maline Erber wohl damals selbst Zeugin des Brandes wurde.

Die Flüchtlinge können die Helden darüber informieren, dass Gerüchte über Truppenteile der Fremden kursieren, die ins Landesinnere vordringen sollen. Außerdem konnten sie ebenfalls eine schwarze Kutsche beobachten, die ihnen entgegenkam.

Erste Flüchtlinge aus dem Osten haben bereits das Dorf passiert, werden hier kaum ernst genommen: Ein 'echter Shamahamer' lässt sich nicht so schnell beeindrucken. Hier habe man mit Ogern und 'verhexten Amazonen' schon genug Schlimmes erlebt, um nicht sofort aufgrund einiger Gerüchte die Flucht zu ergreifen. Als Übersicht über den Ort können Sie das Dorf Wulfenhag (Tempel, Türme und Tavernen S.8) verwenden und dort noch einen Rondratempel einfügen.

Spurensuche im Gasthaus

Im Ort lässt sich schnell in Erfahrung bringen, dass die ehrwürdige Magistra ya Menario von der Akademie zu Brabak mit ihrer elfischen Schülerin ein Zimmer im Gasthaus *Rondras Heil* bezogen habe. Die beiden hätten vor etwas mehr als einem Tag den Ort erreicht.

Die Wirtin Perynia ist noch immer angetan von den feinen Herrschaften, die ihrem Haus die Ehre erwiesen. Die Damen hätten sich sehr für den 'Unfall' beim Rondra-Tempel interessiert und viel nach Ogersichtungen gefragt. Leider seien sie am Morgen zu einer 'Excursio', wie die feine Frau Magistra meinte, in den Ogerbusch aufgebrochen. Ein mutiges, wenn auch wahnwitziges Unternehmen, wie Perynia findet.

Untersuchung der Zimmer

Zu einer Untersuchung des Zimmers sind schon magische oder profane Einbruchsmittel vonnöten, da die Wirtin nicht freiwillig den Zweitschlüssel herausgibt. Das Zimmer selbst befindet sich in völliger Unordnung. Zurückgelassen wurde nur eine Sternenkarte mit unterschiedlichen Messungen und Markierungen. Eine gelungene *Sternenkunde*-Probe +6 lässt erkennen, der Verlauf des Sternbildes *Ogerkreuz* eingezeichnet ist und besonderes Augenmerk auf den 7. oder 8. Rahja gelegt wurde. Von den in Perricum vermissten Büchern fehlt jedoch jede Spur.

Führerin zum Ogerbusch gesucht

Bezüglich einer Untersuchung des Ogerbuschs empfiehlt man den Helden, die wildniserfahrene *Kena Sehnenriss* aufzusuchen, die sich momentan bei der Safran-Händlerin Maline Erber als Kutscherin verdingt. Die Handelsfrau sieht es jedoch nicht ein, auf eine ihrer besten Fuhrfrauen zu verzichten. Sollte Maline bereits bemerkt haben, dass die Helden sich für die Geschehnisse beim Rondra-Tempel interessieren, ist sie nicht einmal bereit, die Helden einzulassen, und täuscht rege Geschäftigkeit vor.

Die Geister von Shamaham (6. Rahja, nachts)

Da die Nacht schon hereingebrochen ist und eine Suche im Ogerbusch ohne Tageslicht nicht zu empfehlen ist, werden sich die Helden wohl oder übel für eine Nacht im Gasthaus einquartieren oder zumindest im Ort verweilen müssen. Wenn die Helden nicht selbst in der Nacht auf die Geister am Rondra-Tempel warten, schildern Sie dem Zweiten Gezeichneten, dass er äußerst unruhig schläft und immer wieder aufwacht. Ihm scheint, als würden ihm flüsternde Stimmen unverständliche Worte zurufen.

Als der Gezeichnete das dritte Mal in dieser Nacht erwacht, hat er das Gefühl, dass die Stimmen von außerhalb des Gasthauses kommen. Sollten die Helden die Fensterläden des Zimmers öffnen oder selbst auf den Dorfplatz treten, zeigt sich folgende Szenerie:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nebelschwaden haben sich dicht über den Boden des Ortes gelegt, und der helle Schein des Madamals wird immer wieder durch dunkle Wolken gebrochen. Die flüsternden, schemenhaften Stim-

men werden immer deutlicher und lauter. Sie scheinen von der alten Ruine des Rondra-Tempels herübergetragen zu werden. Dort nimmt etwas in den Nebelschwaden Gestalt an: Durchscheinend und leuchtend zeichnen sich drei Gestalten ab. Sie scheinen unwirklich, und doch erkennt ihr Kettenhemden, Schwerter und den aus Perricum so vertrauten Wappenrock mit der eingearbeiteten Leuin. Wie ein flüsternder Sing-Sang erklingt ein spukhaftes Zwiegespräch: "Siehe Solasque, das Hexenbild ist endlich gekommen."
"Schweig Rahjane, der Feind ist nah!"
"Es wird zum Bündnis zwischen Jäger und Beute rufen."
"Bei der Herrin, es sind doch Ungeheuer! Du weißt es, Rondrage, und du nahmst ihnen ihr Heiligstes, Solasque."
"Ich erkämpfte es für die Herrin."
"Es war aber unehrenhaft!"
"Es ist ihres, und es soll auch wieder ihnen gehören."
"Du hast recht, sonst wird *er* es für *seine* Zwecke gebrauchen."
"Halten wir Wacht!"
In den Schwaden verlieren sich die Gestalten der Erscheinung, und nur das helle Madamal erleuchtet die rußgeschwärzten Mauerreste des Löwinnentempels.

Bei den Geistern handelt es sich um die ehemaligen Geweihten *Solasque von Shamaham*, *Rondrage von Ilsur* und *Rahjane von Perricum*, die seit dem Rondramond 1019 BF über die Ruinen des alten Tempels Wacht halten.
Sie ahnen die Zukunft voraus und hoffen, ihr Schicksal endgültig zu erfüllen und an Rondras Tafel gerufen zu werden.

Die strauchelnde Löwin (7. Rahja)

Egal, wo die Helden auch am nächsten Morgen ihre Nachforschungen ansetzen, werden sie in den Strudel der folgenden Ereignisse gezogen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr gerade am Morgen den Dorfplatz überquert, könnt ihr gellende Alarmrufe von den örtlichen Feldern vernehmen. Dort schleppt sich eine Kriegerin taumelnd Richtung Shamaham. Sie scheint verletzt, da sie sich nur mit Mühe vorgebeugt auf den Beinen halten kann. Schließlich bricht sie im Staub der Straße zusammen.

Die Keule *Ogerkreuz*

Die Geschichte der drei Rondra-Geweihten begann vor langer Zeit, als noch der Riesenoger *Arzuch* die tobrischen Lande verheerte. Arzuch galt als mächtigster und schlauester unter den Ogern. Seine Nachfahren bewundern ihn noch heute und verehren als Relikt die uralte Keule des Ogers, genannt Ogerkreuz, Zeichen der Häuptlingswürde im Ogerbusch. Doch auch der mächtige Arzuch fand seinen Meister im Schwertkönig *Raidri Conchobair:* Der heutige Markgraf von Winhall erschlug den Oger und seine Brut im Jahre 990 BF. Nur eine der Frauen des Riesenogers, *Gurza* genannt, konnte damals dem Schwertkönig entkommen und barg später die Keule. Sie nahm den stattlichen Oger *Borgelt* zum Mann, der mit der Keule des Arzuch die Häuptlingswürde des Ogerbuschs an sich riss. Es schien, dass das Ogerkreuz den Bestien Verschlagenheit, ja, geradezu Weisheit brachte und die Fressgier der Häuptlinge besänftigte. So gelang es Borgelt, eine Sippe von nahezu 30 Ogern um sich zu scharen, die seinen Befehlen gehorchten.
Über Jahre terrorisierte diese Bande die Landstriche um den Ogerbusch. Auch Shamaham wurde häufig Opfer der Überfälle durch die Oger. Der Ort war damals als Pilgerort für Rondra-Gläubige bekannt, die die Nähe der legendären Amazonen aus den Beilunker Bergen suchten. Und so machte es sich die Rittsfrau der Göttin *Solasque von Shamaham* mit den beiden Knappinnen *Rondrage von Ilsur* und *Rahjane von Perricum* zur Aufgabe, in den Ogerbusch vorzudringen und den Häuptling der Menschenfresser zu erschlagen. Mit einigen tapferen Bütteln des damaligen Landmeisters zu Shamaham gelang es den Geweihten, den Ogerhäuptling mit nur wenigen seiner Krieger aufzuspüren, und es entbrannte ein blutiger Kampf. Doch als Solasque den Häuptling Borgelt erschlagen hatte, eilten weitere Oger zur Hilfe und Solasque entschied sich in einem Moment der Feigheit mit ihren Knappinnen zur Flucht, um die geborgene Keule des Häuptlings um jeden Preis zu bewahren. Doch die anderen Streiter waren auf Gedeih und Verderb verloren und wurden allesamt von den Ogern erschlagen und gefressen.
Die Geweihte brachte das Ogerkreuz dem Tempel als Opfergabe dar, doch die Leuin schien die Feigheit ihrer Dienerinnen nicht zu verzeihen und so wurden die drei Geweihten im Jahr 998 BF Opfer der Flammen, als das aufgebrachte Volk den Tempel in Shamaham niederbrannte (siehe **Die Göttin der Amazonen**). Die Händlerin und Witwe Maline Erbers barg schließlich die Keule aus der Tempelruine und verstaute sie in einem Lagerraum voller Kuriositäten aus fernen Ländern.
Ohne das Ogerkreuz zerfiel die Einheit der Oger im Ogerbusch, und jeder ging seiner eigenen, blutrünstigen Wege. Häuptlinge gab es im Ogerbusch viele, doch keiner konnte die Einheit wieder herstellen. Erst dem Oger *Garrg*, einem Enkel Borgelts, gelang es vor einigen Jahren, wieder einige Oger zusammenzurufen.
Doch es scheint eine stillschweigende Vereinbarung zwischen den Einwohnern von Shamaham und den Ogern zu geben: So halten sich die Menschenfresser von der Siedlung fern, und die Menschen meiden den Ogerbusch. Auch Kena Sehnenriss kann den für Außenstehende unbekannten Weg nach Kurkum durch den Busch unbehelligt beschreiten. Die Sippe um Garrg ist daran gewöhnt, sich hauptsächlich von Wildschweinen und anderen Bewohnern des Waldes zu ernähren, doch die Sehnsucht nach dem alten Relikt ist in den Ogern noch immer vorhanden, auch wenn man dafür keinen offenen Krieg mit den Menschen beginnen will.
Doch was tun, wenn jemand die legendäre Keule als Fokus für einen Beherrschungszauber benutzt, so wie es Galotta dieser Tage vorhat?

Gerüchte und Geschichten

Die Helden können Details dieser Geschichte an verschiedenen Orten vernehmen:

- Die Wirtin Perynia weiß um den Riesenoger Arzuch und seinen Tod durch die Hand des Raidri Conchobair. (Sie war als junges Mädchen hoffnungslos verliebt in den stolzen Recken und kennt viele Anekdoten über ihn.)
- Allgemein weiß man im Dorf von den drei Rondra-Geweihten, die einst in den Ogerbusch gezogen sind, um die Oger Borgelt und Gurza zu erschlagen. Sie erbeuteten eine mächtige, uralte Keule – das Ogerkreuz.
- Über das Feuer im Rondra-Tempel redet man nicht gern (siehe S. 30). Auf jeden Fall werden die Helden an die Händlerin Maline Erber verwiesen, deren Mann damals ums Leben kam. Wo die Keule nach dem Feuer geblieben ist, weiß man nicht. Die Dörfler gehen davon aus, dass sie im Feuer verbrannte.
- Der Magier Thimorn Grabensalb ist sicherlich die beste Informationsquelle für die Geschichte und die Keule. Er beschäftigt sich schon seit langem mit der Historie der Keule und ihrer Anwendung als mächtigen Fokus für Zaubereien – zumindest theoretisch. Auch er wird erst von dem aktuellen Aufenthaltsort der Keule erfahren, wenn Maline Erber ihr Schweigen bricht.

Es ist für den Fortgang des Abenteuers von elementarer Wichtigkeit, dass die Helden während ihres Aufenthaltes in Shamaham noch nicht allzu weit kommen, denn sie dürfen erst später erfahren, wo sich die Keule derzeit befindet.

Die Unbekannte ist die Amazone *Thornia von Löwenstein* aus der gleichnamigen Festung, die nordöstlich von Shamaham auf halbem Weg nach Mendena liegt. Sie warnte schon Mendena vor den Truppen des Dämonenmeisters und ist nun auf dem Weg nach Kurkum, um Königin Yppolita vom Fall der Feste *Löwenstein* zu berichten. Sie ritt aus Mendana zurück in Richtung Löwenstein und geriet in ein kurzes, aber heftiges Gefecht mit Spähern Borbarads, der die Amazonenburg inzwischen grausam in Besitz genommen hatte. Nur mit knapper Not konnte sie entkommen und schleppte sich zu Fuß ins Hinterland.

Thornias zahlreiche Wunden benötigen dringend einer Heilung. Da die Amazone jegliche Heilmagie ablehnt, ist sie (außer durch eine Liturgie) nur auf profane Weise zu heilen. Die Amazone berichtet vom Fall Löwensteins und glaubt auch, dass Mendena den herannahenden dämonischen Feinden nichts entgegenzusetzen hatte. Zum Schrecken der Einwohner Shamahams weiß sie davon zu berichten, dass ein Banner von Kavalleristen unter Führung des brutalen Ingolf Notmarker kaum noch einen Tag von der Baronie entfernt ist und eine Spur der Verwüstung und Brandschatzung hinterlässt.

Sie will sich keinesfalls länger hier aufhalten, sondern nach Kurkum reiten, um Yppolita zu warnen und um Hilfe zu bitten. Davon lässt sie sich nur mit Gewalt abbringen. So erbittet sie bei Maline Erber ein Ross und verlässt den Ort in südliche Richtung. Sie wird nicht zulassen, dass die Helden sie begleiten oder ihr folgen, da der Weg nach Kurkum eines der bestgehüteten Geheimnisse des Amazonenvolkes ist.

Suche oder Hilfe?

Haben die Helden am frühen Morgen noch geplant, Azaril und Mirona nachzugehen, so müssen diese Pläne wegen der aktuellen Bedrohung durch feindliche Truppen verschoben oder gar fallengelassen werden. Machen Sie als Meister deutlich, dass die Helden bei dem Versuch, Schlimmes zu verhindern, bereits mitten in die unmittelbare Bedrohung hineingeschlittert sind.

Natürlich können es die Helden dennoch als wichtiger erachten, gerade jetzt die beiden Borbaradianerinnen im Ogerbusch zu suchen, doch gäben sie damit wohl einen Großteil der Einwohner Shamahams dem Tod preis. Sollten sich die Helden dagegen aufteilen, können Sie eine Gruppe bereits in den Ogerbusch vorschicken, so sie nach Mirona und Azaril (und ihrem Auftraggeber Galotta) sucehn kann. Dort finden dann bereits die Begegnung mit dem Oger Garrg und die Verhandlungen statt. Die Flüchtlinge aus Shamaham folgen mit dem Rest der Helden einige Stunden später ebenfalls in diese Richtung.

Eine andere, ebenfalls leicht umzusetzende Alternative wäre, wenn die Helden noch vor dem Eintreffen der Amazone Shamaham am Morgen verlassen, um nach Azaril und Mirona im Ogerbusch zu suchen. In diesem Fall würden sie irgendwann auf die getötete Ogerin stoßen (siehe unten) und dann dem Flüchtlingszug begegnen, der von dem Tod der Amazone Thornia von Löwenstein und den sich nähernden Söldnertruppen berichtet.

Rettet euer Hab und Gut!

Die Nachricht der Amazone verbreitet sich wie ein Lauffeuer im Ort. Nach kurzer Zeit haben sich viele Einwohner auf dem Dorfplatz versammelt, um zu beraten, was zu tun sei. Wegen der Flüchtlinge der letzten Tage und nun der definitiven Nachricht über anrückende Feinde ist man in ernster Sorge. Landmeister Arnulf von Barn entzieht sich seiner Verantwortung und rät jedem Bürger zur Flucht. Er selbst begibt sich ebenfalls schleunigst zu seinem großen Haus und beginnt mit zwei Knechten eine größere Kutsche zu beladen, was die Panik im Dorf noch erhöht.

Beratungen der Standhaften

Da seit dem Untergang des Rondra-Tempels jegliche Kriegsleute in Shamaham fehlen, wenden sich Junker Sagat Myelin und Thimorn Grabensalb Hilfe suchend an die Helden. Zu diesem Rat gesellt sich auch Maline Erber:

- Der Junker hofft auf die Hilfe der Amazonen von Kurkum, allerdings könne man hier im Ort einem Regiment ausgebildeter Soldaten nicht lange standhalten. Außerdem müsse man sich um Kinder und Alte kümmern.
- Maline Erber erinnert an die Höhlen im Ogerbusch, in die sich die Shamahamer seit jeher im Kriegsfalle zurückziehen würden. Der Ogerbusch gilt aber als sehr gefährlich, und ein Flüchtlingszug hätte ohne Bedeckung kaum Möglichkeit, die rettenden Höhlen zu erreichen. Hier fällt das Augenmerk der drei auf die Helden, und sie werden diese bei allem, was ihnen heilig ist, anflehen, die Flüchtlinge zu führen. Notfalls erklärt sich Maline sogar bereit, die Helden großzügig zu bezahlen.

Schließlich verkündet der Dorfjunker die Entscheidung.

Flucht aus Shamaham

Die meisten Einwohner räumen noch bis zum späten Nachmittag ihr Hab und Gut zusammen. Hier können die Helden tätig werden: Eventuell sind ältere Fuhrwerke in Schuss zu bringen und Güter zu verstauen. Die Rinderherden sollen als Ablenkungsmanöver freigelassen werden, und manch eingesessener Shamahamer weigert sich störrisch, seinen Geburtsort zu verlassen.

Die Helden werden erkennen, dass die älteren Bewohner und die kleinen Kinder nicht mit einem Flüchtlingszug mithalten können. Schnell wird das Augenmerk auf die Händlerfuhrwerke der Maline Erber fallen, aber diese ist damit beschäftigt, die Raritäten aus ihrem Lager zu verstauen, darunter sind Teppiche, Jagdtrophäen, Spieluhren, Safransäcke und allerlei Kuriositäten, die wohl aus ihrer persönlichen Sammlung stammen: merkwürdige Waffen, mohische Schrumpfköpfe, ein maraskanischer Hartholzharnisch etc. Hier gilt es, die knallharte Geschäftsfrau zu überzeugen und ihr den Ernst der Lage vor Augen zu halten, damit diese einwilligt, die Fuhrwerke zur Verfügung zu stellen.

Maline wird schließlich seufzend die Güter wieder abladen, um Alten und Kindern Platz auf dem Wagen zu schaffen. Sollten die Helden nicht selbst darauf drängen, werden andere Shamahamer die Händlerin überzeugen. Unter den Merkwürdigkeiten aus Malines Sammlung befindet sich auch das Ogerkreuz: eine fast mannsgroße Keule aus Knochen. Allerdings darf sie den Helden hier noch nicht auffallen, da sonst der Fortgang des Abenteuers gefährdet ist. Wenn es sich ergibt, können Sie das sperrige Ding in einem Nebensatz erwähnen – allerdings nur, wenn Sie sicher sind, dadurch nicht die vorzeitige Aufmerksamkeit der Helden darauf zu lenken.

Der Bund von Mensch und Menschenfresser

Als die Sonne langsam untergeht, verlässt der Zug der Flüchtlinge die Ortschaft, nur der Landmeister ist in seiner Gier noch immer damit beschäftigt, alle Wertgegenstände zusammenzuraffen. Er lässt sich auch von seinem Junker nicht zum Aufbruch bewegen.

In gemächlichem Tempo folgt der Tross dem Karrenweg tief in den finsteren Forst.

Der Ogerbusch

Im Süden Shamahams erstreckt sich zwischen Perlenmeerküste, Beilunker Bergen und dem Radrom teils sumpfiges, teils bewaldetes Gelände, das zu durchqueren nicht ganz einfach ist. Die Gegend ist kaum besiedelt und der Wald dunkel und mit mäßigem Unterholz durchsetzt. Das erschwert das Vorankommen, begünstigt jedoch auch die ungesehene Flucht der Helden und Shamahamer. Ein einziger Weg, gerade breit genug für ein kleines Fuhrwerk, schlängelt sich zwischen hohen Bäumen und modrigen Moortümpeln hindurch in die Beilunker Berge hinauf, wo er in den *Löwenpass* (S. 38) mündet.

Die Vegetation wird von mächtigen Firunföhren, Rosskastanien, Erlen und der allgegenwärtigen Ogerbeere geprägt, deren dichtes Dornicht zur Gefahr werden kann (**ZBA 205, 207**). Außerdem verströmt das

Gewächs den gleichen Gestank nach ranzigem Fett wie die Oger, was deren frühzeitige Entdeckung erschwert.

Die Oger des Ogerbuschs (8. Rahja)

Die Jägerin Kena Sehnenriss führt den Flüchtlingszug, da sie sich am besten im Ogerbusch auskennt, doch auch sie bemerkt die Gefahr zu spät. Helden mit dem Vorteil *Herausragender Geruchssinn* empfinden kurz zuvor noch den übel riechenden Geruch ranzigen Fettes, und solche mit *Gefahreninstinkt* haben ebenfalls nach gelungener Probe TaP* Aktionen Zeit, sich auf eine unbekannte Gefahr vorzubereiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Sonne ist schon lange untergegangen, aber glücklicherweise scheint das Madamal hell durch die Baumwipfel. Kena hat eben noch verkündet, dass es nicht mehr weit sei, doch nun gibt sie das Zeichen zu halten. Da hört ihr plötzlich Entsetzensschreie von einigen Flüchtlingen.
Aus dem Schatten eines alten Baumriesen tritt eine große menschenähnliche Gestalt, doch fetter und größer: ein Oger. Um euch herum brechen Äste, und mit dem lauten Knacken treten weitere der fettleibigen Riesen neben und hinter euch auf den Weg. Kinder weinen vor Angst und die Entsetzensschreie werden lauter.

Es bedarf keiner großen Ausbildung in *Kriegskunst*, um zu erkennen, dass sich die Flüchtlinge in einer ausweglosen Situation befinden. Die rund zehn Oger haben, wie aus der Ogerschlacht bekannt, eine Kampfkraft von gut 40 Infanteristen, und selbst für die erfahrenen Kämpfer unter den Helden sollte es schwierig sein, hier heil zu entkommen. Doch die Fleischberge machen keine Anstalten anzugreifen und als Kena einen Pfeil auf die Sehne ihres Bogens legt, hebt der vor ihr stehende Oger, wahrscheinlich der Anführer, wie zur Beschwichtigung die Hand.
Hier ist das diplomatische Geschick der Helden gefragt, denn Junker Sagat ist vor Angst wie versteinert. Garrg, der Anführer der Oger, spricht einige Brocken Garethi, während Magier Thimorn Grabensalb das Orkische bruchstückhaft beherrscht. Selbstverständlich kommt es bei der Übersetzung zu einigen Missverständnissen, die Sie als Stolpersteine einbauen können. Der ogrische Häuptling hat die Intelligenz eines aufgeweckten Kindes und spricht dementsprechend.

Verhandlungen

- Zunächst berichtet Garrg von der schicksalhaften Begegnung der Oger mit Azaril und Mirona: "Söhne Ogerons und saftige Menschlein schon lange gelebt in Frieden. Aber Friede gestern von Spitzohr-Frau gebrochen!" Dahinter verbirgt sich Azaril Scharlachkraut, die am gestrigen Tage eine Frau des Häuptlings aufsuchte, um die Keule Garrgs zu fordern. Es kam zu Auseinandersetzungen, in deren Verlauf die Elfe die Ogerin tötete (und erfuhr, dass die Keule von den Rondra-Geweihten erbeutet worden war).
- Für Garrg sind allerdings Elfen und Menschen gleich, und so fordert er den Kopf der Verantwortlichen als Vergeltung, denn ansonsten würde sich seinesgleichen schrecklich an den Flüchtlingen rächen.
- Die Situation erscheint für die Helden zunächst ausweglos, doch der Oger besinnt sich der "Alten Schuld" und der "Gut Keule Ogerkreuz". Hier sollte sich wenigstens der Zweite Gezeichnete an die Geistersichtung im Shamahamer Rondra-Tempel erinnern, doch der Junker und Thimorn verstehen nicht, was der Oger genau will.
- Im Angesicht der gefährlichen Oger und der drückenden Zeit bricht schließlich Maline Erber ihr Schweigen: Ihr Mann war stets ein rondratreuer Geselle, und vielleicht ist es ihm nur so gelungen, den Safranhandel mit den Amazonen zu beleben. Er pflegte auch stets guten Kontakt zur Rittsfrau Solasque im alten Tempel. So wusste sie auch von der beeindruckenden Keule, die den Ogern so wichtig zu sein scheint. Maline war damals von Genugtuung erfüllt, als der Tempel niedergebrannt wurde, da ihr ja die Rondra-Treuen auch ihren Mann genommen hatten. Doch als sie die Keule in den Trümmern des Tempels sah, wagte sie nicht, die Opfergabe zu entweihen, und verbarg sie in ihrem Lagerhaus in Shamaham. Bis zum heutigen Tage hatte sie die Bedeutung des Relikts bereits wieder vergessen.
- Garrg kann die Geschichte der Keule ergänzen (siehe auch S. 32): "Gut Arzuch tot macht von großes Menschleinkrieger."



Entscheidungen

Den Helden nun klar werden, was die beiden Borbaradianerinnen noch suchen: die Keule Ogerkreuz des Riesenogers Arzuch, den einst Raidri Conchobair erschlug. Garrg bietet das Leben der Flüchtlinge für die Rückgabe der Keule. Er selbst ist bereit, mit zehn seiner Krieger und den Helden gegen Shamaham zu ziehen und die Keule zu bergen. Sowohl Junker Sagat, der seine Sprache zurückgewonnen hat, als auch Thimorn Grabensalb bieten sich an, die Helden zu unterstützen. Maline Erber wird mitkommen, um die Helden beim Finden der Keule zu unterstützen. Kena Sehnenriss bleibt bei den Flüchtlingen, um sie zu den sicheren Höhlen zu führen.
So zieht der ungleiche Trupp von Ogern und Menschen nach Shamaham. Schildern Sie den Helden das mulmige Gefühl einer Maus, die sich Seite an Seite mit einer Schlange auf Wanderschaft begibt.

Rückkehr nach Shamaham (10. Rahja)

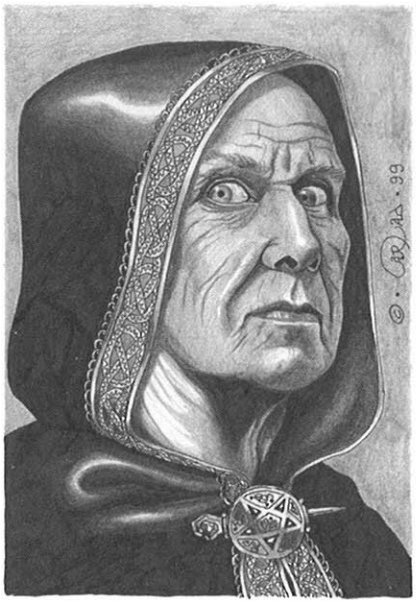
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Morgengrauen erreicht ihr mit euren unheimlichen, streng riechenden Verbündeten den Waldesrand und könnt im Verborgenen auf das etwa 200 Schritt entfernte Dorf schauen. Mehrere Dutzend Pferde weiden auf den Wiesen rund um die Ortschaft, und dunkel gerüstete Reiter ruhen an großen Lagerfeuern, stehen Wache oder plündern die Ortschaft. Etwas weiter östlich auf den Feldern erkennt man das ausgebrannte Wrack einer größeren Kutsche – Landmeister Arulf von Barn und seine Knechte hatten wohl weniger Erfolg bei ihrer Flucht.
Viele Häuser Shamahams stehen in Brand, bei einigen rauchen bereits nur noch die Trümmer. Überall seht ihr Söldner in schwarz-roten Wappenröcken, die in den Häusern plündern und sie anschließend anzünden. Eine besonders große Anzahl von Schergen ist offenbar damit beschäftigt, die Ruinen des Rondra-Tempels geradezu 'umzugraben'. Nahe dem Dorfplatz steht die euch bekannte schwarze Kutsche, auf der wie beschrieben der düster gekleidete Kutscher hockt. Daneben seht ihr einen Mann in schwarzer Magierrobe und mit scharlachroter Glatze – Galotta. Dieser schimpft zornig auf Frauen ein, die ihr als die beiden identifizieren könnt, die ihr die ganze Zeit verfolgt habt. Was die drei genau bereden, könnt ihr allerdings auf diese Entfernung nicht verstehen.

Söldnerführer Ingolf Notmarker (siehe S. 76) hat Shamaham am gestrigen Abend mit seinen etwa 50 Reitern ohne größeren Widerstand und ohne Verluste eingenommen. Von den Söldnern hierher eskortieren ließ sich auch der berüchtigte Schwarzmagier und Reichsverräter Galotta, der Shamaham als Ritualort für die geplante Beherrschung der Oger des Ogerbuschs auserkoren hat.
Noch in der gestrigen Nacht kehrten auch Mirona ya Menario und Azaril Scharlachkraut nach Shamaham zurück. Hier überga-

ben sie Galotta sämtliche gestohlenen Paraphernalia und Gegenstände aus Perricum – nur die Keule Ogerkreuz hatten sie bisher nicht finden können. Allerdings hatte Mirona mittels NEKROPATHIA von der getöteten Ogerfrau (einer Frau des Anführers Garrg) erfahren, dass die Keule vor einigen Jahrzehnten von Menschen gestohlen und im Rondra-Tempel von Shamaham aufbewahrt worden war.

Die gefangene Amazone

Weiterhin sind auf dem Dorfplatz einige Pfähle errichtet worden, an denen eine Handvoll Dörfler, die partout nicht weichen wollten, angebunden worden sind. Darunter befindet sich auch eine den Helden unbekannte Amazone, die vorher nicht im Dorf gewesen war. Bei ihr handelt es sich um *Ayla Ylarsîl von Donnerbach*, Schwertlöwin des Donnertempels zu Kurkum (siehe auch S. 73).



Die Amazone erwehrt sich stolz den Misshandlungen Ingolf Notmarkers, der offensichtlichen Spaß daran hat, die Gefangenen bis zur Bewusstlosigkeit zu peitschen und dann das an der Waffe klebende Blut abzulecken. Dabei versucht er wütend, den genauen Standort der Amazonenfeste Kurkum zu erfahren. Auch sonst schreit der Söldnerhauptmann immer wieder wie trunken über den Platz, wenn er seine Anweisungen (auf Befehl Galottas) gibt. Stets, wenn die Amazone nicht antwortet und der Folter widersteht, kostet er seinen Triumph über die Gefangenen nur noch mehr aus und verspottet sie: Keiner könne der Macht des Dämonenmeisters widerstehen. Nun sei der Weg für das Heer der "Schlampe Lutisana" und des "Leichenschänders Sulman" auf Kurkum endlich frei, und bald werde Meister Galotta wieder alle Oger Tobriens unter seinen Willen gezwungen haben – und dann gäbe es keine Hoffnung mehr für alle "Götzenkriecher".

Beobachtungen und Analysen

Noch haben Galotta und seine Handlanger die Keule Ogerkreuz nicht im Lager der Händlerin Maline Erber gefunden. Doch jeder Versuch, das Artefakt heimlich herauszuschaffen, erhöht die Gefahr noch mehr, es in die Hände des Feindes zu spielen.

Zunächst ist es sinnvoll, den Feind genauer auszuspähen und einen gezielten Angriff oder ein heimliches Manöver zur Erbeutung der Keule zu inszenieren.

● Eine *Kriegskunst*-Probe +4 offenbart, dass ein offener Angriff bei Tageslicht mit den gut sichtbaren Ogern einem Alveranskommando gleichen würde, da die Kavalleristen, sobald sie auf ihren Pferden sind, ihre Kampfkraft verdreifachen und den Trupp trotz Ogern auf offenem Feld niederreiten würden. Dabei ist sogar noch fraglich, ob die Söldlinge nicht auch über Fernkämpfer verfügen.

● Schon früh am Tag treiben einige Reiter die Viehherden Shamahams zusammen und verlassen mit geringer Bedeckung mit den Tieren die Ortschaft Richtung Nordosten.

● Für Galotta wurde der Dorfplatz, auf Befehl Ingolf Notmarkers, von einem knappen Dutzend Söldlingen abgeriegelt. Dort bereitet der Reichsverräter im Laufe des Tages zusammen mit Azaril und Mirona ein großes Beherrschungsritual vor, indem er den Boden mit verschiedensten Zauberzeichen versieht. Dann werden die metallenen Apparaturen aus der schwarzen Kutsche positioniert, und Galotta legt sein Beherrschungsgewand an. Erst eine *Magiekunde*-Probe +10 lässt erkennen, dass auf der Basis druidischer und satuarischer Repräsentation eine größere Beherrschung vorbereitet wird, wobei aufgrund angerichteter Paraphernalia (darunter das entwendete *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung*) wahrscheinlich der 'Herr der Rache' Blakharaz um Hilfe gebeten werden soll.

● In den ersten Häusern der Ortschaft hat Notmarker einige Späher postiert, da er mit ungebetenen Gästen rechnet. Diese halten sich gut versteckt und können nur mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe +8 von den Helden entdeckt und umgangen werden. Sollten die Helden bereits hier bemerkt werden, ist es Ihnen überlassen, ob sie die sofortige Gefangennahme der Helden veranlassen oder aber die Späher nur Notmarker benachrichtigen, der die Helden zunächt gewähren lässt und ihnen einen Hinterhalt legt.

● Derweil stellen die restlichen Söldner, von Ingolfs rauen Befehlsschreien angetrieben, das Dorf auf der Suche nach der Keule auf den Kopf. Jedes Haus, das gründlich durchsucht wurde, wird anschließend den Flammen preisgegeben.

● Demonstrieren Sie auch möglichen Spähern oder den Gefangenen auf dem Dorfplatz, wie brutal Notmarker mit seinen Untergebenen umgeht. Scheinbar grundlose Schläge, Verstümmelungen und sogar Morde verübt der Xarfai-Paktierer. Besonders perfide sind seine Versuche, durch die qualvolle Ermordung eines Bauern die Amazone Ayla zum Reden zwingen zu wollen.

Möglicherweise haben die Helden bereits jetzt erkannt, dass die Geister der Rondra-Geweihten von Shamaham die Rettung wären, um die Keule vor dem magischen Zugriff Galottas zu schützen. Allerdings werden die Geister erst in der Nacht erscheinen.

Der Fund der Keule

Noch bevor die Helden zuschlagen können, wird als eines der letzten Häuser das Lager von Maline Erber von acht Söldnern unter Führung von Mirona ya Menario und Azaril Scharlachkraut durchsucht.

Stellen Sie hier die Geduld der Helden auf die Probe, ob sie nun aus Angst, zu spät zu kommen, planlos losstürmen oder spontan andere Pläne für die sich nun verändernde Situation entwickeln können. Denn in der Tat tritt schließlich Azaril triumphierend aus dem Haus – mit dem Ogerkreuz in der Hand. Mit einem Glühen in den Augen nimmt Galotta eine magische Analyse vor und lässt das kostbare Artefakt dann zum Ritualplatz tragen.

Kampf um das Ogerkreuz

Spätestens mit Rückkehr der Späher erklingt vom Dorfplatz ein fremdartiger Singsang. Galotta beginnt mit seiner Zeremonie, in der er würdevoll und konzentriert um die Keule schreitet und seine magischen Formeln in einer unbekannten Sprache intoniert.

Spätestens jetzt wird es Zeit für die Helden und die Oger, in das Geschehen einzugreifen.

Kampfsituationen

Da die Einzelheiten eines Angriffs nur schwer vorherzusagen sind, sind hier die in Shamaham vorliegende Situation und deren weiterer Verlauf geschildert. Lassen Sie Ihren Helden größtmöglichen Freiraum. Umsichtige oder verwegene Planung sollten Sie auch ruhig mit Erfolg belohnen, auch wenn die Helden hier nur geringe Erfolgsaussichten haben. Maline Erber wird am Waldrand zurückbleiben, da sie in einem Kampf keine große Hilfe wäre und sie das Versteck der Keule nicht mehr zeigen muss.

Anregungen für einen Kampf können Sie sich aus dem Chimärenüberfall auf Borbra holen (**MdD 139**). Zeigen Sie den Helden hier vor allem die Möglichkeiten für einen massierten Angriff auf das Ritual auf – immerhin haben sie zehn starke Ogerkämpfer an ihrer Seite.

● Beschreiben Sie nur den einzelnen Helden ihren Standpunkt und Blickwinkel in der Schlacht, da es unmöglich ist, das hitzige Gefecht in seiner Gesamtheit zu überblicken.

● Enge Gassen lassen sich gut durch einen Oger allein verteidigen oder stürmen.

● Entscheiden Sie anhand des Kampfablaufs, wann weitere Feinde in den Kampf eingreifen können. Die Pferde der alarmierten Söldner erhöhen deren Kampfkraft auf dem Marktplatz deutlich, können jedoch mit Feuer oder anderen Mitteln in Panik versetzt werden.

● Ingolf Notmarker ist ein veritabler Gegner, insbesondere für den Dritten Gezeichneten. Er sollte jedoch immer wieder dank seines Pak-

tes mit unmenschlichen Kraftanstrengungen entkommen. Dazu verwendet er den einen oder anderen Söldling auch rücksichtslos als Schild oder Schwertfutter. Grundsätzlich neigt er zu hinterhältigen Aktionen – und es ist ihm ein besonderes Vergnügen, seine Gegner regelrecht abzuschlachten. Er bleibt, bis die meisten Söldner besiegt oder geflohen sind – dann ergreift auch er die Flucht.

- Ein stürzender Oger stellt eine Gefahr für Freund und Feind dar, da die Menschenfresser gut 250 Stein wiegen.
- Ein weiteres Gefahrenpotential bietet die Fressgier der Oger, die im Wahn kaum zwischen Helden und Feinden unterscheiden und sich rücksichtslos auf jegliche mögliche Beute stürzen.
- Gelingt es den Helden gegen den Widerstand Ingolf Notmarkers frühzeitig, die Amazone Ayla Ylarsîl von Donnerbach zu befreien, wird sich auch diese am Kampf beteiligen. Sollten die Helden sie nicht befreien können, so wird es ihr selbst gelingen, im Kampfgetümmel ihre Fesseln zu lösen. Dann taucht sie unvermittelt neben einem arg bedrängten Helden auf und steht diesem bei.
- Azaril Scharlachkraut kann aus einem Versteck heraus einen Helden, der Galotta zu nahe kommt, mit einem FULMINICTUS niederstrecken. Mit SPINNENLAUF, ARMATRUTZ und AXXELERATUS stellt sie eine gefährliche Gegnerin da, die schnell die Position wechseln kann und dem Nahkampf mit den Helden entgeht, während sie eine Leichte Armbrust für den Fernkampf benutzt.
- Mirona ya Menario hat im Landmeister Arulf und seinen zwei Knechten drei untote Diener gefunden und wird sie gegen die Angreifer führen. Mit einem TLALUCS ODEM kann sie auch schnell körperlich schwächere Helden ausschalten.
- Insgesamt sehen es Azaril, Mirona und Ingolf als ihre wichtigste Aufgabe an, Galotta beim Ritual zu schützen. Auch das Dutzend Söldner am Ritualplatz wird bis zum letzten Blut kämpfen – sie wissen, dass ihnen der Zorn von Galotta oder Ingolf Notmarker auch nur den Tod bringt, wenn sie versagen.
- Galotta selbst wird sein Ritual nach Möglichkeit nicht unterbrechen. Sollte ihm ein Held jedoch zu gefährlich werden, wird der vollendete Beherrscher versuchen, ihn mittels eines IMPERAVI gegen die eigenen Mitstreiter zu schicken. Ansonsten verfügt er über veritable Schutzzauber, um sich lange genug zu verteidigen (FORTIFEX, ARMATRUTZ, GARDIANUM).

Während des Kampfes lassen in jedem Fall sieben Oger und dreißig Söldner ihr Leben. Junker Sagat wird überwältigt und der Magier Thimorn bewusstlos geschlagen.

Die Kampfwerte der Söldner finden Sie im Anhang auf S. 152, Mironas Werte auf S. 252, Ingolfs auf S. 76.

Die beherrschten Oger

Spätestens, wenn die Helden beginnen, die Oberhand zu gewinnen, realisiert auch Galotta die Gefahr und entscheidet sich, das Beherrschungsritual der Oger zu verkürzen und somit zunächst nur für kurze Zeit – dafür aber augenblicklich – die Kontrolle über die anwesenden Menschenfresser zu übernehmen:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Noch eben hat der Oger-Häuptling Garrg am Kopf eines der Söldner gerissen, als er plötzlich von diesem ablässt und sich mit einem Brüllen euch zuwendet. Ihr seht weit entfernt Galotta, der seinen Tanz offenbar beendet hat und nun mit konzentriertem Gesicht das Ogerkreuz anstarrt. Die aufrecht stehende Keule, die dem Schwarzmagier bis zur Brust reicht, beginnt sich langsam zu drehen, wird immer schneller und pulsiert in magischem Licht. Während er mit kalter Mine Ingolf, Mirona und Azaril befiehlt, ihn beim Rückzug zu schützen, dreht sich die Keule immer schneller – und die Oger wenden sich euch zu.

Die magische Kontrolle über die Menschenfresser wirkt sofort. Oger, die sich in der Nähe der Helden aufhalten, packen einen der Gezeichneten und halten ihn mit ihrer übermäßigen Körperkraft im Griff. Andere Helden werden entweder mit Keulen oder den bloßen Fäusten angegriffen. Auch die restlichen Söldner sehen nun ihre Chance, so dass sich das Blatt schnell gegen die Helden wendet.

Während Galotta mit seinen Handlangern flieht, müssen die Helden nun versuchen, sich gegen die Übermacht zur Wehr zu setzen. Letztendlich ist das nur erfolgsversprechend, wenn es ihnen gelingt, die Keule aus dem Ritual zu lösen. Möglich wären ein DESINTEGRATUS +10 (wobei die Keule 40 Strukturpunkte besitzt) oder die Zonenvariante des BEHERRSCHUNG BRECHEN +15 für 17 AsP.

Für den wahrscheinlichen Fall, dass die Helden dazu nicht mehr in der Lage sind, stehen auch noch die Geister der Rondra-Geweihten zur Aufhebung der Ogerbeherrschung zur Verfügung:

Ein alter Frevel wird gesühnt

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Keiner von euch hatte bisher die Zeit, die leichten Nebelschwaden zu bemerken, die sich in dieser sternklaren Nacht über dem Boden bilden. Einige Pferde tänzeln unruhig und wiehern, während ihr um euer Leben kämpft. Da seht ihr plötzlich in den Ruinen des Rondra-Tempels drei geisterhafte Lichter aufleuchten, die allmählich die Konturen von Menschen annehmen. Die Geister der Rondra-Geweihten sind erneut erschienen.
> Einige Söldner weichen erschrocken aus dem Kampf, doch noch gibt euch das nicht die Oberhand. Da vernehmt ihr die säuselnden Stimmen in euren Köpfen: "Bringt uns das Ogerkreuz. Bringt die Keule in den Schutz des Tempels!"

Die Geister der Geweihten können den Boden des Tempels nicht verlassen, den Helden aber in dem Versuch, sich durch Oger und Söldner zur Keule zu schlagen, nötigenfalls etwas Unterstützung geben. Diese Situationen kann ein Held nutzen, um sich zum Ritualplatz und zur Keule durchzukämpfen.

- Geisterhafte Erscheinungen wirbeln durch die Reihen der Söldner und verwirren sie.
- Mit einem lauten Schrei fliegt plötzlich ein Söldling wie von Geisterhand getragen durch die Luft und knallt gegen die feste Mauer des Gasthauses.
- Pferde schlagen aus und tragen ihre Reiter in panischem Galopp davon, ohne Rücksicht auf im Weg stehende Kameraden zu nehmen.
- Schimmernde Geisterklingen bohren sich in die Leiber des Soldvolkes und nicht wenige ergreifen die Flucht.

Die rotierende Keule

Jedem Helden, der die schwere Keule greifen will, muss zunächst eine KK-Probe +8 gelingen, um das Artefakt in seiner magischen Rotation zu stoppen. Alternativ hilft hier auch BEWEGUNG STÖREN +4.

Sodann muss es dem Helden gelingen, sich zur Ruine des Rondra-Tempels durchzuschlagen. Wie schwer dies letztendlich ist, sei Ihnen als Meister überlassen: Vielleicht sind schon viele Oger und Söldner außer Gefecht gesetzt, vielleicht ist die Übermacht aber noch groß genug, da Ingolf Notmarker seine Söldner immer wieder ins Gefecht schickt.

Die Rettung

Sobald es einem Helden gelungen ist, die Keule in die Ruinen des Rondra-Tempels zu bringen, ist der Kampf gewonnen: Die schemenhafte Gestalt Solasques nimmt das Ogerkreuz entgegen und spricht in Richtung der Oger: "Eurem Volke einst genommen, soll es nun wieder das Eure sein. So bitte ich, Solasque von Shamaham, demütig um Vergebung und eure Hilfe."

Im gleichen Moment erwachen die Oger aus ihrer Starre und schlagen blindlings auf die völlig überraschten Söldner ein, die sich nun endgültig zur Flucht wenden.

Flucht der Schurken

Wenn die Oger beginnen, die restlichen Söldner zu zerreißen, zieht sich Ingolf Notmarker auf seinem Rappen schnell zurück (mit rasendem Willen, diese Schmach so bald es geht zu rächen). Publius Rothorn ist schon längst geflohen und hat die Kutsche stehen gelassen. Azaril Scharlachkraut entkommt in gewohnter Manier als schwarz ge-

fiederte Schädeleule. Mirona ya Menario kann scheinbar von den Helden im Kampf getötet werden, doch von ihrer Leiche fehlt später jede Spur. (Totgeglaubte leben länger: Sie ist einen weiteren *Kreis der Verdammnis* für die Hilfe ihrer erzdämonischen Herrin vorgerückt.)
Galotta lässt sich nicht von etwaigen Gefahren beeindrucken. Sobald es für ihn auch nur annähernd gefährlich wird, manifestiert sich über ihm am dunklen Himmel ein kreischender Irrhalk, der alle Attacken abwehrt, den Schwarzmagus dann ergreift und in die Ferne davonträgt. Der 'Herr der Rache' hat noch einiges mit ihm vor.

Das Ogerkreuz

Das Ogerkreuz präsentiert sich als etwa eineinhalb Schritt lange, unförmige Keule aus schmutzigweißem Knochen. Mit seinem Gewicht von rund 23 Stein ist es nicht für Menschenhände geeignet. Die Form der Keule erinnert an einen großen Oberschenkenknochen, wobei nur anatomisch vermutet werden kann, von welch riesigem Wesen einen solcher Knochen stammt. In Frage käme nicht einmal ein Troll, eher ein Waldelefant oder gar Drache. Verziert ist das Artefakt mit etlichen primitiven Schnitzarbeiten, die ein begabter Astronom vage als Sternbilder erkennen kann. Im Zentrum dieser Darstellung ist deutlich das Sternbild 'Ogerkreuz' erkennbar.

ODEM ARCANUM (Probe –5)
1 ZfP*: "Bei den Zwölfen! Dieses Artefakt trägt magische Kraft in sich."
4 ZfP*: Dünne Kraftfäden verbinden die einzelnen Sternzeichen zu einem langen Band.
10 ZfP*: Weitere Kraft konzentriert sich in dem im Zentrum gelegenen Zeichen des Ogerkreuzes. Nach Auslösung des Artefaktes reißt dieses wahrscheinlich die Kraft der übrigen Zeichen an sich.

ANALYS oder OCULUS (Probe +14)
0 ZfP*: Die Magie ähnelt ist am ehesten als archaisch und schamanistisch zu bezeichnen, wobei Ähnlichkeit zu saturischer Magie erkennbar ist.
4 ZfP*: Die Struktur deutet klar auf Beeinflussung des Geistes hin.
8 ZfP*: Die Anordnung der Kraftströme im Zentrum lässt erkennen, dass sowohl der Träger selbst als auch Außenstehende durch die Zauberei der Keule betroffen werden sollen.
12 ZfP*: Die Feinstruktur einzelner Verästelungen lässt auf einen besänftigenden Zauber schließen, ähnlich den Traditionen der saturischen Magie, doch es sind auch geistesbelebende Tendenzen feststellbar.
16 ZfP*: Tief unter der oberflächlichen Spruchzauberei verborgen liegt ein mächtiges Potential der Beherrschungszauberei, das sich bei Erweckung und eventuell Verstärkung auf den Geist etlicher Wesenheiten in großem Umkreis auswirken kann.

Eigenschaften

Trotz des enormen magischen Potentials ist die Keule in Händen eines tumben Ogers relativ ungefährlich, da die archaischen Rituale zur Auslösung dieser Kräfte dem Volk der Oger über die Jahrtausende verloren gingen. Die Existenz einer solchen Keule deutet allerdings darauf hin, dass vor langer Zeit auch den Söhnen Ogerons eine schamanistische Tradition nicht fremd war. So wirkt auf den Träger lediglich eine urtümliche Variante des Zaubers SANFTMUT, wobei sich insbesondere schlechte Eigenschaften wie Jähzorn, Fressgier und Aberglaube jeweils um die Hälfte verringern. Dazu wirkt sich ein Zauber ähnlich dem ATTRIBUTO belebend auf den Geist des Trägers aus und erhöht die KL um 2 Punkte.
Die Aktivierung der großflächigen Beherrschungskomponente in der Keule bedarf wohl der reinen Studienzeit von zwei Menschenleben, und selbst ein Meister wie Galotta kann nur einen Bruchteil dieser Kraft für sich nutzen.

Die Übergabe des Ogerkreuzes

Nach dem Kampf legt der Geist der Rondra-Geweihten Solasque die inzwischen wieder normal erscheinende Keule in die Hände der Helden: "Gebt sie dem neuen rechtmäßigen Träger."
Der Oger Garrg hat nach dem Kampf um Shamaham nicht mehr viele Kampfgefährten, doch er tritt fordernd an die Helden heran und streckt seine gewaltigen Hände aus. Nachdem er die Waffe lange und ausgiebig studiert hat, nickt er freundlich, aber ernst – und schaut zu den Ruinen des Rondra-Tempels: Die Geister sind verschwunden. Der alte Frevel scheint tatsächlich gesühnt.
Der Magier Thimorn Grabensalb ist nicht allzu schwer verletzt, und nachdem er aus seiner Bewusstlosigkeit geweckt wurde, kann er sich um schwer verletzte Helden – und Oger – kümmern.

Die Geschichte der Schwertlöwin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach dem Kampf steht auch die Amazonenkriegerin wieder auf den Beinen. Sie hat viele Wunden und Spuren der Folter davon getragen, doch die flammenden schwarzen Augen der Amazone und ihre straffe Haltung zeigen nur zu deutlich, dass der Stolz die Kriegerin aufrecht hält. Ayla Ylarsîl streicht das wirre, schwarze Haar aus der blutverschmierten Stirn und atmet einmal tief durch. Dann mustert sie euch eindringlich und nickt schließlich:
"Die Wege der Herrin sind unergründlich. Wie sollen wir Sterblichen Ihren göttlichen Ratschluss nur verstehen, erfüllt doch jeder Stein seinen Platz im Mosaik des Lebens."
Sie strafft sich noch einmal, und es ist ihr anzusehen, mit wie viel Mühe sie den Schmerz unterdrückt: "Doch verzeiht: Ayla Ylarsîl von Donnerbach, Rittsfrau der Rondra und Schwertlöwin des Donnertempels zu Kurkum. Seid gegrüßt im Namen der Göttlichen Löwin, und habt vielfach Dank."



Die Amazone sucht zielstrebig ihre restlichen Waffen zusammen und erklärt den Helden anschließend, dass sie von Königin Yppolita von Kurkum ausgeschickt wurde, um die Thronfolgerin Gilia von Kurkum – die Tochter Yppolitas – zurückzuholen, die vor vielen Monaten die Amazonenburg an der Seite eines Elfen verlassen habe. Während ihrer Suche sei Ayla Ylarsîl in Kendram, einer Ortschaft weiter östlich, in die Hände Ingolf Notmarkers und seiner Schergen gefallen, als dort die Verteidiger kapitulierten. Die Söldner hätten mit äußerster Grausamkeit jeden Einwohner des Ortes gerichtet. Ayla töteten sie nicht, um aus ihr die Lage Kurkums herauszupressen.
Damit sei ihre Suche von Wichtigerem unterbrochen worden: Kurkum selbst ist in äußerster Gefahr. Ayla bittet daher die Helden, sie trotz des eigentlich für Fremde geheimen Weges nach Kurkum zu begleiten. Nur dort könne man sich dem anrückenden Heer wirkungsvoll erwehren.
Die Helden können Ayla daraufhin von dem Fall der Amazonenburg Löwenstein bei Mendena berichten, und gegebenenfalls, dass eine Amazone namens Thornia bereits auf dem Weg nach Kurkum sei, um dort Königin Yppolita von dem drohenden Unheil zu berichten. Unter diesen Umständen ist Ayla Ylarsîl sogar bereit, noch die Flüchtlinge aus dem Ogerbusch zu retten und nach Kurkum zu geleiten – sofern die Helden derartiges vorschlagen.
Falls die Helden ihre Pferde verloren haben, finden sich für sie und die Amazone genug Pferde der Söldner auf den umliegenden Wiesen.

Kapitel IV: Unter Amazonen

Burg Kurkum

Flucht nach Kurkum (10. bis 12. Rahja)

Auch wenn es von Shamaham nach Kurkum nur etwa zwei Tagesreisen sind, werden die Helden zwei Nächte und beinahe drei Tage im Ogerbusch verbringen müssen, um die Flüchtlinge in dem dichten Wald zu finden und deren weiteres Schicksal zu beschließen. Junker Sagat beschwört seine Leute, nach Beilunk aufzubrechen, da man hinter den wehrhaften Mauern der Stadt in Sicherheit sei. Sofern Ihre Helden keine Einwände haben, werden die Shamahamer dem Junker nach Beilunk folgen.
Auch die restlichen Oger (im schlimmsten Fall nur noch Häuptling Garrg) kehren mit dem Ogerkreuz in den Ogerbusch zurück. Sie begleiten die Helden noch einen Tag, dann verabschieden sie sich mit Ernsthaftigkeit in ihren stumpfen Gesichtsausdrücken und verschwinden in den Wäldern – ihrem Zuhause.

Der Löwenpass

Der steinige Pass vom Ogerbusch ins Vildromtal führt über die nördlichen Ausläufer der Beilunker Berge. Dabei schlängelt er sich vorbei an einem verlassenen Specksteinbruch bis auf über 1.000 Schritt Höhe, um sich dann zwischen zerklüfteten Granitfelsen und grotesken Basaltformationen wieder bis auf die Hochebene Kurkums zu senken.
Obwohl der Pfad selbst mit einem kleinen Fuhrwerk passierbar ist, ist er oft von Geröll bedeckt und eine Gefahr für Reit- und Packtiere, die sich die Fesseln verletzen können, wenn sie nicht entlastet werden.

Die tote Thornia

Am Abend des 11. Rahja machen die Helden auf ihrer Reise einen traurigen Fund.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Dämmerung setzt langsam ein, doch Ayla Ylarsîl treibt euch aufmunternd an, dass es nicht mehr weit bis zu den rettenden Mauern Kurkums sei – als ihr Schmatzen zwischen den Felsen vor euch vernehmt. Hinter einem zerklüfteten Vorsprung zu eurer Linken ertönt kurz darauf ein dumpfes Knacken. Im Zwielicht der untergehenden Sonne erkennt ihr eine verkrüppelte, grässliche Kreatur, die an der Flanke eines felsigen Hangs hockt, in jeder Hand einen Teil eines menschlichen Unterarmes, und die euch, in der Kaubewegung erstarrt, stumpfsinnig anglotzt: ein Ghul. Wie erwachend stopft er sich den restlichen Arm zwischen den Kiefer, um dann auf allen Vieren davonzurennen.



Die Helden haben soeben die Überreste der Amazone Thornia samt Pferd gefunden, die auf ihrem Weg nach Kurkum während einer kurzen Rast in ihrem geschwächten Zustand ein Opfer des Ghuls wurde. Es ist eine MU-Probe erschwert um die *Totenangst* nötig, um sich nicht abzuwenden.
Die Helden können insgesamt drei der ekligen Kreaturen aufscheuchen: Vorboten der Schrecken, die bald über ganz Tobrien herfallen werden.

Ghule
Klauen: **INI** 8+W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W+2 **DK** HN
LeP 35 **AuP** 60 **KO** 18 **MR** 15/10 **GS** 7 **RS** 2 **GW** 9
Besonderheiten: MU-Probe +3; Gezielter Angriff: Biss (1W+4 TP) mit Übertragung des Gifts (Stufe 10): pro KR KK und GE je –1 für 2W20 KR, fallen KK oder GE auf 0, setzt vollständige Lähmung ein, die Werte regenerieren nach drei Stunden mit je 1 Punkt pro SR; 5 % Wahrscheinlich je 5 erlittenen SP, an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (**GA 206**): Schlafkrankheit 1–3 auf W20, Lutanas 4–6, Paralyse 7–10, Schlachtfeldfieber 11–20

Bedenken Sie, dass der Biss eines Ghuls, wenn er nicht mit Heiltrank, einem Gegengift oder einem KLARUM PURUM behandelt wird, das Opfer mit 5 % Wahrscheinlichkeit je 5 erlittenen SP binnen drei Tagen selbst in einen Ghul verwandelt. Das einzige Mittel gegen eine solche Verwandlung ist eine Salbe aus Mistelbeeren (**ZBA 209**), die jedoch nicht in solchen Höhenlagen wachsen und frühestens im Vildromtal gefunden werden können. Um von dieser Wirkung der Mistel zu wissen, muss einem Helden jedoch eine *Heilkunde Krankheiten*-Probe +12 gelingen.
Verwenden Sie diese Kreaturen also mit Blick auf Ihre Helden vorsichtig.

Die Amazonenburg (12. Rahja)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kaum ist der Scheitelpunkt des Passes erreicht, zügelt Ayla Ylarsîl von Donnerbach den Hengst und stellt mit ehrfürchtiger Stimme und stolzer Geste ihre Heimat vor: "Kurkum."
Der gerade durchquerte Hohlweg zwischen den engen Felswänden öffnet sich und gibt den Blick frei auf ein gestrecktes Tal

Das Vildromtal

Den einzigen Zugang zum lang gestreckten Vildromtal bildet der leidlich ausgebaute Löwenpass über die nördlichen Kämme des Granitgebirges. Eine Beschreibung des Passes finden Sie auf Seite 38. Eine Übersicht über das Tal bietet die Karte unten.

Flora und Fauna

Das Vildromtal bietet eine für diese Höhenlage ungewöhnlich üppige Vegetation. Die Gründe dafür sind seine wettergeschützte Lage zwischen den bis zu 3.000 Schritt hohen Granit- und Basaltmassiven der Beilunker Berge und die gute Bewässerung durch die beiden das Tal durchschneidenden Flussarme des Vildrom. Das kalte und klare Wasser des Flusses entspringt westlich des Tals aus zahlreichen Quellen in den schroffen Ausläufern des Gebirges und schwillt schon bald zu einem zumindest mit Flößen schiffbaren Strom an.

Geprägt wird das Bild vom Safran, der beinahe überall wächst, wo nicht gerade sumpfige Auenwiesen oder Wälder stehen. Diese leuchtend gelb blühende Krokusart, die ihre volle Blüte jedoch erst zur Erntezeit im Rondra erreicht, wächst ausschließlich im Vildromtal und dient den Amazonen Kurkums seit jeher als wertvolles Handelsgut. Deshalb sind auch die meisten der ausnahmslos lehenspflichtigen Bewohner des Tals mit der Pflege und Ernte der wild wachsenden Krokusfelder und der Verarbeitung der Blütenstängel beschäftigt.

Rund um die Weiler, in denen die Bauern leben, verteilen sich außerdem goldgelbe Kornfelder, bunte Obst- und Gemüsegärten und saftig-grüne Viehweiden, die zur Versorgung der Burg und des Umlands dienen. Einige besonders saftige Auenwiesen dienen den Amazonen als Koppeln für ihre edlen Pferde aus eigener Zucht.

Im Westen und Nordosten des Tals erstrecken sich zwei alte, karge Wälder bis weit die granitenen und basaltenen Bergflanken hinauf. Ein pflanzenkundiger Held kann hier Grauen Mohn, Gulmond, Talaschin, Tarnele, Wirselkraut, Zwölfblatt und Vierblättrige Einbeere in voller Blüte finden, außerdem Bleichmohn, der jedoch erst im Rondra (oder nach einem HASELBUSCH) die nützlichen Samenkapseln tragen wird.

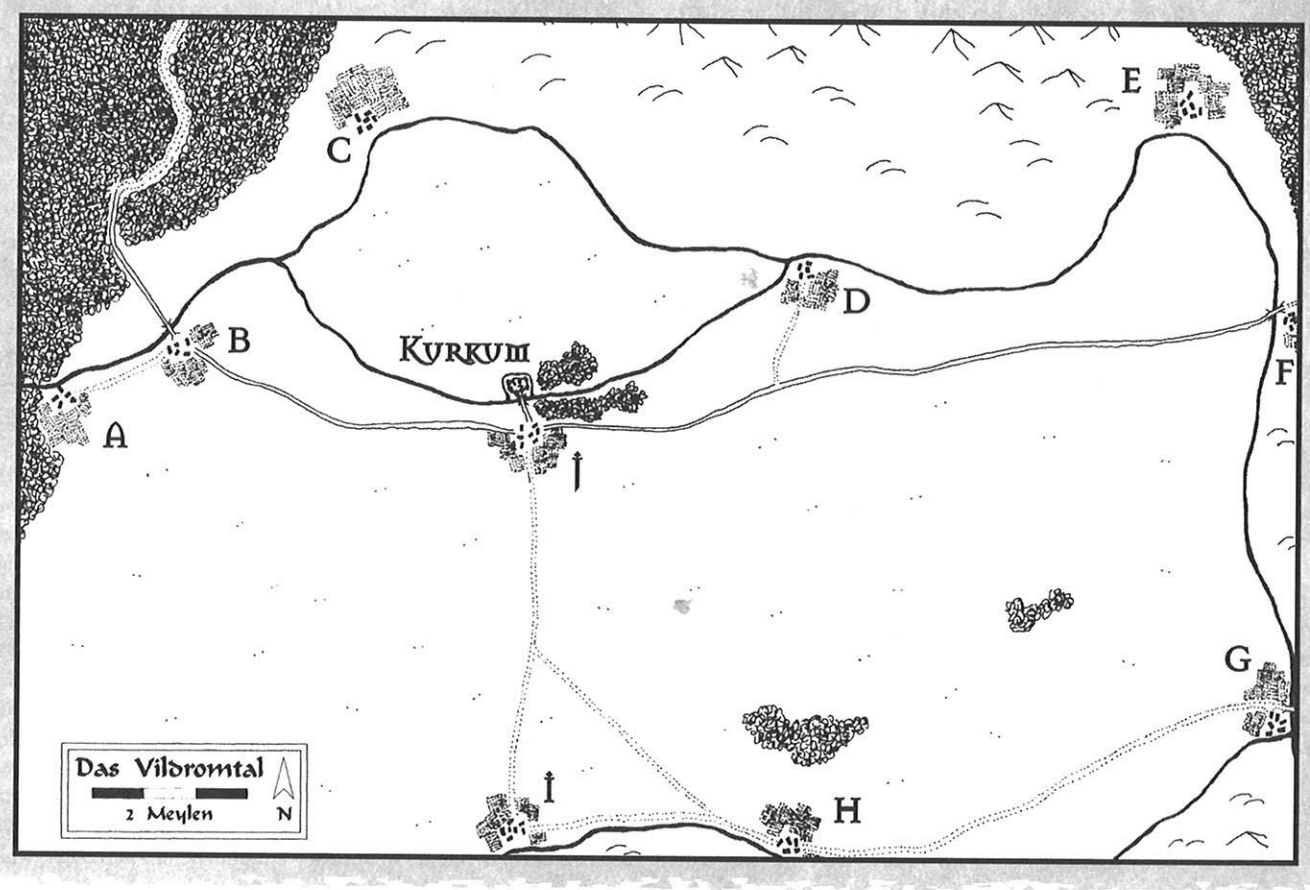
Safran

Das wertvolle Gewürz und Färbemittel Safran wird aufwändig aus den getrockneten Blütenstängeln des Gelben Krokus gewonnen, der wiederum ausschließlich im Vildromtal gedeiht. Für ein Stein des Gewürzes müssen etwa hunderttausend Blüten gesammelt werden. Die Kunst der Safranpflücker besteht darin, nicht versehentlich die Blütenstängel des vereinzelt ebenfalls auf den Krokusfeldern auftretenden Violetten Krokus zu sammeln – einer Giftpflanze, die bei Einnahme zu Übelkeit und Erbrechen führen kann, bei hoher Dosierung (1 Unze pro Person) sogar zum Tod. Ein wenig pflanzenkundiger Held könnte diese Erfahrung machen, wenn er auf die Idee kommt, selbst Safran herstellen zu wollen. Vielleicht setzen die Helden die Wirkung des Violetten Krokus aber auch bewusst ein, um die Verpflegung der Belagerer zu vergiften und so deren Moral anzugreifen. Regeln zur Giftwirkung finden Sie in **ZBA 217**.

Die Weiler und ihre Bewohner

Allen Weilern und Dörfern des Tals ist gemein, dass die meisten Häuser aus groben Natursteinen gemauert und mit Lehm abgedichtet sind. Einige wenige Bauwerke (etwa die Schulzenhäuser und der Zehnthof) bestehen aus Fachwerk oder sind gänzlich aus Holz gefertigt, wie zum Beispiel die Gewürz- und Getreidemühlen. Die Dächer sind in der Regel mit dem Schilf des Vildromufers oder selten einmal mit gebrannten Lehmschindeln gedeckt. Jede Siedlung besitzt zudem einen steinernen Ofen, der einerseits jedem Bewohner zum Brotbacken und Brennen von Ton dient, aber auch beständig gemeinschaftlich gepflegte Glut für das heimische Herdfeuer spendet. Er ersetzt daher vielerorts auch den Travia-Schrein.

Von den Geschehnissen der letzten Jahre außerhalb des Vildromtals wissen dessen Bewohner nur Bruchstücke aus den Erzählungen der Safranhändlerin des Festumer Magnaten Stoerrebrandt (die Ihren Helden wohlbekannte Maline Erber aus Shamaham), zwergischer Unterhändler aus Schatodor oder weniger anderer Reisender, die es hierher verschlagen hat. Von einem gewissen Borbarad oder gar dessen Rückkehr haben sie jedoch noch nie gehört.



von über einem Dutzend Meilen Länge, das von zwei Flussarmen geteilt wird. Im lauen Sommerwind dieses Rahja-Abends leuchten gelb-grüne Krokusfelder in den sumpfigen Auen, und eine Herde edler Pferde grast auf einer riesigen Koppel unweit eines Wegs.

Bis zur Burg sind es nur noch wenige Meilen entlang eines Pfads, der sich erst steinig an der Bergflanke hinab ins Tal schlängelt, dort dann breiter wird und von unzähligen Hufschlägen aufgewühlt schließlich bis vor die Tore der Hochburg führt. Dabei durchquert der Weg erst einen Kiefernwald, um sich dann als Steinbrücke über den Vildrom zu spannen. Einige Bauernhöfe und kleine Fachwerkhäuser säumen das Flussufer auf beiden Seiten der Brücke.

Kurkum erhebt sich als große Wasserburg, deren Mauern teils in das Rotgold der Abendsonne, teils schon in lange Schatten gehüllt sind. Stolze Türme ragen hoch empor, halten Wacht über das Tal und die Bauern, die das letzte Tageslicht nutzen, um auf den Feldern den teuren Safran von Unkraut und Schädlingen zu befreien. Einige kleine Bauernweiler liegen mit ihren Viehweiden und Getreideäckern geborgen im Schutz Kurkums, das sich prächtig und wehrhaft unter euch ausbreitet.

Auf den Turmspitzen weht das Banner der Amazonen von Kurkum: goldene Blüten auf blauem Grund.

Die Bewohner der beiden Dörfer lassen gerade ihr Tagwerk ausklingen, kehren von der Feldarbeit zurück oder bereiten das Abendessen, dessen würziger Duft durch so manches Fenster in die Nase der Helden steigt. Ayla drängt jedoch energisch zur Eile, wenn ein Held Anstalten machen sollte, sich in einem der Dörfer länger als unbedingt nötig aufzuhalten.

Eine Beschreibung der Weiler und eine Übersichtskarte finden Sie im Abschnitt **Das Vildromtal** ab Seite 39.

Vor den Toren Kurkums

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne ist bereits untergegangen, die langen Schatten der Beilunker Berge liegen über dem Tal. Ihr lasst den kleinen Weiler südlich der Burg hinter euch und erreicht nach kaum dreihundert Schritt eine hölzerne Zugbrücke, die sich über den gemächlich fließenden Vildrom spannt. Dumpf hallen die Hufschläge eurer Pferde auf den Planken.

Vor dem schweren Tor, dem ihr euch nähert, wachen zwei Amazonen. Die Kriegerinnen tragen die traditionelle bronzene Brünne, die Schultern sind frei, die Unterarme und -schenkel von ledernen Armschienen geschützt. Mit Pferdeschweifen verzierte Helme und der unverwechselbare Halbschild schmücken ebenso sehr wie sie schützen, Streifenröcke aus Leder und schwere Stiefel vervollständigen die Uniform.

Ihr habt die Brücke kaum zur Hälfte überquert, als eine der beiden Wachhabenden in eure Richtung ruft: "Rondra zum Gruße, Schwertlöwin Ayla, sei willkommen auf Burg Kurkum! Deine Rückkehr bedeutet gewiss Gutes. Doch sprich, wer sind deine Begleiter?"



Nach knappem Gruß drängt Ayla darauf, die Burg mit den Helden betreten zu dürfen. Die Frage der Wachfrau beantwortet sie in ihrer Eile nicht und überlässt es somit den Helden, ob diese sich selbst vorstellen oder unbekannt in die Burg folgen wollen. Eine gelungene *Etikette*-Probe verrät, dass die Höflichkeit eine knappe Vorstellung gebieten würde.

Insbesondere männliche Helden und erkennbar Zauberkundige (auch Elfen) sehen sich wachsamen und fragenden Blicken der beiden Amazonen ausgesetzt. Ayla genießt als Tempelvorsteherin jedoch genug Autorität auf Kurkum, dass ihrer Bitte stattgegeben wird. Eine Ausnahme stellen allerdings Goblins, Orks, Achaz und andere gar zu nichtmenschlich aussehende Helden dar. Diese werden sehr bestimmt abgewiesen und müssen darauf hoffen, dass ihre Gefährten eine persönliche Weisung der Amazonenkönigin erwirken können, die ihnen ausnahmsweise das Betreten der Burg gestattet. Solche Exoten werden in den nächsten Tagen den besonderen Argwohn und zahlreiche Vorurteile der Amazonen zu spüren bekommen. Lediglich gegenüber Zwergen haben die Frauen in den letzten Jahrhunderten aufgrund der Nähe zur Bergfreiheit Lorgolosch ihr Misstrauen weitgehend abgelegt.

Auf Burg Kurkum

Eine ausführliche Beschreibung und ein Plan der Burg finden Sie im **Anhang II: Burg Kurkum** ab Seite 78.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet Kurkum, die legendäre Burg der Amazonen. Ein von flackerndem Fackelschein erleuchteter Hof tut sich vor euch auf, der von vielen hohen Gebäuden aus dem heimischen Granit der Beilunker Berge flankiert wird. Überall herrscht geschäftiges Treiben. Mägde und Kriegerinnen sind dabei, vor dem Stall angebundene Pferde abzusatteln, trockenzureiben und zu striegeln, eine Magd streut einer aufgeregt gackernden Hühnerschar Korn zu, und am Brunnen vollführt eine Handvoll Amazonen eine bedachtsame, fast meditative Kampfübung. Ihre scharfen Säbel durchschneiden pfeifend und im harmonischen Gleichklang die Luft.

Eine mächtige Firunsföhre mit geradem, gelb-rotem Stamm und erst weit über euren Köpfen ansetzenden, ausladenden Ästen erhebt sich inmitten des Burghofs. Die Kätzchen der Kiefer sind gerade verblüht und weichen allmählich breiten, benadelten Zapfen.

Als ihr hinter Ayla in den Hof reitet, verstummen die Frauen und halten inne, bis nur noch das Hallen der Hufschläge eurer Pferde auf dem Pflaster zu vernehmen ist. Ayla lenkt indes ihr Ross zielstrebig auf eine breite Treppe zu, die gegenüber dem Tor den Eingang zum Palas bildet.

Kaum seid ihr vor den Stufen angelangt, auf denen eine Offizierin steht und den Schwerttanz ihrer Schwestern beobachtet, ergreift Ayla sofort das Wort: "Reitmeisterin Dedlana, ich bringe ungewöhnliche Gäste, doch rechtfertigen dies die Nachrichten, die wir zu verkünden haben. Ich bitte dich, uns sofort der Königin zu melden. Jeder Augenblick ist kostbar."

Die angesprochene Offizierin mustert euch alle, nickt Ayla knapp zu und verschwindet durch die Tür in ihrem Rücken im Palas.

Die Kampfübung der Amazonen hat unverkennbare Ähnlichkeit mit den Schattentänzen tulamidischer Krieger und dem *Tanz der Mada* (**AZ 159**), der manchen Helden möglicherweise bekannt ist. Die übenden Amazonen sind zudem die einzigen, die sich nicht einmal für einen Moment von ihrer Tätigkeit ablenken lassen. Die übrigen Amazonen nehmen ihre Arbeit zwar nach einem Augenblick unverhohlener Neugier und Überraschung wieder auf, werfen aber doch immer wieder mehr oder weniger heimliche Blicke in Richtung der Helden. In ihren Gesichtern ist vereinzelt sogar Empörung zu erkennen. Herbeieilende Stallmägde nehmen die Zügel von Aylas Hengst entgegen, um die Tiere der Helden kümmert sich jedoch niemand.

Da Königin Yppolita die Rückkehr Aylas – von der sie sich auch die Heimkehr ihrer Tochter verspricht – ohnehin bereits sehnlich erwartet

hat, dauert es nur kurze Zeit, bis Reitmeisterin Dedlana erneut im Türbogen erscheint und Ayla und die Helden hineinbittet.

Empfang bei der Königin

Im bescheiden eingerichteten und nur spärlich beleuchteten Eingangsbereich des Palas inspiziert und instruiert Reitmeisterin Dedlana die Helden. Das Tragen von Waffen oder Zauberstäben ist dem Anlass nicht angemessen und wird nicht geduldet. Die Königin ist generell mit 'Majestät' anzusprechen, und nur der darf das Wort an sie richten, der zuvor angesprochen wurde. Außerdem darf man sich unter keinen Umständen der Königin auf mehr als zwei Schritt nähern oder sie gar berühren, da sie als Erwählte Rondras gilt, die der Göttin besonders nahe steht.

Anschließend führt die Offizierin die Helden und Ayla vor das Kaminzimmer im ersten Stock und lässt sie eintreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr tretet in ein Zimmer mit einigen Sesseln, die im Halbkreis um einen Kamin gruppiert sind. In einem prachtvollen Ohrensessel sitzt mit dem Rücken zur Wand eine große und schlanke Frau. Die breiten, grauen Strähnen in ihrem blonden Haar lassen es im fahlen Schein des kleinen Kaminfeuers feierlich silbrig und golden schimmern, die hellen blauen Augen blicken dagegen ernst und streng. Ihre Stirn ziert ein Reif aus Gold, der drei Krokusblüten zeigt. Außerdem trägt sie eine goldglänzende Amazonenbrünne und über den Schultern einen langen purpurnen Umhang. Die Kriegerin erhebt sich, um euch entgegenzutreten, und ihr erkennt die geschmeidige Beweglichkeit einer geübten Kämpferin, die die Würde und Erhabenheit einer Königin ausstrahlt.

Ayla bedeutet euch, in angemessenem Abstand zur Königin zu warten, und tritt selbst einen Schritt vor. Dann beugt sie ehrfurchtsvoll ein Knie und erwartet den Gruß der Königin. Diese spricht mit ruhiger, klarer Stimme: "Die Donnernde mit dir, Schwertlöwin Ayla. Erhebe dich und bringe Uns die gewichtige Kunde, die dich zu Uns geführt hat. Wir sehen nicht Unsere Tochter Thesia Gilia an deiner Seite. Was also ist so wichtig, dass es dich von deiner Queste entbindet – noch dazu in solcher Zeit, da die Heimkehr der Kronprinzessin der Amazonen in den Schoß der Göttin dringlicher denn je ist?"

"Die ewige Löwin mit Euch, meine Königin! Die Spur Eurer Tochter, meiner Prinzessin, verlor ich bereits in Kendram, wo mir ein ehrloser Söldlingshaufen mit einem verfluchten Hexer hinterhältig die Freiheit nahm. Erst jene heldenhaften Recken, die ich Euch im Zeichen und Namen der Herrin Rondra anempfehlen will, befreiten mich aus meiner Gefangenschaft."

Ayla tritt bei diesen Worten etwas zur Seite und lenkt den Blick der Königin mit einer Geste in eure Richtung. Sie macht eine kurze Pause, bevor sie mit bebender Stimme hinzufügt: "Meine Königin, ein abscheulicher Heerwurm zieht in diesem Augenblick durch diese Lande. Mendena fiel mit dem Herzog der Tobrier, Löwenstein versank in einem unaussprechlichen Grauen – und Kurkum ist ihr nächstes Ziel."

Nach kurzem, erstauntem Zögern befiehlt Königin Yppolita Ayla, den Kriegsrat einzuberufen. Kaum, dass die Geweihte den Raum verlassen hat, wendet die Königin sich an die Helden, heißt auch diese mit knappen Worten auf Burg Kurkum willkommen und lässt sie sich vorstellen und Bericht erstatten. Lassen Sie Yppolita gezielt nach wichtigen Details fragen, um den Helden vor Augen zu führen, wie wenig eigentlich über den Feind bekannt ist.

Einige Fragen Yppolitas könnten sein:

- Was ist in Mendena und Löwenstein geschehen?
- Wie groß ist die Truppenstärke des Feinds?
- Wie ist das zahlenmäßige Verhältnis zwischen Kavallerie, Schanzeinheiten, Schützen und Fußvolk?
- Gibt es weitere Gattungen, wie zum Beispiel Kriegsmagier?
- Führt das Heer Belagerungsgerät mit sich?
- Welche bekannten Einheiten konnten anhand ihrer Feldzeichen identifiziert werden?
- Wer sind die Heerführer und Stabsoffiziere?
- Was ist über die Taktiken deren bisheriger Schlachten bekannt?
- Welche weiteren Ziele könnten die Invasoren verfolgen, auch über Kurkum hinaus?
- Wann wird der Feind hier voraussichtlich eintreffen?

Bitten die Helden im Namen am Tor abgewiesener Gefährten um Erlaubnis, die Burg betreten zu dürfen, so fragt Yppolita nach gemeinsamen Erlebnissen, um die Vertrauenswürdigkeit des Bittstellers anhand seiner Taten einschätzen zu können. Letztendlich wird sie aber natürlich die Erlaubnis erteilen und auch die übrigen Helden zu sich rufen.

Das Zweite Zeichen

Im Gespräch mit dem Zweiten Gezeichneten verfällt die Amazonenkönigin nach ein paar Sätzen unbemerkt in einen vertraulichen Tonfall, gerade so, als hätte sie einen langjährigen Freund vor sich. Zunächst vergisst sie, sich selbst im Pluralis majestatis zu nennen, und wenig später geht sie sogar dazu über, den Gezeichneten zu duzen. Orientieren Sie sich an der Wirkung des Zaubers BANNBALADIN mit 4 ZfP* (**LC 26**). Trägt eine Heldin das Wandelnde Bildnis, dann äußert Yppolita sich zudem in Sorge über den Verbleib ihrer Tochter und lässt auch ab und an durch die Fassade der strengen, erhabenen Königin auf eine melancholische Frau und Mutter blicken.

Eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe +8 (für den Zweiten Gezeichneten eventuell erleichtert; **RdF 235**) offenbart, dass nicht nur die Sorgen um Kurkum und ihre Tochter auf der Amazone lasten. Die Königin scheint noch etwas anderes zu bedrücken. Entsprechenden Fragen weicht Yppolita jedoch aus.

Weitere Informationen zur Amazonenkönigin finden Sie im **Anhang I: Dramatis Personae** auf Seite 72.

Zum Spiel auf Burg Kurkum

Das Spiel auf Burg Kurkum lässt den Helden einen weiten Rahmen für eigene Erkundungen und Handlungen. Das Abenteuer bietet daher keinen festen Zeitplan, sondern nur eine mögliche Abfolge der Szenen.

Im Folgenden werden die Geschehnisse auf der Burg und im umliegenden Vildromtal beschrieben. Dabei wird davon ausgegangen, dass die Helden Kurkum am Abend des 12. Rahja 1019 BF erreichen, ihnen also nicht ganz acht Tage bleiben, bis Borbarads Heer am späten Nachmittag des 20. Rahja das Vildromtal erreicht. Die anschließende **Belagerung Kurkums (Kapitel V)** wird sich über 10 Tage erstrecken, so dass der Sturmangriff in **Die letzte Nacht (Kapitel VI)** vom 30. Rahja auf den 1. Namenlosen Tag fällt.

Innerhalb der einzelnen Kapitel können Sie die Anordnung der Ereignisse den Gegebenheiten Ihres Spiels anpassen. In jedem Kapitel finden Sie zudem jeweils einige optionale Szenen, die Sie nach eigenem Ermessen verwenden oder auch verwerfen können. Da einige Meisterpersonen im weiteren Verlauf des Abenteuers eine größere Rolle spielen werden, empfiehlt sich deren Einbindung bereits im Vorfeld ihrer späteren handlungsrelevanten Auftritte. Insbesondere sollten Sie die Hexe *Savolina*, die Tagelöhnerin *Alena*, Schwertlöwin *Ayla* und einige andere Meisterpersonen unter den Amazonen und Flüchtlingen immer wieder an kleinen Szenen im Zuge der Evakuierung teilhaben lassen, damit sie Ihren Spielern geläufig werden. Auch Meisterpersonen, die im Abenteuer nicht wieder erwähnt werden, sollten Sie dennoch weiterhin auftreten lassen, wenn Ihre Spieler besonderes Interesse an ihnen gezeigt haben.

Eine Beschreibung der wichtigsten Bewohnerinnen Kurkums und der Schergen des Dämonenmeisters finden Sie im **Anhang I: Dramatis Personae** ab Seite 72. Die Burg mit ihren Örtlichkeiten wird außerdem in **Anhang II: Burg Kurkum** (ab Seite 78) samt einer Übersichtskarte vorgestellt. Das Volk der Amazonen wird schließlich zusammen mit einigen Tipps zur Darstellung der Kriegerinnen im **Anhang III: Das Volk der Amazonen** ab Seite 79 beschrieben. **Anhang IV** bietet auf Seite 84 letztlich noch eine Zeitleiste der Ereignisse.

Wenn die Helden ihren Bericht beendet haben, erscheint Ayla in Begleitung der Reitmeisterin Dedlana, der Kastellmeisterin *Xaviera*, der Schatzmeisterin *Shiala* und der Stallmeisterin *Lane* wieder im Audienzzimmer. Die Offizierinnen grüßen ihre Königin und stellen sich anschließend den Helden vor. (Die vier Kriegerinnen werden im **Anhang I** ab Seite 73 näher beschrieben.) Yppolita bittet die Helden, dem Kriegsrat beratend beizuwohnen, da sie den Eroberer Borbarad und dessen Ziele und Vorgehen wohl am besten einschätzen können.

Die Kunst des Krieges

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Kastellmeisterin Xaviera schichtet einige zusätzliche Holzscheite im Kamin auf, so dass die Flammen bald höher schlagen und den Raum fast taghell erleuchten. Ihr habt euch mit den vier Offizierinnen Dedlana, Xaviera, Shiala und Lane, der Geweihten Ayla und Königin Yppolita auf den Sesseln niedergelassen, um Kriegsrat über Kurkum zu halten.

Zu Beginn der Beratungen bittet Yppolita die Helden noch einmal um eine knappe Zusammenfassung ihrer Kenntnisse über den Feind und dessen Ziele. Daran anschließend entspinnt sich eine fachkundige Erörterung der zu treffenden Vorkehrungen.
Da der Verlauf der Beratung nicht vorhersehbar ist, müssen Sie die Meinungen der Amazonen weitgehend improvisieren. Die von den Kriegerinnen angesprochenen Streitpunkte und ihre wichtigsten Standpunkte finden Sie gleich im Anschluss – weitere können Sie gerne ergänzen. Lassen Sie aber auch die Helden zu Wort kommen und die Amazonen deren Hinweise und Argumente aufgreifen.
Während der Diskussion werden traditionell keine Entscheidungen getroffen, selbst wenn zu einem Thema Einigkeit herrscht. Yppolita wird den Argumenten aufmerksam folgen, selbst aber keinen Einfluss nehmen. Wenn alle Darlegungen vorgetragen sind, ist es traditionell Aufgabe der Königin, die Entscheidungen zu treffen, die dann alle Amazonen widerspruchslos akzeptieren. Notieren Sie bei Bedarf stichpunktartig die vorgebrachten Argumente, um nicht den Überblick zu verlieren.

Streit- und Standpunkte

- Angesichts der eigenen zahlenmäßigen Unterlegenheit stimmen selbst Ayla und Rittmeisterin Dedlana nach einer hitzigen Debatte zähneknirschend zu, auf eine rondragefällig wagemutige Feldschlacht im Vildromtal zu verzichten. Eine Verteidigung des Tals wäre zwar aufgrund des nur schmalen Zugangs über den Löwenpass auch in Unterzahl möglich, als berittene Truppe sind die Amazonen jedoch im Kampf auf freie Flächen angewiesen, die Wald und Passausläufer nicht bieten.
- Folgerichtig soll die Burg in den Verteidigungszustand versetzt werden.
- Rittmeisterin Dedlana schlägt eine Verdopplung der Wachen und verstärkte Patrouillenritte an der Passmündung vor. Ayla möchte darüber hinaus Angriffe gegen feindliche Späher und die Vorhut reiten.
- Schatzmeisterin Shiala gibt zu bedenken, dass es nur noch einen Monat bis zur Getreideernte ist und die Kornkammern entsprechend leer sind. Die Versorgung der Amazonen ist im Fall einer nur kurzen Belagerung aber noch gesichert.
- Schwertmeisterin Xaviera und Schatzmeisterin Shiala wollen alle Vorräte aus den Zehntlagern in die Burg schaffen und rationieren lassen.
- Die Kastellmeisterin schlägt zudem die Eintreibung zusätzlicher Wehrabgaben unter den Lehnsleuten in Form von Getreide, Obst und Schlachtvieh vor. Ayla stimmt ihr zu, da jeder einen Beitrag zum Sieg zu leisten habe. Schatzmeisterin Shiala hält eine solche Maßnahme dagegen für den Ruin vieler Bauernfamilien.
- Stallmeisterin Lane verkündet, dass der eingelagerte Hafer nicht mehr ausreicht, um sämtliche Pferde während einer Belagerung in den Ställen zu verpflegen. Normalerweise stehen sie um diese Jahreszeit auf den Koppeln und benötigen daher kaum Hafer. Heu und Hafer müssten deshalb ebenfalls von den Bauern verlangt werden.
- Schatzmeisterin Shiala schlägt vor, nur die Zucht- und Streitrösser in die Stallungen zu bringen und von den übrigen (in der Regel jungen) Tieren alle geeigneten zu schlachten. Dadurch könne den Versorgungsproblemen von Mensch und Tier vorgebeugt werden – und deshalb auch darauf verzichtet werden, die Lehensleute mit weiteren Abgaben zu belasten. Lane und Dedlana lehnen das kategorisch ab. Ayla erinnert beiläufig an die Bedeutung der Pferde im Rahja-Kult und findet eine Schlachtung daher bedenklich, lehnt sie aber nicht ab.
- Schwertmeisterin Xaviera weist darauf hin, dass alle im Tal verbleibenden Tiere und Vorräte der Bauern ohnehin dem Gegner als Verpflegung dienen werden – dann solle man sie doch lieber in die Burg schaffen oder selbst schlachten.
- Rittmeisterin Dedlana erklärt, notwendige Ausbesserungen an der Mechanik der Zugbrücke und den Scharnieren des Tors seien noch nicht vorgenommen worden, da der Besuch der zwergischen Baumeisterin aus Schatodor erst in einigen Wochen wieder erwartet wird.
- Ob sich die knapp 300 Bewohner der umliegenden Weiler in die Burg oder die Bergwälder flüchten sollen, wird kontrovers diskutiert. Stallmeisterin Lane und Schwertmeisterin Xaviera argumentieren für die Wälder, da die Vorräte der Burg sonst im Fall einer Belagerung nicht ausreichen. Rittmeisterin Dedlana und Schatzmeisterin Shiala verweisen dagegen auf die Brutalität und Rücksichtslosigkeit des Feindes, der sie die Bauern nicht aussetzen wollen. Ayla ermahnt an die heilige Pflicht vor Rondra, allen Gläubigen Schutz zu bieten.
- Einig sind sich die Amazonen darin, dass das vordringliche Ziel die Auskundschaftung des feindlichen Heerzugs ist, um ihn besser einschätzen zu können.

Entscheidungen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Längst sind alle wichtigen Punkte besprochen, und die Offizierinnen verlieren sich in den Details von Wachplänen und Zehntabgaben.
Es ist spät geworden, und ihr werdet euch der Müdigkeit bewusst, die eure Augenlider schwer werden lässt. Ein Blick durch eines der schmalen Fenster zeigt die trutzigen Zinnen Kurkums, die sich kaum vom sternenübersäten Nachthimmel abheben.
Da erhebt sich Yppolita, die bisher nur stumm und nachdenklich den Diskussionen gefolgt ist. Schlagartig verstummen die Amazonen, und alle Blicke richten sich erwartungsvoll auf die Königin. Ein grimmiges Lächeln zeigt sich für einen kurzen Moment auf ihren Lippen, und die Sorgen in ihrem Blick scheinen fester Entschlossenheit gewichen zu sein.
Ihre Stimme klingt kalt, aber feierlich: "Meine Achmad'sunni, so ist nun also die Zeit des Handelns gekommen. Eine Zeit der Prüfung, in der wir uns vor den Augen unserer Herrin Rondra bewähren sollen. Ein entsetzlicher Feind hat unseren Schwestern in Löwenstein ein fürchterliches Schicksal bereitet. Und auch Kurkum, unsere Heimat, wird schon bald von Schlachtenlärm umgeben sein. Der Geifer der Niederhöllen wird gegen unsere Mauern branden, und manch unheilige Kreatur mag gar die Zinnen überwinden. Wir aber werden kämpfen wie Löwinnen, zu Ruhm und Ehren Rondras und um der Donnernden einen glorreichen Sieg zu schenken!"
Einen Atemzug lang hallen Yppolitas Worte nach, dann erteilt sie mit befehlsgewohnter Stimme knappe Befehle an ihre Offizierinnen.

Alle *kursiv* gekennzeichneten Befehle erteilt Yppolita in jedem Fall, die übrigen können Sie dem Verlauf des Kriegsrats in Ihrer Spielrunde anpassen. Wägen Sie dabei alle vorgebrachten Argumente gegeneinander ab und treffen Sie eine Entscheidung im Sinne der Amazonenkönigin (die nicht unbedingt der mehrheitlich vertretenen Meinung entsprechen muss).
Ergänzen Sie die Befehle auch um weitere, die den Einfluss der Helden auf den Kriegsrat verdeutlichen. Hat beispielsweise ein Held an-

geregt, irgendwo um Entsatz zu bitten, so wird Yppolita nach einer Möglichkeit suchen lassen, eine Botschaft nach Schatodor zu entsenden, ohne dafür eine Amazone entbehren zu müssen. (Diese Aufgabe wird zu einem späteren Zeitpunkt das Wandelnde Bildnis übernehmen.)

Yppolitas Befehle

- *Eine Schlacht wäre aussichtslos, daher wird die Verteidigung der Burg vorbereitet.* Die Wachen werden verdoppelt und die Patrouillenritte verstärkt.
- *Alle Vorräte aus den Zehntlagern werden in die Burg geschafft* und weitere Wehrabgaben eingetrieben. *Anschließend wird geprüft, ob die Burg alle lehnspflichtigen Bewohner des Vildromtals aufnehmen und versorgen kann.*
- *Die Zucht- und Streitrösser kommen in den Stallungen unter*, die übrigen Pferde dienen als Schlachtvieh der Verpflegung.
- Möglichkeiten einer notdürftigen Reparatur von Tor und Zugbrücke sollen gefunden und genutzt werden.
- *Ein Spähtrupp kundschaftet das feindliche Heer aus* und versucht dabei, die Verwicklung in Scharmützel zu vermeiden.

Noch eine Entscheidung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einem gehorsamen "Für die Königin, für Rondra!" haben die Offizierinnen ihre Befehle entgegengenommen. Nun wendet Yppolita sich euch zu. Einige Augenblicke lang mustert die Amazonenkönigin jeden von euch, bevor sie zu sprechen beginnt: "Kurkum ist euch zu großem Dank verpflichtet, tapfere Recken. Ihr habt Mut und Ehre bewiesen, in dem ihr Schwertlöwin Ayla aus der Gefangenschaft der Söldner und Banditen befreit habt. Und ihr gabt uns die Zeit, uns auf den Feind vorzubereiten, der schon bald gegen die Mauern stürmen wird. Fortan sind eure Namen mit dem Schicksal Kurkums verwoben, und so seien sie niedergeschrieben in der *Kurkuma*, der Chronik Unserer Burg, auf dass eure Taten niemals vergessen werden."
Reitmeisterin Dedlana nickt ihrer Königin ergeben zu, bevor Yppolita fortfährt: "Wenn ihr spätestens mit dem ersten Hahnenschrei die Burg mit Pferden verlasst, könntet ihr den Pass aus den Bergen vielleicht noch hinter euch lassen, bevor der Feind hineinmarschiert und ihr ihm unweigerlich in die Arme lieft. Es wäre riskant, aber ihr habt bereits mehrfach euren Wagemut bewiesen."
Yppolita hält inne und senkt für einen Moment nachdenklich den Blick, dann fügt sie hinzu: "Geht, wenn ihr darin eure Zukunft seht. Wir werden euch nicht aufhalten, doch bedenkt: Wenn Wir diesem Feind nicht hier Einhalt gebieten, wird es vielleicht niemand können, und dann wird er auch dorthin kommen, wohin ihr geflohen seid. Deshalb bitten Wir euch, bleibt auf Burg Kurkum und kämpft unter goldenen Blüten auf blauem Grund, auf dass wir mit vereinten Kräften siegen werden. Wir, das Volk der Amazonen, vertrauen auf Rondra, der wir und unsere Mütter seit mehr als sechshundert Jahren dienen. Sie wird uns nicht verlassen, und sie wird auch euch nicht verlassen – ob wir leben oder sterben."

Die Helden müssen sich entscheiden, ob sie hier gegen die Schergen Borbarads kämpfen wollen oder lieber hasenfüßig das Weite suchen. In letzterem Fall könnten Sie sie auf dem Weg ins (noch) sichere Beilunk oder Warunk dennoch auf den Heerwurm treffen lassen, der unaufhaltsam nach Kurkum zieht. Vielleicht weckt der Anblick der Untoten und schwarz-roten Söldner doch noch die Tugenden in ihnen, die sie zu Helden machen, und lässt sie umkehren. Andernfalls endet dieses Abenteuer wenige Tage später in Beilunk. Vergeben Sie **50 AP** für die richtige Schlussfolgerungen, dass die Ereignisse in Perricum zusammenhängen und Teil von Borbarads Invasionsplan sind, **100 AP** für die Teilnahme am Gottesdienst in Perricum, **bis zu 100 AP** für die Verfolgung der Schurken nach Shamaham und **bis zu 150 AP** für die Schlacht um Shamaham und die Rettung der Einwohner. Weiter geht es dann ab Seite 88 mit der **Letzten Schlacht des Wolfes**.
Entscheiden die Helden sich jedoch zu bleiben, so fahren Sie fort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Yppolita nickt euch zu: "Dann hat sich Unser Herz in euch also nicht getäuscht. Es ist Uns eine Ehre, euer Schwert und euer Wort an Unserer Seite zu wissen. Lasst uns denn gemeinsam auf dem Schlachtfeld, dem Altar der Göttin, das Blut unserer Feinde opfern!" Bei diesen Worten ballt sie ihre Rechte zur Faust.
"Doch erst einmal gilt es, mehr über den Gegner in Erfahrung zu bringen. Ruht euch aus und sattelt im Morgengrauen die Pferde. Reitet dem Feind entgegen und bringt Uns Kunde von seinem Heerbann. Wir müssen wissen, wie viele Streiter sich uns entgegenstellen werden und wann mit ihrer Ankunft zu rechnen ist. Doch seid wachsam, denn auch des Dämonenmeisters Heerführer werden Späher vorausschicken. Rondra mit euch!"

Kastellmeisterin Xaviera weist den Helden eine Unterkunft im Wohntrakt zu, wo sie sich ein karg eingerichtetes Zimmer teilen müssen. Außer einigen Betten, einem Tisch mit Stuhl und einer Waschschüssel aus Messing befindet sich nur noch eine kleine Statuette einer Löwin in dem Raum im ersten Stock.

Dem Feind entgegen

Der folgende Abschnitt behandelt die vier Tage vom Morgen des 13. Rahja bis zum Nachmittag des 16. Rahja. In dieser Zeit werden die Helden auf einem Erkundungsritt das gegnerische Heer ausspionieren. Wenn sie es erreichen, wird es Shamaham gerade hinter sich gelassen haben und am Rand des Ogerbuschs lagern.
Flugfähige Helden können Sie an einer wesentlich früheren Ankunft beim Heer hindern, indem Sie das Sommergewitter über einige Stunden ausdehnen oder die optionale Harpyienbegegnung erweitern. Sie können sie aber auch gewähren lassen, müssen dann nur den Zeitplan der kommenden Tage entsprechend anpassen.

Aufbruch (13. Rahja, morgens)

Folgende Überlegungen sollten die Helden zu entsprechenden Maßnahmen veranlassen:

- *Kriegskunst*-Probe +3: Eine Bewegung abseits des Pfads ist sinnvoll, um nicht von gegnerischen Spähern entdeckt und aufgebracht zu werden.
- *Orientierung-* oder *Geographie*-Probe: Bis Shamaham dauert es abseits der Wege einen Tag über den Löwenpass und einen durch den Ogerbusch – eher weniger, falls der Gegner Shamaham schon hinter sich gelassen hat.
- *Wildnisleben*-Probe: Helden und Pferde brauchen Verpflegung. 4 TaP*: In den Höhenlagen des Passes ist warme Kleidung angemessen. Nicht nur nachts wird es dort auch im Sommer empfindlich kalt. Beachten Sie auch die *Kältestarre* (**MdD 259**) des Dritten Gezeichneten.
- *Wettervorhersage*-Probe +6: Drückende Schwüle, Windstille und vereinzelte Wolken deuten auf ein Gewitter hin, das in einigen Stunden aufziehen wird.

In den frühen Morgenstunden stehen die drei Stallmägde Turike, Adaque und Losiane (siehe auch das Solo-Abenteuer **Für die Königin, für Rondra!**) mit den gesattelten Pferden der Helden im Burghof bereit. Reitmeisterin Dedlana instruiert gerade eine Patrouille von drei Amazonen, die dann aufsitzen und aus der Burg reiten. Anschließend ermahnt sie die Helden, sich nicht zu lange aufzuhalten, damit ihnen nicht der Rückweg über den Pass von der Vorhut des Gegners abgeschnitten wird.

Über Stock und Stein (13./14. Rahja)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Außerhalb der Burgmauern ist es noch ruhig. Die Bauern haben gerade erst den Tag begonnen, und nur wenige sind bereits auf den vom Tau glänzenden Feldern zu sehen. Im Dorf Kiesfurten werdet ihr von einer Bäuerin freundlich verabschiedet, die gerade eine Schar Hühner füttert und noch nichts vom nahenden Kriegszug ahnt: "Die Zwölfe mit Euch, edle Herrschaften. Und besucht Kurkum doch bald wieder!"
Am Fuß des Löwenpasses patrouillieren drei Amazonen. Sie werden von einem Berglöwen beobachtet, der sich auf einer felsigen Anhöhe majestätisch in der Morgensonne wärmt.

Orientieren Sie sich bei der Beschreibung der Wegstrecke und möglicher Widrigkeiten an den jeweiligen Abschnitten **Das Vildromtal** (ab Seite 39), **Der Löwenpass** (Seite 38) und **Der Ogerbusch** (Seite 33). Die folgenden Ereignisse sollten Sie zusätzlich einstreuen. Die optionalen Szenen am Ende des Abschnitts können Sie zu beliebiger Zeit (auch für den Rückweg) oder gar nicht verwenden.

Gewitter (13. Rahja, nachmittags)

Die drückende Schwüle nimmt spürbar zu. Am Himmel sammeln sich immer mehr Wolken, die sich hoch auftürmen und die Sonne verdunkeln. Dann kommt Wind auf, der schnell böig und dann stürmisch wird.
Wettervorhersage-Probe: Ein Gewitter zieht auf. Lassen Sie die Spieler beschreiben, welche Vorkehrungen ihre Helden treffen. Dann fallen auch schon die ersten dicken Regentropfen auf den seit Tagen staubtrockenen Boden. Misslingt die Probe, so werden die Helden vom plötzlich einsetzenden Regen überrascht.

- Fliegende Helden sind zur Landung gezwungen, wenn sie nicht Gefahr laufen wollen, von den Sturmböen gegen Felsklippen oder Baumwipfel geworfen oder vom Blitz getroffen zu werden: *Fliegen*-Probe +2W6, um nicht abzustürzen und sich mit 2W6 SP zu verletzen. Verwenden Sie für Sturzschaden und Probenerschwernis dasselbe Würfelergebnis.
- Alle nicht wasserdicht verstaute Ausrüstung wird innerhalb kürzester Zeit durchnässt. Brot und ähnlicher Proviant wird dadurch ungenießbar.
- Eines der Pferde erschrickt bei einem lauten Donnerschlag. Es droht durchzugehen (*Reiten*-Probe +6) oder sich loszureißen (*Abrichten*-Probe +4). Der Vorteil *Tierfreund* (**AH 111**) und eine gute Ausbildung des Tiers (**ZBA 34**) verringern die Erschwernisse.

In Folge des starken und lang anhaltenden Regens ist nun das Fortkommen abseits des Pfads beschwerlich. Der Boden ist aufgeweicht und schlammig, überall stehen tiefe Pfützen. Zahlreiche Rinnsale und kleine Bäche haben sich gebildet und kreuzen immer wieder den Weg der Helden.
Kriegskunst-Probe: Aber auch der Feind wird auf der feuchten Erde nur langsam vorankommen, seine Ankunft in Kurkum sich also verzögern.

Feindkontakt (13./14. Rahja, nachts)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für die Nachtwache:
Funken stieben davon und steigen tänzelnd in den Himmel, als du zwei Scheite in die Glut nachlegst. Das Gewitter hat nicht viel trockenes Brennmaterial übrig gelassen: einige Kiefernzapfen und dünne Zweige. Ob das für die kalte Nacht reichen wird?

Plötzlich stellen sich dem wachenden Helden die Nackenhaare auf, und ein mulmiges Gefühl beschleicht ihn. Wenn er über die Gabe *Gefahreninstinkt* verfügt, hat er noch TaP* Aktionen lang Zeit, um zu reagieren. Ein schlafender Held mit dieser Gabe erwacht, wenn ihnen die Probe gelingt, und haben noch TaP*/2 Aktionen Zeit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für einen ahnungslosen Helden:
Da plötzlich ertönt ein schrilles Heulen und Gebell wie von einem heiseren Wolfsrudel und fährt dir eiskalt in Mark und Bein. Panik überkommt dich, hektisch siehst du dich um. Etwas ist dort in der Dunkelheit – und du bist seine Beute.



Kalbsgroße, an Zornbrechter Bluthunde erinnernde Tiere hetzen mit gewaltigen Sätzen auf dich zu. Bei jedem Sprung rieseln glitzernde Eiskristalle aus dem glatten weißen Fell, und Geifer tropft in langen Fäden aus ihrem Maul mit den spannlangen Zähnen. Die grün leuchtenden Augen fixieren dich, als sich wieder ein Furcht einflößendes Geheul ihren Kehlen entringt.

Es handelt sich um ein Rudel *Karmanthi* (**MGS 67**), das im Auftrag seines Herrn, des Nagrach-Paktierers *Blotgrim* (Seite 77), einen der Spähtrupps der Borbaradianer bildet. Die Höllenhunde haben die Fährte der Helden aufgenommen und betrachten sie als Jagdbeute. Passen Sie die Anzahl der Dämonen an die Kampfkraft der Helden an.

Karmanath
Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 4/5 **Basiskosten:** 8
Biss: IB 15 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W+7 **DK** N
LeP 25 **RS** 3 **GS** 12 **MR** 6 **GW** 13 (im Rudel)
Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR; Raserei, Regeneration I + II, Schreckgestalt (Geheul) I, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn), Präsenz I + II; Sprung/Niederwerfen, Gezielter Biss

Die kalbsgroßen Hunde stürzen sich gemeinsam heulend auf einen Helden (MU-Probe +4, bei Misslingen ein Malus auf MU, KL, CH und FF in Höhe der fehlenden Punkte) und ziehen sich zur Regeneration zurück, sobald sie in eine unterlegene Position geraten. Sobald sich die Helden der Versorgung ihrer Wunden zuwenden oder unaufmerksam werden, greifen sie dann erneut an.
Dieses zermürbende Spiel treiben sie so lange, bis die Helden mit ihren Kräften am Ende sind oder mit dem Sonnenaufgang die Temperaturen wieder steigen und es den Höllenhunden zu warm wird. Die Dämonen greifen nicht mit dem Ziel an, die Helden zu töten, sondern ihnen einen Vorgeschmack auf die ruhelose Hatz zu geben, mit der sie sie in den kommenden Tagen verfolgen werden.
Sollte es den Helden gelingen, mehr als die Hälfte von ihnen zu töten oder auszutreiben, so wird der Rest schon vor Tagesanbruch fliehen. Überlebende Karmanthi kehren in jedem Fall zu Blotgrim zurück, um ihm Bericht zu erstatten, wobei sie keine Fährte hinterlassen.

Optionale Ereignisse

Harpyien

Der Weg über den Löwenpass und durch den Ogerbusch bietet sich für einen neuerlichen Auftritt der vier kichernden Schwestern an (**RdF 96**). Sie können die nervtötenden Harpyien die Helden ein Stück des Wegs begleiten und jeden ihrer Schritte spottend kommentieren lassen.

Höhlenbärin

In der Nähe eines Rastplatzes der Helden befindet sich eine Höhle, die einladende Zuflucht bietet. Nachdem die natürliche Grotte bezogen ist, stellt sich allerdings heraus, dass dort bereits eine Höhlenbärin mit ihrem Jungtier lebt. Ob die Helden sich mit ihr gütlich einigen können (Honig, süße Beeren), subtile Lösungen bevorzugen (HERR ÜBER DAS TIERREICH, SANFTMUT, SOMNIGRAVIS) oder es zum Kampf kommt (**ZBA 73**, für das Jungtier alle Werte halbiert), bleibt Ihnen überlassen. Diese Szene eignet sich auch besonders in Kombination mit dem Gewitterregen, wenn die Helden eilig nach einem Unterstand suchen.

Oger

Wenn Sie möchten, können Sie die Helden bei der Durchquerung des Ogerbuschs erneut auf Oger treffen lassen. Entscheiden Sie selbst, ob diese bereits von der Rückgabe der Keule Ogerkreuz wissen und den Helden wohl gesonnen sind. Die Oger könnten auch ahnungslos in den Helden nur ein Mittagessen sehen. Dann wiederum könnte Häuptling Garrg sie aus einer brenzligen Situation retten. (**ZBA 143**)

Das Regiment 'Lutisana'

Am Abend des 14. Rahja 1019 erreichen die Helden unweit dem Weg nach Shamaham den Rand des Ogerbuschs.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Endlich lichtet sich der Wald und gibt den Blick frei auf eine weite Hügellandschaft. Ihr steht am Rand des Ogerbuschs und könnt in die Senke blicken, durch die sich der Weg nach Shamaham schlängelt. Er weicht einigen Hügeln aus, beschreibt dann einen weiten Bogen und verschwindet hinter einer weiteren Erhebung – hinter der mehrere graue Rauchsäulen in den langsam düster werdenden Himmel steigen.
> Ein kleiner Reitertrupp mit schwarz-roten Wappenröcken erscheint gerade auf der Kuppe des Hügels und zügelt die Pferde. Einige Augenblicke verharren sie dort, bevor sie die Tiere wenden und wieder in der Senke verschwinden.

Das feindliche Heer (14./15. Rahja, nachts)

Hinter dem Hügel, der etwa eine Meile vom Waldrand entfernt liegt, hat das Heer sein Nachtlager aufgeschlagen. Dort wartet die Heerführerin *Lutisana von Perricum* (Seite 75) auf die Untoten, die unter der Führung *Sulman al'Venishs* (Seite 76) in der Nacht dazustoßen sollen. Da sie sich nur im Schutz der Dunkelheit bewegen können und zudem langsam marschieren, lässt Lutisana schon früh das Lager aufschlagen und die Untoten aufschließen.

Im Zentrum des Lagers befinden sich die Zelte der Heerführerin und ihres Stabs, etwas abseits davon die Wagen und Unterstände des Trossvolks. Darum herum sind die zahlreichen Zelte der Söldner gruppiert. Das gesamte Lager wird vom Schein etlicher Feuer beleuchtet, um die sich eine Vielzahl von Söldnern mehr oder weniger ausgelassen niedergelassen hat. Da wird gezecht und gespielt, gelacht und geprügelt, das Rüstzeug ausgebessert und die Bewaffnung gepflegt.

Auf den umliegenden Hügeln wurden jeweils Wachen postiert, deren Anzahl und Aufmerksamkeit Sie nach Belieben variieren können. Außerdem reiten Patrouillen ständig in größerem Umkreis um das Lager. Da Lutisana von Perricum sich noch nicht an die für sie völlig neuen Möglichkeiten von Dämonen im Kriegseinsatz gewöhnt hat, hat sie auf deren Verwendung zu Wachzwecken gänzlich verzichtet. Einzig die verbliebenen Karmanthi des Belshirash-Paktierers Blotgrim sind derzeit im Lager.

Spionageeinsatz

Um der nicht vorhersehbaren Vorgehensweise der Helden Rechnung zu tragen, finden Sie hier sämtliche Erkenntnisse, die die Helden gewinnen können. Entscheiden Sie selbst, welche Maßnahmen Sie dafür jeweils für geeignet erachten. Denkbar wäre eine Erkundung des Heerlagers im Schutz der Dunkelheit oder aus der Luft, das Einschleichen mit Hilfe der borbaradianischen Wappenröcke einer überwältigten Patrouille oder mittels VISIBILI, IMPERSONA oder ADLERSCHWINGE. Aber auch das Verhör eines gefangenen Borbaradianers oder die Verkleidung als Trossvolk kann erfolgreich sein. Der Vierte Gezeichnete könnte außerdem seine Gabe *Schemen in der Nacht* (**MdD 261**) gewinnbringend einsetzen. Aus der Ferne lässt sich jedenfalls nur grob die Truppenstärke schätzen, aber keine Aussage über die Anführer oder einzelne Personen treffen.

Lassen Sie Ihren Spielern freie Hand und honorieren Sie durchdachte Ideen mit Erfolg. Um Heldenaktionen zu verhindern, die den Fortgang des Abenteuers gefährden können, steht Ihnen andererseits ein ganzes Heer zur Verfügung. In jedem Fall sollten Sie die Spionage aber spannend gestalten, so dass die Helden stets befürchten müssen, jeden Augenblick entdeckt oder enttarnt zu werden.

Erkenntnisse aus der Ferne:

- 6 TaP* in *Sinnenschärfe*: Die Wappenröcke der Söldner sind entweder rot oder schwarz und tragen auf der Brust ein Emblem in der jeweils anderen Farbe, das an eine siebenstrahlige Krone erinnert.
- 6 TaP* in *Rechnen*: Die Anzahl der Zelte und Lagerfeuer und die Größe des Heerlagers lässt auf etwa 500 Kämpfer schließen.
- 3 TaP* in *Kriegskunst*: Das Heerlager wurde strategisch durchdacht angelegt und ist gut bewacht. Das spricht für eine fähige Feldherrin und erfahrene Söldner.
- 6 TaP* in *Kriegskunst* oder 8 TaP* in *Heraldik*: Unter den Feldzeichen sind auch einige bekannte Söldnereinheiten, z.B. *Fähnlein Vipernbiss*, *Aranisches Wolfsrudel* oder *Tarantel von Sinoda*. Hauptsächlich handelt es sich dabei um leichte Infanterie, dazu die Reiterei, die die Helden bereits aus Shamaham kennen, und wenige Sappeure. Schweres Belagerungsgerät oder magische Einheiten sind nicht auszumachen.

Erkenntnisse aus der Nähe:

- Den Oberbefehl hat Lutisana von Perricum, eine einäugige Veteranin der Ogerschlacht, die dem Thronräuber *Answin von Rabenmund* als Obristin diente und dafür auf Rulat inhaftiert wurde. Sie gilt unter den Söldnern als vorbildlich und kompetent. Mit ihren Untergebenen geht sie hart aber gerecht um, was vielen imponiert. Weitere Informationen zur Feldherrin finden Sie auf Seite 75.
- Die Reiterei wird von Ingolf Notmarker befehligt, den die Infanteristen für eingebildet halten und wegen seiner unkontrollierten Wutausbrüche fürchten. Er selbst neidet Lutisana ihren Posten, was nicht selten zu Streit führt, da er der dienstältere Offizier ist und sich zudem für kompetenter hält. Mehr über den Belhalhar-Paktierer, dem die Helden schon begegnet sind, erfahren Sie auf Seite 76.
- Inmitten des Heerlagers steht ein fremdartiges Zelt aus den Fellen von vier Firunsbären, das so gar nicht zu den übrigen Truppenzelten passen will. Davor liegen die verbliebenen Karmanthi wie Wachhunde im Gras. Irgendwann tritt ein beeindruckender Hüne mit langem,

struppigem und schlohweißem Haar aus dem Zelt, der lediglich ein schmutzig graues Fell um die Lenden trägt. Sein muskulöser Körper ist von Narben gezeichnet und schimmert im Licht der Feuer, als sei er von unzähligen Eiskristallen übersät – und tatsächlich können die Helden beobachten, wie der Atem des Barbaren augenblicklich und trotz der sommerlich warmen Nacht zu frostigen Kristallen gefriert. Er steht unbeweglich wenige Schritte vor seinem Zelt und versucht, die Dunkelheit mit seinen stahlblauen Augen zu durchdringen. So steht er dort sicherlich eine Stunde, bevor er sich umwendet und wieder im Zelt verschwindet.

Die Söldner kennen Blotgrim, meiden ihn aber. Niemand kann sich erinnern, ihn jemals sprechen gehört oder auch nur eine Miene verziehen gesehen zu haben. Er erscheint vollkommen gleichgültig und gefühlskalt. Mehr zu diesem Nagrach-Paktierer finden Sie auf Seite 76.

- Das Heer marschiert stets nur bis in die frühen Abendstunden und schlägt dann bereits das Lager auf, um auf Nachzügler zu warten. Meist treffen diese in den frühen Morgenstunden ein, wenn das Heer bereits wieder aufbricht.
- Dass es sich dabei um Untote handelt, weiß nicht jeder Söldner und erzählt es dann auch nur widerwillig und auf Nachfragen. Den meisten Söldnern sind die Untoten nicht geheuer. Sie verschweigen deren Existenz lieber als darüber nachzudenken. Wie viele es sind, können die Söldner nur grob schätzen und neigen dabei zu Untertreibungen, um ihr eigenes Gewissen zu beruhigen.
- Der Anführer der Nachzügler ist ein gewisser Sulman al'Venish, von dem jedoch unter den Söldnern höchstens der Name bekannt ist. Den Helden könnte der ehemalige Schüler Liscoms von Fasar bereits aus dem Szenario **Auf Borbarads Spuren (MdD 22f.)** ein Begriff sein. Näheres zum Nekromanten steht auf Seite 76.
- 5 TaP* in *Orientierung* oder *Kriegskunst*: Mit der Ankunft des Heerzugs im Vildromtal muss angesichts des langsamen Marschtempos, des aufgeweichten Bodens und des schmalen Passes erst in etwa einer Woche gerechnet werden.

Armee der bleichen Leiber (15. Rahja, Morgengraven)

Wollen die Helden mehr Erkenntnisse über die untoten Nachzügler gewinnen, so müssen sie bis zum Morgengrauen ausharren. Forcieren Sie diese Entscheidung ein wenig, indem Sie beispielsweise die Erkundung des Heeres immer wieder durch Begegnungen verzögern, so dass sie beinahe die ganze Nacht dauert. Weisen Sie außerdem darauf hin, dass die nächtliche Durchquerung des Ogerbuschs gefahrvoll ist und die Helden nicht einmal wissen, um viele Nachzügler es sich handelt – vielleicht ja weitere 500 Streiter?

Entscheiden die Helden sich dennoch zur Rückkehr, so lassen Sie sie ruhig ziehen und fahren Sie mit dem Abschnitt **Wilde Hatz** auf Seite 46 fort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kein Fackelschein, kein Pferdeschnauben und kein Stimmengewirr kündigt die Ankunft des Heerzugs an. Nur das leise Rasseln und Klirren von Waffen und Rüstungen ist zu vernehmen, als sich die wogende Masse bleicher Leiber den Hügel hinab auf das Heerlager zuschiebt. Eine halbe Meile davor hält die ganze Armee wie auf ein lautloses Kommando inne und verharrt völlig regungslos im Schein des Madamals. Dann löst sich schemenhaft eine kleine Gruppe aus der Masse.

Einige Augenblicke später erkennt ihr, dass es sich um eine schwarze Sänfte handelt, die von vier Gestalten getragen wird. Auch im Heerlager sitzen ein Dutzend Reiter auf. Eine Frau und ein Mann treten aus dem Zelt der Kommandantin und steigen ebenfalls in den Sattel, um der Sänfte entgegenzureiten.

Auf halbem Weg zwischen den beiden Heeren treffen sich die Abordnungen im Schutz einiger Bäume. Die Sänfte wird abgesetzt, und ein schlanker Mann in schwarzer Robe entsteigt ihr. Die Personen scheinen nur kurz einige Worte zu wechseln, bevor sie wieder umkehren. Kaum erreichen die Reiter das Heerlager, da wird lauthals der Befehl zum Aufbruch gegeben.

- *Sinnenschärfe*-Probe (modifiziert nach Sichtverhältnissen und Entfernung): Die bleichen Leiber scheinen ausnahmslos Untote zu sein. Sie befinden sich in den verschiedensten Verwesungszuständen, die große Mehrheit sind jedoch 'frische' Leichname – vermutlich Gefallene der Schlacht um Mendena.
- 4 TaP* in *Rechnen*: Es handelt sich um etwa 100 Untote.

Sollten die Helden aus irgendeinem Grund bleiben wollen, so können sie beobachten, wie sich nach dem Abmarsch des Heeres, und noch bevor die Sonne die Hügel im Osten übersteigt, alle Untoten in der Erde eingraben.

Wilde Hatz (15. Rahja)

Wo auch immer sich die Helden im Morgengrauen des 15. Rahja befinden (selbst wenn es bereits der Rückweg ist), werden die verbliebenen Karmanthi Blotgrims sie aufspüren. Auch verwandelte oder magisch getarnte Helden bleiben ihren Dämonensinnen nicht verborgen. Wenn Ihnen die verbliebenen Karmanthi nicht mehr als angemessene Gegner für Ihre Helden erscheinen oder keiner der Dämonen die erste Begegnung überlebt hat, so können Sie das Rudel um weitere Höllenhunde ergänzen – in diesem Fall hat Blotgrim sie in der vergangenen Nacht in zwei Rudeln ausgesandt, wovon nur eines auf die Helden traf.

Wenn Sie lieber auf die Dämonen verzichten möchten, können auch einige Reiter aus Ingolf Notmarkers Gefolge die Helden aus Shamaham wiedererkennen und bis Kurkum verfolgen. Dann sollten Sie jedoch die folgenden Absätze entsprechend anpassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

[Beschreiben Sie die aktuelle Tätigkeit eines Helden.]

Da ertönt ein kehliges Knurren hinter dir, das dir unverzüglich die Nackenhaare aufstellt und den kalten Schweiß aus den Poren treibt. Als du dich umwendest, blickst du in die grünlich leuchtenden Augen eines Höllenhunds. Geifer tropft der Kreatur aus dem Maul, und sie macht sich mit einem Furcht erregenden Heulen zum Sprung bereit.

Die Werte eines Karmanath finden Sie auf Seite 44. Weitere Höllenhunde pirschen sich innerhalb der nächsten Kampfrunden ebenfalls an die Helden an. Sollten sie sich noch in Hörweite des Heeres aufhalten, erschallen von dort nach kurzer Zeit Rufe: "Spione!"

Die Dämonen zeigen sich zurückhaltend, sofern die Helden die Flucht ergreifen, bleiben ihnen jedoch stets dicht auf den Fersen und scheinen deren Furcht und Panik zu genießen. Etwaige menschliche Verfolger sind dagegen schnell abgehängt.

Zurück nach Kurkum (15./16. Rahja)

Inszenieren Sie eine mörderische Hatz durch den Ogerbusch, bei der die Karmanthi stolpernde oder zurückfallende Helden anfallen und zu Boden reißen, die von ihren Gefährten gerettet werden müssen. Verlangen Sie regelmäßig GE- und *Athletik*- oder *Reiten*-Proben, bei deren Misslingen die Helden oder Pferde straucheln oder Ausdauer verlieren und Erschöpfung erleiden.

Die Höllenhunde kämpfen feige und ziehen sich zur Regeneration zurück, sobald sie zu unterliegen drohen – nur um dann die Hetzjagd wieder aufzunehmen. Gönnen Sie den Helden keine ruhige Minute und schon gar keinen Schlaf. Kurze Pausen sind nur möglich, wenn sie sich im Wechsel ausruhen und Wache halten. Ständig ist das dämonische Heulen zu hören, oder das hechelnde Keuchen der kalbsgroßen Verfolger ertönt hinter ihnen im dichten Wald.

Aber auch diesmal sind die Karmanthi im Sinne ihres erzdämonischen Herrn Belshirash (**MGS 35**) nicht darauf aus, die Helden schnellstmöglich zur Strecke zu bringen, sondern sie ruhelos zu jagen und zu hetzen. Sie lassen also von schwer verwundeten Helden ab, um sich daran zu ergötzen, wie jene entweder gleich einem waidwunden Tier qualvoll verenden oder sich erneut aufraffen, um wiederum erbarmungslos gejagt zu werden.

Gejagte Jäger (16. Rahja, mittags)

Nach einer schlaflosen Nacht und anderthalb Tagen der panischen Flucht vor den Höllenhunden erreichen die Helden auf vollkommen erschöpften (und sicher von manchem eitrigen Karmanath-Biss gezeichneten) Pferden das Ende des Löwenpasses. Konnten sie die Höllenhunde besiegen, so wird sich ihre Ankunft dennoch kaum verzögern oder beschleunigen. Wieder einmal liegt das Vildromtal mit Burg Kurkum zu ihren Füßen.

Die drei hier patrouillierenden Amazonen preschen den Helden entgegen, als sie ihrer ansichtig werden, und verleiten die Karmanthi zu einem letzten Angriff, da diese ihre Beute entkommen sehen.
Lassen Sie die Helden sich einige Kampfrunden lang der Angriffe erwehren, bevor die Amazonen eintreffen und die Höllenhunde in die Flucht schlagen. Ein Stück weit verfolgen die Kriegerinnen die Dämonen zwar noch, müssen sie letztlich jedoch ziehen lassen, um ihre Pferde auf dem steinigen Passweg nicht in Gefahr zu bringen.

Der zweite Kriegsrat

Nach der Ankunft der Helden auf Burg Kurkum wird wieder der Kriegsrat einberufen. Erneut versammeln sich die vier Offizierinnen, die Königin und die Geweihte mit den Helden im Kaminzimmer.

Lagebesprechung (16. Rahja, nachmittags)

Lassen Sie die Helden von ihren Erkenntnissen und Erlebnissen berichten. Insbesondere Reitmeisterin Dedlana und Königin Yppolita stellen bei strategisch interessanten Punkten einige Detailfragen. Orientieren Sie sich an den Fragen Yppolitas im Abschnitt **Empfang bei der Königin** auf Seite 41.
Anschließend berichten auch die Amazonen von den Fortschritten der letzten Tage:

- Ein Teil der Vorräte der Zehntlager wurde bereits in die Burg gebracht und dort eingelagert. Der Rest folgt in den nächsten Tagen. Die Vorbereitungen zum Eintreiben des Wehrzehnts wurden ebenfalls bereits begonnen. Die Vorräte sollten dann reichen, um die Amazonen und die Bewohner des Tals etwa einen Monat zu ernähren.
- Die Stallungen für die Streit- und Zuchtrösser wurden vorbereitet, so dass die Tiere jederzeit eingestellt werden können.
- Eine Ausbesserung von Tor und Zugbrücke konnte immer noch nicht durchgeführt werden. Es mangelt an fachkundigen Handwerkerinnen, die die zwergische Mechanik reparieren können – aber vielleicht kann ja ein Held hier aushelfen.
- Waffen- und Rüstkammer wurden überprüft und halten ausreichend Munition für eine Belagerung bereit.

Abschließend wendet sich Königin Yppolita den Helden zu und bittet diese, sich in den nächsten Tagen um die Evakuierung der Weiler und Dörfer des Vildromtals zu kümmern. Jeder Bewohner kann nur wenig seiner Habe mit in die Burg nehmen, da es ohnehin schon sehr eng werden wird. Alle zurückgelassenen Dinge, die dem Feind von Nutzen sein können, sollen jedoch zerstört werden.
Auch sollten sich die Helden vielleicht noch einmal auf die Suche nach Heilkräutern begeben, die überall hier im Vildromtal zu finden sind (siehe auch S. 39).

Die Evakuierung

Im Folgenden finden Sie die Beschreibungen aller Weiler des Vildromtals, jeweils ergänzt um markante Einrichtungen und typische Szenen, die sich dort während der Evakuierung abspielen – einige davon als *optional* gekennzeichnet. Weitere Ereignisse dieser Tage finden Sie im Anschluss an die Beschreibung der Weiler. Verteilen Sie diese nach eigenem Ermessen auf die Dörfer, die die Helden besuchen.
Rechnen Sie damit, dass die vollständige Evakuierung eines Dorfes mindestens einen halben Tag dauert, während dem die Helden unentwegt Streit schlichten, Verzweifelte ermutigen und andere Probleme lösen müssen. Die Zeit drängt also.

Kiesfurten (A+B)

Die beiden Weiler westlich Kurkums sind eigentlich ein kleines Dorf, dessen resoluter Schulze *Alwin von Kiesfurten* wie ein gütiger Baron über 'seine Seelen' gebietet und es Fremden gegenüber gerne bedauert, dass Königin Yppolita von Kurkum ihm bis heute die Erlaubnis verweigere, Wegegeld für 'seine' Brücke einziehen zu dürfen. (In Wahrheit war Alwin bislang jedoch klug genug, sie auch nicht darum zu bitten.)
Die Gewürzmühle des Müllers *Yann* ist die jüngere der beiden Safranmühlen des Tals und erst vor wenigen Jahren auf Anordnung des 'Barons' erbaut worden. Es handelt sich dabei um eine Wassermühle unweit der Brücke, deren knarrendes Mühlrad bei seltenem Westwind bis nach Kurkum zu hören ist.

Alwin von Kiesfurten

Dorfschulze Alwin von Kiesfurten ist ein ambitionierter Bürgermeister mit durchaus staatsmännischem Geschick und Patriarch der einzigen Familie im Tal, die keinem bäuerlichen oder handwerklichen Tagwerk nachzugehen braucht, um ihre Kinder zu ernähren. Der Fünfzigjährige spricht gerne von 'seinem Kiesfurten', das sich zum größten Dorf des Tals gemausert hat, seit 'die Dynastie derer von Kiesfurten' hier das Sagen hat. Denn sein Großvater war es, der noch unter Königin *Gilia von Kurkum* den Bau der Brücke über den Vildrom geleitet hat und von ihr dafür zum Dorfschulzen ernannt wurde. Sein Vater wiederum baute das zweistöckige Schulzenhaus, in dem heute 'der Baron' – wie die Dorfbewohner ihren Schulzen gerne nennen – mit seiner Frau *Hildelind*, seiner Tochter *Travialieb* und dem Adoptivsohn *Bernfried* residiert. Travialieb ist zum Verdruss des Vaters trotz ihrer 27 Jahre noch nicht mit einem der einflussreicheren Männer des Tals verheiratet, sondern träumt lieber von einem Prinzen oder echten Helden. Der 13-jährige Bernfried ist der Sohn einer Amazone, den diese nach neuem Brauch in die Obhut einer Familie des Vildromtals gegeben hat und der inzwischen Alwins ganzer Stolz ist.
Typisches Zitat: "Steh gerade, mein Junge! Was sollen denn die Herrschaften von dir denken? Siehst ja aus, als müsstest du dir auf dem Feld einen Buckel schuften!"

Szenen in Kiesfurten

- Alwin von Kiesfurten weigert sich standhaft, das Dorf zu verlassen. Seine Berufung zum Dorfschulzen ist für ihn Lebensgrundlage und darüber hinaus zum Lebenszweck geworden. Zudem betrachtet er das gesamte Dorf als das Erbe seiner Familie, die Kiesfurten seit drei Generationen verwaltet.
- Dank seiner Autorität im Dorf schwört er innerhalb kurzer Zeit durch lautstarken Protest auch die Mehrzahl der übrigen Bewohner auf seinen Widerstand ein. Die Gefahr spielt er dabei herunter und will sie nicht wahrhaben: "Mendena ist fern, und überhaupt: Wer ist schon dieser Borbarad?"
- Wenn Sie möchten, kann sich der Konflikt so weit zuspitzen, dass er sogar in einer handfesten Auseinandersetzung mit Mistgabeln und Dreschflegeln eskaliert. Hier könnte der Zweite Gezeichnete seine Gabe *Friedensbund* (**RdF 235**) einsetzen, bevor Blut fließt.
- Wenn die Helden Alwin mit Mühe zur Evakuierung des Weilers überredet haben, wird er geschäftig die Vorbereitungen im Dorf koor-

dinieren – mit dem Ziel, beinahe ganz Kiesfurten auf Schubkarren und Heuwagen zu verladen. Versuchen die Helden ihm klarzumachen, dass auf der Burg nur sehr begrenzt Platz ist, so stoßen sie erneut auf taube Ohren. Hier ist ein geduldiges und einfühlsames Vorgehen gefragt, da die Bauern in der Tat im Begriff sind, ihre Lebensgrundlage zu verlieren.

● *Optional:* Beim begehrlichen Warten auf einen echten Prinzen oder Helden könnte *Travialieb* einen Ihrer männlichen Helden entdecken: ein stattlicher, tapferer Mann, der die Welt gesehen und gerettet hat – genau der richtige für die Tochter des 'Barons'! Und obendrein hätte ein zukünftiger (womöglich gar einflussreicher und wohlhabender) Schwiegersohn es sicherlich leichter, gegen Alwins Sturheit anzukommen.

Waldheim (C)

Zu dem aus fünf windschiefen Gehöften bestehenden Weiler führt lediglich ein schmaler Pfad entlang des Nordufers des Vildrom. Die kleine Siedlung liegt zwischen dem dunklen Nadelwald im Nordwesten und einer schmalen Flussbeuge im Südosten.

Der Vildrom fließt hier gurgelnd durch eine Stromschnelle. Die Gischt des am steinigen Ufer aufgepeitschten Wassers weht daher auch beständig als kühler Nieselregen oder dichte Nebelschwaden über den Weiler und die weiten Äcker, die sich um die Gehöfte gruppieren. Dieses beständig feuchte Klima sorgt zwar für üppige Ernten, zehrt aber auch an Gesundheit und Gemüt der Bewohner Waldheims. Die hier lebenden Menschen erscheinen mit ihrer rauen, faltigen Haut und den schwieligen Händen um Jahre älter, als sie sind, und begegnen jedem wortkarg und mürrisch. Sie leben meist allein oder zu zweit in ihren kleinen Häuschen. Kinder sucht man vergeblich.

Den verdrießlichen Bewohnern, dem stets über dem Dorf hängenden dichten Nebel, der Abgeschiedenheit des Weilers und der Nähe zum finsteren Wald setzt der Umstand noch die mystische Krone auf, dass sich hier im steten Gischtnebel der einzige Boronanger des Tals befindet. Dies sind auch die Gründe für die zahlreichen Geschichten von magischen Wald- und Flusswesen, unheimlichen Geistererscheinungen und anderen seltsamen Vorkommnissen, die man sich in den anderen Weilern gerne über Waldheim erzählt.

Marbona

Die Boron-Geweihte *Marbona* ist mittlerweile über 80 Jahre alt und hat damit fast das doppelter Alter dessen erreicht, was den meisten anderen Menschen im Klima Waldheims beschieden ist. Sie ist trotz ihres hohen Alters täglich auf dem kleinen Boronanger östlich der Siedlung anzutreffen, wo sie mit akribischer Ruhe auf der dunklen, feuchten Erde Unkraut jätet oder einfach stundenlang in Gedanken versunken in den Nebel blickt. In Gesprächen fasst sie sich kurz und strahlt eine melancholische Lebenserfahrung aus.

Typisches Zitat: "Die Menschen sind nicht immer, was sie scheinen, aber auch selten etwas Besseres."

Szenen in Waldheim

● Die Bewohner Waldheims besitzen kaum mehr als ihre schiefen Häuser und die Kleidung, die sie am Leib tragen. Die Hiobsbotschaft der Helden nehmen sie erstaunlich gleichgültig auf und machen sich schweigsam daran, ihre Siebensachen zu packen.

● Marbona ist allerdings wegen der Toten des Boronangers besorgt, da sie seit einigen Tagen Vorahnungen plagen, in denen die Toten ihre Gräber verlassen und sich um einen geflügelten Südländer versammeln. Den Mann kann die Geweihte recht genau beschreiben: Die Helden könnten darin Sulman al'Venish erkennen. (Verwenden Sie dessen Beschreibung von Seite 76.) Dass die gewaltigen Schwingen, die er in der Vision trug, den Nirraven darstellen, den der Nekromant in der Schlacht um Kurkum beschwören wird, können sie dagegen nicht erahnen.

● *Optional:* Die Helden könnten den Boronanger mit Geröll und schweren Felsbrocken bedecken lassen. Das würde den Zugriff Sulman al'Venishs zwar nicht verhindern, zumindest aber erschweren. Eine solche oder ähnliche Initiative könnten Sie damit honorieren, dass der Nekromant letztendlich auf die Toten verzichtet, da es ihm zu umständlich erscheint, sie erst ausgraben zu lassen.

Avengrund (D)

Die Siedlung am Zusammenfluss des alten Vildromarms mit dem beim Bau der Burg umgeleiteten Nebenarm lebt von den Erträgen des Flusses und der sumpfigen Auen. Das kleine Dorf mit seinen kalkgetünchten Fachwerkhäusern und frischen Blumen an den Fenstern erscheint wie ein idyllischer Ort, in dem die Zeit stehen geblieben ist.

Fischer begutachten die im Fluss verankerten Reusen, die Viehhirten lassen ihre Rinder, Schafe und Ziegen auf den bunt blühenden Wiesen grasen, und die Safranbauern bewahren die empfindlichen Krokuspflanzen vor Schneckenfraß, Unkraut und anderer Unbill. Am steinigen Ufer wird Wäsche gewaschen und das neueste Gerücht verbreitet, während einige Kinder auf dem Dorfplatz zwischen gackernden Hühnern einem Schmetterling hinterherlaufen.

Szenen in Avengrund

● Sollten die Helden nicht äußerst feinfühlig vorgehen, dann verbreitet sich die Nachricht vom anrückenden Heer in Windeseile im Dorf und löst eine Panik aus. Schreiende und weinende Kinder, hektisch in unkoordinierten Tatendrang verfallende Mütter und verzweifelt resignierende Väter sind die Folge. Es erfordert schon das autoritäre Auftreten eines Helden – oder besser: einer Heldin –, um wieder Ordnung in die Evakuierung zu bringen.

Meilerhof (E)

Die alte Siedlung mit den moosbewachsenen Blockhütten steht inmitten einer Geröllhalde am Fuß der Berge. Die hohen Bäume des nahen Waldes werfen den halben Tag über lange Schatten auf den Weiler, über dem stets der würzige Duft von Harz hängt.

Hier leben die Menschen vom Wald, wobei der Qualm der Meiler und der Lärm der Holzfäller zum Leid der Jäger die meisten Tiere bereits tiefer in den Wald getrieben hat. Nur einige Murmeltiere und Karnickel gehen den Fallenstellern in den Ausläufern der Berge noch in die Schlingen. In den vor wenigen Monaten errichteten Firun-Schrein setzen die Bewohner Meilerhofs daher auch ihre ganze Hoffnung. Regelmäßige Opfergaben und flehende Gebete sollen ihnen wieder häufiger Waidmanns Heil bescheren. Die einstmals weiße Götterstatue aus Kalkstein ist inzwischen mit einer rußigen, dunkelgrauen Patina überzogen.

Szenen in Meilerhof

● Die meisten der Fallensteller und Jäger sind tagsüber in den Bergen oder Wäldern und kehren erst mit Einbruch der Dunkelheit in den Weiler zurück.

● Sollten die Helden nicht sogar selbst entsprechende Initiative ergreifen, werden die Bewohner Meilerhofs den kleinen Firun-Schrein abbauen und mit in die Burg nehmen.

Mühlbeuren (F)

Am weitesten von Kiesfurten entfernt liegt der größte Konkurrent des 'Barons von Kiesfurten', die Siedlung Mühlbeuren. Obwohl einige Jahre jünger, lief Mühlbeuren dem Dorf im Westen doch recht schnell den Rang ab, als hier nicht nur ebenfalls eine Vildrombrücke, sondern auch die erste und bis vor kurzem einzige Gewürzmühle errichtet wurde. Diese namensgebende Mühle hat allerdings schon bessere Zeiten gesehen. Einst während der Plünderungszüge der Amazonen unter dem Einfluss des Schwarzmagiers Xeraan schwer beschädigt, wurde die Mühle nur unzureichend repariert und arbeitet seither mehr schlecht als recht. Angesichts der neuerlichen Entlastung durch die Mühle in Kiesfurten, unternehmen die Mühlbeurer aber auch keine besonderen Anstrengungen, um dies zu ändern.

Seit jedoch auch Kiesfurten eine Safranmühle besitzt, gleichen sich die beiden Ortschaften wieder auffallend, auch wenn insbesondere der 'Baron' dies natürlich vehement bestreitet.

Schwarzenstein (G)

Die kleine Gemeinde im Südosten des Tals, wo der Boden bereits wieder ansteigt und steiniger wird, hat ihre Häuser in der Nähe eines hügeli-

gen Feldes mit merkwürdigen Basaltbrocken gebaut. Die acht kleinen Hügel, die von schwarzen Felsen und Steinen mit ölig schimmernder, glatter Oberfläche übersät sind, liegen nördlich des Weilers. Und obwohl die Schwarzensteiner Fremden die schauerlichsten Geschichten über den angeblichen Ursprung dieser Steine erzählen (von uralten Magiergräbern über Tore in die Feenwelt bis hin zu Sammelpunkten von Hexenzirkeln), dienen sie doch hauptsächlich den Kindern als Spielplatz, die auf den Hügeln herumklettern und zwischen den Steinen Verstecken spielen. In Wahrheit handelt es sich jedoch um die Überreste eines bereits vor über 1.300 Jahren verlassenen Hügeldorfes der tulamidischen Al'Hani.

Eine weitere Besonderheit des Weilers ist der Zwerg *Dorodosch Sohn des Dagosch*, der bereits seit einem halben Jahrhundert hier lebt. Am Vildromufer liegt die Kesselflickerei des Angroscho, in der er nicht nur Werkzeuge und Gebrauchsgegenstände wie Nägel und Angelhaken fertigt, sondern auch Messer und Holzfälleräxte wetzt und herstellt. Das Rohmaterial, meist Kupfer und Eisen, kauft er kostengünstig bei regelmäßig durchreisenden Händlern aus Schatodor.

Überdies betreibt der Zwerg noch eine Brauerei, wobei diese Bezeichnung für den kleinen Kupferkessel eigentlich übertrieben ist. Das Bier *Safranbräu* ist nicht das Beste, aber durchaus genießbar. Es schmeckt herb und ist mit einem Hauch Safran versetzt, was ihm eine einzigartige Note verleiht.

Dorodosch Sohn des Dagosch

Obgleich mit Abstand der Dorfälteste, ist der Brillantzwerg doch nicht der Vorsteher des Weilers. Dennoch hat er nicht nur aufgrund seiner Abstammung vom Kleinen Volk eine besondere Stellung inne. Seine Braukünste können sich zwar nicht einmal mit denen eines mittelmäßigen menschlichen Bierbrauers messen, dennoch ist Dorodoschs *Safranbräu* mangels Alternativen heiß begehrt. Die eigentlichen Talente des Angroscho liegen jedoch in der Kesselflickerei und Grobschmiedekunst. Wo immer etwas Metallisches instand gesetzt oder hergestellt werden muss, ist Dorodosch zur Stelle – sei es ein Axtblatt, eine Schere oder ein Spaten. Weshalb er sich einst für das Leben unter den Menschen entschied, darüber schweigt sich der Zwerg stur aus. Und wenn man ihn danach fragt, scheint er für einen Augenblick trübseligen Erinnerungen nachzugehen.

Typisches Zitat: "Lass das mal Dorodosch machen, Jungchen. Ich hab schon ganz andere Dinge gerade gebogen!"

Szenen in Schwarzenstein

- Dorodosch wird zwar zuerst mit den übrigen Bewohnern in die Burg flüchten, am darauf folgenden Tag aber nicht mehr aufzufinden sein. Ein Schwarzensteiner weiß dann zu berichten, dass der Zwerg sich im Morgengrauen verabschiedet habe, kaum dass die Tore der Burg geöffnet wurden. Er habe in Richtung seiner Heimat Lorgolosch gehen wollen, weil ihm die Enge Kurkums Angst mache. (Dorodosch wird von einer unter Zwergen äußerst seltenen Raumangst geplagt, deshalb lebt er auch nicht in den heimatlichen Stollen und Höhlen Schatodors.)
- Sofern ein Held ausreichende *Mechanik*-Kenntnisse aufweist, sollten Sie es diesem überlassen, das Burgtor und die Zugbrücke Kurkums zu reparieren. Andernfalls wäre Dorodosch natürlich der richtige Ansprechpartner.
- *Optional:* Die drei vorrätigen Fässer *Safranbräu* müssen natürlich unbedingt in die Burg geschafft werden. Wie schon in Mühlbeuren mangelt es dabei an einem Fuhrwerk.

Feenbach (H)

Schon von weitem ist das Schnattern der mehr als zwei Dutzend Gänse zu hören, die meist als weißer Pulk frei im Dorf umherwatscheln. Ursprünglich waren es vier Wildgänse, die sich vor etlichen Jahren hier niederließen, nachdem die Bewohner Feenbachs einen Schrein der Travia aufgestellt hatten. Da die Feenbacher einander in frommer Travia-Gefälligkeit natürlich nicht nachstehen wollen und daher ohne Ausnahme eifrig für das Wohl der Tiere sorgen, vermehrt sich das gut genährte Geflügel von Jahr zu Jahr und übertrifft sogar inzwischen in seiner Anzahl die Einwohner. Die Einheimischen sind jedoch davon überzeugt, dass Travias Segen umso mehr auf dem Dorf liegt, je besser es den Gänsen geht, und hegen und pflegen sie daher unermüdlich weiter. Der Nachteil dieser Tierliebe zeigt sich dagegen besonders in der erheblichen Verunreinigung der Siedlung. Die Dächer der Häuser, die Fensterbretter und die Wege sind mit Gänsekot bedeckt, in jeder erdenklichen Nische finden sich Nester, und überall fliegen Daunenfedern herum und setzen sich juckend in Kleidung und Haare. Die Gemüsebeete sind kahl gefressen und das lautstarke Schnattern erfüllt das Dorf von früh bis spät.

Eine Kornmühle mit Wasserrad liegt an einem kleinen Bach, der auf dem bewaldeten Hügel nördlich des Dorfes entspringt und hier in den Vildrom mündet.

Szenen in Feenbach

- Auch in Feenbach ist noch Korn und Mehl gelagert, das nur mit einem Fuhrwerk in die Burg geschafft werden kann.
- Die Mehrzahl der Bewohner Feenbachs macht sich weniger Sorgen um sich als um die Gänse. Ein wildes Schnattern und unzählige Federn erfüllen die Luft, während alle jede Gans einzeln einzufangen versuchen. Irgendwann hat jeder eine Gans auf dem Arm (auch den Helden drückt man jeweils ein Tier in die Arme) – und es rennen immer noch ein halbes Dutzend Gänse frei herum. Bevor aber nicht die Gänse in die Burg gebracht wurden, denken die Feenbacher gar nicht daran, ihre eigene Habe zu packen.
- Kehren die Helden mit den Bewohnern aus der Burg zurück, so kommen ihnen bereits einige Kinder schreiend entgegen gerannt. Sie erzählen schluchzend, im Dorf sei ein Mann mit einer komischen Narrenkappe gewesen. Sein Gesicht hätte grell bunt und alt ausgesehen und er habe schnell wie der Wind die übrigen Gänse eingefangen. Diesen habe er dann unter irrem Lachen die Hälse umgedreht und sie anschließend gerupft. Dem Mädchen *Alrika* habe er einen solchen Schrecken eingejagt, dass sie fürchterlich zu weinen begann. Im Dorf können die Helden jedoch nur noch einige tote, gerupfte Gänse und das blau angelaufene Mädchen vorfinden. Hier hat die 'Stimme Borbarads', der Schwarzschelm *Torxes von Freigeist*, sein Unwesen getrieben. Der Lolgramoth-Paktierer tötete die traviaheiligen Tiere und verhexte die kleine Alrika mit einem WEINKRAMPF mit 6 ZfP*. Orientieren Sie sich am LACHKRAMPF (**LC 99**), allerdings besteht durch die Atemnot tatsächlich Erstickungsgefahr. Torxes und zwei Gänse bleiben verschwunden. Mehr zum Schwarzschelm finden Sie auf Seite 77.
- *Optional:* In dem kleinen Waldstück nördlich des Weilers, aus dem auch der Feenbach entspringt, könnte eine Quellnymphe oder Baumdryade leben. Ob diese allerdings bereit ist, den Helden in irgendeiner Weise zu helfen, sei Ihnen überlassen. (**ZBA 52**)

Weidlingen (I)

Weidlingen ist der unscheinbarste Weiler des Kurkumer Tals. Die sechs Höfe und Häuser sind tagsüber wie ausgestorben, wenn ihre Bewohner auf den umliegenden weiten Äckern und Krokusfeldern schuften. Nur der alte Hund *Hal* liegt dann im Schatten eines Gehöfts, passt auf die Hühner auf und begrüßt Fremde mit einem fröhlichen Schwanzwedeln. Am Abend kehrt dann mit den Bauern und ihren Kindern das Leben ins Dorf zurück, und Hal flieht vor der aufkommenden Unruhe in seine schäbige Hütte, um den Rest des Abends auf einem Knochen herumzukauen.

Hal

Offizieller Vorsteher des Weilers ist der alte Hirtenhund Hal – ein Spaß, den sich die Bewohner Weidlingens erlaubten, als Schatzmeisterin Shiala sie nach demjenigen fragte, der für die Ordnung im Weiler, die Streitschlichtung und die pünktliche Zehntabgabe verantwortlich sei. Wann immer nun eine Amazone im Dorf 'Vorsteher Hal' zu sprechen wünscht, meldet sich unter dem Schmunzeln und Kichern der übrigen Einheimischen dessen Herrchen *Arnon* zur Stelle, ein rund vierzigjähriger Ziegenhirte.

Typisches Zitat: "Wuff!"

Szenen in Weidlingen

- Hal ist verschwunden. Der alte Hirtenhund ist den Dorfbewohnern jedoch so sehr ans Herz gewachsen, dass sie nur schweren Herzens

ohne ihn in die Burg fliehen. *Fährtensuchen*-Proben und viel Geduld treiben den Hund in dem Waldstück nördlich Feenbachs wieder auf, wo er gerade genüsslich ein Murmeltier verspeist.

● *Optional:* Sofern Torxes zu diesem Zeitpunkt bereits in Feenbach gewütet hat, könnte Hal auch auf einer der beiden verschollenen Gänse herumkauen. Diese hat er offensichtlich nicht selbst erjagt, da sie säuberlich gerupft ist, aber das muss den wütenden Feenbachern erst einmal vermittelt werden.

Zehnthof (j)

Unmittelbar vor den Mauern Kurkums liegen die Gebäude des Zehnthofs, um die sich im Laufe der Zeit auch einige Bauern angesiedelt haben. Hierher bringen alle Bewohner des lehnspflichtigen Vildromtals ihre Zehntabgaben, die dann von Amazonen penibel im Schatzbuch vermerkt und eingelagert werden.

Der ansehnliche Zehnthof umfasst vier Gebäude, die um einen gemeinsamen Innenhof mit Ziehbrunnen angeordnet sind. Eine Scheune dient als Remise für zwei Gespanne, mit denen die Mehl- und Kornsäcke, der Safran und die übrigen Abgaben aus den umliegenden Dörfern geholt werden. Die übrigen Gebäude bestehen aus kalkgetünchtem Fachwerk und beherbergen eine große Kornkammer, ein Safranlager, eine Räucherkammer für Schinken und Würste und Lagerräume für haltbar gemachtes Obst und Gemüse. Außerdem befinden sich in einem der Häuser noch ein geräumiger Wohnraum mit Herdfeuer, eine Schreibstube mit einem Rondra-Schrein und ein Schlafzimmer, in denen zur Zeit der Safranernte die Schatzmeisterin Shiala lebt und arbeitet.

Szenen im Zehnthof

● Die Bewohner des Zehnthofs sind bereits auf eine Evakuierung vorbereitet, da die Amazonen seit Tagen dabei sind, die Zehntlager zu leeren und die Vorräte auf zwei Fuhrwerken in die Burg zu schaffen.

Weitere Szenen

● Das Problem in den meisten Weilern ist ein Mangel an Transportmitteln. Um die eingelagerten Vorräte der Dörfer in die Burg zu schaffen, werden Karren benötigt. In Meilerhof gibt es einen Eselskarren, in Auengrund einen Ochsenkarren und im Zehnthof zwei weitere Fuhrwerke, die jedoch alle gebraucht werden. Einzig Kiesfurten könnte einen Heuwagen entbehren – wenn sich der 'Baron' nicht weigern würde, ihn der Konkurrenz in Mühlbeuren auszuleihen.

● Das verrostete Scharnier eines Torflügels und die zwergische Mechanik der Zugbrücke Kurkums müssen ausgebessert werden. Dazu sind insgesamt 25 TaP* aus *Mechanik-*, *Holzbearbeitung-* oder anderen passenden Handwerksproben nötig, die angesammelt werden können. Auch das *Meisterhandwerk* und die *Fernen Finger* der *Mondsilbernen Hand* (**MdD 260ff.**) können sich bei der Reparatur schwer erreichbarer Teile als nützlich erweisen. Jede Probe bedeutet eine halbe Stunde Arbeit, misslungene Proben reduzieren die TaP* um 3 und Patzer machen die ganze bisherige Arbeit zunichte.

● Unter einigen konservativeren Amazonen wird Unmut laut, weil sie nicht bereit sind, profanes Volk und vor allem Männer in der Burg zu dulden. Im Gegensatz zu anderen Rondra-Gläubigen verstehen die Amazonen sich nicht als Schwert und Schild aller Gläubigen, sondern als Werkzeug der Göttin. Sie sehen also keinen Sinn darin, ihr Leben für die Sicherheit eines Bauern zu opfern und damit womöglich nicht mehr in der Lage zu sein, ihren eigentlichen Zweck zu erfüllen – es sei denn, jemand macht ihnen klar, dass vielleicht genau das der Zweck ist, für den Rondra sie bestimmt hat. Hier kann eine Heldin oder ein Mann mit *Wandelndem Bildnis* vermitteln. Die Besonderheiten des amazonischen Glaubens (Seite 81, Abschnitt *Gegenwart* in Anhang 3) kann *Ayla* den Helden erläutern.

● *Optional:* Eine Bäuerin bringt im Trubel der Evakuierung auf der Burg ein Kind zur Welt. Die Helden können als Geburtshelfer fungieren – und für den Namen des Kinds Pate stehen.

● *Optional:* Der junge Bursche *Delo* bekommt es mit der Angst zu tun, als er sich Kurkum nähert. Erst auf sensibles Nachfragen erfahren die Helden, dass er sich in eine der Amazonen verliebt hat und deshalb einmal nachts versuchte, in die Burg zu gelangen. Er wurde ertappt und unter lautem Gelächter der Amazonen nackt in den Burggraben geworfen. Nun befürchtet er, dass diese Geschichte auch in seinem Heimatdorf bekannt wird, wenn die Amazonen ihn in der Burg erkennen und ihre Späße mit ihm treiben.

● *Optional:* Wenn endlich das Fuhrwerk beladen und alle Dorfbewohner abmarschbereit sind, bricht eine Mutter / ein Vater in Weinkrämpfen zusammen. Die Last der vielen Sorgen, die auf ihren / seinen Schultern lastet, ist zuviel für die gutmütige Frau / den gutmütigen Mann. Hier sind Helden mit Kenntnissen in *Heilkunde Seele* oder ÄNGSTE LINDERN oder auch ein einfühlsamer Zweiter Gezeichneter gefragt.

● *Optional:* Wenn die Helden die Landleute nicht genügend zur Eile getrieben haben, prescht auf einmal ein Reitertrupp, der von *Ingolf Notmarker* vorausgeschickt wurde, aus dem Wald, hetzt die Nachzügler wie die Hasen vor sich her und macht sie gegebenenfalls nieder. Es müssen nicht alle Bewohner des Tals die schützenden Mauern Kurkums erreichen. Denkbar ist jedoch ein Ausfall der Helden und einiger Amazonen, um die letzten fliehenden Bauern vor den Häschern zu retten und ihren Rückzug in die Burg zu decken.

● Generell sollten Sie die Evakuierung der Weiler bereits nutzen, um den Helden einige ausgewählte Meisterpersonen vertraut zu machen. Wählen Sie vor allem solche Figuren, die die Sympathie der Helden gewinnen können, und lassen Sie einige von Ihnen die kommende Schlacht nicht überstehen. Einen Freund oder guten Bekannten sterben zu sehen, macht die Grausamkeit des Krieges für die Helden (und Spieler) greifbarer, als wenn nur anonyme Statisten ihr Leben lassen.

Hinter verschlossenen Toren

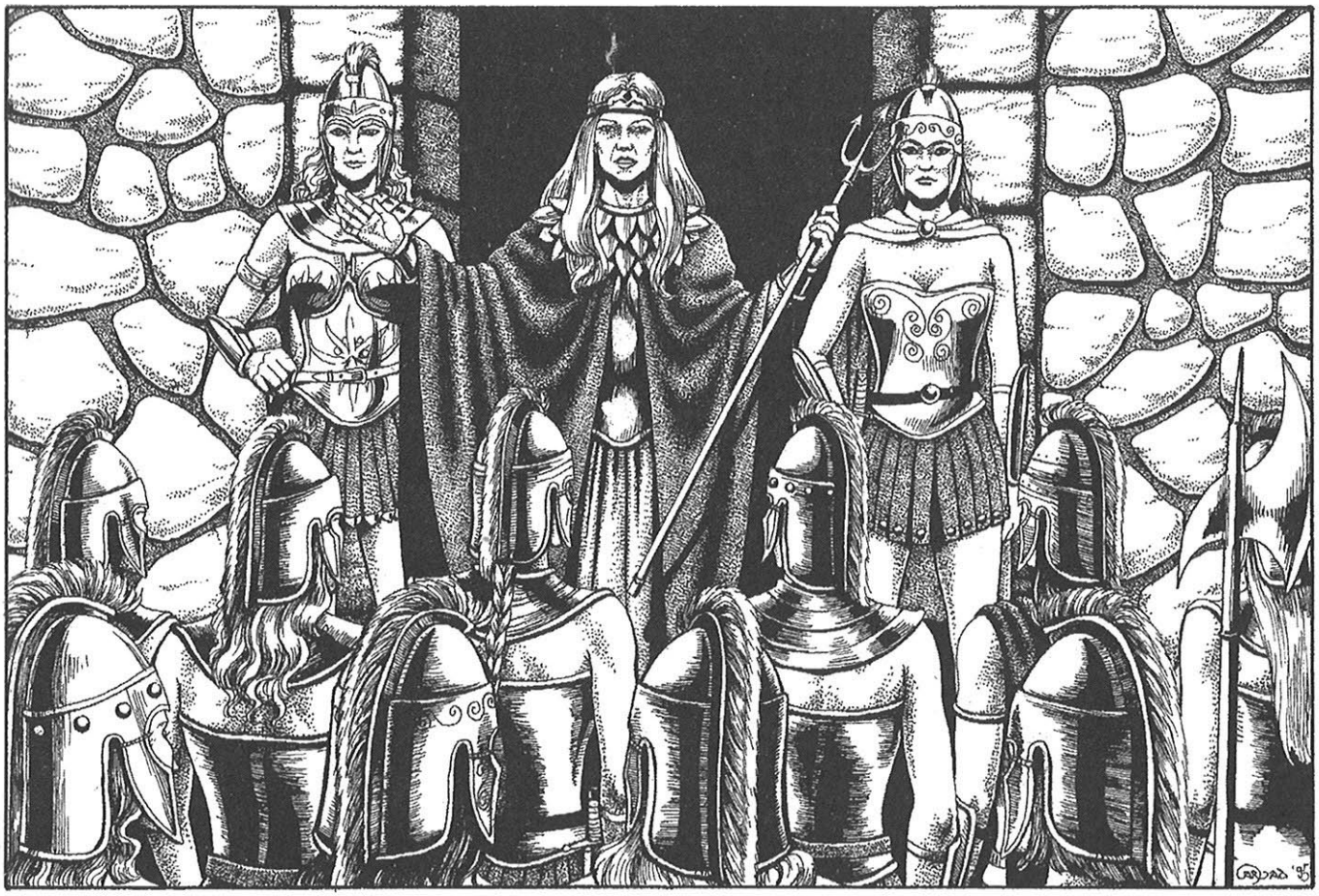
Hinter dem letzten Bauern wird das schwere Tor geschlossen und mit einem Balken verriegelt. Dann wird die Zugbrücke hochgezogen. Keinen Moment zu früh, denn auf dem Löwenpass blitzen bereits blanke Schwerter und Rüstungen im Sonnenlicht. Die Amazonen stehen an den Zinnen und beobachten mit rondrianischem Ernst das anrückende Heer.

Der Feind rückt an (20. Rahja, mittags)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In das Tal hinein schiebt sich ein dunkler Wurm, so lang wie der Weg in die Berge: Vorne die Reiterei, die bereits Kundschafter und Vorhut vorausgeschickt hat, danach einige Hundertschaften Fußvolk. Während sich die dunkle Masse des feindlichen Heeres in das Tal ergießt, schwärmen die Reiter aus und reiten die Weiler und Gehöfte ab.

Die Reiterei hat den Auftrag, nach Vorräten und anderem Verwertbarem zu suchen. Sobald die Weiler geplündert oder für wertlos befunden wurden, gehen sie in hellen Flammen auf. Lediglich der Zehnthof und die umliegenden Gebäude bleiben erhalten, da das Heer hier sein Hauptlager aufschlägt.

Denkbar wäre es, dass die Helden das Nadelöhr der Brücke bei Kiesfurten für einen Hinterhalt oder eine andere taktische Finesse nutzen.



Beispielsweise könnten Fernkämpfer sich in den Häusern am Ufer verbergen und die Vorhut beim Überqueren der Brücke unter Beschuss nehmen. Möglich wäre auch die Zerstörung der Brücke, um den Feind zur mühseligen Durchquerung der Furt zu zwingen. Besonders günstig wäre eine solche Zerstörung, nachdem die berittene Vorhut die Brücke gerade passiert hat. Dann könnten die Amazonen einen Ausfall reiten und die Reiterei stark dezimieren, bevor das übrige Heer die Furt passiert hat und sie sich zurückziehen müssen.

Rede an die Bauern (20. Rahja, nachmittags)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Evakuierung der Bauernweiler ist abgeschlossen. Die Männer, Frauen und Kinder stehen, sitzen und lagern im Burghof, im Knechtehaus und in der Scheune – und der Feind lagert vor den Mauern.
Ein Horn erschallt, dann tritt Schatzmeisterin Shiala aus dem Palas und bleibt auf den Stufen stehen. Sie erhebt die Stimme: "Ihr Bauern Kurkums, ich heiße euch willkommen auf der Burg der Amazonen. Dies sind schwere Zeiten, und noch schwerere stehen uns bevor. Doch werden wir sie auf dem einen oder anderen Weg bestehen. Ich weiß, dass es euch nicht leicht gefallen ist, eure Höfe und Heime zu verlassen, doch bald schon werdet ihr froh darüber sein, die Mauern Kurkums um euch zu wissen. Seid gehorsam und habt Vertrauen in die Götter!"

Anschließend werden die Helden erneut zum Kriegsrat gebeten, um die veränderte Situation zu besprechen.

Mit Rat und Tat (20. Rahja, abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Erneut sitzt ihr mit den Offizierinnen Dedlana, Shiala, Xaviera und Lane, der Geweihten Ayla und Königin Yppolita im Kaminzimmer, um Kriegsrat über Kurkum zu halten. Die Praiosscheibe hat ihren höchsten Stand bereits vor Stunden überschritten und strebt den Bergen im Westen entgegen. Kurz bevor ihre goldenen Strahlen hinter den hohen Zinnen Kurkums verschwinden, spürt ihr noch einmal die sommerliche Wärme des hereinfallenden Lichts auf eurer Haut. Die bronzenen Brünnen der Amazonen auf den Wehrgängen glänzen im Schein der Abendsonne und wecken eure Zuversicht.

Die vordringlichsten Probleme, über die es sich zu beratschlagen gilt, sind die Rationierung der Vorräte und der effiziente Einsatz der zahlenmäßig weit unterlegenen Amazonen bei der Verteidigung Kurkums. Geben Sie den Helden aber auch die Möglichkeit, weitere Themen anzusprechen, und überfallen Sie sie nicht gleich mit endgültigen Entscheidungen der Amazonen.

Rationierung

Üblicherweise werden im Belagerungsfall die Vorräte entsprechend der körperlichen Verfassung und Belastung zugeteilt. Verletzte, Kranke und Verteidiger erhalten also größere Rationen, während die untätig ausharrenden Flüchtlinge sich mit dem Lebensnotwendigen begnügen müssen. Sofern die Helden keine gut begründeten Einwände vorbringen, werden die Amazonen es ebenfalls so handhaben.
Strittig ist dagegen auch unter den Kriegerinnen die Frage der Verwendung von Heilmitteln und Verbänden. Auch diese könnten im Zuge längerer Gefechte knapp werden und sollten nach Meinung Dedlanas, Aylas und Xavieras den Kämpfern vorbehalten bleiben. Shiala zeigt sich davon wenig begeistert, während Lane unschlüssig ist. Orientieren Sie sich bei der letztendlichen Entscheidung hauptsächlich an den Argumenten der Helden.

Verteidigung

Auf Kurkum leben beinahe 60 Amazonen, damit kommen auf jede Kriegerin zehn Borbaradianer. Bei zwei oder drei Wachschichten stehen jedoch nur 20 bis 30 Amazonen zugleich auf den Mauern. Die Frauen sind sich einig, dass das zu wenig sind, um sowohl im Inneren der Burg für Ruhe und Ordnung zu sorgen als auch den Feind im Auge zu behalten. Sollten die Helden nicht auf die Idee kommen, die Flücht-

linge in die Burgverteidigung zu integrieren, dann wird eine der Kriegerinnen diesen Vorschlag machen. Es wird also beschlossen, die Lehensleute an der Wacht auf den Mauern zu beteiligen.
Zudem soll es Aufgabe der Helden sein, unter den Flüchtlingen waffenfähige Frauen und Männer aufzutreiben und diese in geeigneter Weise auf die Verteidigung der Burg vorzubereiten. Obgleich auch Steine schmeißende Bauern bereits schlagkräftiger als herumsitzende Hirten sind, kann ein provisorisch ausgebildeter Stallknecht mit Heugabel doch noch weitaus effektiver sein – sofern ein Held ihm den Umgang mit einer solchen 'Stangenwaffe' beibringt.

Weitere Themen

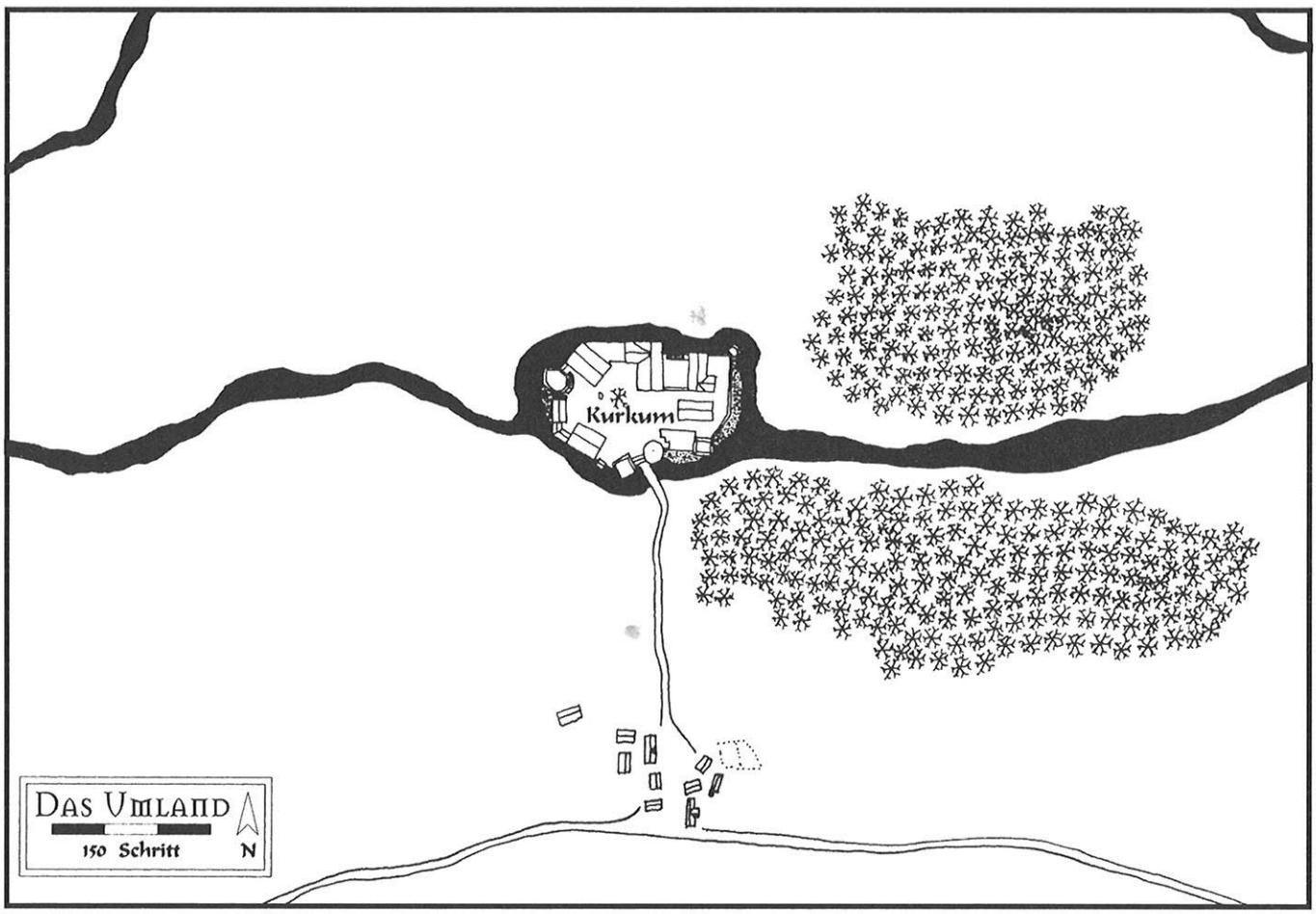
Obendrein könnten die Helden noch andere Dinge ansprechen, die die Amazonen dann aufgreifen und ebenfalls diskutieren werden.

- Beispielsweise sind weitere Spionage- oder Sabotageeinsätze außerhalb der Burg denkbar, um Erkenntnisse über das geplante Vorgehen der Belagerer zu gewinnen und den Bau von Belagerungsgerät zu verzögern oder sogar zu vereiteln.
- Auch Angriffe auf die Moral des Gegners sind aus amazonischer Sicht vertretbar. Mordanschläge auf die Heerführer und ähnlich unrondrianische Taktiken lehnen die Amazonen jedoch kategorisch ab (und werden die Helden solche auch nicht auf eigene Faust durchführen lassen).
- Möglich wäre auch die Festlegung eines Verhaltenskodex' für die Flüchtlinge der Burg, der deren Gehorsam einfordert und alltäglich anfallende Aufgaben in Küche, Stall etc. verteilt – die richtige Aufgabe für einen Spieler mit Organisationstalent und Freude an Planspielen.

Kapitel V: Die Belagerung Kurkums

Überblick

Die Belagerung Kurkums erstreckt sich vom Anrücken des Heeres am Nachmittag des 20. Rahja bis zum finalen Sturm auf die Mauern in der Nacht zum 1. Namenlosen Tag 1019 BF. In diesen zehn Tagen bietet sich den Helden eine Reihe von Möglichkeiten, die nicht vorhersehbar sind. Im Folgenden finden Sie daher zuerst eine allgemeine Beschreibung der Zustände in Burg und Heerlager während der Belagerung, die Ihnen zur Improvisation des täglichen Lebens dienen kann. Im Anschluss daran werden konkrete Vorgänge beschrieben, die sich im Laufe der Belagerung abspielen. Diese Handlungsstränge laufen unabhängig voneinander ab, überschneiden sich aber teilweise zeitlich oder stehen in einer chronologischen Beziehung zueinander. Sie können den Ablauf der Abenteuermodule jedoch bei Bedarf problemlos etwas bremsen oder beschleunigen, wenn unter den Helden Langeweile aufkommt oder sie entscheidende Ereignisse zu verpassen drohen, da sie noch anderweitig beschäftigt sind. Wie schon bei den Szenen des vorherigen Kapitels finden Sie auch hier am Ende als optional gekennzeichnete Abschnitte, die für die Handlung nicht unbedingt notwendig sind und beliebig eingestreut werden können.
Beachten Sie auch die beiden großen Themenkomplexe **Mutter und Tochter** (Seite 53) und **Die Spionin** (Seite 53). Beide werden zentral beschrieben, erstrecken sich aber jeweils über mehrere Tage und überschneiden sich daher mit anderen Szenen in Kurkum. Sie sollten vor Spielbeginn beide Themen lesen und sie passend in die übrigen Szenen einbetten.
Hilfreich kann es sein, vorbereitend einen Zeitplan für die zehntägige Belagerung anzufertigen und darin Ihre bevorzugte Reihenfolge der Szenen festzulegen. Einen Vorschlag stellt die **Zeitleiste** ab Seite 84 dar.



Themenkomplex: Die Spionin

Als Spionin in den Mauern Kurkums bietet sich natürlich *Savolina* an, die Hexe und Nagrach-Paktiererin aus dem Zirkel *Gloranas der Schönen*. Viele Hexenzauber sind geradezu dafür geschaffen, sich vor neugierigen Augen zu verbergen, und Savolina spielt eiskalt die Rolle der personifizierten naiven Unschuld. Eine Beschreibung der Hexe finden Sie im **Anhang 1** auf Seite 77.

Im Verlauf der Belagerung nutzt sie jede sich bietende Gelegenheit, den Unmut unter den Flüchtlingen zu vergrößern und sie zur Rebellion anzustacheln. Dabei ist sie jedoch stets darauf bedacht, nicht als Drahtzieherin, sondern nur als Mitläuferin zu erscheinen.

Savolina erkennt auch bereits früh die Rolle der Helden und deren Einfluss sowohl unter den Amazonen als auch den Flüchtlingen. Daher wird sie versuchen, sich mit zumindest einem von ihnen gut zu stellen. Selbst vor amourösen Avancen schreckt sie nicht zurück, um sich das Vertrauen eines (möglichst unmagischen) Helden zu erschleichen.

Im Laufe der Belagerung werden Savolina und Blotgrim zunehmend den Einfluss Nagrachs auf der Vildromtal herabrufen. Dadurch kommt es mitten im Sommer zu einem dämonischen Wintereinbruch, der letztendlich sogar den Burggraben zufrieren lässt und den Angreifern den Weg in die Burg ebnet.

Machen Sie Ihre Spieler so früh wie möglich mit Savolina vertraut. Erwähnen Sie sie erst beiläufig unter einem halben Dutzend anderer Flüchtlinge, die sich nach der Evakuierung um einen Schlafplatz im Heuschober des Stalls streiten. Achten Sie dabei darauf, dass Sie auch anderen Flüchtlingen ein Gesicht verleihen, damit das Augenmerk der Spieler nicht zu früh auf die Spionin fällt. Später könnte die Hexe dann anfangen, einem Helden schöne Augen zu machen, bis sie zuletzt eine Wortführerin des Aufstands ist (wenn auch nicht die einzige). Immer versucht sie jedoch, den Eindruck einer gutgläubigen, aber temperamentvollen Schönheit aufrecht zu erhalten – wobei vor allem der feurige Charakter mit zunehmendem Einfluss Nagrachs eiskalter Berechnung weicht.

Droht Savolinas Spionage aufzufliegen, so versucht sie in ihrem fliegenden Fass aus der Burg zu entkommen. Dies sollte möglichst erst in den letzten Tagen geschehen, ihr dann aber auf jeden Fall gelingen, da sie in späteren Abenteuern der Kampagne noch gebraucht wird. Notfalls befähigt sie ihr Nagrach-Pakt, einen mächtigen Effekt ähnlich dem des Zaubers STILLSTAND (**LCS 160**) zu bewirken, der jedoch *alle* Handlungen im Umkreis 'einfriert' und ihr die Flucht ermöglicht.

Sollten die Helden ihr bereits früher auf die Schliche kommen, so flieht sie aus der Burg und setzt ihre Nagrach-Anrufungen gemeinsam mit Blotgrim außerhalb fort. Spätestens im Laufe des 30. Rahja wird die Hexe die Burg von sich aus verlassen, um im borbaradianischen Heerlager den Abschuss eines Freipfeils vorzubereiten, der die Schlacht um Kurkum eröffnen soll.

Themenkomplex: Mutter und Tochter

Mit Beginn der Belagerung werden die Helden ab und an mit einer in Lumpen gekleideten, unauffälligen Frau namens *Alena* zu tun haben. Erwähnen Sie sie immer mal wieder beiläufig zu belanglosen Gelegenheiten wie einer Essensausgabe, einer Streitschlichtung oder ähnlichem, jedoch nie so, als fiele das besondere Augenmerk eines Helden auf die alte Frau.

Alena ist niemand geringeres als Aylas Mutter *Ulissa*, die verstoßene Schwester von Yppolita. Einst intrigierte sie gegen die Königin und setzte sich so selbst auf den Thron Kurkums. Doch ihr falsches Spiel flog auf, sie wurde verbannt und ihr wurde es untersagt, jemals wieder den Namen Rondras im Munde zu führen (siehe den Roman **Die Gabe der Amazonen** und die Geschichte von Graf Arve vom Arvepass auf S. 27).

Erst in den letzten Tagen können die Helden Zeugen zweier verdächtiger Gespräche zwischen der Geweihten Ayla und der zerlumpten Alena werden. Arrangieren Sie es nach Möglichkeit so, dass nur einzelne Helden die Gespräche in einem ruhigen Moment beobachten können, um ein allzu ausgeklügeltes Belauschen zu vermeiden.

Für die Gestaltung des gesamten Kapitels können außerdem die Ausführungen der Spielhilfe **Armorium Ardariticum** über Burgen, deren Verteidigung und Eroberung sehr nützlich sein.

Die Belagerer

Umzingelung und Lager

Ein Teil des borbaradianischen Heeres setzt zunächst mit eilig gezimmerten Flößen über den Vildrom und umzingelt Kurkum. Dabei halten sich die Söldner jedoch außerhalb der Reichweite der amazonischen Kurzbögen. Sie schlagen drei Lager östlich, westlich und nördlich der Burg auf, in denen jede Nacht helle Feuer brennen und die jederzeit gut bewacht werden.

Der Großteil des Heeres, darunter auch die Reiterei, lagert südlich der Burg um den Zehnthof, dessen Gebäude Lutisana von Perricum mit ihren Offizieren unter Beschlag nimmt und kurzerhand zur Kommandantur umfunktioniert. Östlich des Zehnthofs wird das große Trosslager aufgeschlagen, wobei der kleine Wald nicht nur das nötige Holz für das Belagerungswerk liefert, sondern auch als Sichtschutz dient, so dass von den Zinnen Kurkums nicht auszumachen ist, was im Trosslager der Borbaradianer vor sich geht.

Aktivitäten vor der Schlacht

Die ersten Befehle Lutisanas beschäftigen sich mit dem Ausbauen der Stellung: Truppen werden zum Fällen von Bäumen, zum Beschaffen von Vorräten und zum Erkunden des Umlands ausgesandt. Die Schanzeinheit wird mit dem Bau von Belagerungsgerät wie Sturmleitern, zwei Belagerungstürmen und zwei Onagern (**ArAr 22**) beauftragt, hebt Gräben aus und baut Barrikaden, um vorgeschobene Stellungen für die Geschütze zu schaffen. Diese Arbeiten beschäftigen die Sappeure etwa vier Tage (bis zum 24. Rahja), der Bau der Onager und Türme sogar noch länger. Noch am ersten Tag (20. Rahja) werden außerdem die Fenster der um den Zehnthof gruppierten Gehöfte mit Brettern vernagelt. Das dient natürlich dazu, den im Laufe der Nacht eintreffenden Untoten Sulman al'Venishs ausreichend dunklen Raum zu bieten, um die helllichten Tage zu überstehen.

Ingolf Notmarkers Kavallerie reitet unentwegt Patrouillen im Tal, insbesondere in der Nähe der Lager und des Wegs zum Burgtor, wo mit Ausfällen der Amazonen zu rechnen ist. Die für eine Belagerung denkbar ungeeignete Reiterei dient also in erster Linie der Sicherung der Lager und dem Schutz vor gegnerischen Reiterangriffen.

Lutisana bereitet sich allerdings nicht auf eine lange Belagerung vor, hofft sie doch, die Tore Kurkums mit den Mitteln der Magier bald brechen zu können. Helden mit Kenntnissen in *Kriegskunst* können dies bemerken und sich Gedanken darum machen, welchen Trumpf die Borbaradianer wohl im Ärmel haben.

Taktieren

Die Heerführerin ist eine Strategin alten Schlags und wird daher nicht untätig zusehen, wie die Helden durch Spionage und Sabotage das Schlachtenglück zu ihren Gunsten zu beeinflussen versuchen. Auch sie lässt die Amazonen genau beobachten und besitzt Informanten innerhalb der Mauern Kurkums (siehe S. 78). Da es ihre erste Belagerung ist, leitet sie diese klassisch 'nach Lehrbuch', zeigt also kaum die Raffinesse und Verschlagenheit eines Helme Haffax, sehr wohl aber die solide Professionalität einer erfahrenen Kommandeurin.

Lutisana lässt jeden Morgen die Truppen Aufstellung nehmen, als wolle sie jeden Augenblick die Burg erstürmen. Tatsächlich befiehlt sie dage-

gen nur einen einzigen Angriff vor der Entscheidungsschlacht in der Nacht des 30. Rahja. Wenn Sie möchten und es Ihren Helden langweilig wird, können Sie auch noch weitere Scharmützel im Vorfeld einbauen, die jedoch erfolgreich von den Belagerten abgewehrt werden können, ohne die Angreifer nennenswert zu schwächen.

Die Belagerten

Die Flüchtlinge

Kurkum gleicht eher einem Jahrmarkt oder einem Zeltlager als einer stolzen Burg. Die Flüchtlinge sind überall untergebracht: in der Scheune, im ehemaligen Knechtehaus und Teilen des Stalls. Doch die meisten lagern auf dem Burghof in improvisierten Zelten, auf Stroh und fast ohne irgendwelche Habseligkeiten.

Traurig, verschreckt und ungläubig reagieren die Flüchtlinge auf ihre missliche Lage. Es bilden sich schnell Gruppen, die meist den Dorfgemeinschaften oder Familien entsprechen. Aufgrund der Enge und angespannten Lage sind viele Lehensleute gereizt, und nicht selten kommt es zu handfestem Streit um Lappalien. Aber auch einige der konservativen Amazonen lassen die Flüchtlinge spüren, dass sie nicht bei allen willkommen sind, und fördern damit noch deren Frustration. Das streng rationierte Essen sorgt für zusätzlichen Unmut (**ArAr 18**).

Wachen und Übungen

Tag und Nacht wachen Amazonen und fähige Frauen und Männer des Tals auf den Mauern Kurkums. Einige Flüchtlinge üben sich unter Anleitung im Umgang mit Heugabeln, Dreschflegeln und im Werfen von Steinen, während andere die anfallenden Arbeiten in Stall und Küche erledigen.

Regelmäßig finden Göttinnendienste der Amazonen statt, denen die Flüchtlinge auf den Tempelstufen beiwohnen dürfen. Sollten die Helden die Schreine aus den Weilern in die Burg gebracht haben, so wird auch dort häufig gebetet.

Aktionen der Helden

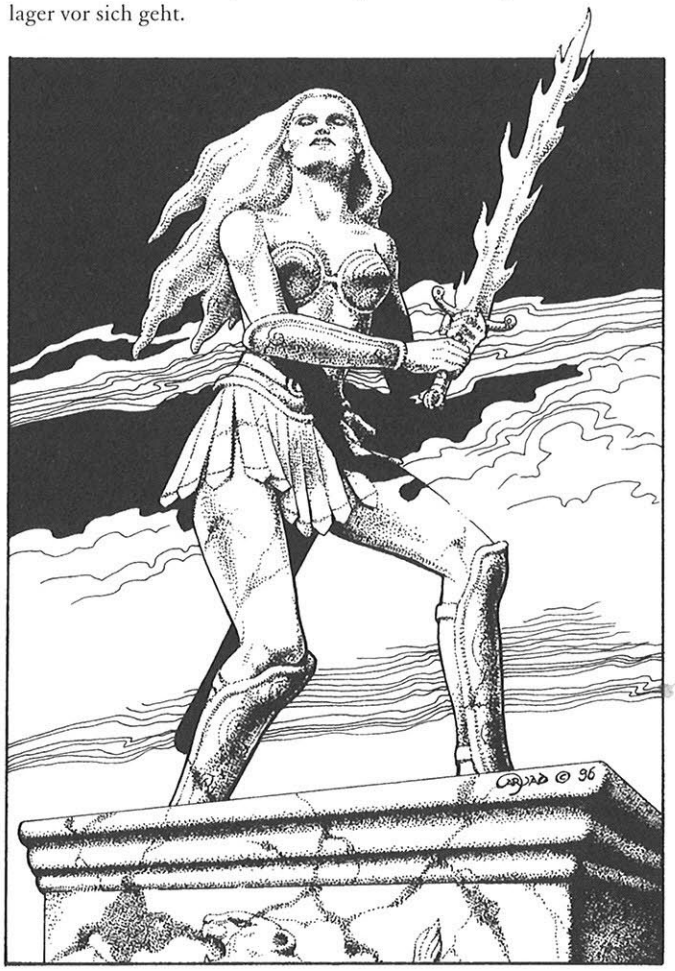
Die Helden können auf eigene Faust Sabotageakte und Spionagemissionen außerhalb der Burgmauern durchführen, wobei das Verlassen der Burg aufgrund der zahlreichen feindlichen Patrouillen nicht einfach ist. Gönnen Sie ihnen aber ruhig den Erfolg, den Bau der Onager verzögert oder sogar vereitelt zu haben oder mit anderen Maßnahmen die Moral des Gegners auf die Probe zu stellen.

Die Helden können sich aber auch innerhalb der Mauern nützlich machen, in dem sie den Bauern das Kämpfen beibringen, Verzweifelte ermutigen oder den Wachdienst verstärken.

Szenen der Belagerung

Im Dunkel der Nacht (20./21. Rahja, nachts)

Tief in der Nacht treffen die Untoten vor Kurkum ein, die im Schutz der Dunkelheit unter der Führung Sulman al'Venishs den Löwenpass hinter sich gelassen und zum restlichen Heer aufgeschlossen haben. Bewegung und Aufruhr kommt ins Lager, zusätzliche Fackeln werden entzündet, und auch die Amazonen geben Alarm. Es scheint, als bereite sich der Feind auf den ersten Ansturm gegen die Mauern Kurkums vor. Die Finsternis lässt jedoch nicht genau erkennen, was im Feindeslager vor sich geht.



Nach einigen Stunden der Anspannung kehrt mit der Morgendämmerung allerdings wieder Ruhe ein. Die Untoten sind nicht mehr zu sehen, dafür erwachen nun langsam die Lebenden.

Die Untoten werden die Tage, vor Sonnenlicht geschützt, in den noch in den ersten Stunden verbarrikadierten Gehöften rund um den Zehnthof verbringen.

Der Göttinnendienst (21. Rahja, morgens)

Zur Rondrastunde begeben sich die meisten Amazonen ernst und still in den Donnertempel Kurkums. Auch die Helden sind eingeladen, dem Göttinnendienst beizuwohnen, während die Flüchtlinge vor den Tempelstufen der Zeremonie folgen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die stolzen Kriegerinnen stehen mit gesenkten Köpfen in der ungeschmückten Gebetshalle, die Helme unter den Armen. Über den Gläubigen wacht mit gestrengem Blick das Abbild der Herrin Rondra, das die Göttin beim Schwertschlag zeigt, die steinernen Muskeln bis zum Zerreißen gespannt. In demütigem Schweigen verharren die Anwesenden, bis zuletzt die Königin selbst eintritt und sich auf ihren Platz in der vordersten Reihe stellt. Hier, im Haus Rondras, beugen die Kriegerinnen nur vor der Göttin das Knie.

Durch eine Tür am Ende des Raums tritt die geweihte Schwertlöwin Ayla ein, die mit erhobenem Kopf vor der Statue niederkniet. Die Amazonen tun es ihr gleich.

Ayla spricht mit fester, meditativer Stimme das rituelle Gebet der Amazonen, mit dem sie sich Rondras Urteilsspruch unterwerfen. Nachdem sich die Anwesenden wieder erhoben haben, beginnt sie mit der Predigt, die alle Dienerinnen und Diener der Göttin dazu ermahnt, Rondras Entscheidungen zu akzeptieren und nicht zu straucheln unter der Bürde, die der Einzelnen auferlegt wird, ob als Prüfung, ob als Strafe oder aber, um der Löwin als Werkzeug zu dienen.

Die Worte der Priesterin hallen unwirklich durch den sonst stillen Raum, der nur von den Fackeln an den Marmorwänden erhellt wird. Zum Schluss der ergreifenden Rede knien die Anwesenden noch einmal nieder, um mit in beiden Händen emporgehaltenen Waffen im gemeinsam gesprochenen Gebet vom Blute den Segen von der Priesterin zu erhalten.

Lassen Sie den Spielern einen Augenblick Zeit, die Handlungen ihrer Helden zu beschreiben, bevor Sie fortfahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Herrin Rondra, durchdringe uns und fülle uns mit deinem Geist, dring ein in unsere Glieder und gib ihnen Kraft, dring ein in unsere Herzen und gib ihnen Mut, dring ein in unsere Seelen und gib ihnen Zorn! Mein Leib sei dein, und den Leib des Feindes will ich dir opfern. Rotes Blut, heiliges Blut – Blut wasche rein – so sei es."
Doch kaum sind die letzten Worte verklungen, entflammt vor euren Augen das steinerne Schwert der Rondra-Statue über dem gebeugten Kopf der Geweihten, und ein Raunen zieht durch die Halle. Mut und Entschlossenheit ergreifen euch, und ihr seht, dass es den anderen Anwesenden ebenso ergeht. Die Amazonen springen auf und stimmen aus tiefstem Herzen den Choral "Trutzig Leuin, steh mir bei" an. Ihr spürt euch eins in dieser großen Gruppe so stattlicher Kämpferinnen und habt das Gefühl, dass es kaum etwas geben könne, dass dieser Kraft widerstehen kann.
Königin Yppolita erhebt sich dann und spricht mit fester Stimme: "Achmad'sunni, dies ist eine Warnung der Göttin, eine Aufforderung, unsere Waffen bereitzuhalten und wachsam zu sein. Beherzigt ihre Stimme! Die Chroniken sagen, dass zuletzt ähnliches vor dem Krieg der Magier geschah, als die Kriegerinnen unseres Volkes zum Kampf gegen den Dämonenmeister zogen."
Ayla kniet nieder vor der Statue und versinkt in ein inniges Dankesgebet, die Amazonen tun es ihr gleich. Nach einiger Zeit erheben sich wieder, und die Flammen an der Klinge der Göttin verlöschen.



Während sich Königin Yppolita und Ayla in ein Hinterzimmer des Tempels zurückziehen, strömen die übrigen Amazonen teils still und in sich gekehrt, teils voller Tatendrang und Selbstbewusstsein ins Freie. Wie ein Lauffeuer verbreitet sich die Kunde vom Rondra-Wunder unter den Flüchtlingen und den Amazonen, die aufgrund ihres Wachdienstes nicht am Göttinnendienst teilnehmen konnten.
Wenn die Helden sich über die Rolle der Amazonen im Krieg der Magier erkundigen, so teilt eine der weniger euphorischen Kriegerinnen ihnen mit, dass wenig darüber bekannt sei, da keine einzige Amazone aus den Schlachten zurückgekehrt war.
Die Waffen, die die Helden während des *Gebets vom Blute* und des Göttinnenwunders empor hielten, gelten für die nächste Zeit als geweiht und gegen Dämonen aus Xarfais Domäne sogar als verletzend (**MGS 56**). Diese Wirkung hält so lange an, wie Sie es wünschen, höchstens aber, bis der Träger der Waffe sich entgegen der Gebote Rondras verhält. Zusätzlich können Sie der Zuversicht und Entschlossenheit, die das Wunder in den Helden hervorruft, durch einen vorübergehenden MU-Bonus Ausdruck verleihen.

Ein alter Bekannter (22. Rahja, Morgengraven)

Sollte nicht ohnehin gerade einer der Helden auf der Mauer Wache halten, so wird eine Amazone sie im Morgengrauen aus dem Schlaf holen. Im Westen sei ein seltsamer Trupp aufgetaucht, vom dem keine der wachhabenden Kriegerinnen wisse, um wen es sich dabei handle. Sie bittet die Helden, sich die Sache einmal anzuschauen, da diese den Trupp womöglich bereits auf ihrem Erkundungsritt gesehen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Sonne ist noch nicht aufgegangen, und nur vage zeichnet sich im Osten das erste Morgengrauen über den Bergen ab. Über dem Vildromtal liegen noch die langen und dunklen Schatten der Nacht.
Der Wind weht euch kalt und frisch ins Gesicht, als ihr an die Zinnen tretet und euren Blick in Richtung Westen richtet, wohin die Amazone deutet.
Erst auf den zweiten Blick seht ihr die finsteren Schemen, die sich noch schwärzer als die Nacht vor den Schatten abzeichnen. Ein Trupp aus einem Dutzend Gestalten läuft den Weg entlang in Richtung des Zehnthofs.

Helden mit guten Augen (*Sinnenschärfe*-Probe +7), entsprechenden Vorteilen oder der Möglichkeit magischer Hellsicht können mehr erkennen: Allen voran läuft eine gedrungene Gestalt, bucklig und mit einem kleinen, kahlen Schädel. Sie stützt sich auf einen Stecken, der an einen Magierstab erinnert. Ihr folgt ein humpelndes Kind, das schlurfend und scheinbar nur mit größter Anstrengung vorankommt. Den Abschluss des seltsamen Trupps bilden neun Kämpfer und Kämpferinnen in bedrohlich aussehenden schwarzen Brünnen.
Bei dem Buckligen handelt es sich natürlich um den Schwarzmagier Xeraan, dem die Helden bereits im Nebelwald (**MdD 217f.**) begegnet sind. Ihn begleitet ein *Legionär von Yaq-Monnith*, der im Vergleich zu den beiden Kindern, die Xeraan damals bei sich hatte, noch stärker dämonisch verändert wurde. Die neun Kämpfer bilden die derzeitige Leibgarde Xeraans – allesamt Belhalhar-Paktierer und als solche von unbändigem Hass auf die Göttin Rondra und ihre Dienerinnen angetrieben.
Weitere Informationen zu Xeraan und seinen Schergen finden Sie im **Anhang 1** auf Seite 78.

Erinnerungen werden wach

Auch die Amazonen wurden in der Vergangenheit bereits Opfer von Xeraans unbändiger Goldgier und seinen meisterhaften Fähigkeiten als Illusionist. Sobald die Helden ihn erkannt und diese Erkenntnis mit den Amazonen geteilt haben, können Sie eine der Kriegerinnen zu einem beliebigen Zeitpunkt von den zurückliegenden Geschehnissen berichten lassen.
Machen Sie dabei einerseits die unbändige Wut auf den Schwarzmagier deutlich, kehren Sie aber auch die Scham heraus, die die Amazonen ob ihrer damaligen Leichtgläubigkeit erfüllt.
Eine Zusammenfassung der Ereignisse finden Sie im Abschnitt **Dunkle Schatten über Kurkum** auf Seite 13.
Auch den Verrat Ulissas können Sie den Helden an dieser Stelle durch die Erzählung einer Amazone noch einmal ins Gedächtnis rufen. Mehr darüber finden Sie auf Seite 28 im Kasten zur *Gabe der Amazonen*.

Gegenspionage (22. Rahja)

Lutisana von Perricum lässt sich ungewöhnlich viel Zeit mit dem ersten Angriff, treibt aber auch den Bau von Belagerungsgerät kaum voran. Worauf wartet sie? Und was gibt ihr die Sicherheit, beinahe gänzlich ohne schweres Gerät die wehrhaften Mauern Kurkums berennen zu können?
Aufschluss über das Vorhaben der Borbaradianer kann nur eine weitere Spionagemission ins feindliche Heerlager bringen. Wenn die Helden nicht selbst auf die Idee kommen sollten, könnten sich die Amazonen zunehmend in Sorge äußern, da der Gegner ganz offensichtlich irgendeinen Trumpf im Ärmel hat, den sie nicht kennen.
Ein Verlassen der Burg ist am besten durch eine schmale Mannpforte möglich, die in den engen Raum zwischen Tor und hochgezogener Zugbrücke führt. Von dort könnten die Helden sich die Böschung hinab ins Wasser gleiten lassen und ans andere Vildromufer schwimmen. Wegen der ständigen Patrouillen empfiehlt sich ein Vorgehen im Schutz der Dunkelheit.

Stabsbesprechung

Die beste, aber auch gefährlichste Möglichkeit, die Pläne der Borbaradianer in Erfahrung zu bringen, ist das Belauschen einer abendlichen Stabsbesprechung zwischen Lutisana von Perricum, Ingolf Notmarker, Sulman al'Venish und Xeraan im Zehnthof. Arrangieren Sie es in diesem Fall so, dass die Helden mit entsprechenden Maßnahmen (IMPERSONA- oder VISIBILI-Tarnung, *Schemen in der Nacht*, gute Verkleidung) nahe genug an den Zehnthof herankommen, um durch ein offenes Fenster im ersten Stock einer Besprechung zuhören zu können. Einen Anschlag auf die Heeresführung sollten Sie jedoch vereiteln, da alle beteiligten Meisterpersonen in späteren Publikationen noch benötigt werden. Dazu bietet es sich an, die Leibgarde überall dort zu positionieren, wo die Helden zwangsläufig mit ihr aneinander geraten würden.

Sobald die Helden zu leichtsinnig werden oder alles gehört haben, was sie hören sollten, können Sie einen der Belhalhar-Paktierer, den kindlichen Legionär oder einen Karmanath auftauchen lassen, um sie zur Flucht zu animieren. Wenn Sie es weniger spannend mögen, könnte auch einfach Sulman ans Fenster treten und die Läden schließen, worauf die Helden nichts mehr hören können. Auch Blotgrim können Sie den Spielern wieder ins Gedächtnis rufen, in dem er einmal mehr unnahbar und regungslos vor seinem Zelt steht, zu seinen Füßen eine Handvoll Karmanthi.

Erkenntnisse

- Lutisana möchte auf den Einsatz des schweren Belagerungsgeräts weitestgehend verzichten und die Onager nur zur Demoralisierung des Feinds einsetzen, um Kurkum möglichst unbeschädigt zu erobern. Daher lehnt sie die Forderung Ingolfs ab, die noch unfertigen Geschütze besser bewachen zu lassen – Proviant- und Nachtlager seien wichtiger.
- Stattdessen soll ein von Xeraan beschworener Dharai (**MGS 63**) das Burgtor zerstören, damit Kurkum anschließend im Sturm genommen werden kann. Ein Zeitpunkt für diese Aktion wird jedoch nicht genannt.
- Vage Andeutungen Sulmans lassen darauf schließen, dass die Borbaradianer Informationen aus der Burg besitzen. Womöglich ist unter den Amazonen oder Flüchtlingen also eine Verräterin. (Beispielsweise könnte Sulman eine abfällige Bemerkung über das Rondra-Wunder machen.)
- Ein gewisser Torxes von Freigeist soll damit beauftragt werden, den Amazonen eine Aufforderung zur Kapitulation zu überbringen. Jedoch weiß niemand, wo die 'Stimme Borbarads' gerade steckt.
- Xeraan weigert sich, seine Garde und den Legionär von Yaq-Monnith dem Oberkommando Lutisanas zu unterstellen. Den Legionär will er gezielt einsetzen, um dessen Fähigkeiten für die kommenden Schlachten um Beilunk und Warunk zu testen. Um den Einsatz der Paktierer feilscht er mit Lutisana, von der er im Gegenzug die alleinigen Plünderrechte für Kurkum fordert. Die Heerführerin lehnt jedoch ab.
- Der Schwarzmagier weist Lutisana dann darauf hin, dass sie den "Eisbarbaren mit der Dämonenklinge" auf die Mauer schicken soll. Dieser würde laut Xeraans Einschätzung mindestens 50 Amazonen aufwiegen. Sulman korrigiert ihn daraufhin mit altklugem Tonfall: "Nicht dieser Barbar ist fünfzig Amazonen wert, sondern die Klinge Hyrr-Kanhay. Ein wesentlicher Unterschied, Collegus."

Eiseskälte (23. bis 30. Rahja)

Schon in den ersten Tagen der Belagerung rufen die Hexe Savolina und der Barbar Blotgrim heimlich die Macht ihres erzdämonischen Herrn auf Kurkum herab. Bald ist dies auch für Außenstehende zu bemerken, denn zunächst zeigt sich der Einfluss Nagrachs durch ein stetes Absinken der Temperaturen, das unaufhaltsam fortschreitet – und das, obwohl der Rahja immerhin der erste Sommermonat ist. Wenn morgens der Raureif auf den Zinnen steht, später sogar das Brunnenwasser einfriert und Ende Rahja der Burggraben begehbar geworden ist, sollten sich auch die Helden fragen, ob noch alles mit rechten Dingen zugeht. Der geheiligte Ort der Rondra jedoch, ihr Tempel, wird von dem unheiligen Frost nicht berührt. Dies ist ein deutlicher Hinweis auf den dämonischen Ursprung der Kälte.

Beschwörungen aus der Domäne Belshirashs sind in der Folge um die Anzahl der Tage erleichtert, die der dämonische Einfluss bereits anhält; alle anderen Beschwörungen um die Hälfte. Im gleichen Maß sind Herbeirufungen des Elements Eis bzw. anderer Elemente außerhalb des Rondra-Tempels erschwert. Das Wirken von Mirakeln ist nach Ihrem Ermessen um 3 bis 7 Punkte erschwert, im Tempel dagegen sogar erleichtert (**AG 27**).

Den genauen Verlauf des dämonischen Wintereinbruchs entnehmen Sie bitte der Zeitleiste in **Anhang IV** ab Seite 84. Beachten Sie auch, dass der Dritte Gezeichnete je nach Ausprägung seines Zeichens besonders kälteempfindlich ist (**MdD 259**). Aber auch die Flüchtlinge sind nicht auf Frost vorbereitet und drohen nachts zu erfrieren, wenn sie nicht mit warmen Decken, ausreichend Brennmaterial für mehrere Feuer und dicker Kleidung versorgt werden.

Haben die Helden den Schrein des Firun aus Meilerhof in die Burg gebracht, so werden sie diesen eines Tages zerstört vorfinden. Es scheint, als sei der Kopf der verrußten Kalkstatue des Jagd- und Wintergottes abgebrochen, als die Figur zu Boden fiel. In der Tat war es jedoch die Nagrach-Hexe Savolina, die sie mutwillig von der Stele stieß.

Das erste Gefecht (23. Rahja, abends)

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Seit dem heutigen Morgen tut sich etwas im Lager zu Füßen Kurkums. Ab Mittag hört ihr dumpfe, rhythmische Trommelschläge zu euch heraufschallen, manchmal tönt ein Hornsignal, und die Truppen beginnen sich gemächlich zu sammeln.

Die Truppen, die um die Burg aufmarschieren, bleiben aber noch Stunden tatenlos auf ihren Plätzen. Und bis dann der Aufmarsch vollendet ist und sich tatsächlich etwas tut, fällt die Abenddämmerung über die Beilunker Berge. Lassen Sie die Helden letzte Vorbereitungen treffen.

Xeraans Dämonenbeschwörung

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ein kühler Tag geht zu Ende. Es herrscht Stille über dem Tal. Die Wachen auf den Mauern Kurkums warten gespannt auf eine Aktion des Feindes, doch dieser zeigt keine weitere Initiative. Aus dem Lager ist Fackelschein zu sehen. Fetzen von Befehlen dringen zu euch herüber, und der helle Schein der Feuer geht langsam in ein helles, strahlendes Blau über, das noch weithin in den dunklen Himmel leuchtet. Die Wolken türmen sich gespenstisch darüber, doch nach einiger Zeit erlischt das Licht.

Dies ist Xeraans Beschwörung eines Dharai (**MGS 63**), der das Burgtor einreißen soll. Das Ritual dauert etwa 10 Spielrunden. 4 TaP* in einer *Magiekunde*-Probe bedeuten, dass der Held bereits frühzeitig erkennt, dass es sich bei dem Ritual um eine Beschwörung handelt, bei 8 TaP* weiß er sogar, um welchen Dämon es sich handelt. Geben Sie den Helden Zeit, sich Gedanken darüber zu machen, wie sie diesem Dämon begegnen können.

Pfeilhagel!

Zeitgleich lässt Lutisana die Burg von ihren Bogenschützen, deren Langbögen eine größere Reichweite als die amazonischen Reiterbögen haben, mit Pfeilen eindecken. Die Helden können den Aufmarsch der Schützen von den Mauern beobachten und so die zahlreichen Flüchtlinge im Burghof rechtzeitig in die Sicherheit von Stall, Scheune, Gesindehaus und Tempel bringen, wenn sie sofort reagieren. Lassen sie sich zuviel Zeit, wird allerdings eine Panik ausbrechen, wenn die ersten Pfeile auf die ungeschützten Lehensleute niedergehen.

In diesem Fall kostet der Angriff etliche Menschenleben, wobei Sie den Helden Gelegenheit geben sollten, in einigen heldenhaften Szenen das eine oder andere weinende Kind oder manch einen humpelnden Greis zu retten. Beachten Sie auch die Regeln zu Wunden, die diese Angriffe umso erschreckender machen.

Präparationen vor dem Burgtor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schließlich kommt wieder Bewegung in die Feinde; seltsame Geräusche sind zu hören. Dann wankt ein Trupp des Heeres, der vielleicht ein Dutzend Kämpfer umfassen mag, auf die Burg zu. In ihrer Mitte transportieren sie eine lange und breite Holzbahre. Langsam kommen sie näher, bis ihr erkennen könnt, dass einige kaum mehr als die bloße Rüstung über den nackten Knochen tragen.

Geben Sie den Helden Zeit zum Reagieren. Die Untoten zeigen sich von Fernangriffen wenig beeindruckt, und solange Zauber nur einzelne von ihnen ausschalten, marschieren die übrigen unbeirrt weiter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Untoten treten hervor, ohne sich im Mindesten um die niederhagelnden Pfeile der Amazonen zu scheren, und marschieren mitsamt der Bahre ins Wasser des Vildrom, so dass sich die Holzbahre zwischen den Ufern verkeilt und eine Behelfsbrücke zum Burgtor bildet.
Dann erspäht ihr eine Kreatur aus den Reihen des Feindes treten, die euren finstersten Alpträumen nicht entspringen würde: Zunächst vermeint ihr, humanoide Züge, Gliedmaßen und einen Kopf zu sehen, doch je näher es kommt, desto deutlicher wird, dass das ganze Ding einfach nur ein wabbeliger Klumpen ekligen Schleims von gigantischen Ausmaßen ist. Zwei Auswüchse aus dem blasigen Rücken erinnern an Stielaugen oder Hörner. Hornstöße schallen auch durch die zwielichtige Dunkelheit, Kriegsgeschrei erhebt sich, und die Masse des Heeres rückt unaufhaltsam gegen euch vor, immer dicht hinter dem Dämon.

Nun sind die Helden gefragt. Sie sollten tunlichst verhindern, dass der Dharai das Burgtor einreißen und den nachfolgenden Truppen damit den Zugang über die Behelfsbrücke in die Burg öffnen kann. Denkbar wäre die Anwendung eines PENTAGRAMMA mit modifizierter Reichweite (**LC 132**) oder auch ein verzweifelter Ausfall und Angriff, bevor der Dämon das Tor erreicht. Möglich ist auch ein SCHUTZSEGEN oder BEWEGUNGEN STÖREN.

Dharai
Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 6
Umschlingen und Zerreißen: **IB** 4 **AT** 4 **PA** 0
TP 8W20 **DK** HN **KK** 500
LeP 180 **RS** 3 **GS** 4 **MR** 12 **GW** 12
Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; Formlosigkeit I, Regeneration I, Langer Arm; gegen Angriffe des Dharai hilft nur ein *Ausweichen*-Manöver, aus einer Umschlingung kann sich ein Held mit einer KK-Probe +12 befreien, bevor er in der folgenden KR unweigerlich zerrissen wird

---

Sturm auf die Mauern

Aber auch Söldner mit Sturmleitern versuchen, den Burggraben zu durchqueren und die Burgmauern zu erklimmen, während ihre Kameraden mit Bögen und Armbrüsten die Verteidiger von den Zinnen fernzuhalten versuchen. Kampfwerte für generische Söldner finden Sie im **Anhang** auf Seite 152.
Während der Bemühungen der Helden lassen die Amazonen einen Pfeilregen nach dem anderen auf die Angreifer niedergehen und stimmen den *Choral der Heiligen Ardare* an: "Dir zu Ehren kämpfe und streite ich! Dir zu Ehren, nur in deinem Namen. Dir zu Ehren ich leb', dir zu Ehren ich sterb', dir zu Ehren bis in Ewigkeit!"
Sollten den Helden keine Möglichkeiten zur Verfügung stehen, dem Dämon Paroli zu bieten, so hat der Gesang der Amazonen eine karmale Bannwirkung, die den Gallertklumpen mit krampfartigen Verformungen vergehen lässt – allerdings erst, nachdem dieser bereits erhebliche Schäden am Tor angerichtet hat.

Rückzug

Angesichts des gescheiterten Versuchs, den Dämon das Tor einreißen zu lassen, gibt Lutisana den Befehl zum Rückzug. Unter diesen Umständen wäre eine Fortsetzung des Sturmangriffs auf die Burg aussichtslos oder zumindest unnötig verlustreich.
Bis jedoch der Befehl auch die letzte Söldnerin erreicht hat und sie sich außer Reichweite der Amazonenbögen zurückgezogen haben, können Sie den Helden schon mal einen Vorgeschmack auf den Belagerungskampf bieten. Sturmleitern müssen umgestoßen und anstürmende Feinde mit Fernwaffen aufs Korn genommen werden. Gleichzeitig sollte man tunlichst hinter den Zinnen in Deckung bleiben, um nicht selbst ein Opfer der gegnerischen Schützen zu werden. Hier und da können auch bereits vereinzelte Angreifer bis auf die Mauern gelangen, wo sie jedoch von Amazonen und Helden empfangen und erschlagen werden. Alle nötigen Werte der Söldner finden Sie im **Anhang** ab Seite 152. Weder die Xeraans Leibgarde noch Blotgrim oder der Legionär von Yaq-Monnith nehmen allerdings am ersten Sturm teil.
Der Angriff ist damit erfolgreich zurückgeschlagen und hat Lutisana ein gutes Zehntel ihrer Truppen gekostet. Aber auch unter den Amazonen und Flüchtlingen sind ein Dutzend Opfer und etliche Verwundete zu beklagen.

Zeit für ein Bündnis (23./24. Rahja, Nacht)

Sollte der Zweite Gezeichnete bereits im Zuge der Kriegsräte angeboten haben, das Wandelnde Bildnis zu den Brillantzwergen von Lorgolosch zu entsenden, so entfällt die folgende Szene. Andernfalls wird sich die Tätowierung im Laufe der Nacht eigenständig von der Haut des Gezeichneten lösen und darauf drängen, die Zwerge zum Bündnis zu bitten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Zweiten Gezeichneten:
Du erwachst. Es ist finster und kalt. Durch das offen stehende Fenster blickst du in die sternklare Nacht. Das Zirpen der Grillen und der Ruf einer Eule dringen an dein Ohr. Obwohl du die ruhigen Atemzüge deiner Gefährten hörst, fühlst du dich seltsam einsam – und da ist dieser dämliche Juckreiz, der dich aus dem Schlaf geholt hat!

Ursache des Juckreizes sind nicht etwa die Flöhe in den Strohmatratzen, sondern das Wandelnde Bildnis. Die Stelle, die das Hautbild ziert, ist stark gerötet und im Schlaf schon fast blutig gekratzt. (*Selbstbeherrschung*-Probe +LO/3, um nicht noch mehr zu kratzen, sonst W3 SP.)
Erst auf den zweiten Blick ist zu erkennen, dass die Tätowierung nur noch einen leeren Rahmen aus Blüten und Ranken zeigt, aber darin kein Tier mehr.
Lassen Sie den Gezeichneten einige Minuten vergeblich suchen, bevor die unwirkliche Gestalt des Tiers durch die geschlossene Tür gleitet, das Zimmer durchquert und sich geräuschlos auf die Fensterbank setzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Zweiten Gezeichneten:
Lautlos hat sich das geisterhaft durchscheinende Bildnis auf dem Fenstersims niedergelassen. Es hat seinen Blick in die Nacht hinaus gerichtet und kehrt dir den Rücken zu. Unbewusst trittst du ebenfalls ans Fenster und lenkst deinen Blick an den Horizont im Süden, wo sich drohend die Silhouette der mächtigen Beilunker Berge in den Sternenhimmel reckt.
Zwischen zwei schroffen Gipfeln hindurch, die dich an die Blätter einer Zwergenaxt erinnern, erkennst du eine hoch aufragende Bergflanke, auf der flackernder Feuerschein und lange Schatten einen schwarz-roten Reigen tanzen. Manchmal glaubst du in den dunklen Schemen verzerrte Fratzen zu erkennen, die mit dem stetig wieder aufglühenden Licht der verborgenen Flammen zu ringen scheinen. Ein lauer Windstoß weht dir ins Gesicht und trägt den dumpfen Klang tausendfach von Felswänden widerhallender Hammerschläge an dein Ohr.
Dort muss irgendwo die legendäre Bergfreiheit Lorgolosch liegen, die Heimat der Brillantzwerge.

Versteht der Zweite Gezeichnete, was das Zeichen ihm mitteilen will, so kann er es ausschicken und die Zwerge zum Bündnis bitten (**RdF 235**). Möglicherweise kennt er ja bereits Bergkönig *Omgrasch Sohn des*

Orbal aus dem Szenario **Der Hochkönig** (**MdD 20ff.**) oder entsinnt sich des Kesselflickers Dorodosch Sohn des Dagosch, zu dem er das Zeichen entsenden könnte. Der Juckreiz hört dann schlagartig auf, und die Nacht kann erholsam zu Ende gehen.
Ignoriert der Held die Zeichen des Wandelnden Bildnisses oder missversteht er sie, wird das Tier zum Sonnenaufgang wieder mit dem Hautbild verschmelzen. Seine Farben wirken am folgenden Tag jedoch matt und der Gezeichnete fühlt sich unausgeglichen. (LO-Probe, bei Misslingen sinkt die Loyalität um 1.) Wiederholen Sie dann eine ähnliche, aber deutlichere Szene in der folgenden Nacht.

Meuterei (25. Rahja)

Unter den Flüchtlingen in der Burg macht sich schon seit Tagen zunehmend Unmut gegenüber den Amazonen breit. Immer öfter hört man, sie seien selbstgefällig und hätten überhaupt kein Interesse am Wohlergehen ihrer Lehensleute. Aufmerksame Helden können dabei besonders Alwin, den 'Baron' aus Kiesfurten, und eine junge Frau als Anstifter ausmachen. Besonders während der Essensausgabe ereifern die beiden sich immer wieder über die miserable Behandlung: "Wir kriegen nicht einmal unsere Kinder satt, und die Kriegerinnen leben wie die Mäuse im Speck. Seht sie euch doch an! Habt ihr nur einmal eine von ihnen über Hunger klagen gehört? Nein? Natürlich nicht, *sie* haben ja auch genug zu essen!"
Bei einer Rationsverteilung zerrt der 'Baron' einen jungen Knecht, der zum Küchendienst eingeteilt ist, als 'Zeugen' zu sich und lässt sich von diesem unwillig bestätigen, dass die Amazonen und Helden größere Rationen erhalten. Schnell steigt die junge Anstifterin Savolina darauf ein und stachelt die Flüchtlinge weiter auf. Auch die inzwischen deutlich spürbare Kälte trägt zum Unmut der Flüchtlinge bei.
Wenn die Helden nicht unmittelbar beruhigend eingreifen, treiben Hunger, Angst und Alwin die Lehensleute zu einem ausgewachsenen Aufstand an, in dessen Verlauf sie sich gewaltsam Zugang zu den Vorratskammern zu verschaffen versuchen. Eine blutige Niederschlagung durch die Amazonen lässt sich kaum noch verhindern. Denkbar wäre der Einsatz der *Stimme des Waldes* und einem *Friedensbund* durch den Zweiten Gezeichneten (**RdF 235**).

Konsequenzen

Die Aufrührer zeigen sich im Anschluss schuldbewusst, und Alwin geht auch widerstandslos (aber weiter lautstark zeternd) in den Kerker. Savolina gibt sich naiv und entschuldigt sich dafür, Alwins Worten Glauben geschenkt zu haben. Sie macht einem der Helden schöne Augen und mimt die Unschuld in Person. Lassen Sie sie ruhig einen Ihrer Helden betören. Sperren die Helden sie jedoch trotz allem ein, keift und flucht sie wie eine Furie. Auf die Anwendung ihrer Magie wird die Hexe jedoch verzichten, um sich nicht in noch größere Schwierigkeiten zu bringen. Später wird sie sich dann einsichtig und reuevoll zeigen. Sperren die Helden sie nicht ein, so werden einige Amazonen protestieren, Savolina dafür aber umso dankbarer sein.
Savolina sollte den Helden ab diesem Zeitpunkt ein Begriff sein, sie sollten mit ihr aber das Bild einer temperamentvollen, naiven jungen Frau verbinden, die sich zwar schnell über die vermeintliche Ungerechtigkeit ereifert hat, nun aber offenbar ebenso schnell ihren Fehler einsieht.
Mehr zur Rolle der Nagrach-Hexe finden Sie im Abschnitt **Die Spionin** ab Seite 53.

Die Stimme Borbarads (26. Rahja, Mittag)

Ein Holzfäller, der gerade wärmend die Hände aneinander reibend auf einem der Tortürme Wache schiebt, meldet eine Person, die sich völlig ungeniert schlendernd dem Tor nähert. Diese trägt eine bunte Narrenkappe und hat eine Gans unter dem Arm, deren gerupften Leib nur noch vereinzelte Federn zieren.
Der Schelm wartet feixend in einigem Abstand, bis sich Amazonen und Helden auf der Mauer versammelt haben, während er mit den Füßen scharrt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die schrille, sich überschlagende Stimme der seltsamen Gestalt schallt bis zu euch hinauf: "Trefflich Weibsvolk, das du keifst zu Ehren der donnernden Furie Alverans, tritt einen Augenblick aus dem Schatten der alten Mauern und vernimm die Worte Torxes von Freigeists, dessen flinke Zunge den Willen Borbarads verkündet, des Dämonenmeisters und Herren der Welt. Er, der sich selbst mit der siebengehörnten Insignie der tausend Höllen krönte, der die geifernden Heerscharen der Unsäglichen anführt, der unfehlbare Alveraniar des verbotenen Wissens, der vielgesichtige Meister der Wandlung, der ..."
Wie eine Handpuppe schwenkt er plötzlich die tote Gans und unterbricht sich damit selbst: "Was sagst du, meine liebe Travia? – Ja, du hast Recht. Es ist vertane Zeit, diese Gören von Kurkum werden es ohnehin nicht begreifen. – Weshalb wir dann hier sind?"
Seine Stimme klingt verbittert: "Nun, weil er es so will. Außerdem wird es ein formidables Schauspiel geben, Travia. Stell dir nur vor: Auf dieser Seite all die Menschen mit dem Glanz des Goldes in den Augen, auf jener die Frauen mit dem flammend entschlossenen Blick. Beide wähnen sich auf der richtigen Seite, beide werden ihr Leben dafür lassen und doch nichts gewinnen. Ist es nicht eine köstliche Komödie des Schicksals? Ein blutiges Lustspiel des Krieges?"
Ein irres Kichern entringt sich seiner Kehle, das schließlich zu einem schallenden, zynischen Lachen anschwillt. Schlagartig verstummt der Narr und lässt den leblosen Kopf der Gans los, worauf ihr Hals wieder unnatürlich verrenkt herabhängt. Dann wendet er sich erneut den Mauern Kurkums zu, hebt dozierend den Zeigefinger und setzt zu sprechen an. Er hält jedoch für einen Moment inne, lässt die Hand wieder sinken und wendet sich kopfschüttelnd zum Gehen. Nach einigen schlurfenden Schritten schlägt er einhändig ein Rad und hüpft pfeifend in Richtung des Trosslagers.

Eigentlich sollte Torxes eine Aufforderung zur Kapitulation überbringen, er erkennt jedoch selbst die Sinnlosigkeit dieses Unterfangens. Tätlichen Angriffen wie Pfeilen weicht der Schwarzschelm mit einer die Sinne verwirrenden Schnelligkeit aus, und Magier, deren Zauber an seiner Magieresistenz scheitern, haben das Gefühl, er würde sich selbst dem astralen Zugriff zappelnd entwinden. Die Ruhelosigkeit rührt von seinem Pakt mit Lolgramoth (**MGS 34**) her.
Lassen Sie ihn in jedem Fall lebendig entkommen, da er in späteren Publikationen noch benötigt wird. Gerät er in all zu große Bedrängnis, dann schlingt er seinen bunt schillernden Umhang aus Myriaden von Schmeißfliegen enger um seine Schultern und löst sich in einen Schwarm davonstiebender Fliegen auf.

Feuer im Torturm (26. Rahja, abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein Geruch dringt an eure Nasen. Zuerst nur leicht, so dass ihr kaum ausmachen könnt, was da riecht, doch einige Lidschläge später hat er sich verstärkt: Rauch! Doch ihr seid nicht die Einzigen, die das bemerkt haben, denn da gellt von draußen auch schon der Schrei: "Feuer!" Auf dem dunklen Burghof rennen Amazonen wie Bauern hin und her, die Kriegerinnen vom Torturm zum Brunnen, die Lehensleute zum Turm, um in die Flammen zu glotzen. Der erste Eimer wird in den Schacht gelassen, da ruft die Amazone: "Der Brunnen ist zugefroren!"

Savolina hat nachts heimlich den 'Baron' aus dem Kerker geholt (oder unter seiner Decke hervorgezerrt, wenn er nach der Meuterei nicht eingesperrt wurde) und mit einer GROSSEN GIER (**LC 66**) verhext. Dieser hat daraufhin mit Lampenöl und Zunder ein Feuer im Torturm gelegt, das nun die hölzerne Mechanik der Zugbrücke zu zerstören droht. Dies hätte zur Folge, dass die Brücke sich senken würde und nicht wieder hochzuziehen wäre.



Lassen Sie die Helden hektisch nach einer Möglichkeit suchen, entweder den Brunnen aufzutauen oder anderweitig das Feuer zu löschen, während sich die Zugbrücke knirschend immer weiter senkt. Ob sie es letztendlich rechtzeitig schaffen oder fortan auf den Schutz der Brücke verzichten müssen, sei Ihnen und dem Einfallsreichtum der Helden überlassen.

Der 'Baron' scheint im Anschluss an seine Tat verwirrt und weiß nicht, weshalb er das Feuer eigentlich gelegt hat. Auch an den nächtlichen Besuch Savolinas kann er sich nicht erinnern. Die unbeschädigte Zellentür macht jedoch deutlich, dass er sich keinesfalls selbst befreit hat.

Heimliches Treffen (27./28. Rahja, Nacht)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für einen wachhabenden Helden:
Es ist tiefste Nacht und bitterkalt, im Heerlager ist es ruhig, und gerade wurdest du auf der Mauer abgelöst. Du steuerst am Tempel vorbei auf euer Quartier zu, da fällt dir eine Gestalt am Säulengang der Rondra-Halle auf: Anscheinend ist es Ayla, die mit einer zerlumpten Bettlerin spricht. Du hast die Frau, die sich Alena nennt, schon ein paar Mal gesehen, seit sie mit den anderen Flüchtlingen in die Burg kam. Wahrscheinlich ist sie eine ehemalige Magd, denn sie scheint sich auf der Burg gut auszukennen.
Da zeigt die Alte auf dich, und auch Ayla dreht sich zu dir um. Als sie dich bemerkt, schiebt sie die Frau vor sich her in den Hintereingang des Tempelgebäudes, um mit ihr darin zu verschwinden.

Sollte der Held ihnen folgen, so wird er feststellen, dass nur unverständliche Laute durch die Tür dringen. Im Inneren offenbart sich Ulissa ihrer Tochter, wovon der lauschende Held jedoch nichts mitbekommen kann. Die Geweihte fasst zuerst den Gedanken, dass Ulissa sich an ihrer königlichen Schwester rächen will, und beschuldigt sie dessen lautstark. Dabei können einige verdächtige Wortfetzen wie "Verrat", "Königin" und "Rache" an das Ohr des lauschenden Helden gelangen. Doch scheint sich Ayla bald wieder beruhigt zu haben, denn weiter kann der Held wiederum nichts verstehen.

Ulissa überzeugt Ayla, dass sie nichts anderes im Sinn hat, als von Königin Yppolita die erlösenden Worte zu hören, dass ihre Tat verziehen ist und sie vor ihrem Tod noch einmal zu Rondra beten kann. Ayla ist hin und her gerissen zwischen dem Drang, der Königin mitzuteilen, dass die geächtete Ulissa die ihr verbotenen Lande Kurkums wieder betreten hat, und dem Mitleid mit der gebrochenen Frau, die zudem ihre Mutter ist. Schließlich verspricht sie Ulissa jedoch, zu schweigen und zu versuchen, ein Treffen zu arrangieren.

Sollte der lauschende Held übrigens die Möglichkeit besitzen, auf magisch oder göttlich verstärkte Sinne zurückzugreifen, so schildern Sie ihm völlige Stille und erst durch das Wirken des entsprechenden Zaubers oder der Liturgie dringen dann die wenigen verdächtigen Wortfetzen an sein Ohr. Andernfalls müssten Sie ihm die unbefriedigende

Weitere Szenen

- Das harzige Holz der Firunföhre im Hof der Burg brennt wie Zunder. Wenn die Borbaradianer die Burg mit Brandpfeilen beschießen (oder beim Feuer im Torturm), werden Funken bis in die hohen Zweige des Baums fliegen und diese entzünden. Schnell haben sich die Flammen dann auf die ganze Krone ausgeweitet. Wenn den Helden nicht schnell genug das Löschen gelingt, müssen erst Flüchtlinge und Amazonen vor herabstürzenden, brennenden Ästen bewahrt, dann das Übergreifen der Flammen auf die umliegenden Gebäude verhindert und zuletzt der entstandene Schaden repariert werden.
  Wahlweise könnte auch Savolina unbemerkt das Feuer an dem firunheiligen Baum gelegt haben. Denkbar wäre im Gegenzug der Versuch der Helden, die Affinität des Baums zum Wintergott als Paraphernalium gegen die unheilige Kälte oder zum Exorzismus der Karmanthi zu nutzen. Erleichtern Sie in letzterem Fall dem Exorzisten die PENTAGRAMMA-Probe um ein paar Punkte.
- *Optional:* Die Helden könnten die Burg verlassen und im gegnerischen Heerlager Sabotageaktionen durchführen: Der Bau der Belagerungsmaschinen kann sabotiert werden, wodurch sich ihre Fertigstellung verzögern würde. Die Verschläge der Untoten können ebenfalls manipuliert werden, um die Kreaturen dem Sonnenlicht auszusetzen. Oder die Helden könnten auch die Moral der Gegner angreifen, in dem sie beispielsweise ihrerseits all die fiesen Tricks einsetzen, die sonst ihre Feinde aus dem Ärmel schütteln: illusorische Geister- oder Göttererscheinungen verängstigen die abergläubischen Söldner, Zwietracht kann unter zwei Söldnereinheiten gesät werden, Bier- und Schnapsvorräte gehen zum Schrecken der Soldaten in Flammen auf etc. Lassen Sie den Helden freie Hand und belohnen Sie planvolles Vorgehen ruhig mit Erfolg. Lutisana braucht die Onager nicht unbedingt, und auch Sulman wird durch die Beschwörung des Nirraven im Finale wieder ausreichend Untote um sich scharen, um eventuelle Verluste durch die Sabotage mehr als auszugleichen.
- *Optional:* Ein Junge weint bitterlich, weil er sein Lieblingsspielzeug bei der Evakuierung vergessen hat. Alles ist so neu und aufregend, dass er erst jetzt bemerkt, dass das Spielzeug fehlt. Vielleicht wagt sich ja ein Held aus der Burg oder kann gleichwertigen Ersatz beschaffen.
- *Optional:* Im Stall geht ein Pferd (eines Helden?) durch, das sich vor einer Ratte erschrocken hat. Eine Amazone und eine Stallmagd müssen vor den Huftritten gerettet werden. Dieses Ereignis eignet sich insbesondere auch, um die Szene **Das Geheimnis** auf Seite 60 vorzubereiten.
- *Optional:* Das während der Evakuierung geborene Kind ist krank und braucht zur Genesung entweder Magie oder ein bestimmtes Heilkraut. Wieder muss ein Held helfen und entweder zaubern oder die Burg verlassen, um das Kraut zu suchen (**GA 206**).
- *Optional:* Möglicherweise grassiert auch aufgrund der beengten Verhältnisse eine ansteckende Krankheit unter den Flüchtlingen und Amazonen, der es schleunigst Einhalt zu gebieten gilt. Es könnte ein ärgerlicher, aber harmloser *Flinker Difar* (**GA 207**) oder auch eine fatale *Blaue Keuche* (**GA 209**) sein.

Antwort geben, dass er zwar ohne Hilfsmittel Aylas Vorwürfe vernommen hat, jedoch selbst mit Magie oder Liturgie nicht mehr verstehen konnte.In den kommenden Tagen verhält sich die zerlumpte Alena nicht weiter auffällig. Sie geht schweigsam ihren Aufgaben als Flüchtling nach, meidet jedoch die Nähe des Rondra-Tempels. Auf den Vorfall angesprochen, bleiben sowohl Ayla als auch Alena verdächtig einsilbig, insbesondere die Geweihte verbittet sich scharf jedwede Unterstellungen.

Mord (28. Rahja, abends)

Da Savolina gegen Ende der Belagerung das Blut eines Opfers benötigt, um Nagrachs Einfluss auch im Sommer so weit auszuweiten, dass auch der fließende Vildrom zufriert, sucht sie sich ein solches unter den Burgbewohnern. Dazu kann sie jeden Bauern auswählen, wobei sie vorzugsweise einen allein stehenden Knecht nimmt, den so schnell niemand vermissen wird. Diesen betört sie dann und lockt ihn nachts an einen abgeschiedenen Ort, um ihn zu töten.

Die Helden werden natürlich den Leichnam finden, der von funkelnden Eiskristallen übersät und steif gefroren ist. Die einzige Spur zu einem möglichen Täter ist die noch immer in der Brust des Opfers steckende Tatwaffe: ein einfacher Dolch mit schwarzen Fingerabdrücken am Griff. Die Spuren stammen natürlich von Savolina, deren Finger noch mit dem Ruß der Firun-Statue verschmutzt sind, die sie zerbrochen hat.

Lassen die Helden alle Flüchtlinge antreten und ihre Hände vorzeigen, so werden sie unzählige ungewaschene Hände finden. Sogar Ruß haben viele Lehensleute an den Fingern, da sie versucht haben, die zerbrochene Statue des Firun-Schreins wieder zusammenzufügen. Auch Savolina wird auf Nachfrage erklären, ihre Finger seien schmutzig, da sie – wie so viele andere auch – die Firun-Statue berührt habe. (Womit sie nicht einmal gelogen hat.)

Durch das Opferritual ist die Hexe jedoch einen Kreis der Verdammnis aufgestiegen, was sich in einer Vergrößerung ihres Dämonenmals äußert. Aufmerksamen Helden könnte mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 der inzwischen deutlicher sichtbare Eiskristall in ihrer linken Handfläche auffallen. Aber auch der Zweite Gezeichnete kann eine Veränderung an Savolinas Seelentier feststellen: Die Schuppen der Pechnatter wirken stumpf und die Schlange erscheint beinahe regungslos, wie in einer Kältestarre.

Das Geheimnis (29. Rahja, mittags)

Richten Sie es so ein, dass einer Ihrer Helden an einem Tag nach dem beobachteten Gespräch zwischen Ulissa und Ayla allein bei einem Pferd im Stall ist. Vielleicht kümmert er sich dort um sein Tier, das sich kürzlich verletzte, als es sich vor einer durch den Verschlag huschenden Ratte erschrak. Oder er benötigt etwas aus einer der Satteltaschen, die mitsamt dem Zaumzeug in einem leeren Verschlag des Stalls aufbewahrt werden. Möglicherweise bittet auch einer der Flüchtlinge, der mit der Versorgung der Pferde betraut ist, den Helden um Hilfe, da dessen Streitross sich nicht von einem Fremden berühren lassen will.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du betrittst den Stall, gehst über raschelndes Stroh zum richtigen Verschlag und öffnest den Riegel am Tor. Hinter dir schwingt das Gatter quietschend wieder zu. Aus dem Nachbar-Koben dringt das rhythmische Schaben eines Striegels zu dir herüber.

Du bist noch nicht lange dort, als erneut Schritte im Stroh zu hören sind und schließlich Alena im Gang auftaucht. Sie bleibt schräg vor dem schulterhohen Tor stehen und blickt in den Verschlag neben deinem.

Du hörst eine schnarrende, raue Stimme: "Na, mein Kind, hast du es dir überlegt? Wir haben nicht mehr lange Zeit, weißt du."

Eine zweite Stimme antwortet leise: "Sprich nicht so laut, Alena. Du weißt, dass es besser ist, wenn man uns nicht miteinander sieht. Hättest du nicht bis heute Abend warten können?"

Du kennst diese Stimme, es ist die der Rondra-Geweihten Ayla.

Wenn der Held sich nicht rührt, hört er den Rest des Gespräches mit an. Auch einem Helden, dem es eigentlich widerstrebt zu lauschen, sollte klar sein, dass es auf jeden Fall so aussieht, als ob es in seiner Absicht gelegen hätte, heimlich zuzuhören.

Tritt der ungewollte Zuhörer auf den Gang, blickt Ayla sich um und sagt zu Alena: "Ich sagte doch bereits, ich habe nun keine Zeit. Komm heute Abend zur Andacht."

Dann geht sie den Gang hinunter aus dem Stall heraus. Am frühen Abend hätten interessierte Helden dann erneut die Gelegenheit, dem folgenden Gespräch zu lauschen. In diesem Fall sollten Sie jedoch den Vorlesetext entsprechend anpassen.

Andernfalls geht das Gespräch weiter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die schnarrende Frauenstimme fährt fort: "Es ist aber dringend, Schwertlöwin! Die dort draußen werden nicht lange zögern und die Burg stürmen. Es gibt zwar kaum eine Festung, die sich besser verteidigen ließe, doch bei der Übermacht ist es nur eine Frage der Zeit, bis sie fällt. Und dann ist alles sinnlos. Bitte, Ayla, lass es uns heute tun, Königin Yppolita ist doch noch bis spät in die Nacht alleine auf. Wie an den Tagen zuvor – ich sah das Licht an ihrem Fenster."

Du hörst, wie ein Striegel in einen Putzkasten geworfen wird, dann ertönt Aylas mühsam gezügelte Stimme: "Es kostet mich den Kopf, U... Alena. Eigentlich hätte ich dich sofort bei der Königin melden müssen. Sie lässt mich hinrichten, wenn sie es erfährt. Und wenn nicht sie, tut die göttliche Rondra es. Ich bitte dich, Mutter, wenn ich dir etwas wert bin, lass mich da heraus. Ich kann dir nicht helfen."

Die Alte erwidert zischend: "Wenn du mir nicht helfen kannst, muss ich mir halt selbst helfen. Ich tue es heute Nacht, allein, wenn es sein muss, und wenn du nicht da bist, weiß ich, dass du dich feige im Schoß deiner Göttin verkrochen hast!"

Du hörst ein Klatschen, wie von einer Ohrfeige. Stille herrscht, nur das Stampfen von Hufen auf dumpfem Stroh ist zu hören.

Du vernimmst ein leises, gemurmeltes: "Verzeih", dann schreitet Ayla mit schweren Schritten an deinem Verschlag vorbei, zur Stalltür und hinaus. Alena folgt ihr nach einigen Wimpernschlägen langsam und humpelnd.

Nachforschungen

Stellen die Helden Nachforschungen bezüglich der Geweihten und ihrer Mutter an, so können ihnen die Amazonen lediglich mitteilen, dass Ayla ihre Ausbildung in Donnerbach genoss – ungewöhnlich für eine Amazone. Anschließend wurde sie von Königin Yppolita persönlich zur Tempelvorsteherin Kurkums berufen, über ihre Gründe für diese Entscheidung schwieg die Königin jedoch stets.

Eine weitere Quelle stellt die *Kurkuma* dar, die Chronik der Burg. Möglicherweise erinnern sich Ihre Spieler daran und haben selbst die Idee, dort nachzuschauen, andernfalls wird auch die eine oder andere Amazone die Helden darauf verweisen. In jedem Fall müssen sie sich an Reitmeisterin Dedlana wenden, die die Chronik hütet. Legen die Helden ihr überzeugend dar, weshalb sie Einblick in das bedeutende Buch nehmen wollen, so wird sie dem zustimmen.

Aus der *Kurkuma* ist nicht nur zu erfahren, dass eine gewisse Ulissa die Mutter Aylas ist, sondern auch, dass diese die Schwester Königin Yppolitas ist und einst selbst Königin von Kurkum war. Doch saß sie aufgrund einer Intrige auf dem Thron und wurde zur Strafe verbannt. Die damaligen Umstände kennen Ihre Helden bereits aus den Erzählungen des Grafen Arve von Arvepass (Seite 28). Einen Auszug aus dem Urteil, wie die Helden es in der Chronik nachlesen können, finden Sie in **Anhang V** ab Seite 85.

Ulissa hat sich mit der Rückkehr nach Kurkum den Tod verdient, und Ayla ist eigentlich auch nicht ganz unschuldig, immerhin hätte sie die Geächtete sofort melden oder erschlagen müssen. Der Verdacht einer Verschwörung oder Rache liegt nahe.

Sollten die Helden in der Chronik auch Nachforschungen bezüglich des erwähnten Kaiserdrachen Smardur anstellen, so können sie auch dessen Geschichte erfahren. Sie finden die Zusammenhänge in der **Geschichte der Amazonen** in **Anhang 3** auf Seite 79.

Schlechte Omina

Im Zuge ihrer Recherchen in der *Kurkuma* fällt den Helden ein loses Schriftstück in die Hände, das offenbar einfach zwischen zwei Seiten der Chronik gelegt wurde. Der Text ist in einer Handschrift verfasst, die an keiner anderen Stelle der Chronik auftaucht.

Dabei handelt es sich um einen Brief der Zauberin *Nahema ai Tamerlein* an Königin Yppolita, dem eine Sterndeutung beigelegt ist. Darin prophezeit die Magierin ihrer Freundin deren bevorstehenden Tod. Beide Schriftstücke finden Sie in **Anhang V** ab Seite 85.

Es bleibt den Helden überlassen, was sie mit diesem Fund anfangen. Sie könnten das Schreiben einfach wieder zurücklegen und sich ihre eigenen orakelnden Gedanken machen, sie könnten Dedlana darauf ansprechen oder auch Königin Yppolita.

Die Reitmeisterin zeigt sich in diesem Fall überrascht und kann sich nicht erklären, wo das Schriftstück hergekommen ist. Vor wenigen Tagen hatte sie die *Kurkuma* noch in der Hand, um die Verdienste der Helden darin festzuhalten, und da sei ihr der Brief nicht aufgefallen. Er kann also erst in den letzten Tagen hinzugefügt worden sein. Und da außer ihr nur Königin Yppolita Zugang zur *Kurkuma* besitzt, muss diese selbst den Brief in der Chronik deponiert haben. Das hält Dedlana für bemerkenswert, da Yppolita wichtige Schriftstücke üblicherweise ihr überlässt, damit sie diese in die Chronik überträgt. Welchen Grund könnte die Königin also haben, ihr diesen Text vorzuenthalten?

Sprechen die Helden die Amazonenkönigin darauf an, berichtet sie ihnen schwermütig von Nahemas Besuch am 18. Rondra 1019 BF. Doch weissagte die Zauberin ihr nichts Neues, da auch das Rondra-Wunder in Kurkum im Phex 1016 BF ihr bereits ihren Tod offenbart hatte. Die Königin weiß, dass sie in diesem Krieg sterben wird, möglicherweise sogar schon in der Schlacht um Kurkum. Doch will sie dies für sich behalten, um den Amazonen nicht den Mut zu nehmen. Darum bittet sie auch die Helden.

Stellen Sie die Amazonen-Königin als schwermütig, aber entschlossen dar. Sie fürchtet den Tod nicht, sondern fügt sich bereitwillig und erhobenen Hauptes in ihr göttingewolltes Schicksal. Einzig die Umstände ihres Todes und die Ungewissheit der Zukunft der Amazonen bereiten ihr Sorgen. Ihre Tochter ist noch immer nicht zurückgekehrt, um den Thron Kurkums zu besteigen, möglicherweise ist sie gar ein Opfer der Invasion der Verdammten geworden.

Hier bietet sich die Möglichkeit eines sehr intensiven Charakterspiels mit einer einzigartigen Meisterperson, bei dem insbesondere der Zweite Gezeichnete seine einfühlsamen Fähigkeiten voll ausschöpfen kann.

Verschwörung oder Rache? (29./30. Rahja, nachts)

Tatsächlich handelt Ulissa noch in dieser Nacht. Sie versucht, in den Palast zu schleichen, um zu Yppolitas Gemächern vorzudringen. Ihre Tochter Ayla trifft sie aber zuvor im Schatten einer Mauer, um ihr das Ganze wieder auszureden und vorzuschlagen, im Tempel ein Treffen zu arrangieren – am nächsten Tag. Doch wenn Ihre Helden die Gespräche belauscht haben, werden sie vermutlich handeln, um die Intrigantinnen auf frischer Tat zu ertappen. Aber auch eine frühere Festnahme auf Initiative der Helden ist denkbar und möglich.

Sollten die Helden wider Erwarten keine Amazone in ihr Wissen einweihen und auch selbst nichts unternehmen wollen, so wird die nächtliche Diskussion zwischen Ayla und Ulissa so laut werden, dass Reitmeisterin Dedlana zufällig darauf aufmerksam wird und nach dem Rechten sieht.

Die Festnahme

Egal, ob die Helden nun auf eigene Faust unterwegs sind, einige Amazonen oder gar Yppolita selbst eingeweiht haben – die beiden Verschwörerinnen werden in jedem Fall spätestens in der Nacht zum 30. Rahja festgenommen und zunächst wortlos in den Kerker geworfen, da die Anschuldigungen der Helden sich scheinbar als wahr erwiesen haben.

Am Mittag des 30. Rahja will Yppolita, die spätestens jetzt informiert wird, über die Beschuldigten zu Gericht sitzen. Reitmeisterin Dedlana sucht die Helden sogleich auf und will von ihnen alle Einzelheiten wissen.

Das Gericht (30. Rahja, mittags)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gegen Mittag haben sich Amazonen und Flüchtlinge gleichermaßen auf dem Burghof versammelt und erwarten das Gericht. Ihr habt als Zeugen euren Platz zur Linken der Offizierinnen auf der Treppe des Palas eingenommen.

Königin Yppolita tritt aus dem Gebäude, blickt sich mit ernster Miene um und spricht: "Amazonen, Wir sitzen heute zu Gericht über zwei Frauen, die Uns, so hat es den Anschein, verraten wollten. Wir sind nun gekommen, um zu prüfen und die Verräterinnen ihrem gerechten Urteil zuzuführen. Führt sie herbei!"

Aus Richtung Bergfried, in dem der Kerker untergebracht ist, führen zwei Amazonen die Geweihte Ayla herbei, die die Hände vor dem Leib gefesselt trägt. Bei ihrem Erscheinen erhebt sich ungläubiges Gemurmel, denn jeder kennt die Geweihte, die aufrecht und mit unbewegter Miene durch die Reihen geht und schließlich vor Yppolita mit gesenktem Kopf niederkniet. Eine weitere Amazone legt das geweihte Schwert Aylas vor Yppolitas Füßen nieder.

Dann wird auch die alte Ulissa von zwei Amazonen herbeigeführt. Sie wird neben der Geweihten auf die Knie gedrückt. Schweigen breitet sich über dem Burghof aus.

Reitmeisterin Dedlana tritt vor und ergreift das Wort: "Meine Königin, ich beschuldige diese beiden Frauen, die sich da nennen Ayla Ylarsîl von Donnerbach, Geweihte der Göttin Rondra und Schwertlöwin des Tempels zu Kurkum, und Ulissa, eine verstoßene Verräterin unseres Volkes, des Hochverrats an Eurer Person und somit am Volk der Amazonen. Als ihre Beweggründe nenne ich die Tatsache, dass Ulissa Rache nehmen wollte für den Urteilsspruch, mit dem Ihr sie aus den Landen unseres Volkes verbanntet. Sie brach ihren Schwur und kam zurück nach Kurkum, und nun ist sie des Todes. Schwertlöwin Ayla werfen wir vor, dass sie sich mit Ulissa verbündete und sie verbarg, anstatt sie auf der Stelle zu erschlagen oder zu melden, womit sie den Eid der Amazonen gegenüber ihrer Königin brach. Und das tat sie mit der niederträchtigen Absicht, nach Euch das Volk der Amazonen zu führen. Denn sie ist Ulissas Tochter, die Eure Schwester ist und Euch schon einmal um den Thron zu bringen versuchte."

Die Reitmeisterin unterbricht ihre Rede, da aus den Reihen der Amazonen nun laute Rufe des Erstaunens und des Unwillens zu hören sind. Nachdem es wieder ruhiger geworden ist, fährt sie fort: "Möglicherweise stehen sie gar mit dem Feind im Bunde, da sie ausgerechnet jetzt handelten – vielleicht, um Kurkum den Belagerern in die Hände zu spielen."

Aylas Kopf ruckt hoch, die erste Reaktion, die sie bis jetzt gezeigt hat. Die Wächterin zu ihrer Rechten beugt ihr den Nacken allerdings sofort wieder grob hinunter. Amazonen und Bauern gleichermaßen lassen nun lautstark ihre Verachtung hören, Pfiffe und Verwünschungen werden ausgestoßen. Yppolita hebt selbst die Hand, und sofort beruhigt sich die Menge, auch wenn den beiden Angeklagten weiterhin finstere Blicke zugeworfen werden. Yppolita spricht selbst: "Wir wollen die Zeugen hören."

An dieser Stelle sollten die Helden ihre Beobachtungen mitteilen und Zweifel, Verdächtigungen, aber natürlich auch Entlastendes einbringen. Dedlana bittet bei unklaren Punkten um nähere Erläuterung, stellt Fragen zu den Schlussfolgerungen der Helden und verlangt auch deren Einschätzung bezüglich einer möglichen Beteiligung der Angeklagten an anderen ungeklärten Vorkommnissen der letzten Tage. Yppolita hört sich die Berichte aufmerksam an, bis alle Helden geendet haben.

Das Urteil (30. Rahja, nachmittags)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Königin blickt traurig auf die beiden knienden Gestalten herab. Sie wendet sich an die Geweihte: "Ayla, du hattest es geschworen.

Du schworst bei Rondra, deinem Leben und allem, was dir heilig war. Greifst du doch nach Gilias Thron? Hast du deine Göttin verraten, Ayla?"
Die Geweihte blickt ihrer Königin in die Augen und schüttelt dann den Kopf: "Nein, meine Königin. Den Verrat, dessen man mich hier bezichtigt, beging ich nicht. Bis auf den einen: Ich gewährte einer geächteten Hochverräterin an meiner Königin Unterschlupf. Dies tat ich aus Mitleid mit der Frau, die mir das Leben schenkte. Doch will ich mich weder entschuldigen noch rechtfertigen. Ich brach ein Gesetz meiner Königin, die ich mehr als mein Leben liebe, und erwarte ihren Richtspruch."
Die Geweihte beugt das Haupt wieder, doch ihr Gesicht ist leichenblass. Königin Yppolita blickt auf die junge Frau, und ihr seht den Widerstreit der Gefühle auf ihrem Gesicht. Doch sie beherrscht sich und wendet sich Ulissa zu: "Ulissa, Wir gewährten dir Gnade nach langer Kerkerhaft. Wir hatten dir bei deinem Leben verboten, jemals wieder Unsere Lande zu betreten. Doch hier bist du wieder. Du hast dein Leben verwirkt. Kurkum steht seinem Schicksal gegenüber, Ulissa, und du willst Rache nehmen?"
Ulissa erhebt sich langsam. "Erinnere dich nur, Schwester", hebt sie an, doch ihre weiteren Worte gehen unter in dem zornigen Gemurmel der Amazonen, die diese Respektlosigkeit vor ihrer Königin nicht dulden mögen. Doch Yppolita hebt die Hand: "Alle sollen hören, was sie zu sagen hat!"
Ulissa nickt ihr zu und fährt fort. "Erinnere dich an den ganzen Schwur, den du mich hast schwören lassen." Sie schüttelt traurig den Kopf. "Was ich damals tat, ist geschehen. Du, Schwester, bist zu einer großen Königin unseres Volkes geworden, vielleicht zu der größten nach Ayla al'Yeshinna, der ersten Herrscherin über unser Volk. Und sieh mich an", Ulissa lächelt schwach, und wie sie so dasteht, seht ihr eine alte, müde und gebeugte Frau. "Ich bin eine Bettlerin, denn die Göttin hat es so entschieden und mich gestraft. Ich will keine Rache, Yppolita, ich ..."
Sie stockt kurz, und ihr seht tatsächlich Tränen ihre runzeligen Wangen hinabrinnen. Doch sie räuspert sich: "Ich bitte dich um Vergebung. Vergebung für das, was dir in meinem Namen angetan wurde, damit ich am Ende doch noch einmal den Namen der Göttin nennen darf, den du mir verbatest. Denn ich werde sterben – das zu sehen ist keine Kunst – und will vor meinem Ende noch einmal zu ihr beten, die mich verließ, um meiner Seele willen. Willst du mir das verwehren?"
Ihr seht der Königin ihr Erstaunen an. Ulissa senkt das Haupt und fällt schwerfällig wieder vor Yppolita auf die Knie. Die Königin betrachtet die beiden Angeklagten eine Weile, dann erhebt sie sich entschlossen. Sie geht auf Ulissa zu, hebt die Hand und legt sie ihr auf die Stirn. "Wir, Yppolita von Kurkum, Königin des Volkes der Amazonen, verzeihen der Ausgestoßenen Ulissa im Namen Rondras ihre Schuld", sie hilft ihrer Schwester auf, "und entbinden sie ..."
In diesem Moment ertönt ein schrilles Pfeifen und Ulissa sackt kraftlos in die Arme Königin Yppolitas. Aus dem Hals der alten Frau ragt ein kristallener Pfeil, der beißende Kälte verströmt – ein Pfeil, der offensichtlich der Königin selbst gegolten hat.

Lassen Sie den Spielern nur wenige Augenblicke Zeit, um Aktionen ihrer Helden anzukündigen. Tun sie das nicht, so stehen sie ebenso wie vom Donner gerührt da wie die Flüchtlinge und viele Amazonen. Erst einige Herzschläge später wird ihnen der Schrei der Wachen bewusst: "Alarm! Der Feind greift an!" Während die Helden ihre Posten einnehmen, erleben sie noch folgende Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Königin Yppolita lässt ihre tote Schwester, deren Gesicht einen grässlich gemarterten Ausdruck zeigt, zu Boden sinken, und im Durcheinander von fliehenden Bauern und laufenden Amazonen hört ihr Aylas Stimme: "Lasst mich für Euch kämpfen, meine Königin, und meine Schuld mit meinem Leben begleichen!"
Yppolita gibt den Wachen einen Wink: "Löst ihre Fesseln."
Dann brüllt sie selbst: "Achmad'sunni, zu den Waffen! Wir wollen dem Feind zeigen, was es heißt, im Namen Rondras zu kämpfen!"
Und ein einstimmiger, donnernder Ruf erhebt sich über die Burg: "Für die Königin, für Rondra!"

Kapitel VI: Die letzte Nacht

Überblick

Der Kampf um Kurkum, der etwa zur dritten Stunde nach dem Mittag des 30. Rahjas beginnt, zieht sich über lange Zeit hin. Zunächst schießen Katapulte (soweit sie noch intakt sind) Hylailer Feuer und Schützen Brandpfeile auf Kurkum, dann berennen die Truppen immer wieder die Mauern. Dennoch lässt der Feind sich Zeit: Je länger sich der Kampf dann hinzieht, umso näher rückt Mitternacht und damit der Beginn des ersten Namenlosen Tages.
Heiße Gefechtsphasen sollten sich in der Schlacht mit gespannten Ruhepausen abwechseln, in denen sich der von den Mauern gedrängte Feind neu sammelt und die Amazonen und Helden ihre Wunden versorgen können. Aber auch für unverwundete Helden gibt es genug zu tun, sind doch beinahe ständig kleinere und größere Brände zu löschen, Schäden an Gebäuden und Tor zu reparieren (verlangen Sie passende Handwerks-Proben), neue Pfeile auf die Zinnen zu schaffen und natürlich Verletzte zu versorgen (*Heilkunde Wunden*, BALSAM, HEXENSPEICHEL).
Geben Sie den Helden während des Kampfes immer wieder die Möglichkeit, sich in heldenhaften Szenen zu beweisen und über sich hinaus zu wachsen. Heldentaten wie Sprünge von der innen etwa fünf Schritt hohen Wehrmauer, der Kampf auf dem schmalen Steg eines Belagerungsturms und die Verteidigung der Zugbrücke gegen eine Übermacht sollten sich durch gewitzte Einfälle und waghalsige Aktionen bewerkstelligen lassen – diese kleinen Teilsiege werden die einzigen sein, die die Helden in diesem Abenteuer erringen können.
Die Werte der generischen Angreifer in diesem Kapitel finden Sie auf Seite 152 im **Anhang I**, Vorschläge für weitere und optionale Szenen finden Sie wie gewohnt im Kasten **Weitere Szenen** auf Seite 65. Während des Kampfes sollten Sie den Spielern immer wieder mit kleinen Einschüben verdeutlichen, was Königin Yppolita gerade tut. Sie wird in erster Reihe und mit gewaltiger Ausdauer dem Feind entgegentreten. Es sollte jedoch der Eindruck vermittelt werden, dass die Königin sehr wohl weiß, was sie tut, und sie ihr ganzes Geschick einsetzt, den Kampf zu gewinnen.
Die Helden erleben in dieser Schlacht die Invasion der Verdammten hautnah, und diese Invasion wird sie in den kommenden Monaten noch in ganz Tobrien verfolgen. Kriege sind stets blutig und verlustreich, doch dieser hier ist aufgrund der Skrupel- und Gewissenlosigkeit Borbarads und des zerstörerischen Wesens der niederhöllischen Mächte noch einmal deutlich brutaler und erbarmungsloser als alles, was die Helden bereits erlebt haben könnten. Sparen Sie also nicht mit blutigen Details und scheuen Sie sich auch nicht, eine lieb gewonnene Meisterperson ohne viel Pathos zu Boron zu schicken. Den Helden soll klar werden, wie verletzlich sie sind und wie vergänglich das Leben ist – der Tod macht auch vor Helden nicht Halt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Geschosse sausen über eure Köpfe, ihr hört sie dumpf oder klirrend aufschlagen. Dann seht ihr Feuerschein: Das Dach der Scheune steht in Flammen. Aus dem Innern des Bauwerks hört ihr entsetztes Kreischen: Die älteren Bauern und jungen Kinder befinden sich in dem brennenden Gebäude.
Nur dem Rondra-Tempel, der von den Stufen bis zum Giebel aus Stein besteht, können die Brandgeschosse nichts anhaben. Auf dem Hof seht ihr, wie einige Flüchtlinge versuchen, mit Wasser und Tüchern die Flammen zu ersticken, doch das Brandöl wird durch das Wasser nur weiter über den Hof geschwemmt, die Tücher und Kleider der Bauern fangen Feuer.

Die Helden müssen eilig die Scheune evakuieren und die Flüchtlinge in den Tempel oder ein anderes, noch nicht brennendes Gebäude bringen. Dabei sind sie immer wieder dem Pfeilhagel der Angreifer ausgesetzt, die den gesamten Burghof mit Geschossen eindecken. Würfeln Sie für jeden Helden einen W20 und schildern Sie, wie trotz ihrer Bemühungen ein gutes Dutzend Flüchtlinge den Pfeilen zum Opfer fällt. Bei einer 16–19 wird der Held von einem Pfeil, bei einer 20 sogar von zwei Pfeilen getroffen, die jeweils 1W6+6 TP anrichten. Es spielen sich tragische Szenen ab, wenn ein Kind an der Hand der Mutter von einem Pfeil getroffen wird oder ein alter Mann auf halbem Weg stürzt und eine junge Frau, die ihm aufhelfen möchte, ihre Hilfsbereitschaft mit dem Leben bezahlt.
Sollten Sie die Szene der brennenden Firunföhre (Seite 50) noch nicht verwendet haben, dann können Sie sie hier einfügen. Bedenken Sie außerdem, dass der Brunnen ständig aufs Neue zufriert, wenn den Helden keine dauerhafte Möglichkeit einfällt, dies zu verhindern. Das Löschen des Hylailer Feuers erweist sich als schwierig, da Wasser den Brand nur noch weiter ausbreitet. Die Flammen müssen mit Sand, Decken oder Magie (z.B. AEROFUGO) erstickt werden.
Haben die Helden bereits im Vorfeld alle Onager zerstört oder deren Bau verhindert, so ist es der *Legionär von Yaq-Monnith*, der mit unmenschlicher Kraft die Tonkrüge mit Hylailer Feuer über die Burgmauer schleudert.

Der erste Ansturm (30. Rahja, nachmittags)

Wenige Minuten, nachdem der erste Pfeilhagel auf die Burg niedergegangen ist, setzen sich die Truppen in Bewegung. Dieser Angriff des Feindes erfolgt auf alle Seiten Kurkums gleichzeitig, um die ohnehin schwachen Kräfte der Verteidiger weiter aufzuspalten. So müssen sich die Amazonen und die kämpfenden Bauern auf die gesamte Länge der Mauer verteilen.
Am Fuße des Mauerabschnitts der Helden können diese Blotgrim ausmachen, der sich aus einer Gruppe Söldner löst und entschlossenen voranstürmt. Dabei trägt er einen ölig schimmernden, schwarzen Anderthalbhänder, der bei jeder Bewegung einen Schweif aus Eiskristallen hinter sich herzieht. Gestatten Sie den Helden einige Aktionen, bevor der Eisbarbar den Schutz eines Felsens am Ufer des Burggrabens erreicht hat. Von dort streckt er seine Klinge in das Wasser des Grabens, das sich augenblicklich mit einer dünnen Eisschicht überzieht, die sich zusehends weiter ausbreitet.
Es dauert kaum eine Spielrunde, bis der gesamte Burggraben unter der niederhöllischen Kälte völlig zugefroren ist. Mit Sturmleitern und einem Rammbock rücken die Söldner nun den Mauern und dem Tor zu Leibe, und es dauert nicht lange, bis die ersten die Zinnen erreicht haben. Blotgrim zieht sich dagegen wieder ins Lager zurück, wobei die Helden ihn aus den Augen verlieren.
Lassen Sie die Helden schnell entscheiden, ob sie weiterhin die Flüchtlinge in Sicherheit bringen wollen oder sich lieber in den Kampf auf der Mauer stürzen möchten. Denkbar wäre auch die heroische Verteidigung des Tors durch einen kleinen Ausfall. In jedem Fall sollten Sie den Helden fortan abgesehen vom allgegenwärtigen Schreien, Waffenklirren und Pfeifen der Pfeile nur ihre unmittelbare Umgebung beschreiben. Es ist unmöglich, sich im Gefecht seiner eigenen Haut zu erwehren und zugleich einen Überblick über die ganze Burg zu bewahren.
Einzig der Dritte Gezeichnete ist aufgrund seines Zeichens fähig, in Windeseile mit kurzen Blicken die Situation zu erfassen und taktisch zu analysieren. Alle anderen Helden müssen dazu eine reguläre Aktion *Orientierung* (**MBK 20**) aufwenden. In diesem Fall können Sie ihnen einzelne Momentaufnahmen des Kampfgeschehens schildern.

Durchbruch zum Burgtor

Die Bögen der Amazonen und Steine der Bauern verfehlen ihre Wirkung nicht, und für einen Moment scheint es, als sei der Feind vorerst zurückgeschlagen. Doch ein hastiger Blick rundum zeigt, dass an der Ostmauer fast ein Dutzend der schwarzroten Söldner durchgebrochen ist und sich gerade zum Torturm durchzuschlagen versucht. Die Gegner dringen zum Mechanismus im rechten Torturm vor und schaffen es tatsächlich, die Zugbrücke hinunter zu lassen und das Tor zu öffnen.
Just in diesem Moment sollten die Helden den Torturm erreichen. Hier können sie nun versuchen, sich einerseits der Söldner zu erwehren, andererseits aber auch schnellstmöglich zumindest das Tor wieder zu schließen, bevor sich der Burghof mit Borbaradianern gefüllt hat.
Machen Sie es ihnen nicht zu leicht und stellen Sie sie vor die Wahl, den Mechanismus des Tors ganz zu zerstören. In diesem Fall würde das Tor sich schlagartig schließen, ließe sich aber auch nicht mehr öffnen. Andernfalls sind 20 Aktionen nötig, während der ein Held den Mechanismus bedienen muss und von seinen Kameraden geschützt werden sollte.

Der zweite Ansturm (30. Rahja, spät nachmittags)

Nach nicht einmal einer Stunde der Ruhe, während der der Feind sich neu formiert und seine Verwundeten in die Lazarette schafft, nehmen die Söldner bereits wieder Aufstellung für den nächsten Sturm. Die kurzzeitige Öffnung des Tors und der Zugbrücke hat sie mit neuer Zuversicht erfüllt.
Lassen Sie auch den Helden kaum Zeit, sich um etwas anderes als die notdürftigste Wundversorgung und erneute Kampfvorbereitung zu kümmern, bevor die Borbaradianer erneut mit lautem Gebrüll auf die Burg zustürmen. Diesmal werden auch behäbig knirschend die beiden großen Belagerungstürme in Richtung der Mauer geschoben. Hinter den Zinnen des Turms nehmen Bogenschützen die auf gleicher Höhe stehenden Verteidiger auf den Mauern Kurkums unter Beschuss.
Spielen Sie einige exemplarische Angriffe von Söldnern durch, die mit Sturmleitern die Mauern zu erklimmen versuchen, bevor der erste Belagerungsturm die Mauer erreicht.

Auf hohen Zinnen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Rumpelnd nähert sich der große, mit Leder bespannte Belagerungsturm der Mauer. Noch gut fünf Schritt trennen ihn von den Zinnen Kurkums, als mit lautem Getöse eine hölzerne Zugbrücke herabgelassen wird.
Krachend schlägt sie auf den Zinnen auf, und sofort stürmen Dutzende Söldner aus dem Turm auf die Mauern – mehr als die Amazonen dort zurückschlagen könnten.

Die Helden werden den Amazonen vermutlich dringend zu Hilfe eilen. Im weiteren Verlauf werden die Söldner ein Stück der Mauer so fest unter ihre Kontrolle bringen, dass in ihrem Rücken immer neue Kameraden über Sturmleitern und den Belagerungsturm auf die Zinnen gelangen.
Erst der Einsatz der Helden und die opferbereiten Ausfälle einiger Amazonen können die Borbaradianer wieder zurückdrängen – dafür droht jetzt das Tor unter dem Ansturm einer Handvoll Sappeure mit

einem Rammbock nachzugeben. Schildern Sie die Situation aussichtslos, überall dringen Feinde unaufhaltsam in die Burg, und ihre gewaltige Überzahl kann von den Helden und Amazonen nicht bewältigt werden.

Schatodors Hilfe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Immer mehr Angreifer drängen von Belagerungstürmen und Leitern über die Zinnen. Die Mauern sind übersät von toten Streitern beider Seiten. Die Lage ist verzweifelt.
Da hört ihr einen vielstimmigen kehligen Schrei: "Ka Garoschnax!" Außerhalb der Mauern stürmen plötzlich gut 50 Zwerge mit erhobenen Äxten heran und fallen dem Feind in den Rücken. Die Söldner sind derart überrascht, dass beinahe zwei Dutzend den Zwergen zum Opfer fallen, bevor sie überhaupt begreifen, was passiert ist.
Auch in die Kämpfer auf den Zinnen kommt Unruhe und an immer mehr Stellen können die Amazonen sie zurückdrängen.

Nun sollte es den Helden innerhalb kurzer Zeit gelingen, ihren jeweiligen Mauerabschnitt von Gegnern zu befreien. Die nachrückenden Söldner von den Sturmleitern bleiben plötzlich aus, da sie sich wieder an den Abstieg gemacht haben, um ihren Kameraden am Boden gegen die Zwerge beizustehen.
Dafür offenbart sich ein neues Problem: Die zwergischen Kämpfer schlagen sich langsam in Richtung des Tors durch, während ihnen von allen Seiten Borbaradianer zusetzen. Wenn das Tor nicht rechtzeitig geöffnet wird, würden die Zwerge davor von der Überzahl der Borbaradianer aufgerieben werden. Zu dieser Erkenntnis kann spätestens der Dritte Gezeichnete mit einer gelungenen *Kriegskunst*-Probe kommen. Die Helden sollten schleunigst Zugbrücke und Tor öffnen, um die Zwerge einzulassen. Dies dauert eigentlich 40 Aktionen, diese Zeit kann aber mit einer KK-Probe halbiert werden. Haben die Helden jedoch die Mechanik zerstört, als der Feind das Tor geöffnet hatte, so hilft nun ausschließlich rohe Gewalt. Insgesamt müssen 50 Punkte aus gelungenen KK-Proben angesammelt werden. Die Anzahl der dafür notwendigen Proben bestimmt die Menge der Erschöpfungspunkte, die der jeweilige Held erleidet. Jede Probe erfordert vier Aktionen.
Denkbar wäre auch ein schneller Reiterausfall der Amazonen, um den Zwergen zu Hilfe zu kommen und gleichzeitig das Tor freizuschlagen. Die Entscheidung dazu müsste ein Held allerdings sehr schnell treffen, da sonst das Satteln der Pferde länger dauert, als die Zwerge sich den Borbaradianern noch widersetzen können.

Die Zwerge, die noch lebendig das Innere der Burg erreichen, zählen kaum zwei Dutzend. Über die Hälfte der Kämpfer sind bereits gefallen, haben jedoch auch unzählige Gegner mit in den Tod genommen. Bergkönig *Omgrasch Sohn des Orbal* ist in Schatodor geblieben, um auch Lorgolosch auf einen möglichen Angriff Borbarads vorzubereiten. Dafür ist aber der Kesselflicker Dorodosch Sohn des Dagosch unter ihnen, der zurückgekehrt ist, um seine oberirdische Heimat zu verteidigen. Zwar hat er sich eine schwere Beinwunde zugezogen, dennoch blickt er grimmig drein und stemmt entschlossen die Axt auf die Schulter. In der Folge werden sich die Zwerge überall dort in der ersten Reihe an der Verteidigung beteiligen, wo ihre Äxte gerade am dringendsten gebraucht werden.

Der dritte Ansturm (30. Rahja, abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Feind ist vorerst zurückgeschlagen. Rund um die Burg sammeln formieren sich die Einheiten neu, doch vorerst warten sie ab, während sich die Praiosscheibe dem Horizont nähert.
Die Wolken reißen noch einmal auf, während atemlose Stille über dem Schlachtfeld liegt. Rote Sonnenstrahlen fallen auf eure Haut, aber selbst diese können die Kälte nicht mehr aus euren Gliedern vertreiben.
Im Westen türmen sich violette Wolkenberge, die sich langsam, doch stetig vor das Hoffnung spendende Licht schieben, um es schließlich gänzlich zu verbergen. Auf euren Mauern gehen unruhig die Wachen auf und ab, ihr Atem weht wie Frostfahnen, die sich vor dem letzten Licht abheben. Zwielicht senkt sich über das stille Land, und sonst scheint sich nichts zu regen. Die Umgebung verdunkelt sich rasch, wird immer düsterer, bis euch schlussendlich Dunkelheit umhüllt, die nur vom flackernden Feuerschein und dem Licht weniger Fackeln erhellt wird.
Der letzte Tag des alten Jahres ist gestorben.

Die kurze Phase der Ruhe ist dringend nötig, um Verwundete zu versorgen, Gefallene von den Zinnen zu schaffen und wieder einmal notdürftig das Tor zu reparieren. Auch der Feind birgt seine Verletzten und lässt nur die Toten zurück, die zu Füßen der Mauer auf dem dicken Eispanzer des Vildrom verstreut liegen.
Königin Yppolita, die leicht verwundet ist, ruft die Offizierinnen und Helden erneut zum Kriegsrat ins Kaminzimmer. Reitmeisterin Dedlana und Kastellmeisterin Xaviera sind unverletzt, Stallmeisterin Lane hat einen Arm verloren und kann sich vor Schwäche kaum noch auf den Beinen halten, Schatzmeisterin Shiala ist bereits gefallen. Doch kaum haben sich alle versammelt, ertönt draußen auch schon der Alarmschrei einer wachhabenden Amazone.



Im Schutz der Nacht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Fackelschein springt auf, in die Truppen draußen gerät Leben. Vom Lager nähern sich neue Einheiten, die direkt auf das Tor zumarschieren. Ein grelles Signal durchschneidet die Nacht, und wieder stürmen die Schergen des Feindes brüllend zu den Mauern. Im Schutz der Nacht und nicht von Praios' sengenden Strahlen verbrannt, marschieren die Untoten langsam, schweigend und stetig auf die Tormauer zu.

Die Untoten versuchen mit vereinten Kräften, Tor oder Gitter aufzubrechen, während die restlichen, beweglicheren Truppen zu Leitern greifen, um die Mauern zu erobern. Im Kampf gegen die Untoten müssen die Helden und Amazonen feststellen, dass diese Kreaturen sich von Fernwaffen kaum beeindrucken lassen.

Das Ringen um die Mauern zieht sich hin, doch auch hier sollten Sie die Helden beschäftigen, indem Sie ihnen eine begrenzte Zahl an Gegnern präsentieren, die sie von den Zinnen schleudern können. Doch die Helden sind nicht überall. Der Feind schwappt in kleinen Grüppchen über die Mauern, bis sich wieder eine erkleckliche Anzahl gesammelt hat.

Das Duell

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Dritten Gezeichneten:
Blut läuft dir in die Augen, und rote Schleier trüben deine Sicht. Gerade hast du wieder eine Söldnerin mit einem mächtigen Hieb über die Brüstung geschickt. Dein Blick folgt noch einen Augenblick der mit einem gellenden Schrei in die Tiefe stürzenden Frau, da siehst du keine zehn Schritt weiter einen Mann über die Zinnen steigen.

Er ist ein muskelbepackter Hüne mit zotteligem, schlohweißem Haar, das ihm bis über die Schultern fällt. Der Barbar trägt trotz der eisigen Kälte nichts weiter als ein Stück schmutzig-weißen Fells um die Lenden, in seinen kräftigen Händen hält er einen beeindruckenden, schwarzen Anderthalbhänder, auf dem Eiskristalle funkeln. Wie beiläufig fegt er mit dem Arm einen Bauern von der Mauer und treibt einer Amazone seine Waffe rücklings zwischen die Schulterblätter.

Du hast das Gefühl, die Luft sei schlagartig noch frostiger geworden. Klirrende Kälte kriecht in deine Glieder und lähmt deinen Verstand. Doch dann spürst du plötzlich Hitze in dir aufwallen. Rasende Wut kocht in dir hoch und pocht in deinen Schläfen.

Der Barbar dreht sich zu dir um und betrachtet dich abschätzend, bevor er das funkelnde Schwert mit beiden Händen packt und dir entgegentritt. Seine ganze Gestalt, jede kleinste Bewegung, jeder zu Eiskristallen erstarrende Atemzug erscheint dir als eine einzige höhnische Herausforderung. Die Kämpfe um dich herum, deine Gefährten, Kurkum und die Amazonen, das alles verschwindet in einem diffusen Nebel der Bedeutungslosigkeit. All deine Sinne sind nur noch auf deinen Gegner fixiert.

In dieser Situation gewinnt das Dritte Zeichen die Oberhand über den Gezeichneten. Es versetzt seinen Träger in den Kampfrausch des *N'Churr* (**MdD 259**) und zwingt ihn, die Herausforderung des Eisbarbaren anzunehmen. Bei dem Barbaren handelt es sich um den Nagrach-Paktierer Blotgrim, und der Anderthalbhänder ist seinem erzdämonischen Herrn geweiht. Die Klinge *Hyrr-Kanhay* ist eines der Schwesterschwerter der Charyptoroth-Waffe *Yamesh-Aquam*, die die Gezeichneten an den Pforten des Grauens erobern konnten (**MdD 104f.**). Ein aufmerksamer Held könnte sie vielleicht wieder erkennen. Nehmen Sie sich am Spieltisch die Zeit, dieses gewaltige Duell separat auszufechten, und machen Sie es zu einer echten Herausforderung für den Dritten Gezeichneten. Passen Sie ruhig auch die Kampfwerte des Eisbarbaren an die des Gezeichneten an, um eine Kampfentscheidung hinauszuzögern.

Blotgrim
Hyrr-Kanhay: **INI** 15+W6 **AT** 23 **PA** 19 **TP** 2W+9 **DK** NS
LE 43 **AU** 47 **KO** 18 **MR** 8 **GS** 7 **RS** 6 (ARMATRUTZ)
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Ausfall, Befreiungsschlag, Eisern, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Klingensturm, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag, Ausdauernd, Kälteresistenz, Zäher Hund, Natürlicher Rüstungsschutz; Nagrachwahn
Paktgeschenke: Beutesinn, Nagrachs Hauch, Schutz vor göttlichem Wirken IV (selbst), Dämonische Waffe (*Hyrr-Kanhay*)

Über die ersten Kampfrunden sollte der Kampf hart aber ausgewogen verlaufen. Ein wirbelndes Schneegestöber umgibt die beiden Kämpfenden, so dass außenstehende Beobachter nur diffuse Momentaufnahmen des Duells mitbekommen und kaum eingreifen können. Blotgrim versucht, die Stärken und Schwächen seines Gegners auszuloten und sich selbst keine Blöße zu geben. Er lässt Zurückhaltung walten und wirkt äußerst beherrscht und gefühlskalt. Lassen Sie anschließend ruhig auch den Gezeichneten für ein paar Kampfrunden die Oberhand gewinnen. Dann jedoch entfesselt Blotgrim die ganze Macht des Schwerts.

Hyrr-Kanhay

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Dritten Gezeichneten:
Gerade glaubst du, eine verlässliche Schwäche in der Verteidigung des Hünen gefunden zu haben, als dir schlagartig eine eisige Kälte das Blut in den Adern gefrieren lässt. Das Schwert des Barbaren überzieht sich zusehends mit einer dicken Eiskruste und erinnert nach wenigen Augenblicken an einen riesigen, scharfkantigen Eiszapfen.

Du merkst, wie die klirrende Kälte deine Reaktionen bremst und dich träge werden lässt. Es fällt dir schwer, dich auf deinen Gegner zu konzentrieren, und immer öfter streift dich seine Waffe, der du zu langsam ausgewichen bist.

Verringern Sie in jeder weiteren Kampfrunde Initiative, Attacke, Parade und die körperlichen Attribute des Gezeichneten um je einen Punkt, während Blotgrim keinerlei Einbußen durch die niederhöllische Kälte hinnehmen muss. Die Situation sollte immer verzweifelter werden, bis der Held sich schließlich kaum noch rühren und nur mit größter Mühe verteidigen kann.

Der Zorn Rondras

Wenn Blotgrim dann gerade triumphierend die Waffe hebt, um den finalen Schlag zu führen, fährt mit einem ohrenbetäubenden Krachen ein gewaltiger Blitz vom Himmel.

Es dauert einige Augenblicke, bis alle Zeugen realisieren, was gerade geschehen ist. Der Dritte Gezeichnete findet sich mitten auf dem Burghof wieder, wohin er geschleudert wurde. An der Stelle, an der er bis vor kurzem noch auf der Mauer stand, klafft eine breite Bresche, durch die in Kürze die ersten Untoten auf den Burghof wanken werden. Von Blotgrim findet sich keine Spur.

An eine Suche nach dem Nagrach-Schwert Hyrr-Kanhay ist angesichts der durch die Bresche strömenden Feinde nicht zu denken. Savolina wird das Schwert nach der Schlacht an sich nehmen, und so wird es schließlich in den Besitz Gloranas der Schönen gelangen.

Sollte Ihr Dritter Gezeichneter wider Erwarten aus eigener Kraft mit Blotgrim fertig werden, sollten Sie ihm diesen Sieg auch gönnen. In diesem Fall wird Rondra dann mit dem Blitzschlag in einen aussichtslos erscheinenden Kampf der Geweihten Ayla gegen eine Übermacht eingreifen und dabei die Bresche in die Mauer schlagen. (Diese Option sollten Sie natürlich auch wählen, wenn Ihnen ein göttlicher Eingriff in den Kampf eines Helden als unbefriedigend für den Spieler erscheint.)

Weitere Szenen

- Irgendwann im Laufe der Angriffswellen schickt der Schwarzmagier Xeraan seinen Legionär von Yaq-Monnith ins Kampfgeschehen. Für Xeraan stellt der Einsatz sozusagen die Generalprobe für die Eroberung Warunks dar, für die er den massiven Einsatz seiner Legion von Yaq-Monnith geplant hat. Schildern Sie, wie der kindliche Dämonoid mit großen Sätzen beispielsweise über die Trümmer der Bresche in der Ostmauer springt und gnadenlos unter den Verteidigern wütet. Schließlich sollten sich die Helden natürlich seiner annehmen. Bei den Kampfwerten des Legionärs können Sie sich an den Angaben auf Seite 153 orientieren. Entschärfen Sie den Dämonoiden aber etwas, da es sich ja noch um einen 'Prototypen' handelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Finstere Nacht umfängt euch seit langem. Es gibt so viel zu tun, um die Mauern Kurkums zu verteidigen, dass ihr kaum gemerkt habt, wie viel Zeit vergangen ist. Doch als ihr während einer kurzen Verschnaufpause einen Blick in den Nachthimmel wagt, wird euch klar: Mitternacht ist heran. Die Zeit des Namenlosen hat begonnen.
Ihr hört vielfaches Sausen und Bersten, dann springen wieder allerorten in der Burg gierig fressende Flammensäulen auf. Ihr seht, wie nun auch der Stall getroffen wird und brennt. In den Kampfeslärm mischt sich das panische Wiehern von Pferden, man hört Krachen und Bersten von Holz.

Wieder schleudern die Onager kleine Tonkrüge mit Hylailer Feuer in die Burg. Dieses Mal ist es der Stall, der schnell lichterloh brennt. Einige Amazonen rennen sogleich in das Gebäude, um die wertvollen Rösser daraus zu befreien. Vielleicht haben die Helden ja selbst im Stall das eine oder andere Pferd, das ihnen etwas wert ist, oder sie begleiten eine der Amazonen, die versucht, die Tiere zu retten. Das ist zwar nicht gerade klug, da man bei dem Kampf im Hof nicht auch noch eine Herde panischer Pferde gebrauchen kann, doch keine Amazone würde ihr Tier einfach so verbrennen lassen. Und so können sie ja vom Pferd aus kämpfen, wenn es gelingt, die Tiere zu beruhigen.
Das Befreien der Tiere stellt sich jedoch nicht als ungefährlich heraus, denn sie sind im brennenden Stall blind vor Angst und überrennen fast alles, das sich ihnen in den Weg stellt. Verlangen Sie deutlich erschwerte Proben auf *Abrichten* und *Orientierung*, um die panischen Pferde zu beruhigen und im verqualmten Stall den Ausgang wiederzufinden.

Das geflügelte Ross

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Aus dem brennenden Stall galoppiert wiehernd ein Pferd, dessen schwarzer Leib im Halbdunkel schillert. Nervös schnaubend wirft es den Kopf hin und her, bevor sich seine bebenden Muskeln anspannen und es mit einem Satz abspringt – und in der Luft zwei weite, prachtvolle Schwingen ausstreckt.



Der *Rabe*, das Ross der Amazonenkönigin, trabt durch die Luft auf den Zweiten Gezeichneten zu. Befindet dieser sich gerade im Kampfgetümmel, so setzt das Pferd dessen Gegnern mit Huftritten zu, bis die unmittelbare Gefahr gebannt ist. Dann landet der Rabe neben dem Gezeichneten und stößt ihn mit der Nase an: Offensichtlich soll er aufsteigen.
Sobald der Held der Aufforderung nachgekommen ist, erhebt sich der Rabe in die Lüfte und lässt zur Verwunderung aller Kurkum bald schon hinter sich. Nehmen Sie den Spieler des Gezeichneten beiseite und spielen Sie mit ihm die im grauen Kasten **Smardur** auf Seite 67 beschriebenen Ereignisse separat durch. Fahren Sie anschließend für die übrigen Spieler mit dem folgenden Abschnitt fort.

Weitere Informationen zu *Rabe* können Sie dem **Anhang I** ab Seite 75 entnehmen.

Abwesende Heldin – gelangweilter Spieler

Um weiterhin am Geschehen in der Burg beteiligt zu sein, könnte der Spieler des Zweiten Gezeichneten für die Zeit der Abwesenheit seines Helden die Rolle einer Amazone oder eines Zwergen übernehmen. Hier bieten sich beispielsweise Kastellmeisterin Xaviera und der Kesselflicker Dorodosch Sohn des Dagosch an, die sich beide gerade im Burghof befinden und den Abflug des Raben beobachtet haben.
Wenn Sie die Gruppe gar nicht trennen möchten, könnte der Zweite Gezeichnete auch lediglich sein Zeichen zu Smardur entsenden. In diesem Fall können Sie die Szenen in der Drachenhöhle dennoch spielen, der Spieler des Gezeichneten kann dann die Rolle seines Zeichens übernehmen.
Wenn Ihnen keine der Optionen zusagt, können Sie natürlich auch einfach Kastellmeisterin Xaviera den Rücken des Raben besteigen und zum Kaiserdrachen fliegen lassen.

Der wahre Gegner

Nur Helden auf der Mauer können beobachten, wie ein weiteres Banner Schergen gemächlich auf das Tor zukommt. Im Inneren eines Kreises aus Söldnern und Xeraans Garde laufen zwei Frauen und ein Mann, die von drei weißen Höllenhunden mit grün schimmernden Augen umgeben sind. Sie nähern sich dem Tor, und während von den Söldnern immer wieder einige durch gut gezielte Schüsse getötet werden, scheinen die Geschosse von diesen dreien abzuprallen.
Bei den beiden Frauen und dem Mann handelt es sich um die Heerführerin Lutisana von Perricum, den Nekromanten Sulman al'Venish und die Hexe Savolina. Kurz vor dem Tor hebt Sulman die linke Hand, spreizt die Finger in Richtung des Tors und lässt mittels eines mächtigen DESINTEGRATUS (**LC 43**) das halbe Tor zu Staub zerfallen. Helden im Burghof nehmen dies erst wahr, als sich plötzlich das Tor in Staub auflöst.

Dämonen!

Während Lutisana und Savolina vor dem Tor stehen bleiben, hetzt letztere mit einem keifenden

weiter auf Seite 68

Der Rabe, der seinen Namen ganz zurecht trägt, da er ebenso kraftvoll und elegant wie ein Rabe zu fliegen versteht, trägt den Helden weg von Kurkum, über Berge und Täler, zu einer großen Höhle auf der Spitze des *Graukopfs*, des höchsten der Beilunker Berge.
Das Pferd landet auf einem Plateau vor einer großen Höhle. Es ist finstere Nacht, am beinahe wolkenlosen Himmel sind die Sterne zu sehen. Von der Schlacht um Kurkum ist hier oben nichts mehr zu spüren.
Dem Helden bleibt kaum eine andere Wahl, als sich in die Höhle zu wagen.

Im Hort des Kaiserdrachen

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Der finstere Stollen in den Berg hat gewaltige Ausmaße. Abgesehen von einigen aufgescheuchten Fledermäusen ist jedoch nichts zu sehen. Nur ein Geräusch dringt an deine Ohren – ein Geräusch, das langsam deutlicher wird, je tiefer du in die Höhle gehst.
> Erst klingt es wie das leise Rauschen eines fernen Wasserlaufs, das tausendfach von den Wänden widerhallt. Dann wird es zu einem im steten Wechsel an- und abschwellenden Schnaufen, bis es nach etwa 100 Schritt als ein gewaltiges, gleichförmiges Fauchen ertönt.

Die Ursache des Fauchens ist ein großer Leib, der hinter der nächsten Biegung zusammengerollt auf dem Boden liegt, unter sich einen Berg von Gold und Edelsteinen. Langsam hebt sich ein gezackter Hornkamm, der von einem fast mannshohen Schädel zu dem rotgolden geschuppten Rücken läuft. Der Drache liegt schlafend inmitten der Höhle.
Der Zweite Gezeichnete erinnert sich an dieser Stelle hoffentlich seiner Aufgabe, die Feinde Borbarads zum Bündnis zu bitten. Der Kaiserdrache Smardur ist ein solcher Feind.
Mehr über den Kaiserdrachen finden Sie ab Seite 70.

Der 'Bund-Gewandete'

Den mächtigen Kaiserdrachen zu wecken sollte mit etwas Gewalt nicht allzu schwierig sein. Ihn dagegen von der Dringlichkeit eines Bündnisses zu überzeugen schon eher. Smardur ist verständlicherweise nicht nur wenig erfreut über die Ruhestörung, sondern scheint auch noch etwas verschlafen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Langsam und träge regt sich der Drachenleib. Nach und nach bäumt sich der Kaiserdrache auf seinem Hort auf – der mächtige Körper wächst und wächst in die Höhe, die Flügel beginnen sich über fast den gesammten Höhlendurchmesser auszubreiten. Eine Stimme, alt und mächtig, erfüllt das Innere deines Kopfes, während der Drache seinen Hals weit in die Höhe reckt und wie ein heulender Wolf Feuer an die Decke spuckt: "Wer wagt es, mich, Smardur, den Kaiser von Kurkum, zu erwecken? Wer wagt es, meinen Hort zu betreten? Wer wagt es, den Augenblick der Zeit zu bestimmen, den einzig der 'Bund-Gewandete' für mich zu bestimmen hat? Sprich!"
> Der gewaltige Drachenkopf fährt zu dir hinunter, und alte, weise und von Zorn erfüllte Augen blicken dich an. Smardurs Schwanz peitscht, dass die Höhle erzittert. Keine Frage, der Drache ist erwacht.

Smardur hat sehr wohl erkannt, dass vor ihm ein besonderer Sterblicher steht. Schon vor Jahren hatte er von einem Boten geträumt, den er immer den 'Bund-Gewandeten' nannte – also jenen, der mit Zeichen des Bundes (dem Wandelnden Bildnis) angetan ist und zum Bündnis bitten würde. Der Kaiserdrache der Amazonen ahnt, dass die Ankunft des Zweiten Gezeichneten seinen letzten Tag auf Dere einleiten würde. Erst vor einem Mond (11. Ingerimm bis 8. Rahja 1019 BF) spürte auch er die schweren Erschütterungen der Sphären, in deren Folge auch der untote Drache *Rhazzazor* in der Gor von Borbarad wiedererweckt worden war. Seit diesen Tagen hat Smardur auf die Ankunft des 'Bund-Gewandeten' gewartet – und gehofft, der Kelch der Katastrophe würde an ihm und seinen Amazonen vorübergehen.
Sobald sich der Zweite Gezeichnete vorgestellt hat, sinkt Smardur – fast, als würde er kraftlos sein – zusammen und begibt sich so auf eine Höhe mit dem Helden, um diesem zuzuhören. Für den Gezeichneten mag es immer wieder den Anschein erwecken, als sei der Drache wieder eingeschlafen, wenn dieser für Minuten die Augen schließt. Unterbricht er deshalb aber seine Rede, so fordert Smardur ihn sofort auf fortzufahren.
Smardur erkennt mit jedem Satz des Helden mehr, dass seine Zeit gekommen ist – und lässt sein Leben noch einmal Revue passieren. Und dies braucht bei einem Kaiserdrachen seine Zeit.
Strapazieren Sie die Geduld des Helden, lassen Sie Smardur aber kurze skeptische Fragen stellen, die sein ernsthaftes Interesse verraten und zeigen, dass der Kaiserdrache aufmerksam zuhört.
Achten Sie bei der Darstellung Smardurs darauf, dass es sich bei ihm um eines der mächtigsten Wesen Aventuriens handelt. Seine unermessliche Lebenserfahrung, seine Andersartigkeit, aber auch seine mystische Verbindung mit den Kurkumer Amazonen sollten sich in dem Gespräch mit dem Zweiten Gezeichneten wiederspiegeln. Greifen Sie dabei auf die Hintergrundinformationen in diesem Band (**Geschichte der Amazonen** auf S. 79, Smardur in den **Dramatis Personae** auf S. 74) und die Informationen zu Kaiserdrachen in **ZBA 47** (Mythologie) und **ZBA 84** (Allgemeines) zurück. Auch Details aus seinen Träumen, seinen Hoffnungen und seinen Befürchtungen sollten Teil des intensiven Gesprächs sein.
Weitere prägnante Sätze können sein:

- "Heute war ein seltsamer Tag. Die Gestirne stehen nie gut an den fünf Namenlosen Tagen. Aber noch nie habe ich erlebt, dass mir auch der Horizont, die Luft, ja, selbst die Berge unwahr vorkamen."
- "Smardur dient den Amazonen nicht. Was uns verbindet, ist, dass wir alle Diener einer höheren Macht sind."
- "Der Sohn des Nandus ist wiedergekehrt – ja, auch wir Drachen kennen ihn in unserer Geschichte."
- "Hütet euch vor dem Schwarzen Drachen! Seine Macht übertrifft selbst die meine. Und seine Seele ist schwärzer als die Nacht."
- "Ich habe nicht geschlafen. Viele schließen die Augen vor der Unausweichlichkeit des eigenen Schicksals. Ich hatte immer gehofft, der Tag, da mich der 'Bund-Gewandete' holt, würde noch in weiter Ferne, am Ende meiner Tage liegen."

Der Rückflug

Schließlich, wenn der Zweite Gezeichnete ihm eindrücklich Drangsal geschildert hat und auch in dem Gespräch alles gesagt wurde, schlägt der Kaiserdrache unvermittelt die Augen auf und richtet sich erneut mit raschelnden Schuppen zu voller Größe auf: Der Kaiserdrache ist bereit, sich dem Kampf gegen Borbarads Horden zu stellen. Er befördert den Helden auf seinen Rücken und schreitet entschlossen dem Höhlenausgang entgegen. Sobald er das Plateau vor der Höhle erreicht hat, breitet er umständlich seine Schwingen aus und lässt sich unvermittelt über den Felsrand des Plateaus fallen. Doch statt auf dem Boden aufzuschlagen oder sich in die Lüfte zu erheben, stürzt er immer tiefer, während die dunkle Nacht um ihn herum einem grauen Wabern Platz macht. Zwei weitere geflügelte Leiber, kleiner als Smardur, aber immer noch mächtig, gleiten nun zu beiden Seiten des Kaiserdrachen: zwei Perldrachen, die Smardur zu seiner Unterstützung gerufen hat.
Nach einiger Zeit des 'Sturzes' durch den Limbus erscheint über dem Gezeichneten schließlich wieder der Nachthimmel – und unter ihm erstreckt sich das an zahllosen Stellen brennende und bitter umkämpfte Kurkum.

Befehl die drei Karmanthi auf Helden und Amazonen im Burghof. Die Werte und Eigenschaften der Höllenhunde finden Sie in **Kapitel 3** auf Seite 44. Der Nekromant Sulman verwandelt seinen Zauberstab in ein schwebendes, flammendes Schwert und tritt in dessen Schutz mit Dutzenden von Söldnern und Xeraans Garde durch das Tor.

Zwischen den Belhalhar-Paktierern und den Amazonen entspinnt sich alsbald ein erbittertes Gefecht, das noch einmal mit aller Kraft und Entschlossenheit geschlagen wird. Doch sind die erschöpften Amazonen den ausgeruhten und ausnahmslos unter Belhalhars Einfluss stehenden Elitekämpfern hoffnungslos unterlegen. Stellen Sie den Helden gerade so viele Amazonen zur Seite, dass sie ihre Gegner unter großen Verlusten bezwingen können, dabei aber keine Zeit haben, sich auch noch Sulman zu widmen. Unter den Amazonen sollte auch Reitmeisterin Dedlana sein, die jedoch im Kampf gegen die Blut saufende Obristin schon nach wenigen Hieben unterliegt. Nähere Informationen und die Kampfwerte der Angreifer finden Sie auf Seite 152.

Sulman al'Venish greift nicht in das Gefecht ein, sondern schlägt sich (an der Seite eventuell noch lebender Höllenhunde) durch die letzten noch lebenden Kämpfer unter den Lehensleuten zur Mitte des Burghofs durch. Schildern Sie dies den Spielern aber nur, wenn sie explizit darauf hinweisen, den Magier im Auge zu behalten. Andernfalls sind sie zu sehr mit den Belhalhar-Paktierern beschäftigt.

Thargunitoths Sohn

Sulman vollführt nun seine letzte Tat in diesem Kampf: Er ruft Thargunitoth an, um in den letzten Kreis ihrer Verdammnis zu gelangen und gleichzeitig das Entsetzen selbst zu rufen: *Nirraven*, den Seelendieb, höchster Diener der finsteren Erzdämonin. Als geeigneten Gastkörper für den Dämon wählt er die soeben gefallene Dedlana. Doch ist noch ein Funken Leben in ihrem Leib, so dass der neungehörnte Nirraven mit dem übereifrigen Beschwörer selbst vorlieb nimmt. Beschreiben Sie die folgende Szene genau in dem Moment, in dem die Belhalhar-Paktierer besiegt sind und die Helden sich Sulman widmen könnten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Beschwörer ist in ein grünliches Leuchten gehüllt und intoniert einen Singsang, der euch die Haare zu Berge stehen lässt.

Etwa fünfzehn Söldner bilden einen schützenden Kreis um den Magier, der zusätzlich noch immer von seinem Flammenschwert verteidigt wird.

Die Stimme des Tulamiden verwandelt sich in ein Kreischen, das kaum noch wie Worte klingt, doch mit dem Leuchten und dem Gesang stiehlt sich mehr lähmende Furcht in eure Seelen.

Dann erkennt ihr einen gigantischen Schatten, der sich über die Burg ausbreitet und sich, wie Schwingen im Wind, hin und her bewegt. Tränen schießen euch in die Augen.

Der Schatten verdichtet sich, dann hört ihr einen Schrei, der zuerst von weit weg zu kommen scheint, sich jedoch unaufhaltsam nähert. Ein Schrei, der euch das Blut gefrieren lässt, der den absoluten Hass auf alles Lebende klingen lässt. In ihm liegt kalte Grausamkeit.

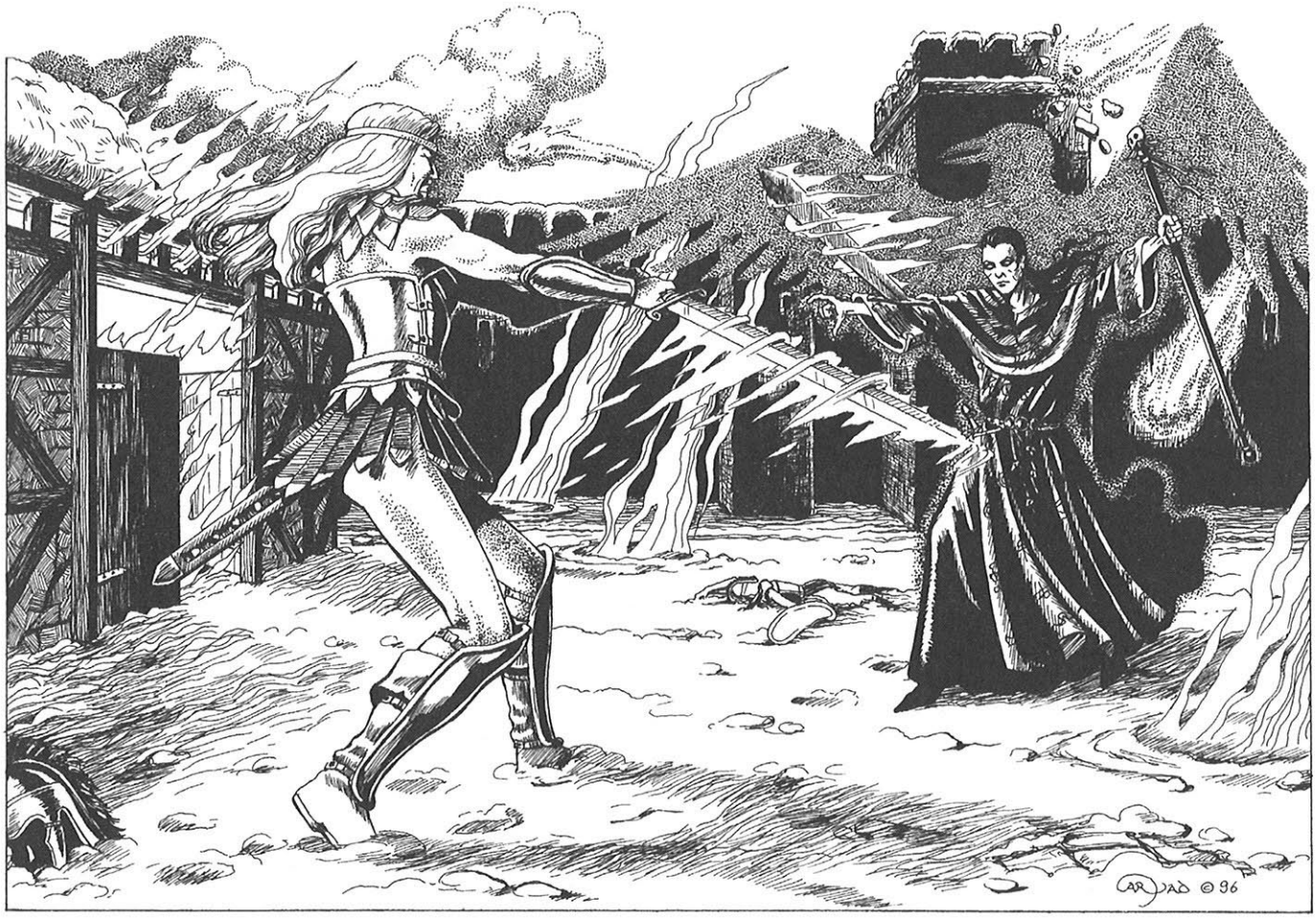
Einen kurzen Augenblick schaut der Nekromant sich auf dem von Leichen übersäten Burghof um, bis sich seine blassen Lippen zu einem schmalen Lächeln verziehen und er auf den toten Körper Dedlanas deutet.

Helden, denen eine um ihre doppelte *Totenangst* erschwerte MU-Probe gelingt, können sich unter großer Anstrengung zu weiteren Aktionen durchringen. Lassen Sie ihnen freie Hand. Selbst ein Angriff auf Sulman kann nun, da auch die ihn schützenden Söldner vor Angst gelähmt sind, von Erfolg gekrönt sein. Gönnen Sie den Helden den Triumph, den Schwarzmagier zu töten – die Beschwörung des Nirraven ist ohnehin bereits vollendet und diesem ist es letztlich gleichgültig, ob er in Sulmans lebendigen oder toten Leib fährt. Die Werte des Nekromanten finden Sie im **Anhang I** auf Seite 76.

Viel Zeit haben die Helden allerdings nicht, bis der Nirraven einen zweiten Schrei ausstößt, der auch sie vor Angst erstarren lässt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Entsetzen schüttelt euch wie Krämpfe, bis der Schrei des riesigen, geflügelten Schattens euren ganzen Geist lähmt, euer Sein erfüllt und an euren Seelen zu nagen scheint. Dann ist es schlagartig still. Aus blutig tränenden Augen erkennt ihr, wie der Schatten





über dem Innenhof hängt, sich zusammenzieht und dann blitzartig auf den Leib Dedlanas niederschießt.
Doch öffnet die Amazone müde noch einmal ihre Augen, starrt den mächtigen Schatten an und stimmt kraftlos, aber voll innigem Glauben den Choral an: "Dir zu Ehren kämpfe und streite ich! Dir zu Ehren nur in deinem Namen. Dir zu Ehren ich leb', dir zu Ehren ich sterb', dir zu Ehren bis in Ewigkeit!"
Der Dämon stößt ein schmerzerfülltes Kreischen aus, ändert plötzlich seine Richtung und fährt in den Leib seines Beschwörers. Einen Moment ist es ruhig, dann blickt der Nekromant sich um, doch in seinen Augen brennt schwarze Finsternis. Um den Mann herum erhebt sich das flügelschlagende Abbild eines schattenhaften, riesigen Raben.
Der Magier nimmt den Säbel einer gefallenen Amazone auf, deutet auf den nun leblosen Körper Dedlanas und dieser ruckt unkontrolliert, bis sich die Bewegungen glätten, sie sich erhebt und mit leerem Gesicht umwendet. Kalte Schauer laufen eure Rücken hinab, doch ihr fühlt die entsetzliche Starre schwinden, die euch wie gelähmt hielt.
Der Dämon deutet auf eine zweite, eine dritte, immer wieder, bis der Hof angefüllt ist mit der toten Schar, die nun auf die verbleibenden, lebenden Schwestern losgeht.

Der Untergang

Das Ende Kurkums ist besiegelt. Das Tor ist zerstört, in der Ostmauer klafft eine riesige Bresche, die meisten Gebäude stehen in Flammen, und im Inneren toben Dämonen, Untote und Paktierer. Selbst dem optimistischsten Helden sollte jetzt bewusst werden, dass Kurkum sich unter diesen Umständen nicht mehr halten lässt, wenn nicht ein Wunder geschieht.

Der Nirraven

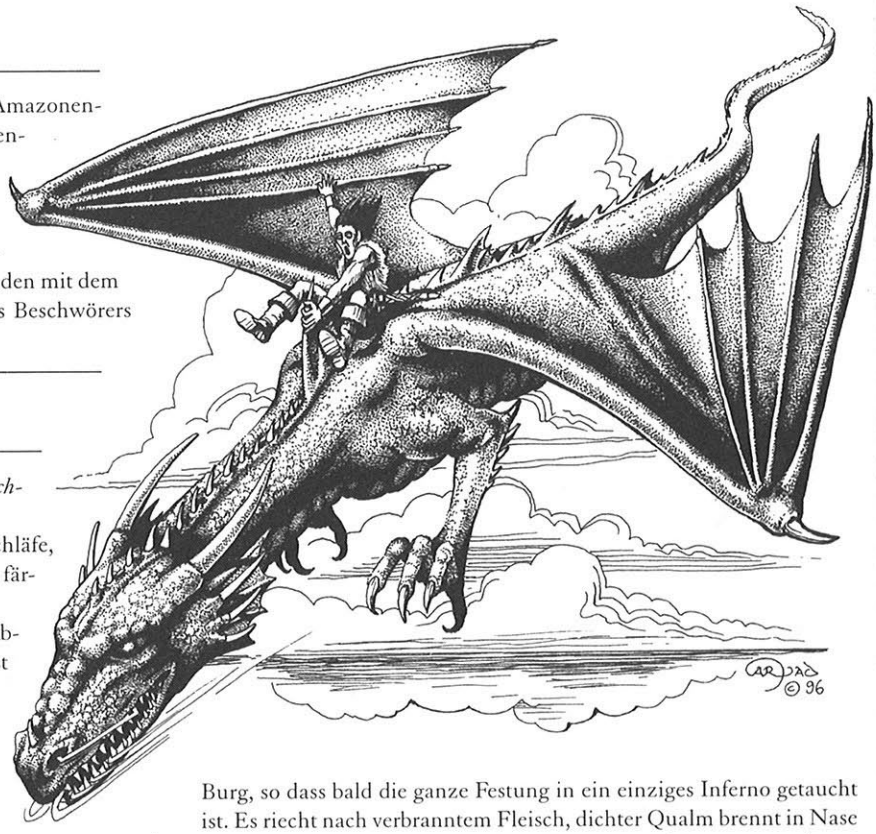
Der im Körper seines Beschwörers wandelnde Nirraven erhebt unaufhaltsam gefallene Söldner, Amazonen und Lehensleute zu Untoten. Diese stellen sich nicht nur den wenigen verbliebenen Verteidigern entgegen, sondern dringen auch in die Gebäude ein, in denen sich die Flüchtlinge verschanzt haben. Lediglich den Rondra-Tempel können sie nicht betreten.
Schwertlöwin Ayla bemüht sich daher, alle Untoten lange genug von den Gebäuden und Flüchtlingen fernzuhalten, dass die noch lebenden Lehensleute im Tempel der Rondra Schutz suchen können. Solange die Helden ihr dabei jedoch nicht zur Hand gehen, wird ihr das kaum gelingen, da sie einfach nicht überall zugleich sein kann.

Ein aussichtsloser Kampf

Höchstwahrscheinlich werden die Helden sich jedoch zuerst um den Nirraven kümmern wollen, den Sulmans Flammenschwert noch immer sehr effektiv verteidigt. Lassen Sie sie ruhig einige Kampfrunden gegen den höchsten Diener Thargunitoths antreten. Dabei werden sie feststellen müssen, dass das Flammenschwert beinahe nicht zu parieren ist, während der Körper Sulmans zugefügte Wunden innerhalb weniger Augenblick wieder schließt. Zudem wird jeder der Helden von Untoten bedrängt. Schließlich kämpft sich Königin Yppolita durch die Reihen der Untoten zum Nirraven durch. Sollten die Helden ihr nicht bereitwillig das Feld überlassen, so befiehlt sie diesen mit knappen Worten, der Geweihten Ayla bei der Rettung der Flüchtlinge in den Tempel zu helfen: "Dies ist meine Prüfung! Die Welt und die Götter brauchen euch noch zu anderer Zeit an anderem Ort!"
In der Folge entbrennt ein titanischer Kampf zwischen der Amazonenkönigin und dem neungehörnten Dämon.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Königin der Amazonen gegenüber steht der Leib des Beschwörers, in dem der Dämon haust, und dringt auf sie ein. Von der

Frau geht eine tödliche Eleganz aus, wie sie den Amazonensäbel schwingt, ihre Bewegungen sind oft gedankenschnell, doch niemals überhastet, ihr Gebaren ist majestätisch. Jeder, der auf sie sieht, weiß: Dies ist die Königin der Amazonen.
Yppolita jedoch besitzt nicht die dämonische Ausdauer ihres Gegners, der ihr zudem grässliche Wunden mit dem Flammenschwert reißt. Auch sie hat den Leib des Beschwörers verwundet, doch sie wird zusehends schwächer.



Der Drache!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Ersten Gezeichneten:
Du spürst einen pochenden Schmerz in deiner Schläfe, dunkle Schlieren ziehen durch dein Blickfeld und färben sich schließlich rot.
Du erkennst den Nirraven, dessen rot pulsierendes Abbild aus chaotischen Matrixfäden noch gewaltiger ist als der bedrohliche Schatten in der diesseitigen Welt. Die Schwingen des Dämons breiten sich beinahe über den gesamten Burghof aus, zerfasern an ihren Enden und lecken wie lüsterne Zungen durch feine Risse im Gefüge der Sphären. Die anderen Enden der wirren Fäden magischer Energie bohren sich wie die Wurzeln einer Pflanze in den Leib des einstigen Beschwörers und nähren pulsierend sein unheiliges Unleben. Ein dünner Strang der arkanen Kraft zieht sich vom Leib des Magiers zu einer grell leuchtenden Klinge, deren mächtigen Hieben sich Yppolita gerade erwehrt.
Dein Blick wandert in den Himmel, wo inzwischen dichte Wolken aufgezogen sind, die die Sterne verdecken. Doch du glaubst etwas zwischen den Wolken zu sehen. Es leuchtet rot, grell rot. Ein gewaltiger Schemen gleitet dort über den Himmel und zieht weite Kreise über Kurkum. Und seine magische Macht muss immens sein.

Was der Erste Gezeichnete da mit dem OCULUS-Blick des Almadinen Auges sieht, ist der Kaiserdrache Smardur, der gerade den Limbus verlassen hat und sich ein Bild der Lage verschafft. Lassen Sie die Helden aber ruhig erst einmal spekulieren, worum es sich bei der Beobachtung handeln könnte – und vor allem, ob es sich um Freund oder Feind handelt.

Flügelrauschen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Über euch hört ihr das Rauschen gewaltiger Schwingen. Ist dies das Ende? Kommt Golgari, eure Seelen zu holen, um sie über das Nirgendmeer zu tragen?
Doch an eure Ohren dringt eine ganz und gar weltliche, donnernde Stimme: "Smardur wurde gerufen? Ich bin gekommen."
Ihr erblickt tellergroße, goldene Pupillen und einen gigantischen, rotgolden schimmernden Leib: ein leibhaftiger Kaiserdrache!
Er beschreibt einen weiten Bogen und landet dann in der Nähe des Tors im Hof, dass die Erde erbebt. Zahllose Untote werden dabei unter seinen Klauen zerquetscht. Yppolita, die auf dem Burghof immer noch im Gefecht mit dem niederhöllischen Diener kämpft, blickt auf und brüllt über das Kampfgetümmel hinweg: "Smardur, Bote Rondras, höre: Ich, Yppolita, bitte dich: Lass Kurkum nicht in die Hand des Feindes fallen!"

Sollte der Zweite Gezeichnete nicht von sich aus auf die Idee kommen, vom Rücken des Drachen zu steigen, wird Smardur ihn unsanft abschütteln. Dann erhebt sich der gewaltige Leib in die Luft, gewinnt an Höhe und stößt immer wieder Flammen spuckend auf das Heer Lutisanas nieder. Das befindet sich jedoch größtenteils im Inneren der Burg, so dass bald die ganze Festung in ein einziges Inferno getaucht ist. Es riecht nach verbranntem Fleisch, dichter Qualm brennt in Nase und Augen, und auch auf Helden, Zwerge und Amazonen nimmt Smardur kaum Rücksicht. Einzig den Tempel der Rondra verschont er, in den sich mittlerweile die wenigen überlebenden Flüchtlinge und Schwertlöwin Ayla gerettet haben, die den Eingang tapfer gegen Söldner verteidigt.

Yppolitas Tod

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dann, plötzlich, ertönt ein lautes Donnern, und Blitze durchzucken die Nacht. Aus Yppolitas eigener Klinge schlagen nun gleißend weiße Flammen, ihr Leib ist in hellen Schein gehüllt. Sie lässt mit versteinertem Gesicht ihre Abwehr fallen und dringt mit schnellen Schlägen auf den Feind ein, ungeachtet der Wunden, die der ihr selbst zufügt. Als kenne sie ebenfalls keinen Schmerz, prasseln ihre Schläge dicht an dicht, so dass der Dämon bald schon ebenso viele Wunden trägt wie sie.
Mit majestätischen, gewandten Attacken, der helle Leib mit der schimmernden Brünne im Flammenschein glänzend, bietet sie wahrhaftig ein Bild der göttlichen Rondra selbst.
Der letzte Hieb enthauptet den Gegner, dessen Leib zu Boden fällt. Dämonisches Kreischen ist wieder zu hören, doch diesmal liegt keine Grausamkeit in dem Schrei, sondern Wut und Enttäuschung. Yppolita steht über dem geschlagenen Feind, blickt auf zu dem am Himmel kreisenden Drachen. Noch immer geht ein Glimmen von ihr aus, das nicht von dieser Welt stammt.
Dann gleitet ihr das erloschene Schwert aus der Hand und zerspringt beim Aufschlag auf dem Boden in zwei Teile. Yppolita, die Königin der Amazonen, sinkt tot zu Boden.

Smardur stößt einen gellenden Kampfschrei aus und bläst seinen lodernden Flammenodem über Freund und Feind. Stein zerbirst oder schmilzt, und Kurkums Türme und Mauern beginnen einzustürzen. Smardur kennt in seiner Wut nun kein Erbarmen mehr. Der Kaiserdrache unterscheidet nicht mehr zwischen Freund und Feind, sondern bedeckt alle gleichermaßen mit seinem Feuer.
Die Helden sollten schleunigst zusehen, den rettenden Rondra-Tempel zu erreichen. Verteilen Sie mehrfach Schaden durch das Inferno, das Smardur entfesselt, und beschreiben Sie den Tempel als den einzigen Ort, der offenbar der Hitze widersteht.

Tod eines Kaiserdrachen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Smardur landet polternd und ungelenk auf dem Boden, so dass die Erde bebt und zittert. Der Kaiserdrache atmet schwer, geradezu rasselnd, und immer wieder wird sein riesiger Körper von Krämpfen geschüttelt. Sein Kopf ruckt hin und her, doch schließlich beherrscht er sich. Ihr hört seine Stimme in euren Köpfen hallen: "Lebt wohl, ihr Menschen! Verkündet der Welt, dass Yppolita, die Erwählte Rondras, gefallen ist! Verkündet der Welt, dass Kurkum, die Burg der Legenden, gefallen ist! Verkündet der Welt, dass Borbarad, Sohn des Nandus und Vernichter der Welt, gekommen ist! Kämpft, ihr Menschen, kämpft! Kämpft darum, dass eure Kinder nicht auf den Altären als Blutopfer der Dämonen enden, kämpft dafür, dass die Hallen der Zwölfe nicht brennen wie diese hier – und kämpft dafür, dass Yppolitas Tod nicht umsonst gewesen ist! Denn sie starb für euch, für eure Zukunft – für eure Welt. Lebt wohl!"
Der Kaiserdrache erhebt sich in die Luft, und nach einigen Flügelschlägen brechen grelle Flammen aus dem Inneren seines Körpers. Dann erbebt der gigantische Drachenleib, Smardur hebt den Kopf gen Himmel, und ein gewaltiger Feuerstrahl fährt aus seinem Rachen, dessen lodernde Flammen den Leib des Drachen restlos verzehren und Kurkum und alle, die sich nicht in den Rondra-Tempel haben retten können, in einem Flammeninferno untergehen lassen.

Nachwehen
(1. IL, im Morgengraven)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr aus dem Tempel tretet, seht ihr noch einmal vor euren inneren Augen die stolze, wachsame Burg mit den hohen Türmen, wie sie an jenem Tag aussah, an dem ihr sie zuerst erblickt habt. Doch davon sind nur Ruinen geblieben, die vom Knacken der Brände und dem Wimmern und Stöhnen der wenigen Überlebenden erfüllt sind. Ihr seht, wie Ayla wie von Sinnen die qualmenden und brennenden Trümmer durchstöbert, das Gesicht tränenüberströmt, bis sie schließlich mit bebenden Schultern auf die Knie sinkt. In beiden Händen hält sie die Teile eines zerbrochenen Schwertes mit vergoldetem Griff: die Klinge Yppolitas. Sie hebt die beiden Hälften, wendet sich euch und den letzten Überlebenden zu und spricht die rituellen Worte: "Die Amazonen haben keine Königin mehr. Wer soll nun Königin sein auf Kurkum?" Dann bricht sie ob der hohlen Sinnlosigkeit dieser Worte schluchzend zusammen. Nach einiger Zeit kommt sie, von euch gestützt, wackelig auf die Füße. Ihre Lippen bewegen sich: "Wäre ich doch nur mit euch gestorben, ihr Schwestern. Was soll ich noch auf dieser Welt? Alles, für das ich gelebt habe, ist tot."

Noch die ganze Nacht und den folgenden Tag brennen und rauchen die Ruinen Kurkums. Die Helden sollten jedoch noch im Schutz des Rauches und des dämmrigen Zwielichts des Namenlosen Tages die einst so stolze Burg hinter sich lassen. Die verbliebenen Truppen des Feinds sind versprengt, in die Wälder und Berge geflohen oder irren ziellos in der Umgebung umher. Die rund 30 Flüchtlinge, die im Schutz des Rondra-Tempels den Untergang Kurkums überlebt haben, sollten nach Beilunk eskortiert werden, der nächstgelegenen Stadt, die nicht in den Händen von Borbarads Schergen ist.

Die Freunde

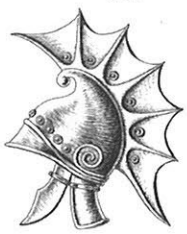
Die Schwertlöwin Ayla ist eine der wenigen überlebenden Amazonen. Sie hat bis zuletzt den Eingang des Tempels gegen anstürmende Söldnerscharen verteidigt. Die Geweihte kann ihren Blick kaum von den schwarz verbrannten Trümmern lösen. Alle Versuche, sie aus ihrer Vergessenheit zu reißen, bedenkt sie mit Schweigen.
Es wäre schön, wenn sich ein Held fände, der ihr neuen Mut zusprechen kann: "Gilia lebt! Ihr soll dieses zerbrochene Schwert gehören, wie Yppolita es gewollt hat."
Wenn die Helden und Flüchtlinge sich auf den Aufbruch vorbereiten, wird sich Ayla von ihnen verabschieden. Sie will mit dem Raben und den Trümmern der Klinge erneut aufbrechen und nach Yppolitas Tochter Thesia Gilia suchen, die nun die rechtmäßige Königin Kurkums wäre.

Die Feinde

Ingolf Notmarker und Lutisana von Perricum haben das Inferno überlebt, da sie rechtzeitig die Burg verließen. Sie werden in den kommenden Stunden die Reste ihres Heers sammeln und abziehen. Ihnen werden die Helden in der Schlacht von Eslamsbrück erneut begegnen. Die Hexe Savolina ist sogar längst über alle Berge, um ihrem dämonenmeisterlichen Herrn an anderer Stelle zu Diensten zu sein.
Der Leib Sulman al'Venishs wird sich durch die Macht des Seelensammlers Nirraven wieder regenerieren und dem Dämon auch in den kommenden Jahren noch als Hülle dienen.
Xeraan verbringt die kommenden Tage damit, in den Ruinen nach Schätzen, Artefakten und anderen Reichtümern suchen zu lassen. Eine Plünderung der Ruine erweist sich als unmöglich, da es Jahre dauern würde, sich durch all die Trümmerberge zu wühlen. Allerdings ist er mit der Leistung seines Legionärs zufrieden und wird die vollständige Legion bei der Eroberung Warunks einsetzen.
Ob die Kräfte der Borbaradianer allerdings auch noch für die geplante Eroberung Beilunks reichen, ist nach den hohen Verlusten in der Schlacht um Kurkum fraglich geworden – immerhin ein kleiner Hoffnungsschimmer und Erfolg für den enormen Preis, den die Amazonen und Helden bezahlt haben.

Das Ende des Abenteuers

Binnen sechs Wochen sind Mendena, Rulat, Burg Löwenstein und Burg Kurkum unter dem gewaltigen Ansturm von Söldnern, Magiern und Dämonen gefallen.
Die Amazonenkönigin Yppolita von Kurkum ist tot, ebenso der tobrische Herzog Kunibald von Ehrenstein und mit ihnen Hunderte tapferer Amazonen und Soldaten, ganz abgesehen von den zahllosen Opfern unter der Bevölkerung. Aber auch die Borbaradianer haben in Kurkum schwere Verluste hinnehmen müssen, die den Vormarsch des Dämonenmeisters ein wenig bremsen.
Von Kurkum, der einst so stolzen Amazonenfeste, steht nur noch der Rondra-Tempel, der zum ersten Sanktuarium wird, einem heiligen Zufluchtsort in den eroberten Gebieten. Das Vildromtal in den Beilunker Bergen und die nähere Umgebung sind vom Fluch des Nagrach durchdrungen, dem ewigen, widerwärtigen Eis. Tiere und Pflanzen, die das überleben, zeichnen sich durch geifernde Mordlust aus.
Doch der Kriegslohn steht noch aus. **800 Abenteuerpunkte** seien den müden Helden gewiss, dazu noch bis zu **100 AP** für waghalsige Aktionen und besondere Erlebnisse.
Spezielle Erfahrungen konnten die Helden in ihren primären Kampffertigkeiten, aber auch der *Kriegskunst*, *Götter/Kulte* und *Überreden* machen. Denkbar wäre auch eine verbilligte Steigerung der KO und eine spezielle Erfahrung im Talent *Reiten* für den Zweiten Gezeichneten.



Anhänge

Anhang I: Dramatis Personae

Rudon von Darbonia zu Mendena, Reichsgroßadmiral der Perlenmeerflotte

Erscheinung: Rudon von Mendena ist ein Gardeoffizier, wie er im Buche steht – der Typ Mann, von dem eher die Mütter als die Töchter träumen. Der Admiralissimus trägt seine grauen Haare im Wehrheimer Bürstenhaarschnitt und achtet penibel auf eine saubere Rasur, doch seine wettergegerbte Haut zeugt von vielen Tagen unter der stechenden Sonne des Perlenmeeres.

Geschichte: Der Sohn des ehemaligen Grafen von Mendena lernte das 'Wehrheimer Strammstehen' direkt an der gleichnamigen Kriegerakademie. Seine Karriere beruht, mehr noch als auf eigenen militärischen Erfolgen, auf den enormen Leistungen, die er seinen Soldaten abringen kann. Bei der Eroberung Maraskans war er als Verbindungsoffizier zur Flotte für die Verschiffung des 1. Wehrheimer Garderegiments zuständig. Während des Tuzakaufstandes war Rudon bereits Oberst des Beilunker Seegarderegiments und wurde durch die Disziplin seiner Truppen berühmt, da diese kaum zu Meutereien oder Desertion neigten. Kaiser Hal ernannte ihn daher zum Flotten-Generalinspektor im Admiralsrang, um die Moral an Bord seiner Galeeren zu überprüfen. Nach einem niederschmetternden Bericht, der zu zahlreichem Köpferollen führte, wurde Rudon schließlich zum Reichsgroßadmiral des Neuen Reiches befördert.

Charakter: Seine eiserne Selbstdisziplin erwartet er auch von allen Untergebenen, sehr zu deren Leidwesen. Rudon beherrscht die Feinheiten der Garether Bürokratie perfekt und scheint gegen jegliche Form des Humors immun. Sein harter Führungsstil lässt ihn kaum Freunde bei seinen Untergebenen finden, und so ist er es gewohnt, alles selbst zu entscheiden. Er nimmt kaum Ratschläge an oder deklariert diese als eigene Ideen. Dies führt dazu, dass er zuweilen recht stur ist und sich auch von offensichtlichen Fehlentscheidungen nicht abbringen lässt.

Seelentier: Albatros

Granus Algoniar von Honingen

Erscheinung: Obwohl sein Haar bereits grau und sein Gesicht von vielen Falten durchzogen ist, sind seine Augen doch wach und jung, und es ist jenes Funkeln wilder Entschlossenheit darin zu sehen, das so vielen Geweihten der Rondra zu Eigen ist. Trotzdem strahlt Bruder Granus eine außergewöhnliche Ruhe und unerschütterliche Frömmigkeit aus, und man fragt sich unwillkürlich, welche Schrecken und Wunder dieser Mann in seinem Leben bereits erblickt haben mag.

Charakter: Der Geweihte ist ein ergebener Diener der Göttin und enger Vertrauter des Schwerts der Schwerter, wobei seine Loyalität zuerst der Göttin und dann der Person der Erhabenen gilt. Um den Dienst an der Göttin zu verrichten und ihre Kirche rein zu halten, ist er als Mitglied des *Geheimen Rates der Fünf* ein Teil der kircheneigenen 'Inquisition', eine Aufgabe, die er mit Weitsicht und Verstand, unbestechlich und manchmal unbarmherzig zu erfüllen versteht. So weiß allerdings kaum ein Kirchenangehöriger, welches Amt Granus wirklich bekleidet. Der Rat der Fünf ist eine Institution, von der die Erhabenen der Rondra-Kirche seit jeher der Meinung waren, dass der einfache Geweihte besser nichts von ihrer Existenz wissen sollte.

Stellen Sie den Geweihten im Umgang mit den Helden als sowohl kirchlich als auch weltlich überaus gut informierten Rondrianer dar.

Seelentier: Gepard

Yppolita von Kurkum, Amazonenkönigin

Erscheinung: Die bereits über sechzigjährige Yppolita ist trotz ihres Alters eine stattliche Kriegerin und pflegt einen nach Amazonenart gleichermaßen kraftvollen wie gewandten Kampfstil, den sie noch immer in täglichen Schwertübungen unter Beweis stellt. Ihr großer, athletischer Körperbau ist bis auf einige Narben makellos. In ihr langes, blondes Haar haben sich im Lauf der Jahre einige graue Strähnen gemischt, die die Würde der Königin aber nur noch unterstreichen. Der Blick ihrer stahlblauen Augen ist wachsam und ernst, bisweilen sogar ein wenig traurig, seit sie das Schicksal Kurkums und ihrer Amazonen erahnt.



Geschichte: Die Amazonenkönigin Yppolita zählt neben dem Schwertkönig Raidri zu den berühmtesten Kriegern Aventuriens und hat ihre Schwertkunst etwa beim Großen Turnier von Gareth – bei dem sie stets unter falschem Namen teilnahm – mehrfach eindrucksvoll gezeigt. Dass sie als Königin von Kurkum bereits zweimal ihren Thron verlor (einmal an ihre Schwester Ulissa und einmal durch Xeraans Machenschaften), ist kaum bekannt, hat ihrer Achtung bei ihrem eigenen Volk aber nicht geschadet. Die Amazonen verehren ihre Herrscherin bereits heute beinahe wie eine Heilige.

Dass sich Yppolitas Schicksal bald erfüllen wird, hat ihr die Magierin Nahema vor einigen Monden vorausgesagt. Nach anfänglichem Widerstand hat die Königin dies mittlerweile auch akzeptiert. Dennoch traf sie gewissenhaft alle Vorkehrungen, die ihr zum Wohle ihres Volkes ratsam erschienen – und entsandte die Schwertlöwin Ayla auf die Suche nach ihrer Tochter Gilia, obwohl sie ahnt, dass deren Zeit noch nicht gekommen ist. Als sich der Belagerungsring um Kurkum langsam schließt, beschließt die Königin insgeheim, dem borbaradianischen Heer einen Endkampf zu liefern, der Rondra vom Glauben und der Streitbarkeit ihrer Amazonen überzeugen wird.

Von den Eltern Yppolitas ist wie bei vielen anderen Amazonen nur die Mutter allgemein bekannt: die ehemalige Königin Gilia. Sie selbst weiß jedoch, dass ihr Vater Fürst Halman ui Bennain war, von dem auch der derzeitige albernische König Cuanu und die kaiserliche Reichsbehüterin Emer abstammen.

Charakter: Yppolita gilt wie beinahe alle Amazonen als stolz, unbeugsam und unerschütterlich tapfer – und verkörpert diese Tugenden tatsächlich am vortrefflichsten. Ihr einst zügelloses Temperament und ihre religiöse Engstirnigkeit hat die Königin dagegen im Lauf der Jahre weitgehend gezähmt bzw. abgelegt. Frühe Erfahrungen auch außerhalb der geschlossenen Amazonengesellschaft haben sie Besonnenheit und Toleranz gelehrt, die sie behutsam auch den anderen Amazonen nahezubringen versucht. Insbesondere im Verhältnis zu den Männern

hat Yppolita gegen den Widerstand vieler ihrer Kriegerinnen (und der Königinnen der anderen Burgen) einige Reformen durchgesetzt. Dennoch fällt auch Yppolita der Umgang mit Frauen noch immer leichter als der mit dem anderen Geschlecht.
Weiterer Lebenslauf: Yppolita findet in **Goldene Blüten auf Blauem Grund** ihren Heldentod. In **Die letzte Schlacht des Wolfes** können die Helden ihre (beinahe unverzügliche) Heiligsprechung durch die Rondra-Kirche miterleben.
Funktion: Die majestätische Herrscherin und Heldin einer vergangenen Zeit, der sich ihr nahendes Schicksal angekündigt hat und die nun ein Vorbild für jene sein will, die dem Feind nach ihr gegenübertreten werden.
Seelentier: Wölfin

Zitate:
»Die Entscheidungen Rondras solltet ihr nicht in Frage stellen!«
»Es gibt für uns alle eine Zeit zum Leben und eine zum Sterben. Unsterblich aber werden nur die, die auch dem Tod tapfer ins Auge sehen.«

Geb.: 15. Rondra 954 BF *Größe:* 1,88 Schritt
Haarfarbe: hellblond mit grauen Strähnen *Augenfarbe:* stahlblau
Kurzcharakteristik: vollendete Amazone, meisterliche Herrscherin
Herausragende Eigenschaften: MU 19, CH 16, KO 17, Eisern, Begabung (Schwerter)
Wichtige Talente: Schwerter 22, diverse körperliche Talente 15+, Menschenkenntnis 12, Überzeugen 17, Kriegskunst 15
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß
Ausrüstung: Der lange, schwere Reitersäbel *Valaring* ist seit vielen Generationen die traditionelle Waffe der Königin von Kurkum, bei deren Tod sie stets zerbricht, um sich für die Nachfolgerin wieder zusammenzufügen. Darüberhinaus greift Yppolita auf eine gewöhnliche Amazonenrüstung zurück.

Ulissa von Kurkum, einstige Amazonenkönigin

Erscheinung: Die Würde einer Amazonenkönigin strahlt Ulissa schon lange nicht mehr aus, wenn sie den Helden als alte Bettlerin Alena erstmals gegenübersteht. Denn die hagere einstige Amazone, deren ergrautes Haar in zotteligen Strähnen herunterhängt, hüllt sich in zerlumpte Kleider und einen vielfach ausgebesserten Flickenmantel. An den zerschundenen Füßen trägt sie nur dreckige Fußlappen, und sie zieht das rechte Bein beim Gehen immer nach. Allein ihre stahlblauen Augen blitzen noch klar und aufmerksam.
Geschichte: Ulissa ist die jüngere (Halb-)Schwester Yppolitas und wuchs wie diese bis zum Tod der Mutter Königin Gilia als Amazone in Kurkum auf. Im Gegensatz zu ihrer kämpferischen Schwester interessierte sie sich frühzeitig auch für Staatskunst und Diplomatie. Als nach dem Tod Gilias jedoch die unbesonnene und hitzköpfige Yppolita junge Königin wurde und Ulissa diese "wie eine Stallmagd auf dem Thron von Kurkum" herrschen sah, spann sie eine Intrige, über die die ältere Schwester dann stolperte: Da Yppolita die strengen Zölibatsbestimmungen für die Königinnen Kurkums nicht kannte und häufig mit einem jungen Bauernburschen ausritt, sorgte Ulissa dafür, dass das auch die letzte Amazone bemerkte, und eines Nachts mischte sie der Schwester ein Schlafmittel in den Wein, holte den Burschen in Yppolitas Gemach und erwischte die beiden dann 'in flagranti' mit den Offizierinnen als Zeuginnen.
Yppolita wurde verbannt, verlor ihr Gedächtnis und gelangte nur mit Hilfe einiger Abenteurer (mehrheitlich Männern) wieder zu ihrer Erinnerung und ihrem Thron. Ulissa dagegen wurde – als Gabe der Amazonen – jede Nacht auf dem Burgfried an ein Karrenrad gebunden, damit der Drache Smardur sie holen konnte. Der Kaiserdrache kam aber nicht, und so entließ Yppolita die jüngere Schwester 988 BF nach zehn Jahren aus der Gefangenschaft.
Ulissa wurde lebenslang aus den Landen Kurkums und aller anderen Amazonenburgen verbannt – würde sie dennoch zurückkehren, sollte sie sofort getötet werden. Zudem wurde ihr das Tragen jeder streitbaren, rondragefälligen Waffe verboten, und – dies war die härteste Strafe für die einstige Amazone – sie sollte nie wieder den Namen der heiligen Herrin Rondra im Munde führen dürfen, bis dass ihr die Taten verziehen würden. Die längst gebrochene Ulissa tat diesen Schwur und streifte fortan als Bettlerin Alena ziellos durch Aventurien.
991 BF gebar sie – sie hatte als Hure bei einem reisenden Krieger gelegen – in Donnerbach ihre Tochter Ayla, die sie nach der legendären Ersten aller Amazonen benannte und mit einigen klärenden Worten über die Herkunft des Kindes der Fürst-Erzgeweihten des Rondra-Tempels übergab.
Vor kurzem erfuhr auch Ulissa in Trallop vom Angriff der Schwarzen Horden auf Tobrien und brach von schrecklichen Ahnungen getrieben nach Kurkum auf, um ihre Schwester schließlich doch um Verzeihung zu bitten und den Namen Rondras noch einmal nennen zu dürfen.
Charakter: Die einstige Amazonenkönigin ist eine gebrochene Frau, die ihre Vergangenheit lange verdrängt, jedoch nie vergessen hat. Mit dem Ziel, die Schwester um Verzeihung zu bitten, vor Augen, kehren Stolz, Selbstbewusstsein und Tapferkeit nun aber langsam zurück – gemischt mit der ständigen verzweifelten Furcht, kurz vor ihrem Ziel doch noch aufgehalten zu werden. Erst vor Yppolita angekommen, will sie sich schicksalsergeben deren neuem Urteilsspruch beugen.
Weiterer Lebenslauf: Ulissa stirbt im Verlauf von **Goldene Blüten auf Blauem Grund**, als der für ihre Schwester Yppolita bestimmte Nagrachpfeil Savolinas sie trifft.
Funktion: Die vermeintliche Verräterin, die tatsächlich von der Verzweiflung getrieben nur Verzeihung erhofft.
Seelentier: Wolfsratte

Zitate:
»Was kann eine arme alte Frau wie ich schon helfen?«
»Den Namen der Herrin des Krieges im Munde zu führen geziemt sich für mich nicht.«

Geb.: 10. Firun 956 BF *Größe:* 1,74 Schritt
Haarfarbe: weißblond / grau *Augenfarbe:* stahlblau
Kurzcharakteristik: durchschnittliche Bettlerin, gebrochene einstige Amazone
Herausragende Eigenschaften: KL 16, GE 15, Eifersucht 6
Wichtige Talente: Raufen 12, verschiedene körperliche Talente 10+, Sich Verkleiden 11, Überreden (Lügen) 11
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: minimal
Ausrüstung: nur die Lumpen, die sie am Leib trägt.

Ayla Ylarsîl von Donnerbach, Schwertlöwin zu Kurkum

Erscheinung: Die Geweihte des Kurkumer Rondra-Tempels ist eine schlanke, athletische Kriegerin in ihren besten Jahren. Mit der Waffe in der Hand und der körpermodellierten Amazonenbrünne am Leib besitzt sie die tödliche Eleganz einer kämpfenden Löwin. Über ihrer Rüstung trägt sie meist ein schlichtes Wollkleid, das viel Beinfreiheit gewährt, und den weißen Umhang mit rotem Löwinnenkopf, der sie mit der Löwinnenfibel in Silber als Geweihte und Tempelvorsteherin kennzeichnet. Ihr Haar fällt ihr in wilden, schwarzen Locken offen herunter, und die ebenso schwarzen Augen blitzen oftmals zornig oder strafend.
Geschichte: Im Donnerbacher Tempel aufgewachsen und geweiht, wusste Ayla lange nichts über ihre Herkunft, bis die Fürst-Erzgeweihte Königin Yppolita von der Existenz des Kindes informierte und diese bald an Ayla herantrat. Die junge Geweihte, die schon viele Recken zu Rondras Ehren geschlagen hatte, willigte ein, ihrer Tante den unbedingten Treueschwur zu leisten und in Kurkum als Amazone den seit kurzer Zeit vakanten Tempel der Löwin zu führen. Außer Yppolita weiß nur Ayla selbst, wer ihre Mutter ist, doch nimmt sie wie alle anderen Amazonen an, dass diese längst tot ist. Als Yppolita sie nach Kurkum holte, schwor Ayla ihr bei Rondra, ihrem Leben und allem, was ihr heilig ist, Gilia in allem zu unterstützen und niemals nach dem Thron von Kurkum zu greifen, solange die Cousine am Leben ist. Am Urteil Yppolitas, der auch sie ohne Zögern in den Tod folgen würde, zweifelt Ayla nicht

– dennoch verrät sie ihre überraschend zurückgekehrte Mutter nicht und versucht ihr ein Gespräch mit Yppolita zu ermöglichen.
Charakter: Ayla hat sich ganz dem Dienst an Rondra verschrieben und die Lehren der Kirche als ihre höchsten Prinzipien anerkannt, die sie fast immer auch über die eigenen Gefühle zu stellen versteht. Dadurch wirkt sie bisweilen arrogant und unnahbar. Anderen gegenüber, zumal Männern, gibt sie sich barsch und mit feierlichem Ernst, doch wird sie niemanden, der Rondras Segen wünscht, zurückweisen. Trotz aller von ihr aufrechtgehaltenen Distanz ist sie unter den Amazonen diejenige, die für vieles am ehesten Verständnis hat – weil ihr auch die Welt außerhalb der Amazonenburgen nicht fremd ist. Innerhalb der Perricumer Hauptkirche steht sie dem Kurs der streng konservativen Honoren nahe, allerdings mischt sie sich als Amazone nicht mehr in deren Belange ein.
Weiterer Lebenslauf: Ayla begibt sich nach dem Untergang von Kurkum (nun mit dem zerbrochenen Schwert *Valaring*) wieder auf die Suche nach der Amazonenprinzessin Gilia von Kurkum. Nach beinahe einjähriger Suche, in deren Verlauf sie sich ein steifes Bein einhandelt, findet sie die künftige Königin im Bornland und kann sie schließlich davon überzeugen, das Erbe ihrer Mutter anzutreten. Gilia kommt in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden eine bedeutende Rolle zu. Ayla überlebt die Kampagne und dient Gilia später als Geweihte in der Amazonenburg *Yeshinna* in den Drachensteinen.
Funktion: die strenge Rondra-Geweihte, der sowohl die klassische Kirchenlehre als auch das abweichende amazonische Weltbild vertraut sind. Selbst wenn sie die Ansichten vieler Außenstehender nicht teilen mag, kann sie so als Vermittlerin innerhalb der Amazonengesellschaft dienen.
Seelentier: Bornländer (Hund)

Zitate:
»Das Feld der Ehre ist ein weites ... wenn man sich an Phex hält. Die göttliche Herrin aber ist sehr bestimmt in dem, was sie gutheißt oder nicht.«
»Euer Verhalten ist uns nicht gänzlich fremd, weil wir es auch bei anderen schon beobachtet haben – unterstützen können wir es dennoch nicht.«
»Es ist alte Tradition bei den Amazonen, dass ...«

Geb.: 15. Rondra 991 BF *Größe:* 1,70 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: meisterliche Rondra-Geweihte und Amazone
Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 14, Arroganz 7
Wichtige Talente: Schwerter 14, Zweihandschwerter 15, Reiten 11, Selbstbeherrschung 12, Überzeugen 12, Götter/Kulte 12
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: hinlänglich
Ausrüstung: Als Geweihte trägt Ayla den Rondrakamm Ylarsîl. Zu Pferde greift sie jedoch auf den üblichen Reitersäbel zurück und rüstet sich auch ansonsten mit der klassischen Brünne des Amazonenvolkes.

Die Kurkumer Offizierinnen

Neben der Königin und der Geweihten Ayla gibt es auf Kurkum noch die für die Verwaltung der Burg und des Umlands zuständigen Offizierinnen. Die **Reitmeisterin Dedlana**, die im Rang direkt unter der Königin steht, ist dabei für die Verteidigungsfähigkeit der Burg selbst sowie ihrer Bewohnerinnen verantwortlich; die **Kastellmeisterin Xaviera** kümmert sich dagegen vor allem um alle Fragen der Haus- und Hofhaltung und überwacht die Küche und die Vorratskammern. Die **Stallmeisterin Lane** hat die Oberaufsicht über den Stall und die Pferdezucht; die **Schatzmeisterin Shiala** schließlich verwaltet die Schatzkammer und die Abgaben der Bauern aus dem Vildromtal. Die **Schwertlöwin Ayla** ist aus dieser Hierarchie ausgeklammert, dennoch gilt ihr Wort unter den streng rondragläubigen Offizierinnen viel.

Reitmeisterin Dedlana

Die schlachterfahrene Dedlana (Mitte 60, großgewachsen, breitschultrig, eisgraue schulterlange Locken, der Einfachheit halber gelegentlich im Nacken zusammengebunden, helle Narbe auf der rechten Wange, an der linken Hand fehlen drei Finger) ist Yppolita treu ergeben und dient ihr schon seit knapp vierzig Jahren als Offizierin. Sie hat die Verbannung und Rückkehr Yppolitas selbst miterlebt und verabscheut die verschwörerische Ulissa seither, auch wenn sie sie längst für tot hält.
Als Reitmeisterin ist Dedlana auch in der Schlacht nach der Königin die höchste Befehlshaberin der Amazonen, von denen sie absoluten Gehorsam und hingebungsvolle Pflichterfüllung erwartet. Dedlana hat eine Tochter, *Sala*, die durch ihre etwas spitzen Ohren und die für eine Menschenfrau recht großen Augen leicht als Halbelfe zu erkennen ist. Der Vater der mittlerweile etwa vierzigjährigen Amazone ist Graf Arve von Arvepass und den Trollzacken (siehe Seite 27).

Kastellmeisterin Xaviera

Die noch relativ junge Xaviera (33, schlank, gewandt, kurze schwarze Haare) wird nicht nur als Kastellmeisterin – als die sie für die allgemeine Ordnung und Ordentlichkeit der Amazonen zuständig ist –, sondern auch als Übungspartnerin im Säbelkampf gefürchtet. Kriegerinnen, die der strengen 'Haushofmeisterin' bei der Erfüllung ihrer Pflichten zu nachlässig sind, bekommen dies manchmal nicht direkt zu hören, sondern vielmehr im Übungsgefecht eingebläut.

Stallmeisterin Lane

Lane (Mitte 40, stämmig, die aschblonden Haare im kurzen Igelschnitt) regiert über den Stall, die Pferde und ihre Versorgung. Unter ihrer Aufsicht werden die Tiere von ihren Reiterinnen so hingebungsvoll und gründlich gepflegt, dass den Stallmägden nur das Misten und Füttern übrigbleibt. Doch Lane kann nicht nur gut mit Pferden, sondern auch mit Menschen umgehen und wird deshalb von Kriegerinnen und Mägden gleichermaßen geschätzt. Ihr obliegt auch die Aufsicht über die Zucht der Amazonenrösser.

Schatzmeisterin Shiala

Für eine Amazone ist Shiala (Anfang 40, kleingewachsen, lange wallende dunkelbraune Haare, oft ein verschmitztes Lächeln auf den vollen Lippen) außerordentlich besonnen und aufgeschlossen, weshalb sie von Yppolita mit der Verwaltung des Umlands und der Aufsicht



über die Bauern des Vildromtals betraut wurde. Auf deren Anliegen und Probleme geht sie meist nachsichtig und verständnisvoll ein, wofür sie sich einige Achtung erworben hat. Bei der Verwaltung der Schatzkammer ist Shiala dagegen sehr gewissenhaft und zählt beinahe jeden herausgegebenen Kreuzer einzeln ab.

Der Rabe

Erscheinung: Der Rabe ist ein pechschwarzer, rassiger Hengst aus den Ilmensteiner Ställen, der immer in einem besonders großen, gut gepflegten Verschlag steht.
Geschichte und Charakter: Bei dem letzten Besuch Yppolitas bei Thesia von Ilmenstein bekam sie das Pferd als Freundschaftsgeschenk. Der Rabe besitzt eine außerordentliche Intelligenz und befolgt alle gesprochenen Anweisungen aufs Wort, so dass unter den Stallmägden inzwischen das Gerücht umgeht, er sei in Wahrheit ein verhexter Räuberhauptmann aus den Bornwäldern. Tatsächlich aber verbirgt sich hinter dem schwarzen Pferd eines jener legendären Geflügelten Pferde, das unter großem Kraftaufwand dazu in der Lage ist, seine Flügel zu spreizen und zu fliegen, was es in einer Notlage wie dem Entscheidungskampf um Kurkum auch tun wird. Die Entfaltung der Flügel kostet das Geflügelte Pferd 3W6 Lebenspunkte. Ein solches Tier bringt die Ilmensteiner Zuchtlinie jedoch nur äußerst selten hervor.
Hintergrund: Ein Geflügeltes Pferd ist recht intelligent (in etwa wie ein Hexenvertrauter) und beherrscht eine einfache, telepathische Form der Verständigung. Es besitzt magische Kräfte, die es aus seiner Lebensenergie speist, wobei die gleichen Regeln wie für Drachen und Einhörner gelten. Geflügelte Pferde sind sehr eigenwillig und lassen sich kaum gegen ihren Willen binden oder fesseln; sie können freiwillig allerdings enge Bindungen zu Menschen eingehen. Durch die Bilder, die sie Menschen in den Geist senden können, sorgen die Geflügelten Pferde dann auch schon dafür, dass sie dorthin kommen, wo sie hinwollen, wie zum Beispiel im Falle Thesias von Ilmenstein, die beim Abschied urplötzlich den Einfall hatte, das prachtvolle Tier ihrer Freundin Yppolita zu schenken und dies auch prompt in die Tat umsetzte.
In einigen Mythen werden die Geflügelten Pferde als Boten und Geschöpfe des Aves bezeichnet, der sie durch die Lande sendet, um Kunde zu erhalten oder sie bestimmten Personen an die Seite zu stellen. Der Halbgott selbst soll auf einem Geflügelten Pferd den Kontinent Aventurien entdeckt haben.
Weiterer Lebenslauf: Der Rabe begleitet Alya Ylarsîl ins Bornland, auf der Suche der Amazonenprinzessin Gilia. Die Helden werden ihr und dem Pferd in der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* wiederbegegnen.
Seelentier: erstaunlicherweise Blaufalke

Smardur, Kaiserdrache, Diener der Rondra

Der Kaiserdrache Smardur bewohnt die Beilunker Berge seit etwa sechshundert Jahren. Er besitzt einen prachtvollen, rot-goldenen Schuppenleib, große, goldene Telleraugen und blutrote Krallen. So lange die Chronik der Amazonen zu Kurkum existiert, wird davon berichtet, dass dieser Drache bisweilen Opfer unter den Amazonen suchte, sich den Königinnen in warnenden und beratenden Gesprächen näherte und manchmal, höchstens alle hundertundfünfzig Jahre, in eine Schlacht eingriff und sie für die Amazonen entschied. Selten jedoch war sein Erscheinen, und wenn er ein Opfer nahm, verhieß das den Amazonen für die bevorstehende Schlacht den sicheren Sieg. Das letzte Erscheinen Smardurs ereignete sich im Jahre 976 BF, als die zurückgekehrte Yppolita von ihrer Schwester Ulissa an den Schandpfahl gestellt wurde und auf ihre Hinrichtung wartete, am nächsten Tag jedoch, durch den Einsatz einiger tapferer Recken und Rondras Hilfe, ihren Thron wieder rechtmäßig besteigen konnte.
Seelentier: Kaiserdrache

Das schwarze Heer

Lutisana von Perricum, Borbarads Heerführerin

Erscheinung: Die Heerführerin der borbaradianischen Truppen ist eine stämmige Kriegsveteranin, der man ihre ungeheure Schlachterfahrung bereits auf den ersten Blick ansieht: Neben vielen weiteren Narben fällt vor allem ihre leere, rote Augenhöhle unter der rechten Braue sofort auf. Das honigblonde Haar trägt Lutisana stets kurzgeschoren. Während der Belagerung Kurkums wird man sie kaum ohne ihre Plattenrüstung zu sehen bekommen.
Geschichte: Als Söldnerin war Lutisana an vielen der größeren Schlachten der letzten Jahrzehnte auf der einen oder anderen Seite beteiligt. Sie zog mit Reto nach Maraskan und kämpfte für Hal in der Ogerschlacht an der Trollpforte, bevor sie unter Answin von Rabenmund in Gareth den Thron des Mittelreiches eroberte. Als der Usurpator schließlich unterlag, schlug sie sich mit einem Söldlingsbanner durch die Reihen und entkam unter großen Verlusten (auch ihr rechtes Auge verlor sie dabei), wurde aber aufgegriffen und mit den anderen Answinisten nach Rulat verbannt.
Den Borbaradianern schloss sie sich bei deren Überfall auf die Gefängnisinsel bereitwillig an, zumal ihr jetztiger Sold der höchste ist, den sie jemals bekommen hat. Der Angriff auf Kurkum ist für die Veteranin, die erst unter Answin zur Obristin aufgestiegen war, ein Auftrag wie jeder andere. Sie ist keine überzeugte Gegnerin des Mittelreiches oder der Amazonen und tut lediglich das, wofür man sie bezahlt.
Charakter: Die nunmehrige Marschallin ist eine herrische Perfektionistin, die ihre Kriegszüge von Anfang bis Ende durchplant und stets darum bemüht ist, strategische Vorteile auszunutzen sowie Risiken zu vermeiden. Die Mittel, die Borbarad ihr zur Seite gestellt hat (Magier, unheilige Paktierer und der wachsende Trupp Untoter) sind ihr recht, solange sie effektiv sind – dies einzuschätzen, hat sie allerdings noch nicht gelernt. Im Einzelgefecht, das sie nur noch selten sucht, ist Lutisana eine skrupel- und mitleidlose Gegnerin, die jedoch nie den Überblick über das Ganze verliert. Neben dem Kriegshandwerk und dem Feilschen um den Sold gibt es wenig, was der Söldnerin wirklich wichtig ist.
Während der Belagerung Kurkums befindet sich Lutisana in ständigem Streit mit dem unbeherrschten Belhalhar-Paktierer Ingolf Notmarker, der bereits beim Überfall auf Rulat für Borbarad kämpfte und deshalb das Oberkommando gerne selbst gehabt hätte. Den sich eher im Hintergrund haltenden Magiern Sulman und Xeraan misstraut sie sogar noch mehr und befürchtet, dass diese ihre Führungsposition insgeheim untergraben könnten.
Weiterer Lebenslauf: Lutisana ist als Marschallin der Schwarzen Horden an der borbaradianischen Invasion Tobriens maßgeblich beteiligt. In **Die letzte Schlacht des Wolfes** führt sie Borbarads Heer zum Sieg in der Schlacht von Eslamsbrück. Später muss sie sich dem ehemaligen Reichsmarschall Helme Haffax unterordnen. Nach dem Ende der Kampagne wird sie Marschallin in Galottas Dämonenkaiserreich, bevor sie abermals die Seiten wechselt und als umstrittene Informantin der KGIA schließlich spurlos verschwindet (nachzuerleben in den Szenarien **Stadt der 1000 Augen** aus **Kreise der Verdammnis** und **Auf Messers Schneide** aus dem **AB 100**). Schließlich findet sie in **Rückkehr des Kaisers** wieder ihren Weg ins Mittelreich.
Funktion: eine geradlinige Heerführerin, die sich einzig für den Sold und das, was dafür zu tun ist, interessiert. Unter den ganzen eigensinnigen Zauberern und Paktierern fühlt sich oft nicht zu Unrecht wie in einem Haifischbecken.
Seelentier: Panzerechse

Zitate:
»Hundsfott! Habe ich nicht gesagt, dass die Zelte dort aufgeschlagen werden sollten? Und warum stellt ihr sie dann zehn Schritt weiter auf?«
»Was faselt ihr da von *seinem* Willen? Hier und jetzt bin immer noch ich die Befehlshaberin, und *er* hat mich dazu gemacht!«

Geb.: 27. Phex 965 BF *Größe:* 1,74 Schritt
Haarfarbe: honigblond *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: brillante Heerführerin und Söldnerin
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KO 16, KK 16, Goldgier 8, Einäugig, Zäher Hund
Wichtige Talente: Anderthalbhänder 15, Raufen 12, Menschenkenntnis 10, Kriegskunst 13
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Ausrüstung: Neben ihrem gewaltigen Bastardschwert und der bewährten Plattenrüstung können Sie Lutisana noch das eine oder andere Artefakt mitgeben, das sie vermutlich von Borbarad selbst erhalten hat und das sie vielleicht nicht nur schützen, sondern auch insgeheim überwachen soll.

Bastardschwert: **INI** 15+W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W+6 **DK** NS
LE 41 **AU** 40 **KO** 16 **MR** 9 **GS** 6 **RS** 4
SF: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Klingensturm, Niederwerfen, Wuchtschlag

Ingolf Notmarker, Söldnerführer

Erscheinung: Ingolf ist ein muskelstrotzender Bornländer, der auch im Kampf eher durch urgewaltige Kraft als durch Geschicklichkeit auffällt. Im aufgequollen wirkenden Gesicht trägt er finstere Zornesfalten, die auch in den wenigen Momenten, in denen er sich freundlich gibt, nie ganz verschwinden. Eine dicke Warze auf seinem linken Nasenflügel hat ihm zusammen mit seiner Heimatstadt den Beinamen 'Notmärker Warzensau' beschert, mit dem auch Graf Uriel von Notmark bedacht wird, den man aber tunlichst nicht in seiner Nähe aussprechen sollte. Das kurzgeschorene, blonde Haar weist an einigen Stellen bereits deutlich sichtbare Lücken auf, die zu Ingolfs unattraktivem Erscheinungsbild nur noch beitragen. Sein Dämonenmal ist eine längliche schwarze Verfärbung in Schwertform, die er am linken Unterarm meist unter einer breiten ledernen Armschiene verborgen hält.
Geschichte: Der Söldnerführer zog früher im Namen Kors durch die Lande und scharte immer wieder kleinere Trupps um sich, mit denen er für einige Zeit in einem Landstrich für Unheil oder Ordnung sorgte – je nachdem, was mehr Profit versprach. Als er dann eines Tages von einer Schar gegnerischer Söldner umzingelt war und schon einige Piken in seinem Leib steckten, da rief er den an, der als der Erzfeind Rondras gilt und dem Kors Ansinnen gar nicht so fern steht: Xarfai, oder auch Belhalhar, verlieh dem Söldling seine Macht, der sich daraufhin die Waffen aus dem Leib zog, den Feinden die Köpfe vom Hals riss und sie zermalmte.
Ingolf ist seinem Meister (im wahrsten Sinne) mit Leib und Seele ergeben und hat diesen Schritt nie bereut, da er ihm bislang nur Vorteile brachte. Frühzeitig von Borbarad angeheuert, war der Söldner zuletzt in vorderster Linie an der Erstürmung Rulats beteiligt und hat sich damit das Kommando über einen Teil des Belagerungsheers verdient. Dass die dort erst befreite Lutisana ihm allerdings vor die Nase gestellt wurde, hat er noch lange nicht akzeptiert.
Charakter: Die größten Antriebsfedern des Söldners sind seine Goldgier und sein Jähzorn, von denen er sich allzuoft zu unbeherrschtem Verhalten hinreißen lässt. Durch seinen Pakt wird er mittlerweile häufig sogar von Anfällen von Tobsucht und Mordlust geschüttelt, die sich bei Mangel an unbeteiligten Opfern auch gegen die eigenen Gefolgsleute richten können. Dass er mit diesem aggressiven Verhalten überhaupt so weit gekommen ist, liegt vor allem daran, dass im Kampf bislang immer das Blut seiner Gegner zuerst über den Boden strömte. Von seinen eigenen Untergebenen wird der Söldnerführer mehr gefürchtet als geachtet, auch wenn er mittlerweile über ein durchaus respektables kriegskundliches Wissen verfügt.
Weiterer Lebenslauf: Ingolf begegnet den Helden in **Die letzte Schlacht des Wolfes** ein weiteres Mal und kann dort von ihnen getötet werden.
Funktion: Der gewalttätige Paktierer, der sich mit brutaler Kampfkraft und Dämonenmacht durch die Reihen seiner Feinde schlägt.
Seelentier: Höhlenpanther (tollwütig)
Zitate:
»Bei der Metze von Beilunk, was hat sich unsere Marschallin denn da wieder für einen Hirnschiss einfallen lassen?«
»Kommt nur her, ihr kümmerlichen Gestalten! Im Kampf nehme ich es mit einem Dutzend von euch auf.«

Geb.: 8. Praios 983 BF *Größe:* 1,84 Schritt
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Söldner und blutgieriger Paktierer
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KK 17, Goldgier 8, Jähzorn 8, Blutdurst 10
Wichtige Talente: Kettenwaffen 15, Schwerter 14, Selbstbeherrschung 11, Zechen 10, Kriegskunst 10
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich
Ausrüstung: Ingolf kämpft entweder mit einem dunklen Morgenstern mit metallenem Griffstück oder einem schweren Langschwert, das dämonisch beseelt ist (s.u.). Aus Aberglauben trägt der Söldner eine ganze Reihe von Talismanen und Amuletten von zumeist fragwürdigem Nutzen. Ob darunter tatsächlich etwas Wirksames ist, liegt in Ihrer Hand.

Morgenstern: **INI** 14+W6 **AT** 19 **PA** 15 **TP** 1W+6 **DK** N
Schwert: **INI** 15+W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W+5 **DK** N
LE 44 **AU** 42 **KO** 15 **MR** 8 **GS** 6 **RS** 4
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schildspalter, Wuchtschlag
Paktgeschenke: Das Schwert ist eine dämonische Waffe, die im Kampf gegen Rondra-Geweihte und streng rondragläubige Krieger (also auch gegen die Amazonen) doppelten Schaden verursacht. Die Waffe wird dann von schwarzem Feuer umzüngelt. Darüber hinaus stehen Ingolf die finsteren Gaben Befehlsstimme, Bluttrinker und Wundschmerz zur Verfügung. Er ist unempfindlich für Schmerzen (keine Einbußen durch Wunden, niedrige LE oder Bewusstlosigkeit); sollte er selbst verletzt werden, verheilen die ihm zugefügten Wunden allerdings nicht.

Sulman al'Venish, Nekromant und Dämonologe

Erscheinung: Der Nekromant Sulman ist eine wahrhaft düstere Erscheinung. Er ist für einen Tulamiden recht groß und trägt das dunkle Haar lang und meist im Nacken zusammengebunden. Seine bartlosen, wächsernen Wangen und die gezupften Augenbrauen verleihen ihm einen aalglatten und gepflegten Ausdruck, den er häufig mit einem ironischen Lächeln unterstreicht, das ihm meist fälschlicherweise als Freundlichkeit ausgelegt wird. Sulman kleidet sich in prachtvolle schwarze Roben und duftet nach einem süßlichen Parfüm. Sein Zauberstab wird von einem kleinen Tierschädel gekrönt. Sulmans Dämonenmal ist der vollständig skelettierte große Zeh seines linken Fußes.
Geschichte: In Fasar lernte Sulman die schwarze Kunst der Beherrschungsmagie und war dort fasziniert von einem sehr erfolgreichen und mitreißenden Magier, der besonders die Borbaradianersprüche meisterhaft weitergeben konnte: Liscom von Fasar. Dessen Philosophie verhieß Sulman einen der schnellsten und effektivsten Wege zu viel Macht, und so dauerte es nicht lange, bis er selbst zu einem der engsten Getreuen Liscoms und überzeugten Borbaradianer wurde. Nachdem Liscom in der Gor noch gescheitert war, stand Sulman dem als Nachtalp Wiedererstandenen in Selem zur Seite, um ihm doch noch zu ermöglichen, Borbarad aus dem Limbus zu befreien.
Nebenher studierte der begabte Beherrscher in Brabak Dämonologie und insbesondere Nekromantie, wozu er schließlich einen Pakt mit der Erzdämonin Thargunitoth selbst einging, um seine Fähigkeiten in der Beschwörung von Untoten zu vervollkommnen. Diese Aufgabe erfüllt er auch vor Kurkum, wo er als Befehlshaber der Untotenbanner weitgehend auf eigene Rechnung agieren kann.
Charakter: Sulman ist selbstgefällig, machtgierig und eitel. Das Wohlbefinden Anderer kümmert ihn kaum, solange es nicht für ihn selbst von Nutzen ist. Seine meist aufgesetzte Höflichkeit ist tatsächlich nur

ein dünnes Mäntelchen über einer genießerischen Grausamkeit, die er vor allem an Versagern und Gegnern auslebt. Seine Verehrung für Borbarad ist fest mit der Hoffnung nach einem Zuwachs an Macht verbunden. Dennoch sieht er sich im Gegensatz zu den Söldlingsnaturen Lutisana und Ingolf als wahrer Borbaradianer. Deren Macht- und Kompetenzstreitigkeiten betrachtet er beinahe amüsiert und lässt sich nur bisweilen zu einigen herablassenden Kommentaren darüber hinreißen.
Weiterer Lebenslauf: Sulman stirbt in **Goldene Blüten auf Blauem Grund.** Sein verwesender Körper dient allerdings dem an ihn gebundenen Nirraven weiterhin als leblose Hülle in der Dritten Sphäre. Seine verdammte Seele hat dann jedoch längst ihren grauenvollen Einzug in die Niederhöllen Thargunitoths gefunden. Der Nirraven allerdings wird Sendbote Thargunitoths beim untoten Schwarzen Drachen Rhazzazor und findet einen großen Auftritt im Abenteuer **Rückkehr des Kaisers.**
Funktion: ein finsterer Schwarzmagier, dessen Fähigkeiten im Kampf um Kurkum zunächst kaum beachtet werden, sich im Verlauf der Belagerung aber als zunehmend verheerend herausstellen können.
Seelentier: keines mehr

Zitate:
»Euer kindisches Gestreite in allen Ehren, werte ... 'Kommandanten', aber sollten wir nicht zunächst daran denken, *seinen* Willen zu erfüllen?«
»Meinem Lehrmeister seid ihr schon einmal begegnet und konntet ihn nicht aufhalten. Nun lernt seinen Meisterschüler kennen!«

Geb.: 13. Praios 978 BF *Größe:* 1,90 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: brillanter Nekromant, meisterlicher Beherrscher und Dämonologe
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 16, Eitelkeit 6, Krankhafte Nekromantie
Wichtige Talente: Stäbe 11, Selbstbeherrschung 12, Überreden 11, Magiekunde 15, Sternkunde 13
Wichtige Zauberfertigkeiten: Imperavi 15, Invocatio maior 17, Skelettarius 19, Totes Handle 16, diverse Zauber der Merkmale Dämonisch (v.a. Thargunitoth) und Herrschaft 10+
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: hinlänglich
Ausrüstung: Als Magier und Beschwörer hat Sulman seinen Zauberstab und sein Magierschwert immer in Griffweite. Für seine Rituale lässt er in einem eigenen Trosswagen massenweise thargunitothgefällige Donaria (Knochen, Schädel, Sargsplitter, ausgerupfte Rabenfedern, schwarzes Glas) mitführen. Schutzartefakte unterschiedlichster Natur können Sie ihm ebenfalls zugestehen.

Zauberstab: **INI** 11+W6 **AT** 13 **PA** 14 **TP** 1W+1 **DK** NS
Flammenschwert: **INI** 11+W6 **AT** 14* **PA** 12 **TP** 1W+7 **DK** N
LE 31 **AE** 74 **AU** 33 **KO** 11 **MR** 13 **GS** 7 **RS** 1
Sonderfertigkeiten: Finte; Gedankenschutz, Verbotene Pforten
Paktgeschenke: Sulman kann unter anderem auf den Todeshauch zurückgreifen. Seinen hauptsächlichen Nutzen zieht er aber aus der erleichterten Beschwörung und Beherrschung der Diener Thargunitoths.
*) Wird das Flammenschwert aus der Ferne dirigiert, beträgt der AT-Wert 19.

Savolina, Hexe und Nagrach-Paktiererin

Erscheinung: eine nivesisch-stämmige Hexe aus der tobrischen Gegend, die von Außenstehenden zur Schwesternschaft des Wissens gezählt würde. Savolina ist im Zweiten Kreis der Verdammnis Nagrachs und trägt als Dämonenmal einen wachsenden Eiskristall in der linken Handfläche, der zur Zeit noch erbsengroß ist. Ihre Vertraute ist eine Pechnatter, die verzweifelt die Wandlung der Hexe bemerkt und versucht, sie doch noch zu retten – körperliche Berührung zu ihr ist der Schlange allerdings ob Savolinas niedriger Körpertemperatur fast schon unerträglich.
Geschichte und Charakter: Savolina ist in der Beschwörungsmagie bewandert und gehörte noch bis vor kurzem zum Hexenzirkel von Glorana der Schönen, die zur Zeit im Auftrag Borbarads einen ewigen Winter über die Gegend um Paavi wirft. Durch ihre Magie und die Beschwörungen im Zirkel, die sich fast ausschließlich mit der kalten Macht Nagrachs und den anti-elementaren Kräften Agrimoths befassten, erfuhr sie viel über die erzdämonischen Wesenheiten und ihre Diener. Als ihre Geliebte, ebenfalls eine Hexe, von herzoglichen Truppen gefasst und schließlich auf den Scheiterhaufen gestellt wurde, schwor sie eiskalte Rache und schloss einen Pakt mit Nagrach, dem unerbittlichen Jäger, um ihre Beute zu erlegen. Dann kehrte Borbarad zurück, und Savolina biederte sich ihm an, um in seinem Schatten ihre Rachegelüste zu befriedigen.
Funktion im Spiel: eine unschuldig anmutende Schönheit, die in Wahrheit als verschlagene Intrigantin und Spionin die Gegenspielerin der Helden innerhalb der Burgmauern ist.
Weiterer Lebenslauf: Savolina besitzt ein Fass als Fluggerät, was sie zur geeigneten Spionin in den Mauern Kurkums macht. Die Helden werden der Hexe noch ein paar Mal über den Weg laufen, und auch Borbarad hat noch Pläne mit den verbliebenen Freipfeilen der Paktiererin.
Seelentier: Pechnatter (in Kältestarre)

Zitate:
»Ich bin froh, in diesen kalten Zeiten jemanden wie dich gefunden zu haben.«
»Renne nur! Eine wilde Hatz ist mir allemal lieber, als dich hier an Ort und Stelle zu töten.«

Geb.: 988 BF *Größe:* 1,66 Schritt
Haarfarbe: haselnussbraun *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: erfahrene Hexe, verschlagene Spionin
Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 15, CH 17, Rachsucht, Verhüllte Aura, Gutaussehend
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 12, Betören 13, Überreden (Lügen) 11, Fliegen 10
Wichtige Zauberfertigkeiten: Schleier der Unwissenheit 11, Große Gier 13, Zauberzwang 14, Krabbelnder Schrecken 8, Pandämonium 9, Tlalucs Odem 9, Katzenaugen 7, Harmlose Gestalt 15, Spinnenlauf 10
Paktgeschenke: Freipfeile (7), Nachgrachs Hauch, Sicherer Tritt

---

Savolinas Freipfeile

Der erzdämonische Jäger Belshirash (**MGS 35**) schenkt seinen derischen Dienern bisweilen sieben tödliche Freipfeile, von denen es heißt, sechs von ihnen würden niemals das Ziel des Schützen verfehlen. Das Ziel des siebten Pfeils bestimme jedoch stets der eiskalte Nagrach selbst – und es sei nicht selten der Paktierer.
Auch Savolina erhält sieben Freipfeile als Lohn für ihren Seelenpakt mit dem Erzdämon.
Der erste Pfeil trifft in der Schlacht um Mendena die Brust des tobrischen Herzogs Kunibald von Ehrenstein (**AB 64**), dessen Soldaten einst Savolinas Geliebte auf den Scheiterhaufen brachten. Drei weitere Pfeile töten die beiden Wachen und die Henkerin, die das Urteil über ihre Geliebte vollstreckten. Den fünften Freipfeil schließlich zielt die Nagrach-Hexe im Auftrag Borbarads auf Yppolita, "dieses kriecherische Weib, die Königin von Kurkum". Er trifft jedoch deren Schwester Ulissa – die ja auch einst Königin von Kurkum war. Der sechste Freipfeil wird Herzogin Efferdane von Ehrenstein während der letzten Tage von Ysilia töten (Seite 148). Der Hexe Savolina und ihrem letzten Freipfeil können die Helden dann im abschließenden Band **Mächte des Schicksals** wieder begegnen und endgültig das unheilige Handwerk legen.

Blotgrim, Nagrach-Paktierer

Erscheinen: Der Fjarninger Eisbarbar ist eine hünenhafte, muskelbepackte Gestalt mit langem, weißem Haar. Seine Gesichtszüge sind eingefroren, seine stahlblauen Augen funkeln wie Eiskristalle. Beklei-

det ist er meist nur mit dem Fell eines Silberwolfs, das er sich um die Lenden geschlungen hat. Obgleich seine Haut stets von Raureif bedeckt ist und sein Atem knisternd gefriert, zeigt er doch keinerlei Kälteempfinden. Charakterlich kann der Barbar nur als eiskalt bezeichnet werden.
Sein Nagrach-Schwert ist aus ölig schwarzem Stahl geschmiedet und erinnert an einen riesigen Eiszapfen. Den Anderthalbhänder trägt Blotgrim meist in der Hand, manchmal auch in Leder gewickelt auf dem Rücken.
Geschichte: Der Fjarninger Barbar Blotgrim stammt aus dem eisigen Norden Aventuriens. Im kargen Land seiner Heimat entscheidet der Erfolg bei der Jagd oft über Leben und Tod, wenn der Magen bereits lauter als die Wölfe knurrt. Und Blotgrim war ein guter Jäger, dem niemals ein Beutetier entkam. Doch dann kamen fremde Jäger aus dem Süden und erlegten die spärliche Beute, um sich an den weißen Fellen von Schneehasen, Luchsen und Silberwölfen zu bereichern. Die Tiere wurden schnell weniger und immer seltener konnte Blotgrim Beute machen. Sein Hunger wuchs und mit ihm Zorn und Wut auf die fremden Jäger. Schließlich war der eiskalte Grimm in ihm so groß, dass er die fremden Jäger zu seiner Beute machte. Blotgrim bat Nagrach um dessen Beistand und wurde durch ihn zu einem gefühllosen und unbarmherzigen Hetzer. Er tötete alle fremden Jäger, doch seine Sippe schickte ihn fort. Zu starr war sein Blick, zu kalt sein Herz geworden. Und so fand Borbarad den Eisbarbaren. Der Dämonenmeister gab Blotgrim das an den Pforten des Grauens auf Maraskan geschmiedete Nagrach-Schwert *Hyrr-Kanhay* (**MdD 104f.**) und wies ihm neue Beute. Wie ein Jagdhund nahm Blotgrim die Fährte auf und sie führte ihn nach Kurkum.
Charakter: Blotgrim kennt keinerlei Mitleid, keine Freude, aber auch kein Leid – nur seinen unstillbaren Jagdtrieb. Dabei verfolgt er seine Beute oft über eine lange Zeit hinweg, bevor er sie erbarmungslos zu Tode bringt. Er beobachtet sie und macht vor allem keinen Hehl daraus, ihr Jäger zu sein. Die panische Angst und das kalte Grauen, die die Verfolgten packen, sind Blotgrim die einzige Befriedigung, die er kennt.
Funktion im Spiel: Der unheimliche, gefühllose Jäger, der die Helden nie zur Ruhe kommen lässt und ihnen stets auf den Fersen ist.
Weiterer Lebenslauf: Blotgrim überlebt das Abenteuer nicht.
Seelentier: Schneelaurer

Die Werte von Blotgrim finden Sie auf S. 65.

Torxes von Freigeist, Schwarzschelm und Lolgramoth-Paktierer

Erscheinung: Torxes ist etwa Ende Dreißig und von schlaksiger Gestalt. Seine dicken Tränensäcke und das faltige Gesicht lassen ihn verlebt und alt aussehen, obgleich er sein Gesicht unter grellbunter Schminke verbirgt. Der Schwarzschelm trägt häufig eine Narrenkappe und Kleidung mit bunten Flicken und Unmengen an Gänsefedern.
Geschichte: Während der Ogerschlacht tötete Torxes seine Gefährtin, um sie nicht bei lebendigem Leib den Menschenfressern zu überlassen. An dieser Tat zerbrach der Schelm und zynische Bitterkeit ergriff von ihm Besitz. Fortan versuchte er, sich an der ungerechten Welt auf perfide Art zu rächen. Dann kam Borbarad und überzog das Land mit Chaos. Recht schnell avancierte der ruhelose Lolgramoth-Paktierer und schillernde Schwarzschelm zum Herold des Dämonenmeisters. In dieser Funktion überbrachte er die 'Begnadigungen' für die Gefangenen von Rulat, deren blutige Befreiung maßgeblich seiner makabren Zauberei zuzuschreiben war. Und nun steht er vor Kurkum, um auch den Amazonen ein Angebot zu unterbreiten.
Charakter: Aufgrund seines Paktes mit Lolgramoth ist Torxes nervös und ständig in Bewegung. Er scharrt mit den Füßen, murmelt vor sich hin und gestikuliert übertrieben viel. Es fällt ihm schwer, einen Gedanken bis zum Ende zu verfolgen, häufig verliert er vorher das Interesse und unterbricht dann auch halb vollendete Sätze. In jeder Beziehung ist der Schelm sprunghaft und ruhelos. Sein Humor ist morbid und zynisch, seine Zauberei häufig eine grotesk anmutende Pervertierung der bekannten Schelmenzauber.
Funktion im Spiel: der ruhelose, stets makabre Spielchen treibende Herold Borbarads und ein groteskes Beispiel für die unmenschliche Perversion eines Dämonenpaktierers.
Weiterer Lebenslauf: Bis zum Ende der Kampagne wird Torxes den Helden noch öfter in der Rolle des dämonenmeisterlichen Herolds begegnen. Nach dem Fall Borbarads geht er vorerst als Herold an den Hof Galottas – allerdings nur, um endlich am Initiator des Ogerzugs sinister Rache nehmen zu können.
Seelentier: Borbarad-Moskito

Xeraan

Eine Beschreibung und die Spielwerte des Schwarzmagiers finden Sie in **Meister der Dämonen** auf Seite 219. Hier sei nur noch einmal ausdrücklich auf das besondere Verhältnis Xeraans zu den Amazonen und seine Rolle im vorliegenden Abenteuer eingegangen: Seit nunmehr fast 25 Jahren versucht der goldgierige Illusionist und Beschwörer, den legendären Schatz der Amazonenfestung Kurkum in seinen Besitz zu bringen. Mit der Illusion einer 'Schwarzen Göttin' scheiterte er, ebenso mit dem Versuch, einen geheimen Zugang zur Burg ausspionieren zu lassen. Doch nun hat er bessere Karten in der Hand: Er führt eine Truppe Belhalhar-Paktierer mit sich, die ihm treu ergeben sind, und Lutisana von Perricum ist auf seine Hilfe angewiesen, so dass er ihr das alleinige Plünderungsrecht der Burg abschwatzen will.

Das Heer

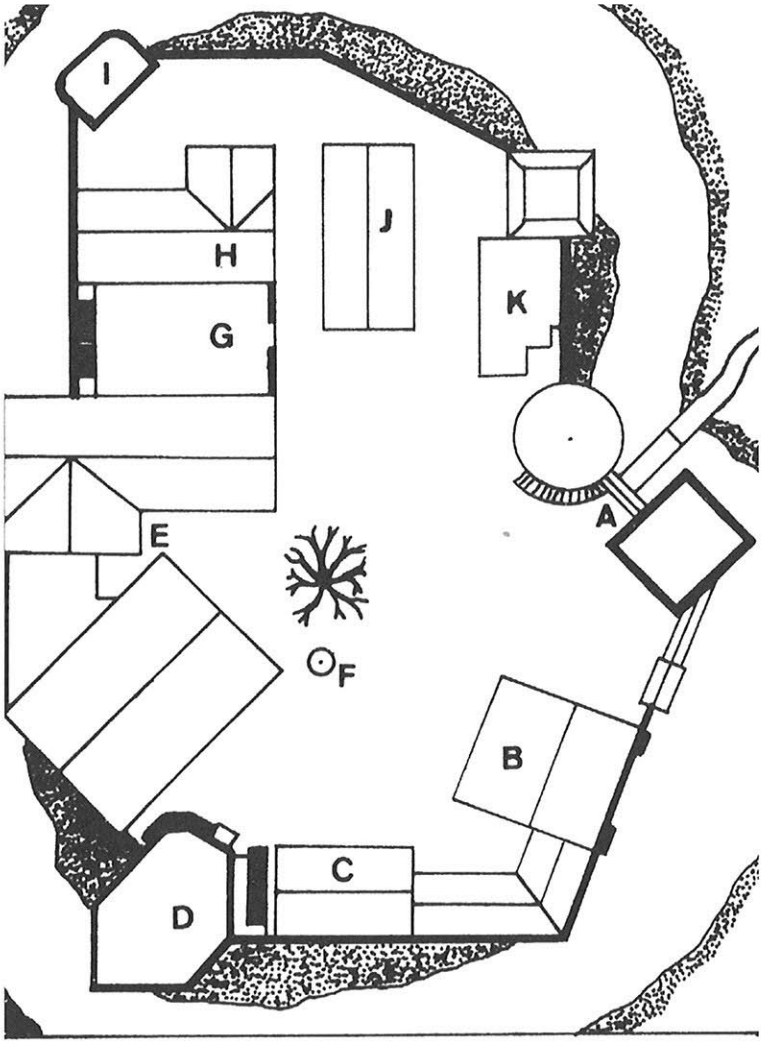
Lutisana von Perricum befehligt vor Kurkum etwa ein Drittel von Borbarads derzeitiger Streitmacht, das sich auf ca. 500 bis 600 Kämpfer bemisst. Davon sind wiederum etwa zwei Drittel Menschen, die sich in aufständische Maraskaner, verbannte Answinisten von Rulat und schlichte Söldner (aus Aranien, Meridiana, Bornland und Tobrien) aufteilen. Das restliche Drittel besteht zum Hauptteil aus Untoten, die sich dem Heer bei seinem blutigen Zug durch die Lande angeschlossen haben, dabei sind aber auch einige Dämonen, hauptsächlich aus den Domänen von Belhalhar, Thargunitoth und Nagrach, denn im Führungsstab Lutisanas sind Paktierer, die sich diesen Erzdämonen verschrieben haben. Der Hauch der Siebten Sphäre, den Borbarad über die Lande verbreitet, macht es den Dämonenknechten möglich, die Wesen aus den Gefilden ihrer Herren überaus lange im Diesseits zu halten. So verstärken insgesamt rund ein Dutzend solch schrecklicher Kreaturen wie Heshthotim, Zantim, Nephazzim (in Form von Untoten) und einiger Karmanthi das Heer, um ihren Herren zu dienen.
Die Werte für einzelne Gegner entnehmen Sie den Gegnerlisten ab S. 152.

Anhang II: Burg Kurkum

Kurkum ist eine Wasserburg, die auf einer künstlichen Insel inmitten des umgeleiteten Nebenarmes des Flusses Vildrom liegt. Die Anlage misst von Westen nach Osten etwa 100 Schritt, die Entfernung vom Tor im Süden bis zur Burgmauer im Norden beträgt ungefähr 75 Schritt. Die zinnenbewehrte Burgmauer ist sechs Schritt hoch und etwa zwei Schritt dick. Auf der Krone der Mauer verläuft ein Wehrgang, zu dem mehrere Treppen vom Burghof hinaufführen.
Der Burggraben ist mindestens zwei Schritt tief, an den tiefsten Stellen zweieinhalb Schritt. Die Breite des Grabens beträgt an seiner schmalsten Stelle – an der Zugbrücke – fast fünf Schritt, ansonsten meist mindestens das Doppelte.

Burgtor mit Zugbrücke und zwei Tortürmen (A)

Die Tortürme (in deren Erdgeschoss sich die Winden für die Zugbrücke befinden) sind zwölf Schritt hoch, die Mauer zwischen den Türmen hat eine Höhe von sechs Schritt. Die Toröffnung ist drei Schritt hoch und zweieinhalb breit. Der Durchgang kann durch Hochziehen der Zugbrücke und Schließen eines schweren Holztores gesichert werden.



Die Zugbrücke wird nur bei Angriffen hochgezogen, das Tor jeden Tag bei Anbruch der Dunkelheit geschlossen. Das Fehlen jeglicher Verteidigungsinstallationen wie Ölschnuten etc. deutet daraufhin, dass man auf solcherlei unrondrianisches Werk keinen Wert legt.

Scheune (B)

Das große, geräumige Gebäude mit einer Firsthöhe von zehn Schritt besteht im Erdgeschoss aus Stein und in den darüber liegenden Stockwerken aus Fachwerk. Während der Belagerung ist die Scheune bis zum Bersten mit Flüchtlingen und Vorräten gefüllt.

Pferdeställe (C)

Über den Stallungen befindet sich ein Heuboden. Die Firsthöhe beträgt acht Schritt. Im Stall befindet sich auch eine Kammer, in der Sättel, Zaumzeug und das Reisegepäck von Gästen aufbewahrt wird. Außerdem beherbergt eine Ecke des Stalls einen Hühnerpferch, dessen Boden mit Stroh bedeckt ist. Schiebt man unter den Hühner das Stroh beiseite, kommt eine Luke zum Vorschein, die früher einmal einen Einstieg in die mittlerweile zugeschütteten Stollen unter der Burg darstellte.

Bergfried (D)

Der Fluchtturm der Burg ist zwanzig Schritt hoch. Im Keller werden Lebensmittel für den Belagerungsfall gehortet und (in einem gesonderten, gut gesicherten Raum) die Schätze der Burg aufbewahrt.

Hauptgebäude (E)

Der winklige Bau ist der Palas der Burg, der die Gemächer der Königin, der Prinzessin und der Offizierinnen beherbergt. Thronsaal, Kaminzimmer, Waffenkammer und auch Schreibstube befinden sich ebenso hier wie die Küche und die Schlafgelegenheiten für die Mägde. Das Gebäude besteht aus Stein.

Ziehbrunnen (F)

Einstmals zentraler Einstieg in das unterirdische Gangsystem, führt der Brunnen nun in tote Gänge, die alle vor soliden Mauern enden. Der Wasserspiegel liegt unterhalb des Niveaus der Stollen und wird durch einen unterirdischen Zulauf vom Vildrom gespeist.

Küchengarten (G)

Die Köchin *Gessa*, eine ehemalige Küchenmagd, führt die Küche und ist auch für die Pflege des Gartens verantwortlich. Hier zieht sie Küchenkräuter, aber auch Obstbäume und Heilsträucher: Vierblättrige Einbeere, Wirselkraut, Mirbelstein gegen Flöhe und Küchenwanzen finden sich hier ebenso wie etwas Pfeifenkraut, Tarnele, Conchinis und Donf gegen Fieber (da Gessa auch als Wundheilerin und Hebamme der Burg tätig ist).

Wohnhaus der Amazonen (H)

Zweigeschossiges Wohngebäude der Amazonen, in dem auch gemeine Gäste und Gefangene untergebracht werden. Die Einrichtung kann nur mit dem dadurch geprägten Wort 'amazonisch' beschrieben werden; karg und spärlich ist sie, als Schmuck dient nur in den seltensten Fällen mehr als eine kleine Statue Rondras. Die Unterkunft der Helden befindet sich im ersten Stock.

Nordöstlicher Eckturm (I)

Der Turm misst zehn Schritt, er ist in zwei Geschosse aufgeteilt. Das untere Zimmer beherbergt eine Werkstatt für allerlei anfallende Handwerksarbeiten, das obere Stockwerk eine Wachstube.

Tempel der Rondra (J)

Der Tempel besteht hauptsächlich aus dem Gebetssaal, im hinteren Teil gibt es Wohnräume für die Priesterin. Das Gebäude hat zwei Obergeschosse und einen Keller, der letztere wird als Lagerraum für Nahrung verwendet.

Knechtehaus (K)

Knechte gibt es schon lange nicht mehr auf Kurkum, und so ist das Gebäude auch nicht sonderlich gut erhalten. Auch dieses Gebäude dient während der Belagerung als Lager und Unterkunft für die Flüchtlinge. Da es zu großen Teilen aus Holz besteht, fängt es jedoch beim Beschuss mit Brandpfeilen schnell Feuer und brennt nieder.

Eckturm (L)

Der Turm ist ebenfalls zwölf Schritt hoch. Unter dem unteren Turmzimmer befindet sich ein Verlies.

Anhang III: Das Volk der Amazonen

Geschichte

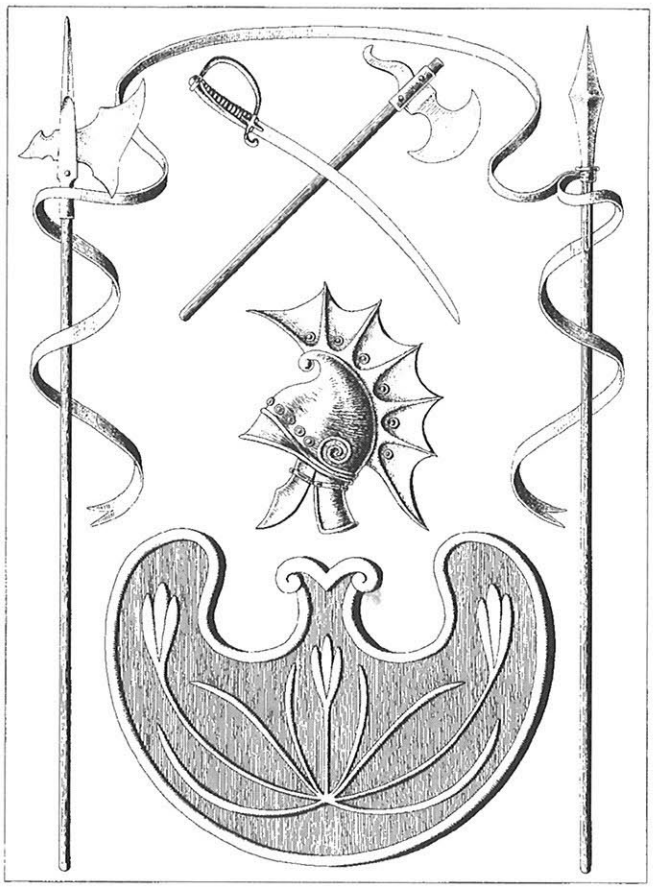
Ursprung

Im Jahr 413 BF, während der Herrschaftszeit des brutalen Priesterkaisers *Kathay Praiotin XI.*, führte die junge, von Rondra erleuchtete *Ayla al'Yeshinna* (tul.: 'die Tapfere') eine kleine Schar der göttlichen Löwin treu ergebener und darum von den praiosgläubigen Anhängern des Priesterkaisers verfolgter Kriegerinnen in die Berge des Raschtulswalls, wo sie sich niederließen und den Orden der *Achmad'sunni* (tul.: 'Töchter der Rache') gründeten. Die im Volksmund fortan *Amazonen* genann-

ten Frauen sagten dem verhassten Priesterkaiser den Kampf an.
Eine kleine Gruppe der Ordenskriegerinnen kehrte **416 BF** aufgrund einer göttlichen Vision in ihre tobrische Heimat zurück und erbaute dort auf Rondras Weisung die Burg *Kurkum* in den nördlichen Ausläufern der Beilunker Berge, etwa 50 Meilen südlich des Ortes Shamaham. Mit der Errichtung der Burg wurde dort auch die *Kurkuma* begonnen, eine Chronik der Burg mit eigener Zeitrechnung – das Jahr 416 BF ist damit das Jahr 1 der *Kurkuma*. Seit viele Jahre später der Thron der Hochkönigin nach Kurkum verlegt wurde, fand die Jahreszählung der Chronik auch unter den Kriegerinnen der anderen Burgen immer größere Verbreitung. Und noch bis zum heutigen Tag bestimmt sie die Zeitrechnung der Amazonen.

Kampf gegen die Priesterkaiser

In Almada formierten sich die Amazonen unterdessen zu einem rebellischen Kämpferbund und nahmen **418 BF** den entbehrungsreichen und oft blutigen Kampf gegen die Unterdrückung und Verfolgung durch den Priesterkaiser auf. Die Kriegerinnen leisteten ihren Widerstand aufgrund ihrer geringen Zahl beinahe ausschließlich als Rebellinnen, schlugen unvermittelt und hart zu und verschwanden schnell wieder im Schutz der unwegsamen Berge. So entstand in der Bevölkerung schon bald ein romantisch verbrämtes Bild von den mystischen Kriegerinnen aus dem Raschtulswall.
Dem Bund schlossen sich mit dem damaligen Baron von Brig-Lo, *Izlavo Wolkenstein*, und seinen beiden Brüdern auch drei Männer an. Bereits ein Jahr später bestimmte sich Baron Izlavo von Brig-Lo zum Oberhaupt des Bundes und begründete diesen Führungsanspruch mit seiner adligen Abstammung. Ayla al'Yeshinna galt jedoch auch weiterhin als die religiöse Führerin der Amazonen und genoss somit ungleich größere Autorität unter den Frauen des Ordens.
Im Jahr **420 BF** errichteten die Kriegerinnen die Höhlenburg *Keshal Rondra* im Raschtulswall, die später den ersten Hochköniginnen ihres Volkes als Stammsitz dienen sollte (siehe **Raschtuls Atem 61**).
Beflügelt von den anfänglichen Erfolgen der Amazonen regte sich **421 BF** in Almada der Widerstand gegen die dort herrschende *Zerila II.* Die Empörung der Sonnengebieterin drang auch zum Priesterkaiser in Gareth vor, der im folgenden Jahr ein Kopfgeld von 1.000 Dukaten auf Ayla al'Yeshinna aussetzen ließ.
Es war wohl der Neid auf Aylas unangefochtene Autorität unter den Amazonen, der Baron Izlavo von Brig-Lo im Jahr **422 BF** mit ihr in Streit geraten ließ. Er fasste den Entschluss, Ayla al'Yeshinna an den Priesterkaiser zu verraten, um das üppige Kopfgeld einzustreichen. Aufmerksame Amazonen konnten seine Arglist jedoch rechtzeitig durchschauen und töteten den Baron und seine beiden Brüder noch auf dem Weg nach Punin. Diesen Vorfall nahm Ayla zum Anlass, den Umgang mit den ihrer Überzeugung nach weniger göttergesegneten Männern rigoros zu reglementieren. Ein strenges Zölibat sollte fortan sicherstellen, dass die Achmad'sunni unter sich blieben und den Männern nicht mehr als nötig Beachtung schenkten. Nur um dem Volk die beiden vorgeschriebenen Töchter zu schenken, durfte eine Amazone sich für jeweils eine Nacht mit einem rondragefälligen Mann einlassen. Gebar sie einen Sohn, so wurde dieser sofort getötet.
Neun Jahre lang setzten die Kriegerinnen ihren Kampf gegen die Priesterkaiser fort, ohne entscheidende Erfolge oder Niederlagen zu erleben. Doch im Jahr **431 BF** kam der stolze Kaiserdrache *Smardur* aus den Beilunker Bergen nach Kurkum und forderte – und bekam – eine der Frauen als Opfer. Da die Amazonen in der nächsten Schlacht einen triumphalen Sieg erringen konnten, verstanden sie dies als ein Zeichen ihrer Göttin. Die *Kurkuma* berichtet davon, dass Smardur seither bisweilen wieder ein Opfer unter den Amazonen suchte, den Kurkumer Königinnen aber auch warnend und beratend zur Seite stand und in äußerst seltenen Fällen sogar in eine Schlacht eingriff und sie zugunsten der Amazonen entschied.
Das Jahr **439 BF** brachte schließlich eine weitere Wende in der Geschichte der Amazonen. Im Bosquirtal trat der Ordensbund erstmals an die Öffentlichkeit und rief die Kriegerinnen Almadas zum mutigen Widerstand gegen den Priesterkaiser auf. Oft wird deshalb auch dieses Jahr als Zeitpunkt der Ordensgründung missverstanden.
Die folgenden Jahre waren von bemerkenswerten Erfolgen gekrönt. So konnten zwölf Amazonen **445 BF** einen Rückeroberungsversuch Rashduls durch das Heer des Priesterkaisers *Gurvan Praiobur I.* vereiteln. Es heißt, die Hilfe der Achmad'sunni ginge auf einen alten und geheimen Pakt Ayla al'Yeshinnas mit den Sultanen von Rashdul zurück.
Im Jahr **455 BF** unterstützten die Ordenskriegerinnen den Widerstand der Nomaden aus der Wüste unter Kalif *Khariman al-Rik* und vernichteten gemeinsam ein priesterkaiserliches Heer, das aus Mherwed in die Khôm vordrang. Dabei fand auch die Prieserkaiserin *Amelthona Praiadne II.* am Ufer des Cichanebi-Sees den Tod.
Dennoch dauerte es noch elf Jahre, bis **466 BF** nach langem Widerstandskampf *Rohal der Weise* den Raulschen Thron in Gareth bestieg und damit die dunkle Ära der Priesterkaiser ein Ende fand. Unter Junkerin *Zafira von Aguilon* erhob sich das Volk Almadas in Punin. Zusammen mit den Amazonen berannte es die Tempelmauern der Stadt, die noch in der Hand des Sonnengebieters *Narvan* war. Die Aufständischen waren siegreich, doch Ayla al'Yeshinna fiel im Kampf.



Zeit des Friedens und neue Kriege

Nach der Verbannung des letzten Priesterkaisers *Gurvan Praiobur II.* nach Jilaskan und der endgültigen Vertreibung seiner Statthalter zogen sich die Amazonen **467 BF** schließlich in die Einsamkeit der Berge zurück und krönten in Keshal Rondra *Shiala*, die Tochter Ayla al'Yeshinnas, zu ihrer ersten Königin.
In der folgenden Zeit des Friedens wuchs das Volk der Achmad'sunni, bis ihre Stammburg im Raschtulswall die große Zahl der Kriegerinnen nicht mehr beherbergen konnte. Deshalb zogen einige Amazonen nach Norden und gründeten die Feste *Yeshinna*, die tief in den zerklüfteten Drachensteinen verborgen liegt. In ihrer neuen Heimat mussten sie sich in den nächsten Jahrzehnten immer wieder der Goblins erwehren, die seit der Zerschlagung des *Theaterordens* durch die Priesterkaiser wieder vermehrt in den Drachensteinen und dem späteren Bornland auftauchten. Über die Beziehung des ebenfalls in den Drachensteinen lebenden Kaiserdrachens *Apep* zu der Burg und ihren Bewohnerinnen wird bis heute spekuliert – Tatsache ist, dass der Drache die Amazonen offenbar stets duldete, wohingegen er andere Besiedlungsversuche seines Reviers in der Regel zu vereiteln wusste.
Als in den Jahren **590 bis 595 BF** die Magierkriege tobten, warfen sich auch zahlreiche Amazonen gegen den Dämonenmeister in die Schlacht und fanden ausnahmslos den Tod. Diese Erfahrung prägte die Meinung der Amazonen über die Magie, deren massivem Einsatz sie die katastrophalen Verluste zuschrieben.

Mit dem Erscheinen Rastullahs im Jahr **760 BF** wurden die Amazonen der Höhlenburg Keshal Rondra zum Bollwerk gegen die ungläubigen Novadis, deren Reiterhorden immer wieder bis nach Almada vordrangen. Derweil war es in Tobrien vergleichsweise ruhig, und auch Kurkum bot nach fast 350 Jahren kaum noch ausreichend Platz für das gewachsene Amazonenvolk. Ein Zweig der Kurkumer Linie gründete daher die Burg Löwenstein in den Bergen südlich von Mendena.
Königin *Sophrina* verlegte schließlich **zwischen 768 und 773 BF** aufgrund einer göttlichen Eingebung ihren Thron nach Kurkum und bestimmte die Wasserburg in den Beilunker Bergen damit zum künftigen Sitz der Hochköniginnen.

Die Neuzeit

Im Jahr **954 BF** brachte die amtierende Königin *Gilia von Kurkum* Zwillinge zur Welt. Der Junge wurde nach den alten Gesetzen Ayla al'Yeshinnas sofort getötet, während die Tochter den Namen *Yppolita* erhielt. Ihr Vater war *Halman ui Bennain*, der Fürst von Albernia. Das machte Yppolita zur Halbschwester des späteren 'Heldenkönigs' von Albernia, *Cuanu ui Bennain*. Bereits zwei Jahre darauf wurde Königin Gilia erneut von Tsa gesegnet und gebar ihre Tochter *Ulissa*.
Mit dem frühen Tod Gilias im Jahr **971 BF** bestieg die erst siebzehnjährige Yppolita den Thron Kurkums, ihre Schwester Ulissa wurde eine enge Vertraute und Beraterin der neuen Hochkönigin. Doch bereits fünf Jahre später kam es zu Differenzen zwischen Yppolita und Ulissa. Die jüngere Schwester hielt sich für die bessere Herrscherin und spann eine perfide Intrige gegen ihre Königin. Indem sie mittels einer List Yppolita einen Zölibatsverstoß anhängte, setzte sie sich selbst auf den Thron und verbannte die eigene Schwester aus Kurkums Hallen. Insgeheim befahl sie der Amazone *Hana* sogar, die ehemalige Königin zu töten. Diese führte Yppolita jedoch zu einem Druiden, der ihr Gedächtnis löschte, und blendete sich anschließend selbst, um den Aufenthaltsort Yppolitas niemals verraten zu können.
Zwei Jahre herrschte Ulissa in Kurkum, bevor **978 BF** eine abenteuerliche Gruppe in Begleitung des Grafen *Arve vom Arvepass* und im Auftrag Fürst Halman ui Bennains Yppolita fand. Sie führten die rechtmäßige Königin zurück nach Kurkum und konnten dort das Komplott ihrer Schwester aufdecken. Ulissa sollte auf Geheiß Yppolitas zur Strafe Smardur geopfert werden. Der Drache zeigte sich aber in den folgenden zehn Jahren nicht, und so wurde sie verbannt und es wurde ihr verboten, fortan den Namen der Göttin im Munde zu führen (siehe den Roman **Die Gabe der Amazonen**).
In dieser Zeit reformierte Yppolita auch die alten Regeln Ayla al'Yeshinnas und erntete dafür Kritik von den traditionsbewussteren Amazonen der Burgen Keshal Rondra und Yeshinna. Dennoch wurden geborene Söhne fortan nicht mehr getötet, sondern zu Bauern in der Umgebung gegeben. Genauso wurde die Haltung gegenüber der Praios-Kirche gemäßigt und der Umgang mit Männern gelockert – nicht zuletzt, da es mehrheitlich Männer gewesen waren, die Yppolita nach dem Thronraub ihrer Schwester wieder zu ihrem Recht verholfen hatten.
In der Verbannung brachte Ulissa **991 BF** ihre Tochter *Ayla* zur Welt und gab sie in die Obhut des Donnerbacher Rondra-Tempels. Dort absolvierte das Mädchen das Noviziat der Kirche der Löwengleichen und erhielt den Weihenamen *Ayla Ylarsîl von Donnerbach*. Jedoch erst im Alter von 23 Jahren erfuhr sie, wer ihre Mutter ist. Yppolitas Tochter *Thesia Gilia* erblickte **996 BF** das Licht der Welt.
Dem Schwarzmagier *Xeraan* gelang es **998 BF** mit Hilfe der meisterhaften Illusion einer Schwarzen Göttin, die Amazonen Kurkums in seinen Bann zu schlagen. Von seiner unstillbaren Goldgier getrieben, ließ er sie die umliegenden Dörfer und Weiler plündern. Nur Königin Yppolita konnte das frevlerische Trugbild durchschauen, wurde aber von den geblendeten Amazonen eingekerkert. Erst eine Gruppe aus Glücksrittern und Abenteurern konnte Yppolita befreien und Xeraan vertreiben (siehe das Abenteuer **Die Göttin der Amazonen**).
Als der ehemalige Hofmagier Kaiser Hals, *Gaius Cordovan Eslam Galotta*, im Jahr **1003 BF** ein riesiges Ogerheer auf Gareth hetzte, kam es an der Trollpforte zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken zum entscheidenden Kampf. Auch die Amazonen unter ihrer Hochkönigin Yppolita von Kurkum und Königin *Shalimah al'Yeshinna* von Keshal Rondra ritten in die Schlacht und trugen ihren Teil zum Sieg bei (siehe das Abenteuer **Mehr als 1000 Oger** und den Roman **Der Dämonenmeister**).
Und auch in den folgenden Krieg gegen die **zwischen 1010 und 1013 BF** ins Mittelreich einfallenden Orks zogen zahlreiche Amazonen. Unter dem Kommando ihrer Königin *Ayshal al'Yeshinna*, der Tochter Shalimahs, kämpften die Amazonen Keshal Rondras an der Seite Reichsbehüter Brins auf den Silkwiesen vor Gareth.

Die neuere Geschichte Kurkums

Im Jahr **1014 BF** trat im Löwinnentempel Kurkums eine neue Schwertschwester ihren Dienst an, nämlich Ayla Ylarsîl von Donnerbach, Rittsfrau der Rondra und Tochter der verbannten Ulissa. Nur Königin Yppolita wusste von Aylas Abstammung, und sie nahm ihr den Schwur ab, unter allen Umständen den Thronanspruch ihrer Cousine Thesia Gilia zu respektieren und zu wahren.
Im folgenden Jahr (**1015 BF**) befreite Thesia Gilia von Kurkum Prinzessin *Irmenella von Greifenfurt* aus der Gefangenschaft des Orks Rrul'ghargops. Unterdessen versuchte eine Schergin des goldgierigen Schwarzmagiers Xeraan, sich als falsche Amazone auf Burg Kurkum einzuschleichen und brisante Pläne der Festung zu entwenden. Dieser zweite Versuch Xeraans, an die sagenhaften Schätze der Amazonen zu gelangen, konnte jedoch dank eines abenteuerlichen Gastes vereitelt werden, der gerade auf Burg Kurkum weilte (siehe das Soloabenteuer **Für die Königin, für Rondra!**).
Im **Phex 1016 BF** ereignete sich ein Rondra-Wunder über Kurkum. Eine sandfarbene Wolke in der Form einer liegenden Löwin schwebte über der Amazonenfeste. Als Yppolita Tage später von einer Reise zurückkehrte, verwehte die Wolke und die Königin verbrachte ob dieses Zeichens den Tag im Gebet. Anschließend zeigte sie sich melancholisch, als sie vor die Amazonen trat und verkündete: "Meine Achmad'sunni, ihr seid die besten, und das werdet ihr in Ewigkeit sein, und so werde auch ich in euch ewig leben."
Thesia Gilia entschloss sich im **Tsa 1017 BF**, dem Ruf Rahjas zu folgen und verließ mit dem Elfen *Lindion Dunkelhaar* Kurkum in Richtung Norden, was nach altem Brauch einem Thronverzicht gleichkam. Dennoch folgte Yppolita nicht der Tradition und schloss ihre Tochter nicht von der Thronfolge aus.
Am **18. Rondra 1019 BF** war die geheimnisvolle Zauberin *Nahema ai Tamerlein* zu Besuch in Kurkum und weissagte Königin Yppolita deren Tod während der nächsten Tage des Namenlosen. Dieses Wissen behielt Yppolita jedoch für sich. Sie war in der kommenden Zeit aber oft schwermütig und entsandte Ayla Ylarsîl von Donnerbach auf die Queste, nach ihrer Tochter Thesia Gilia zu suchen.
Am **20. Ingerimm 1019 BF** begann dann der härteste und verlustreichste Kampf der Amazonen seit ihrem Widerstand gegen die Priesterkaiser. Burg Löwenstein wurde durch den Einsatz eines Wahnsinn bringenden Dämonen Isyahadin erobert, und nur eine einzige Amazone überlebte. Noch heute sollen dort die ruhelosen Geister der gefallenen Amazonen spuken (**Unter der Dämonenkrone**, S. 100 und 111).
In der Nacht zum **1. Namenlosen 1019 BF** fiel schließlich auch Kurkum nach zehntägiger Belagerung durch einen Heerbann Borbarads, nachzulesen im vorliegenden Abenteuer. Einzig der Löwinnentempel Kurkums überstand das Inferno schadlos und wurde zum ersten Sanktuarium in den heutigen Schwarzen Landen. Die Hochgeweihte Ayla Ylarsîl von Donnerbach überlebte die Vernichtung Kurkums, fand in den Ruinen die geborstene Klinge *Valaring*, das traditionelle Löwenschwert der Königinnen, und setzte mit den Bruchstücken ihre Suche nach Thesia Gilia von Kurkum fort, der nun rechtmäßigen Hochkönigin der Amazonen.

Die künftigen Ereignisse

Am **5. Rondra 1020 BF** ruft das Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund* in Beilunk die gefallene Amazonenkönigin Yppolita zur "Schutzheiligen der geduldigen Wacht und wider die dämonischen Mächte von Eis und Schnee" aus.
Im **Rahja 1020 BF** wird die Queste der Kurkumer Hochgeweihten endlich von Erfolg gekrönt. Auf einer Landstraße im Bornland zwischen Neersand und Festum findet Ayla Ylarsîl die Hochkönigin Thesia Gilia von Kurkum und überreicht ihr das zerbrochene Löwenschwert Valaring. Kurz darauf versucht ein mit Xarfai paktierendes Zwillingspaar, die Amazonenkönigin im Auftrag Borbarads zu töten. Auf wundersame Weise fügen sich jedoch die Bruchstücke der Klinge wieder zusam-

men und Thesia Gilia kann sich so des Angriffs erwehren.
In die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* reiten Königin Gilia und einige Freischärler am **24. Praios 1021 BF** an der Seite der bornländischen Gräfin *Thesia von Ilmenstein* und der legendären Geflügelten. Die Amazonenkönigin besiegt im Zweikampf Karmoth, nachdem dieser bereits das Schwert der Schwerter schwer verwundet und den Weidener Herzog *Waldemar von Löwenhaupt* getötet hat (siehe den Roman **Das zerbrochene Rad**, mitzuerleben im Band **Mächte des Schicksals**).
Als am **23. Ingerimm 1021 BF** an der Trollpforte die *Dritte Dämonenschlacht* gegen Borbarad geschlagen wird, führt Gilia von Kurkum erstmals als Königin ihre Amazonen in die Schlacht. Darunter sind neben Kriegerinnen aus Yeshinna und Keshal Rondra auch Überlebende aus Kurkum (siehe **Mächte des Schicksals**).
Anschließend bestimmt sie die Burg Yeshinna in den Drachensteinen wegen ihrer unmittelbaren Nähe zu den besetzten Teilen Tobriens zum neuen Stammsitz der Hochköniginnen, um von dort ihren erbitterten Kampf gegen die Erben Borbarads fortzuführen. Aber auch im Kampf Apeps gegen dessen abtrünnigen Sohn *Lessankan*, einem nominellen Adligen Transysiliens, könnten die Amazonen Yeshinnas noch eine überraschende Rolle spielen.
Das Schwert der Schwerter dagegen stiftete den *Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita*, der fortan die Fronten in Ostdarpatien, Tobrien und Weiden absichern soll (**GKM 38**).

Die Kultur der Amazonen

Weltbild und Selbstverständnis

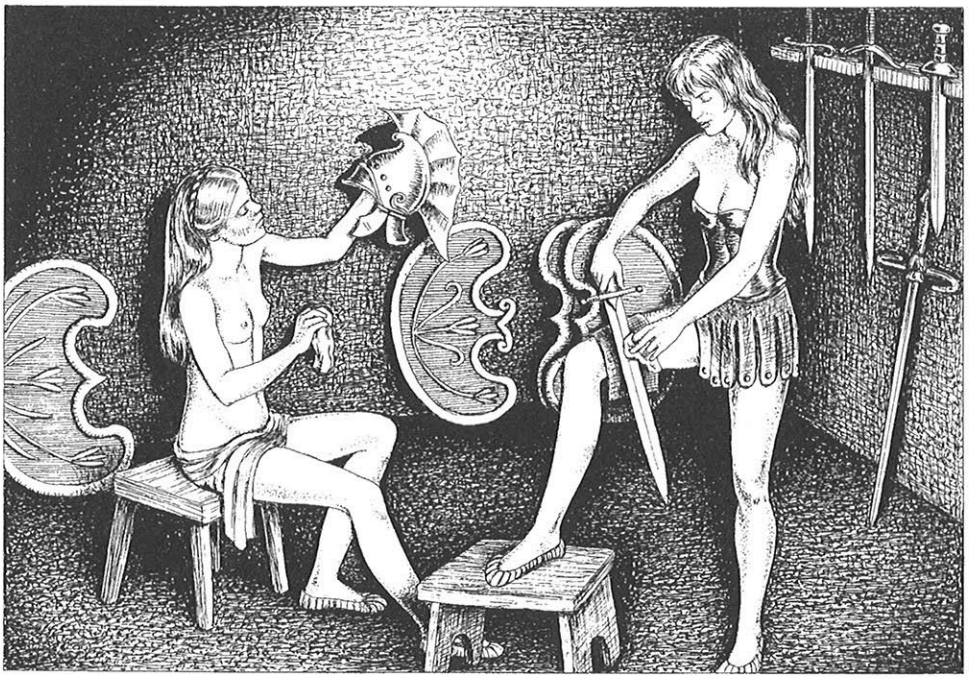
Die Amazonen betrachten sich selbst als das auserwählte Volk Rondras. Sie eifern den Idealen ihrer Göttin in Lebensweise und Taten nach und haben ihr Ziel, das Ansehen Rondras auch und gerade in Zeiten der Verfolgung und Unterdrückung hochzuhalten, bis heute nicht aus den Augen verloren. Besonders nach dem schicksalhaften Verlust zweier Burgen und beinahe der Hälfte ihres Volkes im Krieg gegen Borbarad sind die Amazonen darum bemüht, ihrer Göttin wieder in altem Glanz zu Ruhm und Ehre zu gereichen.
In jeder Lebenslage strahlen die Frauen stolze Kraft und wilde Anmut aus. Ihr Kampfstil ist mutig, von tänzerischer Eleganz und in der Formation perfekt aufeinander eingespielt. Dabei zeigt eine Amazone keine Gnade gegen jene, die Rondra gelästert haben, und bestraft solche Vergehen mit aller Härte – sei der Delinquent ein Fremder, eine Schwester oder sie selbst. Die Strafen liegen meist im Ermessen der Amazone und reichen von stundenlangen Waffentänzen über entbehrungsreiche Prüfungen bis hin zu blutigen Opfern.
In der Vergangenheit waren es vor allen Dingen Selbstsucht und Machtgier, die den Unmut der Amazonen erregten. So war es etwa bei den machtversessenen Priesterkaisern und Dienern des (männlichen) Sonnengottes oder bei den von egoistischer Habgier getriebenen Brüdern Wolkenstein, die Ayla al'Yeshinna für ein ausgelobtes Kopfgeld zu verraten bereit waren. Die drei Brüder bestimmten dann auch endgültig das amazonische Bild des schwachen, triebhaften und deshalb unehrenhaften und treulosen Mannes und waren Anlass für den Bruch der Amazonen mit den Männern.
Der Magie stehen die Achmad'sunni deutlich ablehnend gegenüber. Ihre Meinung begründet sich hauptsächlich darin, dass sie aufgrund ihrer zurückgezogenen Lebensweise kaum je andere Erfahrungen mit der Zauberei gemacht haben als jene in den Magierkriegen – aus denen keine einzige Amazone zurückkehrte. Magie ist daher für sie Inbegriff niederträchtiger Heimtücke und gewissenloser Machenschaften.

Heimat und Heimstatt

Von zumindest zwei Burgen der Achmad'sunni ist die ungefähre Lage heute bekannt, zwei weitere werden in Aranien und in der Einsamkeit der Maraskankette vermutet. In *Keshal Rondra* im almadanischen Raschtulswall leben unter Königin *Ayshal al'Yeshinna* die traditionsbewusstesten Amazonen, die die jüngsten Reformen der letzten Hochkönigin mit kritischen Augen betrachten. Die Burg *Yeshinna* in den Drachensteinen hat vor allem in den letzten Jahren von sich reden gemacht, seit dort die Hochkönigin *Thesia Gilia von Kurkum* residiert.
Zwei weitere Burgen waren bekannt, gingen aber im Zuge der Invasion der Verdammten in Tobrien verloren. Südlich von Mendena lag *Löwenstein*, die jüngste der Festungen – und zugleich jene, die als erste unter dem Ansturm der borbaradianischen Horden fiel. *Kurkum*, die älteste Burg der Amazonen und Sitz der letzten Hochkönigin Yppolita, stand in einem Tal in den Beilunker Bergen. Die Festung ging im Inferno des Kaiserdrachen Smardur unter, kostete aber durch den aufopferungsvollen Widerstand der Kurkumer Amazonen so vielen Belagerern das Leben, dass Borbarad in der Folge Beilunk nicht mehr erobern konnte.
Allen Burgen ist gemein, dass ihre Königinnen dort souverän herrschen und keinem Landesherrn den Lehnseid geschworen haben. Ganz im Gegenteil: In der Regel sind sogar die Bewohner der umliegenden Ländereien den Amazonen lehenspflichtig und versorgen die Burgen mit dem Notwendigsten.
Aber auch innerhalb des Volks der Amazonen herrscht eine militärisch strenge Hierarchie. An der Spitze jeder Burggemeinschaft steht die Königin, von denen die höchste bislang die Hochkönigin von Kurkum war und nun diejenige von Yeshinna ist. Da die Achmad'sunni das Schwert der Schwerter in Perricum nicht als Oberhaupt der Rondra-Kirche anerkennen, ist die höchste Priesterin ihres Volkes die Hohepriesterin des Löwinnentempels von Kurkum, die einzig Weisungen ihrer Hochkönigin entgegennimmt. (Der Kurkumer Rondra-Tempel ist noch intakt und stellt ein Sanktuarium innerhalb der Schwarzen Lande dar, daher ist Schwertlöwin Ayla Ylarsîl von Donnerbach weiterhin nominelle Hohepriesterin des Tempels und damit höchste Priesterin der Amazonen.) Unter den übrigen Dienerinnen Rondras sind die einfach geweihten 'Löwinnen' im Range Offizierinnen gleich, und die zweifach geweihten 'Blutlöwinnen' gelten als in religiösen Fragen den Burgköniginnen gleichgestellt.

Kultur und Alltag

Seit den Reformen Yppolitas werden Söhne zwar nicht mehr getötet, haben aber dennoch nicht am amazonischen Leben teil, sondern werden in Familien der umliegenden Orte gegeben – und aus manch einem macht das Erbe der Mutter einen mutigen Abenteurer. Die Töchter dagegen werden von Kindesbeinen an zu Gehorsam, Disziplin und Ehrfurcht vor der Göttin erzogen. Sie üben sich täglich mehrere Stunden im Reiten und im Umgang mit Säbel oder Schwert, stählen Körper und Geist und fügen sich fest in die strenge Hierarchie. Daher gibt es auch nur wenige Amazonen, die in späteren Jahren eine andere Profession als die einer Kriegerin wählen (siehe **AH 41**).
Der Dienst an der göttlichen Löwin ist das bestimmende Element des Lebens auf einer Amazonenburg. Tägliche Andachten, regelmäßige Blutopfer und rituelle Duelle gehören ebenso zum Alltag wie die sorgfältige Pflege der eigenen Ausrüstung und der Pferde. Kampf- und Reitübungen gelten überdies als Göttinnendienst und werden deshalb von allen Achmad'sunni mit Inbrunst zelebriert, ganz gleich, ob sie ihre Berufung als Wundheilerin, Pferdezüchterin, Handwerkerin oder Kämpferin gefunden haben.
Die starke Konzentration der Amazonen auf die Kampfkunst und die Rondra-Verehrung bedingt aber auch, dass nur wenig Zeit für die Versorgung der Burg und ihrer Bewohnerinnen bleibt. Beinahe sämtliche Gebrauchsgüter und auch Rohstoffe müssen sich die Amazonen also erhandeln. Dabei dienen ihnen vor allem die Erzeugnisse der eigenen Handwerkerinnen (meist Schmiede- und Lederwaren) und die Erträge des von den lehenspflichtigen Bauern bestellten Landes als Einnahmequellen.
Im Vildromtal rund um die Amazonenburg Kurkum wuchs beispielsweise vor allem Gelber Krokus, aus dem das wertvolle Gewürz Safran gewonnen wurde (**ZBA 222**). Nicht zuletzt, da die Amazonen Kurkums durch den Safran-Handel zu beachtlichem Reichtum gelangt sind, zierten drei goldene Krokusblüten den blauen Grund des Wappens der Hochburg.
Die Burg Yeshinna kann dagegen offenbar auf ertragreiche Goldfunde in der näheren Umgebung zurückgreifen, wird dort doch eine eigene Währung geprägt. Das Geheimnis des genauen Fund- und Prägeorts hüten die Amazonen jedoch eifersüchtig. Im Mittelreich werden die goldenen Amazonenkronen zu 12 Silbertalern gehandelt.
Ihren Bedarf an Waffen und Rüstungen decken die Achmad'sunni dagegen gänzlich aus eigener Herstellung, so dass sie nur Rohstahl und



Bronze einkaufen müssen. Traditionell verzichten die Amazonen auf schwere oder zweihändige Waffen und führen einen schlanken Reitersäbel oder ein klassisches Schwert, dazu nicht selten einen Halbschild und einen Kurzbogen oder Wurfspeer. Im Gegensatz zur verbreiteten Lehre der Rondra-Kirche betrachten Amazonen das Bogenschießen keineswegs als unehrenhaft, sondern empfinden die ästhetischen Bewegungsabläufe, die eiserne Konzentration und die ruhige Kraft einer Bogenschützin als äußerst rondragefällig.

Ihre Rüstung besteht aus einem schulterfreien, der Körperform nachgearbeiteten Bronzekürass, verstärkten und gehärteten Lederschienen an Unterarmen und -schenkeln und einem offenen Helm mit einem Schweif aus Pferdehaar. Offizierinnen tragen statt des Pferdehaars einen Busch aus Straußenfedern am Helm. Vervollständigt wird die Uniform durch einen Rock aus gefärbten Lederstreifen und einen wärmenden roten Reiterumhang bei kühlerer Witterung. Die auf den ersten Blick unvernünftig spärlich erscheinende Rüstung unterstreicht eine Besonderheit des amazonischen Glaubens. Demnach ist der gestählte Körper einer Kriegerin bereits ein besonders rondragefälliger Anblick, weshalb die Achmad'sunni großen Wert darauf legen, mit ihrem Erscheinungsbild den Eindruck einer geschmeidigen, schlanken Raubkatze zu erwecken. Nicht zuletzt würde ein Vollharnisch auch beim Bogenschießen und Reiten mehr behindern als schützen.

Jede der Burgen züchtet außerdem eigene Amazonenrösser und bildet diese auch aus. Dabei handelt es sich um eine Mischung aus leichten Warunkern und edelsten Shadifs, die schnelle, ausdauernde und wendige Pferde hervorbringt. Ebenso wie die Waffen und Rüstungen der Amazonen sind jedoch auch diese edlen Tiere unverkäuflich und geraten höchstens einmal als Beutegut in die falschen Hände.

Religion und Glauben

Enttäuscht von den Rondra verachtenden Priestern des Götterfürsten und der eigenen Kirche, schworen die Amazonen bereits in der Gründungszeit ihres Ordens dem verbreiteten Zwölfgötterkult ab und wandten sich einer eigenen Kirche zu, die Rondra als höchste Göttin ansieht. Und auch heute noch lehren sie ihre Töchter, dass die göttliche Löwin allen anderen an Ehrenhaftigkeit, Mut und Herrlichkeit überlegen ist. Manch eine Amazone, die das erste Mal die Mauern der heimatlichen Burg verlässt, weiß daher von den übrigen elf Göttern kaum mehr als deren Namen und Aspekte.

Aber auch die Rituale und Bräuche, mit denen die Kriegerinnen ihrer Göttin huldigen und ihr die Ehre erweisen, haben wenig mit denen der zwölfgöttlichen Rondra-Kirche in nördlichen Landen gemein. Die Amazonen verehren die mystischen Aspekte Rondras, wodurch viele ihrer Riten archaisch und wild anmuten.

Beinahe tänzerische Eleganz und löwinnengleicher Kampfgeist sind hohe Tugenden jeder Kriegerin des 'auserwählten Volks der Leuin', denen es beständig nachzueifern gilt. Gewitter und Sturm gelten als urgewaltige Zeichen, die die besondere Aufmerksamkeit der Göttin bezeugen. Nicht selten vollführen die Amazonen daher ihre Schwerttänze in strömendem Regen und stürmischem Wind oder fechten Duelle unter dunklen Wolken und von Blitzen durchzucktem Himmel. Zentraler Bestandteil fast sämtlicher Praktiken ist das Blut von (meist selbst erjagten) Opfertieren, getöteten Feinden oder auch der opfernden Amazone selbst. Aber auch blutige Duelle und Göttinnenurteile auf Leben und Tod werden als Huldigungen Rondras zelebriert.

Eine gewisse Parallele zum Kult des Kor und der tulamidischen Ausprägung der Rondra-Verehrung zeigt sich jedoch nicht nur in den archaischen Riten, sondern auch im Bestreben der Amazonen, das Ende eines Kampfes hinauszuzögern, um ihr Geschick und ihre Kampfkunst lange und eindrucksvoll unter Beweis stellen zu können. Denn die Amazonen haben sich in ihrer langen Geschichte zwar geographisch weit von ihrer tulamidischen Heimat entfernt, sind jedoch vielen der alten Riten und Bräuche dennoch treu geblieben.

Obwohl Glaube und Religion von Kindesbeinen an so tief im alltäglichen Leben einer Amazone verankert sind, gibt es nicht viele, die auch die Weihe der Göttin empfangen. Denn nur jene, die sich im Besonderen von Rondra berufen fühlen, sind zu diesem großen Schritt bereit. Entsprechend hoch ist auch die Ehrfurcht, die die Amazonen ihren geweihten Schwestern entgegenbringen. Es ist unter den Amazonen aber auch üblich, dass eine jede im Gottesdienst (und das bedeutet vor allem im Kampf) gleichermaßen die Aufmerksamkeit der göttlichen Löwin durch Worte und Taten auf sich zu ziehen versucht und ihren Beistand erhofft.

Amazonen als Meisterpersonen

Eine Amazone mit all ihren Eigenheiten und ungewöhnlichen Überzeugungen im Spiel richtig darzustellen, ist eine echte Herausforderung. Ihnen kommt in diesem Abenteuer jedoch die Aufgabe zu, gleich sechzig dieser Kriegerinnen in ihrem Burgalltag und in der verzweifelten Schlacht um ihre Heimat mit Leben zu füllen. Stellen Sie die Amazonen vor allem von archaischer Wildheit, militärischer Strenge, Gehorsam und einem starken Mystizismus geprägt dar. Wenn Sie die Mischungsverhältnisse zudem von Amazone zu Amazone ein wenig variieren, erhalten Sie individuelle Schattierungen, die aber dennoch alle innerhalb der Ordensgemeinschaft glaubwürdig wirken. Die große Gemeinsamkeit aller Amazonen ist ihr alles bestimmender Rondra-Glaube, der unbeugsame Stolz (insbesondere gegenüber Männern) und die bedingungslose Loyalität gegenüber Volk und Königin.

Bedenken Sie außerdem die große Traditionsverbundenheit und sektenhafte Abschottung von der Männer- und Außenwelt. Daraus ist im Laufe der Jahrhunderte verschiedenster Aberglaube erwachsen, wobei die übersteigerten Vorurteile gegenüber Männern und Magie noch die bekanntesten Ausprägungen sind. Aber auch Bauernweisheiten haben sich bis heute halten können.

Bei der Beschreibung der Achmad'sunni bieten sich in beinahe jeder Lebenslage Begriffe wie *archaisch*, *wild*, *katzengleich*, aber auch *stolz*, *anmutig*, *furchtlos* und *heißblütig* an.

Zitate

»Wie kannst du der Löwengleichen dienen? Du bist ein Mann!«

»Dein Blut speist meinen Leib, oh stolze Herrin, und davon will ich dir opfern.«

»Rondra, lenke deinen Blick auf mich und sieh, dass ich deiner würdig bin!«

Weiteres Material

- **Die Gabe der Amazonen** (Roman, 1987)
- **Das zerbrochene Rad** (Roman, 1997)
- **Die Göttin der Amazonen** (Abenteuer, 1985)
- **Für die Königin, für Rondra!** (Abenteuer, 1995)
- **Aventurisches Archiv III** (2005)
- **Aventurisches Archiv IV** (2006)
- **Unter der Dämonenkrone** aus **Borbarads Erben** (Die Inhalte der vergriffenen Box können von den Webseiten von Fantasy Productions (www.fanpro.com) kostenlos heruntergeladen werden.)

Anhang IV: Zeitleiste (1019 BF)

Phex: Das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund bittet die Helden zum Rapport nach Perricum.

Anfang Ingerimm: Eine Einladung der Perricumer Spektabilität der Schule der Austreibung, Olorand von Gareth-Rothenfels, erreicht die Gezeichneten.

Mitte Ingerimm: Die Helden erreichen Perricum.

17. Ingerimm: Audienz bei Granus Algoniar von Honingen in der Löwenburg. Das Schwert der Schwerter wird erst am 20. Ingerimm in Perricum zurückerwartet.

18. Ingerimm: Ernüchternde Audienz bei der mittelreichischen Admiralität. Am Abend Begegnung mit einer schwarzen Kutsche und Tod eines Apothekers. Azaril und Mirona erlangen erste Paraphernalia für Galottas Ritual.

19. Ingerimm: Besuch in der Schule der Austreibung. Die Helden erfahren vom Diebstahl einiger Bücher und besuchen die hier inhaftierte und wahnsinnige Dimiona von Zorgan, die ihnen eine Prophezeiung mit auf den Weg gibt. Ein Streit zwischen Rohalswächtern und Grauen Stäben (ODL) droht zu eskalieren und kann von den Helden geschlichtet werden. Anschließend werden sie Zeugen des Raubes eines Buches aus dem Ordenshaus des ODL und können dort einen an sie adressierten Brief des Großmeisters Tarlisin von Borbra finden. Zurück in der Schule der Austreibung erreicht den Ersten Gezeichneten der Gruß eines Morcans aus den Niederhöllen.

20. Ingerimm: Untersuchungen im Hotel *Kaiser Reto* und anschließende Audienz beim Schwert der Schwerter. Dort erleben die Helden einen mittels Göttlicher Verständigung übertragenen Bericht von gerade stattfindenen Angriff Borbarads auf Mendena. Am Abend ruft Ayla von Schattengrund die Rondra-Kirche zu den Waffen.

21. Ingerimm – 3. Rahja: Die Helden reisen über den Arvepass nach Beilunk.

28. Ingerimm: Begegnung mit Graf Arve vom Arvepass

29. Ingerimm: Kampf auf der Seite des Greifen Herofan gegen Irrhalken Galottas.

3. Rahja: Ankunft in Beilunk und Audienz bei Markgräfin Gwidûhenna von Faldahon. Nachforschungen ergeben, dass die flüchtigen Borbaradianerinnen die Stadt in Richtung Shamaham verlassen haben.

4. Rahja – 6. Rahja: Reise nach Shamaham.

6. Rahja: In der Nacht werden die Helden Zeugen einer Erscheinung der Geister von Shamaham.

7. Rahja: Die überlebende Amazone Thornia von Löwenstein erreicht Shamaham und berichtet vom Fall der Amazonenburg Löwenstein bei Mendena und dem anrückenden Heerzug. Panik bricht aus und die Shamahamer fliehen gegen Abend in den Ogerbusch.

8. Rahja: Begegnung mit Ogern. Verhandlungen mit ihrem Anführer Garrg führen zu einem Bündnis. Die Helden versprechen ihre Hilfe bei der Erlangung der Keule Ogerkreuz.

10. Rahja: Gemeinsam mit den Oger können die Helden das Ogerkreuz in Shamaham erringen und damit Galottas erneuten Versuch einer Ogerbeherrschung vereiteln. Außerdem befreien sie die Kurkumer Amazone Ayla Ylarsîl von Donnerbach aus der Gefangenschaft des Borbaradianers Ingolf Notmarker.

10. Rahja – 12. Rahja: Reise durch den Ogerbusch und über den Löwenpass nach Kurkum

12. Rahja: Ankunft in der legendären Amazonenfestung und Kriegsrat mit Königin Yppolita von Kurkum

13. Rahja – 16. Rahja: Die Helden begeben sich auf eine gefahrvolle Erkundung des feindlichen Heeres und können wichtige Erkenntnisse erringen.

16. Rahja – 20. Rahja: Nach ihrer Rückkehr in die Amazonenburg koordinieren die Helden die Evakuierung der umliegenden Dörfer und Weiler.

20. Rahja: Das borbaradianische Heer unter Lutisana von Perricum erreicht das Vildromtal und bezieht rund um die Burg Stellung. In der Nacht folgen zwei Banner Untote unter Sulman al'Venish, die in lichtdicht verbarrikadierten Häusern untergebracht werden.

21. Rahja: Die Amazonen Kurkums zelebrieren einen Göttinnendienst, bei dem die Helden Zeugen eines Rondra-Wunders werden können.

22. Rahja: Der bucklige Xeraan erreicht mit seiner privaten Garde und einem Legionär von Yaq-Monnith das Vildromtal.

23. Rahja: Ein ungewöhnlicher kühler Tag für diese Jahreszeit, obwohl die Sonne scheint. Gegen Abend unternimmt der Feind den ersten Sturm auf die Mauern Kurkums. In der Nacht ruft der Zweite Gezeichnete die Zwerge des nahen Schatodor um Hilfe.

25. Rahja: Raureif liegt morgens auf den Zinnen und ein scharfer Wind bläst den ganzen Tag, die Temperatur steigt nur wenig über den Gefrierpunkt. Die Kälte und das rationierte Essen führen zu einem Aufstand unter den Flüchtlingen, deren Wortführer von den Helden zur Räson gebracht werden.

26. Rahja: Erster Nachtfrost und auch am Tag wird es nicht mehr wärmer. Der Atem kondensiert zu Wasserdampf. Ein Feuer im Torturm kann nur mühsam gelöscht werden, da der Brunnen zugefroren ist. Der Brandstifter stand unter einer magischen Beherrschung und erinnert sich an nichts.

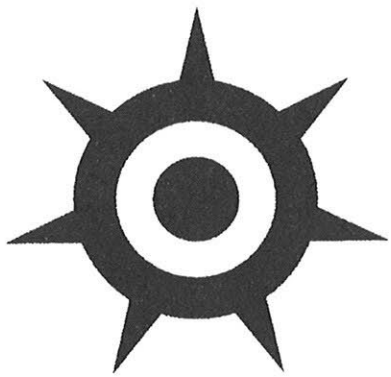
27. Rahja: Tag und Nacht herrscht eine klirrende Kälte, der Atem gefriert knisternd und Eiskristalle rieseln zu Boden. Am Abend werden die Helden Zeugen eines verschwörerischen Gesprächs zwischen der Geweihten Ayla und der Bettlerin Alena.

28. Rahja: Es schneit in dicken Flocken, die Temperaturen sind weiter gefallen. Die Helden finden einen gefrorenen Leichnam, der offenbar Opfer eines Mordes wurde.

29. Rahja: Eine fast schon lähmende Kälte herrscht und es schneit noch immer. Ein Held belauscht unabsichtlich ein weiteres Gespräch zwischen Alena und Ayla, das beide vermeintlich als Verschwörerinnen entlarvt. Ein Anschlag auf Königin Yppolita kann am Ende jedoch vereitelt werden. Alena und Ayla werden gefangen gesetzt.

30. Rahja: niederhöllische Kälte, klarer Himmel, kein Wind. Yppolita sitzt über Ayla und Alena zu Gericht. Alena entpuppt sich als Yppolitas verstoßene Schwester Ulissa, die reuevoll um Vergebung bittet. Yppolita verzeiht ihr, doch Ulissa wird von einem Nagrach-Freipfeil getötet. Die folgende Schlacht um Kurkum tobt die ganze Nacht und lässt Kurkum in Trümmern zurück. Beinahe alle Amazonen, darunter auch Königin Yppolita, sind tot, ebenso der Kaiserdrache Smardur und zahlreiche borbaradianische Söldner.

1. Namenloser: Die Helden sammeln die wenigen Überlebenden um sich und brechen mit ihnen nach Beilunk auf. Ayla Ylarsîl von Donnerbach setzt ihre Suche nach Thesia Gilia von Kurkum, der nun rechtmäßigen Königin der Amazonen, fort.



Das Urteil

»... und so sei die verräterische Ulissa, einst eine Amazone und Königin, geächtet und gebannt. Nimmermehr soll sie betreten die Lande, die dem Königreich der Amazonen untertan, nimmermehr gelten als freie Kriegerin. So soll sie auch nimmermehr führen eine streitbare, der hohen Göttin Rondra gefällige Waffe, und nimmermehr treten vor Ihr Angesicht. Nimmermehr soll sie im verräterischen Munde führen den Namen, den sie schmählich befleckte mit ihrem Verrat: Niemals mehr darf sie, vom heutigen Tage, den Namen der Göttin Rondra verwenden, bis dass ihr Verzeihung zuteil wird. Denn sie ist nicht würdig, und so soll eine jede der Amazonen, so sie ihrer beim Brechen der Gebote gewahr wird, die nämliche Ulissa auf der Stelle erschlagen oder aber vor die Gnade der Königin führen, auf dass die sie richte. Wenn eine Amazone der Gebannten aber Zuflucht gewährt oder sie schützt oder duldet, so soll sie ebenso verstoßen werden und niemals mehr eine Amazone sein, so ihr die Königin nicht Gnade gewährt.
So spricht Yppolita, Königin der Amazonen.
Gegeben im 571. Jahre nach Rechnung der Kurkuma zu Kurkum«

Die Sterndeutung der Nahema

»Kurkum, den 18. Rondra 26 Hal
Geliebte Yppolita, hier erfahre, was ich in den allweisen Sternen las und nach Niobaras Kunst deutete. Verzeih, dass ich nicht selbst bleiben kann, um dir das Folgende zu erläutern oder dir beizustehen in der schweren Zeit, die dir bevorsteht. Doch fand ich Dinge heraus, die keinen Aufschub dulden, so dass ich dich deinem Schicksal und deiner Göttin überlassen muss.
Lebe wohl, Yppolita, meine Kleine, denn in diesem Leben werden wir uns nicht wiedersehen.
Nahema«

»Nandus in Konjunktion mit Ucuri im Sternbild des Drachen will uns vor dem Sieg einer großen Macht warnen, die dem Drachen im Helden direkt gegenübersteht. Marbo, die Traurige, beweint im Kopf des Helden bereits Opfermut und Heldentum, der dem Drachen unterliegt. Marbo weist aber auch ein Trigon mit Kor und dem Sarstern, der Spitze von Rondras Schwert, auf. Das Ende, geschaffen in Feuer und Krieg, eines Rondra-Heiligtums. Verzage nicht, meine Löwin, denn der Kelch steht im Schwert: Es ist so bestimmt, vielleicht von Rondra selbst, und kein Weg führt daran vorbei. Kor und Nandus weisen in ihrer Bahn beide auf die Namenlose Leere. Das erinnert mich an eine Prophezeiung, die in letzter Zeit an Bedeutung zu gewinnen scheint: Löwin und Einhorn gehen zu Zweien ins Tal der Finsternis. Ucuri wird ihre Bahn zumindest kreuzen, vielleicht ist also ein Sieg beschieden. Doch hüte dich vor dem Gehörn; es steht nahe den Rubinen, die für tückischen Verrat und Intrige stehen, und das weiß jedes Khunchomer Kind: Steht's Gehörn im Rubin, hat es Tücke im Sinn. Wird dir Hilfe angeboten, Yppolita, weise sie nicht zurück, denn der Hund folgt dem Helden, und seine Sterne stehen diametral zum Dolch: Beistand und Hilfe aus Treue geboren.
Deine eigenen Sterne, Simia, Kor und Levthan, streben alle auf eine Konjunktion im Raben hin, wenn meine Berechnungen stimmen; du weißt vermutlich selbst am besten, was das bedeutet.
Studiere diese Zeilen wohl, Yppolita, doch bedenke auch, was du daraus lernst. Du batest mich um eine Deutung der Sterne, obwohl ich dich warnte, über dein eigenes Schicksal zu erfahren: Das Wissen um den eigenen Tod ist nicht leicht zu tragen. Deine Göttin sei bei dir!«

Zwischen den Abenteuern VII: Praios 1020 BF

Von Kurkum nach Beilunk

Nach dem Untergang Kurkums schlagen sich die Helden mit den rund 30 anderen Überlebenden in die nächste große Stadt – nach Beilunk – durch, um sich dort in Sicherheit vor den Truppen Lutisanas und Ingolfs zu bringen. Da Lutisanas Heer zum Großteil vernichtet ist und sich die Schwarzen Horden zunächst wieder sammeln müssen, ist zumindest das südliche Tobrien vorerst sicher. Ein Angriff auf die Flüchtlinge ist also eher unwahrscheinlich. Sofern die Helden noch genug Kräfte für eine weitere Auseinandersetzung haben, können Sie ihnen dennoch einen Spähtrupp auf den Hals hetzen, der in dem Flüchtlingszug ein leichtes Ziel sieht. Sorgen Sie dafür, dass die Helden bis Mitte Praios 1020 BF die Stadt am Radrom erreichen. Dort beginnt dann das nächste Abenteuer **Die letzte Schlacht des Wolfes**.

In Gazetten und Periodika

Die folgenden Artikel und Berichte sind in der Zeit zwischen den Abenteuern **Goldene Blüten auf blauem Grund** und **Die letzte Schlacht des Wolfes** (genauer: ab Beginn des Abenteuers **Blutige Tobimora**, wenn die Helden sich in Beilunk aufhalten) verfügbar. Sie können diese Berichte der Gruppe aber auch durch öffentliche Bekanntmachungen oder im Dialog mit Meisterpersonen mitteilen.

Trauer in Ysilia

Ysilia. Herzog Kunibald gefallen, Mendena verloren – die Nachricht von der schrecklichen Schlacht am Tobimora-Ufer löste in der Hauptstadt Tobriens Trauer und Entsetzen aus, zumal sich auch letzte Hoffnungen zerschlugen, als der wackere mendenische Vogt Delo von Gernotsborn am 25. Ingerimm durch Ysilias Tore ritt, um vom Begräbnis des Herzogs zu künden.

Vogt Delo war am schicksalhaften 20. Ingerimm an der Seite des Ehrensteiners in die Schlacht gezogen. Als die Nacht hereinbrach und ihr gnädiges Tuch, die verhüllende Dunkelheit, über das Schlachtfeld breitete, da lag auch Herr Delo niedergestreckt, gleichwohl nicht tot im blutgetränkten Gras. Im Schutze der Dunkelheit aber erhob er sich und fand – durch glückliche Fügung – im fahlen Sternenlicht den Leichnam seines Herzogs. Ein Pfeilschaft ragte dem Ehrensteiner aus dem Herzen, die steifen Finger hielten noch immer das Schwert Schalljarß fest umklammert. Allein die Hauer des Mendenischen Ebers, die der Herzog an einer Kette stets getragen hatte, waren verschwunden. Ungeachtet der eigenen Wunden nahm Herr Delo des Herzogs Leiche in die Arme, gürtete sich selbst das Schwert Schalljarß und trug ihn sodann in ein nahes Wäldchen. Dort bettete er ihn an geheimem Orte (von dem er später nur des Herzogs Weib und Sohn berichtete) zur letzten Ruhe. Hernach irrte der Vogt durch die Dunkelheit, ehe er am Morgen ein herrenloses Pferd fand, das ihn nach Ysilia trug. Dort überbrachte er die traurige Kunde.



Vogt Delo entdeckt den Leichnam des tobrischen Herzogs

Als Prinz Bernfried und seine Mutter, die Herzogin Faduhenne, den Worten Herrn Delos gelauscht hatten, da umarmten sie ihn unter Tränen und dankten ihm für seinen Mut und seine unverbrüchliche Treue. Die Herzogin hieß ihn dann, Schalljarß auch fürderhin zu tragen, denn niemanden wüsste sie lieber damit gewappnet an der Seite ihres Sohnes als ihn, Herrn Delo.

Da schwor der Vogt kniefällig mit des alten Herzogs Schwert immerfort zur Rechten des Prinzen Bernfried zu fechten, bis dass Tobrien wieder frei sei. An dem Tage aber, wo sein Schwur erfüllt und auch Mendena gerettet, da wolle er zurückkehren zu Herzog Kunibalds Grabesstätte und ihm selbst die Hände über der Klinge falten.

Tobrisches Wolfshorn, Praios 1020 BF:
Hintergrund: Die Nachricht vom Tod des tobrischen Herzog Kunibalds erschüttert die Tobrier. Hier können die Helden auch erstmals vom Schicksal mehrerer Personen erfahren, die in **Die letzte Schlacht des Wolfes** tragende Rollen spielen werden.

Fürst-Marschall Helme Haffax gibt Lagebericht

TUZAK. Aus der Commandatur Seiner Durchlaucht-Exzellenz Fürst-Marschall Helme Haffax erreichte uns ein erster beruhigender Lagebericht bezüglich der Unruhen auf Maraskan.
So ist es unseren Truppen gelungen, die Ordnung in den Städten Tuzak, Jergan und Sinoda wiederherzustellen, den Ring um Boran erneut zu schließen und die Festungen in der Maraskankette, namentlich aber am Amdeggynpass mit erfahrenen Streitern zu verstärken. Derweil rücken die Templer von Jergan entlang der Ostküste der Insel nach Süden vor, um Schmugglernester und Söldnerhäfen auszuheben und sich schließlich mit den Einheiten vor Boran zu vereinigen. Auch wurde ein Parlamentär zum Renegaten Denderan von Boran ausgesandt, um ihn ultimativ zur Übergabe der Stadt aufzufordern, woraufhin Siedlung und Bewohner verschont bleiben mögen. Bei einer Weigerung hat der Fürst-Marschall jedoch einen Sturm auf die Stadt angekündigt. Die angeordnete Nachrichtensperre über die Insel bleibt bis auf weiteres bestehen.

Aventurischer Bote, Praios 1020 BF
Hintergrund: Haffax' systematische Befriedung und Säuberung Maraskans wird im Mittelreich mit Zufriedenheit zur Kenntnis genommen (sofern sie neben der Sorge um die Ereignisse in Tobrien überhaupt beachtet wird): immerhin ein Problem weniger, um dass man sich nicht mehr kümmern muss. Auch die Helden sollten damit beruhigt sein, dass ein Mann wie Haffax dort für Ruhe sorgt, so dass sie ihre Aufmerksamkeit auf das Festland richten können. Tatsächlich arbeitet Haffax bereits für Borbarad (siehe 142).

Rashdul meldet Sphärenerschütterung

RASHDUL. Ihre Spektabilität Belizeth Dschelefsunni zu Rashdul gibt zu wissen, dass mehrere Sterndeuter und Sphärenkundler aus dem Raum Khunchom, Rashdul und Anchopal in den Nächten zwischen dem 11. Ingerimm und dem 8. Rahja mehrere Sphärenerschütterungen ausgemacht haben, die sich in minimalen Verschiebungen der Sternbilder wie auch kurzfristigen Ausbrüchen astraler Kräfte (manifestiert in sogenannten Mindergeistern) bemerkbar gemacht haben. Zentrum dieser Perturbationen sei nach den durchgeführten Berechnungen die Gorische Wüste. Wie aus Anchopal verlautet, traten zu jenen Zeitpunkten auch heftige Staubstürme auf dem Gorischen Hochplateau auf, die eine solche Macht besessen haben sollen, dass der dort vorherrschende rote Staub noch auf Dutzende Meilen ins Umland geweht worden sei. Ob dies in ursächlichem Zusammenhang mit der Expedition der Golgariten steht, kann nur spekuliert werden.

Salamander, Praios 1020 BF
Hintergrund: Zu dieser Zeit befand sich Borbarad in der Gor und hat seine Dämonenpakte geschlossen bzw. erneuert. Zudem hat er auch den Kaiserdrachen Rhazzazor zu untotem Leben erweckt, dem danach die von Tarlisin von Borbra angeführte Expedition begegnete (siehe auch den Roman **Sphärenschlüssel**). Was den Schreibern noch nicht aufgefallen ist, ist die Tatsache, dass sich gleichzeitig mehrere Kraftlinien verschoben haben.

Sigilum identifiziert

MENDENA. Das unten abgebildete Zeichen, bei dem wir die geneigte Leserschaft zur Identifikation aufgefordert hatten, hat sich als Wappen und Sigilum jener Schwarzen Horden herausgestellt, welche die Grafschaft Mendena überfallen haben. Es wird in Schwarz auf rotem Grund (oder aber *vice versa*) dem feindlichen Heerbann vorausgeführt und auf den Türmen der eroberten Städte gehisst.
Noch ist nicht geklärt, was es genau repräsentieren soll, jedoch ist eine unzweifelhafte Ähnlichkeit zum alchimistischen *corona*-Symbol (welche die *heptessentia* symbolisiert) zu erkennen – und somit eine Verbindung der Aggressoren zu magischen Praktiken nahe legen).



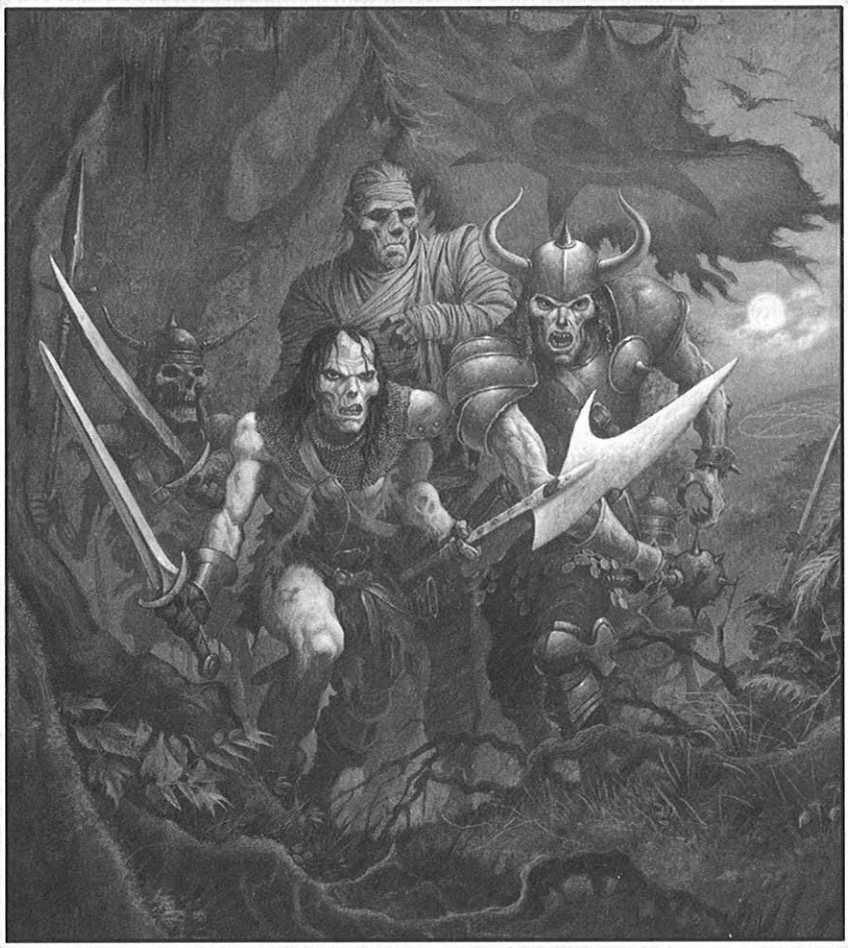
Weitere Berichte

Weitere relevante Artikel aus dem **AB 64** sind:
- Eine Schilderung der ersten Tage und Wochen der Invasion (Seite 1ff.). Diese Informationen finden Sie ebenfalls in der **Zeitleiste** ab Seite 271 und im Kapitel zum **Invasionsverlauf** ab Seite 262.
- Weitere Artikel beschäftigen sich mit der Mobilmachung und dem Widerstand der tobrischen Barone (S. 3 und S. 5), Flüchtlingswellen (S. 5) und dem Untergang der Amazonenfeste Löwenstein durch Borbarad persönlich (S. 7ff.).

Die letzte Schlacht des Wolfes

Achter Teil der Borbarad-Kampagne »Die Sieben Gezeichneten«

von Ulrich Kneiphof, Michael C. Maurer,
Jürgen Plank und Anton Weste



Überarbeitet und ergänzt von Daniel Jödemann und Sebastian Thurau
Mit Beiträgen von Armin Bundt (diverse Szenarien)

Mit Dank an Frank Brosow, Niels Gaul, Peter Hitzke, Sebastian Meyer,
Frank Parting, Stefan Pesendorfer, Thomas Römer und Tyll Zybura

Ein Abenteuer für den Spielleiter und
3 bis 6 Helden hoher Erfahrung

Das Abenteuer

Hintergrund

»Jarlak regierte das Land mit Härte und Strenge, und so war er auch zu sich selbst, und so forderte er es von seinen Untertanen. Feigheit und Bequemlichkeit waren ihm zuwider, sein Tobrien sollte ein starkes Tobrien sein. Seine Untertanen fürchteten ihn, doch sie konnten sich auf ihn verlassen, wenn sie nur selbst tatkräftig waren.

Jarlak liebte sein Land und die Menschen, die in ihm lebten.

Da kam eines Tages ein Bauer von der Küste, und er sprach: "Herr, ich bin nicht würdig, Euch um Hilfe zu bitten, weil ich mir nicht selber zu helfen vermag, aber dennoch möchte ich Euch von einem Eber berichteten, an der Schulter höher als ein Mann. Er durchwühlt unsere Felder und zerstört unsere Ernte, ohne dass wir ihm Einhalt gebieten können. Wir sind nur arme Bauern und erflehen Eure Gnade, auf dass Ihr den Eber vertreiben möget."

Jarlak hörte den Bauern reden, doch dann antwortete er ihm: "So sind du und deinesgleichen nicht würdig, Hilfe zu erbitten. Wenn ihr einen Eber nicht vertreiben könnt, so seid ihr eine Schande für mein Tobrien. Geht und tötet den Eber – oder verschwindet für immer von meinem Land."

So ging der Bauer fort.

Einen Mond später trat eine kräftige Soldatin vor ihren Herrn, schön und anmutig, aber zaghaft und unsicher: "Herr, ich komme aus Mendena und dort geht ein Eber um, größer als ein Mann, kräftig und gefährlich. Er hat das Land der Bauern verwüstet, und er hat die Bauern getötet, als sie sich ihm entgegenstellten. Jetzt droht in Mendena der Hunger. Wir haben versucht, den Eber zu stellen, doch bisher konnten wir ihn nicht finden."

Das hörte Jarlak, und Zorn kochte in ihm: "So sind selbst meine Soldaten nicht fähig, einen Eber zu töten? Geht und jagt ihn – aber nicht gemeinsam, sondern allein. Folgt dem Pfade Firuns, nicht dem Pfade Kors. Und dann tötet den Eber – oder werdet getötet!"

So ging die Soldatin fort.

Einen Mond später trat der Herrscher von Mendena vor Jarlak: "Ein Eber geht im Mendenischen um. Erst hat er die Ernte zerstört, dann hat er die Bauern getötet und Hunger über mein Land gebracht. Dann hat er die Soldaten getötet – und bald wird Mendena vergehen. Mein Herr, niemand kann den Mendenischen Eber töten, niemand."

Da griff Jarlak nach Schalljarß, seinem Schwert, das auch Bergkristalllöwin genannt wird, und er sprach: "So folgt mir, und ihr werdet sehen, dass der Eber zu töten ist. Und wenn dies geschehen ist, so sollt ihr mein Land verlassen, denn es ist nicht das eure, und ihr seid seiner nicht würdig."

Da folgte der Herrscher von Mendena seinem Herrn, und sie ritten ins Mendenische.

Es dauerte keinen Tag, da hatte Jarlak die Spur des Mendenischen Ebers aufgenommen. Er jagte ihn wohl sieben Tage und sieben Nächte lang, doch dann stellte er den Eber. Das Untier war größer als ein Mann, und kräftig und gefährlich. Und so kämpfte Jarlak wohl einen Tag und einen Nacht lang gegen den Eber. Schließlich zerriss Schalljarß die Kehle des Mendenischen Ebers, auf dass dieser tot zusammenbrach. Doch Jarlak nahm sein Waidmesser und trennte die Hauer des Ebers von dessen Kopfe. Er reiste nach Mendena und sprach zu seinen Untertanen: "An dieser Kette baumeln die Hauer des Mendenischen Ebers. Diese Kette soll euch zeigen, wer der würdige Herrscher über Tobrien ist. Doch wer zaghaft und feige ist, wer nicht würdig ist, über dieses Land zu regieren, den soll die Kette erwürgen, auf dass er tot sei und nicht herrsche."«

–altes Märchen aus Tobrien

»Wir wussten, dass der Dämonenmeister schlussendlich offen zuschlagen würde. Wir wussten, dass er schon bald aus dem schützenden Schatten treten würde. Es war unvermeidlich, dass er seinen Herrschaftsanspruch auf Aventurien eines Tages anmelden würde. Wir erwarteten Schläge gegen die Capitalen und die Zentren der zwölf Kirchen binnen der nächsten drei Jahre, gegen Gareth, Wehrheim, Kuslik, Vinsalt und Perricum.

Was niemand ahnen konnte, war, dass es so schnell passieren würde. Niemand hätte gedacht, dass er nicht einmal fünf Jahre nach seiner Wiederkehr den zwölfgöttlichen Landen den Krieg erklären würde. Niemand hätte erwartet, dass er als Erstes in Tobrien angreifen würde, das kaum Rohstoffe, nur wenige strategische Vorteile und eine geringe Bevölkerungsdichte besitzt. Und niemand hätte gedacht, dass sein Schlag derart hart, präzise und verheerend sein würde.

All dies lässt nur einen Schluss zu: Der Dämonenmeister hat einen Plan, der nun reif ist. Um ihn umzusetzen, beginnt er einen Krieg, der unzweifelhaft ganz Aventurien gegen ihn aufbringen wird. Und doch muss er dies mit kaltem Kalkül getan haben: Was auch immer er vorhat, er wird sein Vorhaben binnen ein oder zwei Jahren zu Ende bringen, bevor die zwölfgöttlichen Lande ihm Schulter an Schulter werden entgegenstehen können.«

–Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod in einer privaten Berichterstattung der KGIA an den Reichsbehüter, Travia 1020 BF

»Führe niemals einen Streich, wenn du deinen Gegner nicht bezwingen kannst. Schlage niemals eine Schlacht, wenn du nicht siegen kannst. Und beginne niemals einen Krieg, wenn du nicht vorher schon weißt, dass der Triumph dein sein wird.«

—Reichserzmarschall Helme Haffax vor Schülern der Akademie Wehrheim, 1019 BF

»Wenn die Bäume auf der See wurzeln, die Festungen über das Land wandeln, und die Belagerungstürme über den Himmel ziehen.«

—*die* Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *3. Spruch: Von den Handlangern des Untergangs, Vers 5*

Aufbau und Ablauf

Mit dem Fall von Kurkum ist noch nicht die letzte Schlacht um Tobrien geschlagen. Nachdem die Gezeichneten es nach Beilunk geschafft haben, führt der Weg sie bald auf das nächste Schlachtfeld: Auf Seiten der Kaiserlichen stellen sie sich Borbarads Heer vor Eslamsbrück entgegen. Am 30. Rondra 1020 BF wird die *Schlacht von Eslamsbrück* ausgetragen, die Stadt fällt, dabei kommt auch Prinz *Dietrad von Ehrenstein* zu Tode (**Kapitel I: Blutige Tobimora**).

Dietrads Bruder *Bernfried von Ehrenstein* versammelt daraufhin die Truppen bei Ysilia. Auch die Gezeichneten machen sich auf den Weg dorthin. In der Folgezeit können die Helden Informationen sammeln, die sie auf die Hintergründe von Borbarads Vorhaben bringen (**Kapitel II: Efferd 1020 BF (Zwischenspiel)**).

Auf dem Kronrat zu Ysilia wird Bernfried zum Herzog von Tobrien bestimmt, jedoch fehlen ihm die Hauer des Mendenischen Ebers, die Insignien der Herzogswürde. Die Gezeichneten werden beauftragt, die Hauer dem verräterischen *Arngrimm von Ehrenstein* zu entreißen, einem Verwandten Bernfrieds, der sich kürzlich zum Herzog hat ausrufen lassen. Bernfried bittet die Gruppe auch, seinen Bruder zu erlösen, nachdem er durch eine Botschaft Arngrimms von Dietrads Unleben erfahren hat. Nach der Rückkehr der Helden aus dem Feindesland kommt es am 5. Travia 1020 BF bei Viereichen zur *Schlacht im Schnee*, die den Vormarsch der Schwarzen Horden vorerst zum Stillstand bringt (**Kapitel III: Der Winter des Wolfes**).

Nun ruhen die Kämpfe, beide Seiten warten auf das Winterende und sind aktiv: Pläne werden geschmiedet und Spione ausgesandt; Gerüchte machen die Runde. Die Helden haben zudem Gelegenheit, an einem Ritual der tobrischen Druiden teilzunehmen, die Borbarad stoppen wollen (**Kapitel IV: Travia bis Tsa 1020 BF (Zwischenspiel)**).

Als der Frühling hereinbricht, lagern die Truppen des Reiches bei Ysilia, der letzten Bastion des freien Tobriens. Doch dann gelingt es dem Befehlshaber der Schwarzen Horden, die Kaiserlichen mit einer Finte aus Ysilia fortzulocken. Die Verbliebenen – darunter auch die Gezeichneten – werden in der Stadt eingeschlossen, als der Feind am 15. Tsa 1020 BF mit der Belagerung beginnt. *Helme Haffax*, der einstige Reichserzmarschall, gibt sich als Anführer der Schwarzen Horden zu erkennen. Am 18. Tsa fällt Ysilia, die Überlebenden fliehen nach Norden (**Kapitel V: Die letzten Tage von Ysilia**).

(Eine Komplettübersicht über die Invasion und ihren Verlauf finden Sie ab Seite 262.)

Hinweise für den Spielleiter

Dieser Teil der Kampagne um die Sieben Gezeichneten befasst sich mit der Eroberung Tobriens durch die Schwarzen Horden Borbarads. Eckpfeiler der **Letzten Schlacht des Wolfes** sind die verschiedenen Schlachten, die während des borbaradianischen Vormarsches geschlagen werden.

Berücksichtigen Sie dabei, dass keine dieser Schlachten – weder die von Eslamsbrück noch die 'Schlacht im Schnee' und die um Ysilia – mit einem echten Erfolg für das Mittelreich enden wird. Allein die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden endet mit einem ersten, wenn auch bitteren Sieg für die Kaiserlichen (siehe S. 156, Zeitleiste).

Schwierig ist dabei, dass Ihre Spieler sich nicht immer so ohne weiteres geschlagen geben werden. Seien Sie deshalb darauf vorbereitet, dass ein Rückzug erfahrungsgemäß von vielen Spielern nicht gerne als Option wahrgenommen wird (auch wenn die Gezeichneten schon den einen oder anderen Rückschlag hinnehmen mussten).

Um diesen Prozess aus Rückzug und Verlusten nicht allzu frustrierend werden zu lassen, werden immer wieder kleine Teilerfolge möglich sein: Flüchtlinge werden davor bewahrt, unter die Knute Borbarads zu geraten, wichtige Artefakte und Reliquien gesichert und nicht zuletzt entscheidende Hinweise auf Borbarads Vorgehen und Ziele gesammelt. Am Ende dieses Kapitels der Kampagne sollte für die Helden aber eine wichtige Erkenntnis stehen: In einer offenen Konfrontation haben sie Borbarad nichts entgegenzusetzen – es gilt, andere Mittel und Wege zu finden, um den Dämonenmeister zu stoppen.

Die letzte Schlacht des Wolfes stellt vergleichsweise hohe (kämpferische) Anforderungen an die Helden: Im Krieg müssen auch die Gezeichneten bereit sein, einen hohen Blutzoll zu zahlen, und nur selten bekommt die Gruppe ausreichend Zeit, ihre Wunden und Erschöpfung in Ruhe auszukurieren. Schrecken Sie deshalb nicht davor zurück, die Helden rechtzeitig mit besonderen Waffen, Artefakten, Heil- und Zaubertränken auszustatten.

Weiteres Material

Eine farbige Übersichtskarte des Herzogtums Tobrien können Sie der Box **Borbarads Erben** oder dem **Kartenset II: Von Notmark nach Elenvina** entnehmen. Weitere Informationen zu Geschichte und Kultur Tobriens finden Sie ebenfalls in der Box **Borbarads Erben**, die auch als kostenloser Download auf der Homepage von Fantasy Productions (www.fanpro.com) erhältlich ist.

Die Kampagne ohne *Die letzte Schlacht des Wolfes*

Es ist für den Verlauf der Kampagne weniger gravierend, eines oder mehrere der Kriegsszenarien aus **Die letzte Schlacht des Wolfes** von der Gesamtkampagne zu lösen, als dies bei den anderen Abenteuern der Fall ist. Sie sollten die Helden dann allerdings dazu motivieren, sich aus dem Kriegsgebiet zu entfernen und Recherchen in Punin oder Gareth nachzugehen. Die Einladung zum Allaventurischen Konvent der Magie wird sie dann später in **Rohals Versprechen** führen.

Verschiedene Erkenntnisse und Entwicklungen sollten Sie den Gezeichneten jedoch in der Zwischenzeit auf anderem Wege zukommen lassen:

- Von der fortschreitenden Eroberung Tobriens können sie durch Berichte von Augenzeugen, von Flüchtlingen, durch Hörensagen und die Berichterstattung von Gazetten wie dem *Aventurischen Boten* erfahren.
- Zu den prominenten neuen Überläufern gehört vor allem der ehemalige Reichserzmarschall Helme Haffax. Diese schockierende Erkenntnis geht natürlich (nach der Schlacht um Ysilia) wie ein Lauffeuer durch das Mittelreich.
- Ferner sollten die Helden erkennen, wie Borbarad und seine Anhänger diesen ungewöhnlichen Kriegszug führen: Dies betrifft vor allem den gezielten Einsatz von Dämonen und Magie und die Sammlung eines untoten Heerwurms; aber auch von dem frevelhaften und götterlästerlichen Vorgehen der Truppen sollte die Gruppe erfahren.
- Der Schluss daraus sollte ebenfalls deutlich werden: Die Menschen haben Borbarad im offenen Kampf nichts entgegenzusetzen. Es müssen andere Mittel und Wege gefunden werden, um ihn aufzuhalten.
- Borbarad bemächtigt sich während des Feldzugs der zahllosen Druidenkreise und alten Heiligtümer Tobriens, um so seine finale Beschwörung in der Dritten Dämonenschlacht vorzubereiten. Hinweise darauf, dass Tobrien nicht einfach nur ein trostloser Landstrich ist, sondern dass Borbarad durchaus Gründe hat, wieso er als erstes hier angreift, sollten den Helden zugänglich gemacht werden. Dies können die Helden ebenfalls auf dem Magierkonvent erfahren, oder aber Sie greifen auf die beiden Konzilsmagier (siehe 102, Abschnitt: *Die Abgesandten Drakonias*) zurück und lassen diese Begegnung einfach an anderer Stelle stattfinden.

Natürlich können Sie auch einzelne Abenteuerteile aus der Gesamtkampagne herauslösen und die Gezeichneten zum Beispiel nur an der Schlacht von Eslamsbrück teilhaben lassen.

Die letzte Schlacht des Wolfes als Einzelabenteuer

Liegt Ihnen nur daran, eine Heldengruppe mit einigen Schlachten und Szenarien im Zuge der borbaradianischen Invasion zu konfrontieren, so müssen Sie die Texte nicht wesentlich verändern. Vor allem bei den Abenteuereinstiegen wird jedoch davon ausgegangen, dass es sich bei den Helden um die Gezeichneten handelt und sie eine gewisse Reputation besitzen. Sie sollten deshalb das Folgende beachten:

- Handelt es sich nicht gerade um die berühmten Gezeichneten (die auch zum Tobrischen Kronrat und vor allem den diversen Stabsbesprechungen zugelassen werden), so müssen Sie mitunter andere Wege finden, den Helden die dabei erlangten Informationen zukommen zu lassen. Es kann aber natürlich auch einen besonderen Reiz ausüben, die einzelnen Szenarien und Schlachten quasi 'in den unteren Reihen' zu erleben.
- In **Blutige Tobimora** können die Helden durchaus auch unter den einfachen Streitern des Heeres zu finden sein. Reichstreue Freiwillige werden gerne in das Heer aufgenommen, auch Geweihte und Zauberer werden benötigt.
- **Der Winter des Wolfes** erfordert, dass der tobrische Herzog die Gruppe mit einer heiklen Mission beauftragt. Wenn die Helden Bernfried noch nicht bekannt sind, können Sie einen ehemaligen Auftraggeber oder Weggefährten der Helden auf dem Kronkonvent auftreten lassen, der auch das Vertrauen des Herzogs genießt. Nach erfolgreicher Fürsprache durch diesen betraut Bernfried die Helden mit der Mission ins Feindesland.
- In **Die letzten Tage von Ysilia** kann eine Heldengruppe sich ebenfalls als Freiwillige bei der Verteidigung der Stadt verdient machen. Hier sollten einzelne Helden aber schon frühzeitig wichtige Posten (wie den eines Bannerführers) erhalten, um sich nicht dem abrückenden Heer des Reichsbehüters anzuschließen.

Grußwort der Autoren

Bei der Erstveröffentlichung der Kampagne um die Sieben Gezeichneten lief der große Kampf um Tobrien - bis auf **Goldene Blüten auf Blauem Grund** - jenseits der Abenteuerbände ab. Heereszüge und Schlachten konnten vor allem im *Aventurischen Boten* oder dem exzellenten Romanepos *Das zerbrochene Rad* verfolgt werden – lesend, statt spielend. Eine Ausnahme hiervon machten die Szenarios **Der Winter des Wolfes** und **Die Letzten Tage von Ysilia**, die damals aus dem Adels-Briefspiel der Region Tobrien entstanden: Von Mike Maurer initiiert und von uns als Autorenteam umgesetzt, bereicherten hier vor allem Ideen der Briefspieler die ergreifende Saga von der Eroberung Tobriens, das fast gänzlich an die Schwarzen Horden fällt. Beide Abenteuer erschienen 1997 im Hausmagazin von FanPro, den **WunderWelten** (#35 und #40), und ermöglichten so den Heldengruppen die Invasion der Verdammten am Spieltisch mitzuerleben. Nachdem die ursprünglichen Abenteuer längst vergriffen sind, liegt nun eine umfassende Überarbeitung vor: Mit der **Letzten Schlacht des Wolfes** haben Daniel Jödemann und Sebastian Thurau mit Ergänzung durch Amin Bundt ganze Arbeit geleistet und aus den Szenarien, verstreuten Botenartikeln und viel Enthusiasmus eine durchgehend spielbare Kriegskampagne zur Invasion der Verdammten geschmiedet. Hier findet der Spielleiter alle wichtigen Information zum Kampf um Tobrien übersichtlich versammelt. Auch das ergänzte



Abenteuer **Blutige Tobimora** von Jürgen Plank bürgt für hohe Qualität und hat 2004 den Sonderpreis des Abenteuer-Schreibwettbewerbs *Gänsekiel & Tastenschlag* gewonnen.

Wir wünschen allen Spielleitern und Spielern viele vergnügliche Stunden mit großen Kämpfen, Siegen und Niederlagen in diesem Teil Aventuriens, der gerade von der Finsternis verschlungen wird. Aber nun genug geschwatzt und besser den Schwertgriff fester gepackt: Der Feind hat seinen fauligen Fuß auf alte tobrische Erde gesetzt und soll zu spüren bekommen, was in Tobrien die Worte Tapferkeit, Kampfeswille und Opferbereitschaft bedeuten. Ja, es gehört zum Starrsinn der Tobrier, dass sie ihr Land nicht einmal dann aufgeben, wenn es bereits längst im Sturm der Dämonen verloren ist.

Mit Firuns Segen, für Herzog und Heimat!

Ulrich Kneiphof, Michael Maurer und Anton Weste, Januar 2006

Kapitel I: Blutige Tobimora

Der Feind naht

Übersicht kommender Ereignisse

Nach dem Untergang der Amazonenfeste Kurkum und dem Tod Yppolitas sind die Helden nach Beilunk gereist, um die Flüchtlinge in Sicherheit zu bringen und die Stadt im Radromtal zu warnen. Nicht zuletzt aufgrund der Berichte der Gezeichneten über den Niedergang Kurkums und die Stärke der borbaradianischen Invasoren beginnt im Praios des neuen Jahres (1020 BF) die Mobilmachung des Kaiserreiches in Tobrien, Darpatien und den restlichen Ländereien des Reiches, während an der tobrischen Küste die Archen Borbarads neue Heerscharen an Land setzen.

Die Kirchen des Praios und der Rondra beginnen aufzurüsten, Bannstrahler und Rondrianer sammeln sich in Gareth und Perricum, während sich Mitte Rondra 1020 BF ein Heer von 1.000 Streitern des Reiches sammelt, um den Angriff der Schwarzen Horden zu erwarten.

In Beilunk trifft inzwischen das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund ein, um in das Kriegsgebiet zu ziehen. Dann jedoch weigert sich Gwidûhenna von Faldahon, Markgräfin und Illuminierte von Beilunk, trotz der Forderung Aylas Entsatz nach Eslamsbrück zu entsenden und hält sämtliche markgräflichen Streiter für die Verteidigung Beilunks zurück. Das Schwert der Schwerter kann so zunächst nur eine kleine Einheit (darunter die Gezeichneten) zur Unterstützung in Richtung Eslamsbrück senden. Ende Rondra 1020 findet schließlich die Schlacht um Eslamsbrück statt: Die Kaiserlichen stellen sich dem borbaradianischen Heer und müssen eine herbe Niederlage hinnehmen.

Anmerkung: Eine Beschreibung der Schlacht aus dem Munde eines beteiligten Bauern finden Sie auch in dem Roman **Das zerbrochene Rad**, den Sie zur Ausgestaltung des Abenteuers hinzuziehen können.

Zurück in Beilunk (Mitte Praios 1020 BF)

In Beilunk sammeln sich zu Beginn des neuen Jahres Flüchtlinge, aber auch die Truppen der Rondra-Kirche, um den Feind zu stellen. Vor den Augen der Helden kommt es dann jedoch zu einem folgenschweren Konflikt zwischen Rondrianern und der Praios-Kirche.

Eine detaillierte Beschreibung Beilunks finden Sie ab Seite 29.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Beilunk hat sich in den letzten Wochen sichtlich verändert: Der Hafen befindet sich voller Schiffe. Der Kriegshafen dagegen wird immer noch durch die gesunkene *Stern von Beilunk* blockiert, deren Aufbauten und Masten aus dem Wasser der Hafenzufahrt ragen und die Perlenmeerflotte am Auslaufen hindern. Die Zahl der Flüchtlinge ist noch weiter angewachsen. Überall sind die Truppen der Markgräfin zu sehen, die auf den Mauern und an den Toren bereit stehen.
> Neuankömmlinge werden von Sonnenlegionären und Praios-Geweihten empfangen, die immer wieder verdächtig aussehende Flüchtlinge aussortieren und einer genaueren Untersuchung unterziehen.

Auch die Gezeichneten gelten zunächst als verdächtig (sie könnten ja Spione und Paktierer sein) und müssen sich am Tor der misstrauischen Geweihtenschaft stellen. Es sollte ihnen jedoch nicht allzu schwer fallen, die Geweihten davon zu überzeugen, dass sie auf der richtigen Seite stehen.

Als Ansprechpartner in Beilunk eignen sich primär die hiesigen Praios-Geweihten, allen voran Markgräfin Gwidûhenna von Faldahon, oder die reichseigene Magierakademie Schwert und Stab zu Beilunk mit ihrem Akademieleiter Saldor Foslarin, der nicht nur Oberst der kaiserlichen Armee, sondern auch Convocatus Primus (Vorsteher) der Weißen Gilde ist.

Beide werden den Gezeichneten Gehör schenken, die jeweils andere Partei werden die Helden wenig später ohnehin beim Kriegsrat treffen.

Die Helden können vom Untergang Kurkums und Tod Yppolitas berichten, von der vermuteten Stärke des borbaradianischen Heeres und der Art der Truppen, so dass schon bald allgemein anerkannt wird, dass

die Schwarzen Horden nur schwer mit konventioneller Kriegsführung zu bezwingen sind. Man nimmt zudem interessiert zur Kenntnis, dass mit Lutisana von Perricum eine altbekannte Person die Truppen anführt (oder anführte, denn die Helden können sich vorerst kaum sicher sein, dass Lutisana den Untergang von Kurkum überlebt hat).

Berichte und Gerüchte

Die folgenden Informationen können die Helden in Beilunk von Flüchtlingen oder aus Späherberichten erhalten:

- Die Schwarzen Horden stehen nach letzten Berichten in den Baronien Schwarzbuckel, Zossberg und Norbeneck (wahr).
- Die Amazonenfeste Löwenstein unweit von Mendena wurde bereits im Ingerimm 1019 BF erobert (wahr).
- Es heißt, dass die Invasoren jeden Tempel, dem sie begegnen, niederbrennen und Geweihte töten (wahr).
- Die Schwarzen Horden verschonen jeden, der sich ergibt und bereit ist, den Zwölfen abzuschwören (je nachdem, wer die jeweilige Horde befehligt).
- Beispielhaft für die tapferen Barone ist Baron Nestor von Sassandra-Südwall, der den Schwarzen Horden in dem Weiler Welsfurt in seinem Lehen Südwall lange Zeit Widerstand leistete, bis ein riesiger Dämon durch die Stadt marschierte und die Feste zerstörte, in der sich die Verteidiger verschanzt hatten (wahr, es war ein Ma'hay'tam). Der Baron kam dabei ums Leben (nicht wahr).
- Überall in den besetzten Gebieten, aber auch außerhalb davon haben sich in den Namenlosen Tagen Tote aus der Erde gewühlt, meist an Orten, wo einst Schlachten stattfanden, aber auch auf alten Boronsangern (wahr).
- Die großen Städte, die noch nicht angegriffen wurden – vor allem Warunk, Beilunk, Vallusa und Ysilia –, sind derzeit Anlaufpunkt für hunderte von Flüchtlingen und drohen im Chaos zu versinken (wahr).
- Es sind mehrere Magier bekannt geworden, die den Schwarzen Horden dienen: Sulman al'Venish, Murak di Zeforika und Publius Rothorn, auch wenn man nicht mit allen Namen etwas anfangen kann (wahr).

Die Beilunker Reiter

Nutzen Sie die Zeit der Helden in Beilunk, um sie auf das Haupthaus der Beilunker Reiter aufmerksam zu machen, des aventurienweit besten Botendienstes: Möglicherweise gibt es Freunde, Verwandte oder Autoritäten, denen die Gruppe eine Nachricht zukommen lassen oder Bericht erstatten will?

In dem weitläufigen Anwesen, das auch ein eigenes Gestüt beinhaltet, können die Helden Oberst *Leon Rukaris*, den Kommandant der Botenreiter, kennen lernen (Mitte 50, gewaltige Nase, grauer Zopf, trockener Humor, wieselflink; Seelentier: Aranischer Rennkuckuck). Der weitgereiste Aranier versichert den Gezeichneten, dass es ihm eine Ehre sei, ihre Nachricht weiterzuleiten, und übergibt die Depesche sogleich seinem besten Reiter.

Die Helden sollten aber auch spüren, dass die Sicherheitsmaßnahmen der Markgräfin bei Rukaris auf keine Gegenliebe stoßen. (Aus diesem Grund werden die Beilunker Reiter auch in wenigen Monaten ihr Haupthaus aufgeben.)

Ankunft der Rondrianer

Kurz nachdem die Helden von den vergangenen Ereignisse berichtet haben und wieder zu Kräften gelangt sind, erreicht ein Schiff unter der Flagge der Rondra-Kirche Beilunk: Der Ritter der Göttin *Adomar von Ruthor* erreicht mit einem Dutzend weiterer Rondrianer vom Orden der Heiligen Ardare Mitte Praios 1020 BF die Stadt. Die Helden können erfahren, dass die Schar um Adomar nur die Vorhut ist und dass das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund selbst mit 150 Geweihten als Entsatz für Tobrien auf der *Reichsforst* und der *Eisenwald* folgen werden. In den nächsten Tagen, während sich die Schiffe immer mehr verspäten, wird Ritter Adomar zusehends unruhiger, hat er doch eine unangenehme Vorahnung, was den Entsatz aus Perricum anbelangt.

Rat wider Borbarad (Mitte Praios)

Nach der Ankunft Adomars von Ruthor wird im Alten Fürstenpalast eine Stabsbesprechung abgehalten, zu der auch die Zeugen Kurkums geladen sind. Der Kriegsrat findet im Rittersaal der Residenz der Markgräfin statt, einem düsteren, trutzigen Bauwerk, dessen Mauergestein schwarz von den Jahrhunderten ist.

Neben den Helden befinden sich unter den Anwesenden die Markgräfin Gwidûhenna von Faldahon persönlich, Ritter Adomar sowie einige weitere Ardariten, die Ritterschaft der Stadt, Oberst-Convocatus Saldor Foslarin mit zwei weiteren Kampfmagiern und die Tempelvorsteher der hiesigen Geweihtenschaft. Hier wird Ihre Heldengruppe nochmals aufgefordert, von den Ereignissen der letzten Wochen zu berichten, und man wird ihnen besorgt Gehör schenken.

Die Ritter äußern die Meinung, man solle dem Feind in offener Schlacht entgegenziehen, um ihn gar nicht erst weit vorstoßen zu lassen. Auch die Rondrianer sind dieser Ansicht, während es den Offizieren Beilunks und auch der Markgräfin eher darum geht, die Stadt auf eine Verteidigung vorzubereiten. Die anwesenden Magier interessieren sich vor allem für die magische Präsenz im feindlichen Heer, um sich bestmöglich gegen die unkonventionelle Gefahr wappnen zu können.

Anwesende beim Rat in Beilunk

Gwidûhenna von Faldahon

Gwidûhenna (geboren 971 BF), die in ihrer Position Markgrafenwürde und den Posten einer Illuminierten des Praios vereint, diente lange Jahre im fanatischen Bannstrahlorden und absolvierte danach das Beilunker Rechtsseminar. Die energische, blonde Frau, in deren Haar sich gerade die ersten grauen Strähnen zeigen, gehört zu den reaktionärsten und erzkonservativsten Vertretern ihrer Kirche. Sie stellt das Wohl Beilunks über alles, was letztlich zu dem Konflikt mit den Rondrianern führen wird (an diesem Konflikt sind also nicht in erster Linie Vorurteile gegenüber der Kirche der Leuin schuld, wie Außenstehende später vermuten werden).

Kurzcharakteristik: herrische, aber gerechte Herrscherin, brillante Predigerin

Seelentier: Sonnenluchs

Zitat: "Beilunk ist ein Bollwerk des Lichts in der Finsternis. Um keinen Preis erlauben Wir, dass dieses Bollwerk Risse erhält, durch welche die Schatten das Licht verdrängen mögen."

Adomar von Ruthor

Der Ritter der Göttin (geboren 991 BF) gleicht mit seiner wallenden blonden Haarmähne und seiner Unerschrockenheit dem Idealbild eines Rondra-Geweihten. Adomar verfügt über große Erfahrung mit Schlachten und der Führung von Truppen, die er vor allem im Kampf gegen Orks gewonnen hat. Der Ardarit dient der Göttin bis zur Selbstaufgabe, darin schwingt jedoch immer der Wunsch mit, sich eines Tages wie die Heilige Thalionmel opfern zu können und dadurch unsterblichen Ruhm zu erringen.

Kurzcharakteristik: meisterlicher und aufopferungsvoller Rondra-Geweihter und Anführer

Seelentier: Wolf

Zitat: "Mein Schwert der Göttin, meine Klinge dem Feind!"

Saldor Sohn des Sablon Foslarin

Der Convocatus Primus der Weißen Gilde und Oberst-Spektabilität der Akademie Schwert und Stab zu Beilunk (geboren 952 BF) gehört dem Volk der Brillantzwerge an, seine Sippe, die Foslarins, stammen aus den Beilunker Bergen. Der reichstreue, griesgrämige Angroscho mit dem berüchtigten Jähzorn leitet seine Akademie mit eiserner Härte und schont auch sich selbst nicht.

Kurzcharakteristik: brillanter Kampfmagier und traditionsbewusster Gildenvorstand

Seelentier: Bussard

Zitat: "Haltet die Formation! Auf mein Zeichen! Ignifaxius!"

Ankunft des Schwerts der Schwerter (27. Praios)

Am Morgen des 27. Praios erreicht die Karracke *Eisenwald*, nur unter Segeln steuernd mit leichter Schlagseite und in desolatem Zustand den Hafen. Mit dem Schiff treffen etwa 70 Rondrianer, darunter Ihre Erhabenheit Ayla von Schattengrund samt Stab, in der Stadt ein. Viele von ihnen sind verletzt, manche schwer. Damit erreicht Beilunk auch die schreckliche Nachricht vom Tod Dutzender Rondra-Geweihter und der Vernichtung der *Reichsforst*, einem der modernsten Kriegsschiffe des Reiches. Die Geweihten ziehen sich sogleich in die Burg Beilunks oder in den Rondra-Tempel zurück, dennoch können die Helden von einem Rondrianer erfahren, was sich im Golf von Perricum abgespielt hat: Am 24. Praios liefen die Kriegsschiffe aus Perricum aus und erreichten bald die offene See. Zwei Tage später wurde ein Schiff am Horizont entdeckt, das keinerlei Hoheitszeichen trug und schließlich als eine der Dämonenarchen identifiziert, von denen die Gezeichneten erstmals auf Maraskan berichtet hatten.

Sogleich ging man auf Befehl Aylas zum Angriff über, doch obgleich Hylailer Feuer die Arche in Brand setzte, merkten die Rondrianer schließlich, dass diese wesentlich schneller und wendiger war als ihre klobigen Karracken. Nach einem Angriff der Arche verlor die *Reichsforst* ihre ohnehin geringe Manövrierfähigkeit und trieb fort von der *Eisenwald*, so dass die Arche sofort in den Nahkampf übergehen konnte. Trotz heftigen Beschusses von Seiten der *Eisenwald* ging die Arche längsseits und wollte die *Reichsforst* offenbar schier zerdrücken. Bald gingen die Feinde in den Enterkampf über, woraufhin die Rondrianer unter heiligen Chorälen gegen schreckliche Hummerkreaturen, Dämonendiener, Piraten und den Schiffsdämon selbst fochten – und schließlich siegten.

Im Todeskampf zog die Arche die *Reichsforst* jedoch mit sich in die Tiefe – und mit dem Schiff fast alle Rondrianer und Seeleute. Die *Eisenwald* konnte sich daraufhin nach Beilunk schleppen. (Eine ausführliche Schilderung dieser Ereignisse finden Sie im **AB 65**, S.15f.)

Die Ausgangssperre (30. Praios)

Nachdem die Rondra-Kirche ihre Präsenz in Beilunk verstärkt hat, werden erstmals Konflikte zwischen Praioten und Rondrianern an den Tag treten. Das Verhängen einer Ausgangssperre für jegliches Kriegsvolk am 30. Praios verärgert die Diener der Leuin nur noch mehr, und bald wird die 'Perle des Radromtals' zum brodelnden Hexenkessel. Sorgen Sie dafür, dass die Gezeichneten (allen voran der Zweite Gezeichnete) wenigstens einmal zwischen den Parteien vermitteln und eine Ausschreitung verhindern.

Natürlich sollen die Helden in diesen Tagen die Gelegenheit nutzen, um beim Schwert der Schwerter (Beschreibung siehe **RdF 84**) vorstellig zu werden und ihr Bericht zu erstatten (andernfalls wird Ayla der Gruppe eine Einladung zukommen lassen). Obwohl Ayla noch immer von den letzten Kämpfen gezeichnet ist, empfängt sie die Gezeichneten wie alte Kampfgefährten und lässt sich von den Ereignissen in Kurkum berichten. Besonderes Augenmerk hat sie natürlich auf den letzten Kampf und den Tod Yppolitas.

»Dir zu Ehren kämpfen wir...« (5. Rondra)

Bereits am 5. Rondra wird in Beilunk Yppolita, die tote Königin der Amazonen, heilig gesprochen. Zu diesem Anlass findet am Morgen im Beilunker Rondra-Tempel ein außergewöhnlicher Göttinnendienst statt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit dem Schwurfest zieht zugleich auch das neue Jahr der Leuin heran. Ihre Erhabenheit, das Schwert der Schwerter, Ayla von Schattengrund, bleich von vergangenen Verletzungen und Sorge, leitet die Zeremonie. In der fast ungeschmückten Gebetshalle des Beilunker Löwinnen-Tempels herrscht Enge, während über der versammelten, wehrhaften Schar das gestrenge Abbild der Herrin Rondra wacht.

Die höchste Rondra-Geweihte Aventuriens trägt den goldenen Löwenhelm, das Schwert Armalion und den Schild der Ardare – den symbolischen, ist der echte Schild doch nach wie vor verschollen. Kraftvoll stimmt Ayla die Gesänge Hlûthars an, weithin hallt ihre volle Stimme, singt von der alveranischen Wehr gegen das finstere Dämonengezücht, von der Macht Siebenstreichs und von der letzten Schlacht gegen die dunklen Wesen der Niederhöllen. Schließlich richtet Ayla von Schattengrund gefasst das Wort an die Gläubigen: "Eine Heldin, eine wackere Streiterin der Leuin ist von uns gegangen. Wir alle kennen ihren Namen: Yppolita, Königin der Amazonen. Sie fiel im Kampf gegen den Feind, gegen einen Schänder wider der zwölfgöttlichen Ordnung. Heute aber wollen wir nicht viele Worte über *ihn* verschwenden, sondern von dieser hehren Kriegerin sprechen, die nun an der Seite unserer Herrin an der langen Tafel weilt."

Ayla zählt Yppolitas Heldentaten auf, angefangen mit dem Zerschlagen der Intrige ihrer Schwester, über die Vertreibung des finsteren Xeraan aus Kurkum und dem wackeren Einschreiten der Amazonen während der Ogerschlacht bis hin zum verzweifelten Kampf gegen die Invasoren unter Lutisana von Perricum.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Auch in Anbetracht der völligen Finsternis mochte ihr rondrianischer Mut nicht weichen, so dass sie sich noch dem Feind in den Weg stellte, als die meisten ihrer Amazonen schon den Weg an Rondras Tafel angetreten hatten."

Die Worte der höchsten Rondra-Geweihten erfüllen voller Klarheit die Tempelhalle. "Nicht viele überlebten den Untergang Kurkums, wenige Bauernkinder und Greise und zuletzt eine kleine Schar wackerer Kämpen, die die Tore des Kurkumer Tempels immer noch verteidigten, als schon alles verloren schien. Durch Yppolitas Opfer konnten viele hehre den Weg in die Hallen unserer alveranischen Herrin finden. Doch lasst uns für jene beten, die diese Gnade nicht erhielten, sondern die von der Finsternis in andere Gefilde geschleudert wurden.

Und verkündet sodann der Welt, dass Yppolita, die Erwählte Rondras, gefallen ist!"

Sofern die Helden ihr die Botschaft Smardurs überbracht haben (siehe Seite 67), wiederholt Ayla nun vor allen Anwesenden die letzten Worte des Drachen.

Nach der Messe wird die Heldengruppe von einem jungen Knappen der Göttin angesprochen, der ihnen die Nachricht überbringt, dass Ihre Erhabenheit Ayla von Schattengrund sie zur Mittagsstunde im alten Fürstenpalast zu sprechen wünscht.

An diesem Tag wird zudem noch die 'Heilige Bannbulle' gegen Lutisana von Perricum (und einige andere Heerführer Borbarads) ausgesprochen und ein Kopfgeld von 1.000 Golddukaten auf die Heerführerin ausgesetzt. Damit steht Lutisana unter Kirchenbann und ist für vogelfrei erklärt worden (siehe auch **AB 66**, S. 20).

Hilferuf aus Eslamsbrück (5. Rondra)

Wenn sich Ihre Helden zur Mittagsstunde den Fürstenpalast aufsuchen, werden sie sofort eingelassen. Man weist ihnen den Weg zum Bergfried der Burg, wo Ayla die Gruppe bereits erwartet. Anwesend sind auch *Hauka Wölfintochter* (etwa 30 Jahre alt, stämmig, hünenhaft und athletisch, mit rotem Haar, hohen Wangenknochen und schrägen Augen; Seelentier: Silberwolf), die nivesische Heerführerin der Rondra-Kirche, und Brin vom Rhodenstein (Mitte 20, flammend rotes Haar, grüne Augen, trägt schweres Plattenzeug; Seelentier: Wildkatze), der Meister des Bundes der Senne Orkenwehr.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nachdem ihr die letzten Treppen hinaufgestiegen seid und durch das hölzerne, doppelflügelige Portal auf den hohen Bergfried

Beilunks getreten seid, müsst ihr in der Helligkeit der Mittagsstunde kurz blinzeln. Ayla von Schattengrund hat euch offenbar noch nicht bemerkt. Ruhelos läuft sie auf dem Bergfried umher, offenbar in Gedanken versunken. Ebenfalls anwesend sind die Heerführerin der Rondra-Kirche Hauka Wölfintochter und der junge Brin vom Rhodenstein.

Sobald Ayla die Gruppe bemerkt, tritt sie mit sorgenvollem Blick auf die Helden zu. Ihr ist deutlich anzumerken, wie sehr sie mit den Schicksalsschlägen der letzten Zeit zu kämpfen hat. Nach einer kurzen Begrüßung reicht Ayla den Helden ein Pergament.

Zu Händen der Marschallin Ayla Armalion von Schattengrund, Schwert und Schild der Zwölfgöttlichen Lande, von Rondra befohlen.

Eure Erhabenheit!
Seid gegrüßt im Namen unserer Herrin Rondra!

Dunkle Wolken dräuen am Horizont: Der Feind zieht am Norduefer der Tobimora entlang, auf die Stadt Eslamsbrück zu. Unter der Führung der Marschallin des Reiches zu Weiden und Greifenfurt, Schildmeisterin des Ordens vom Donner, Walpurga von Weiden, zieht das Kaiserliche Heer dem Feind entgegen, um ihn zu zerschmettern, die Wolken zu vertreiben und die Schmach von Mendena sowie das Grauen von Kurkum zu rächen.
Wie viele tapfere Streiter Ihr auch immer entbehren könnt, ihre Schwerter werden in unseren Reihen bitter gebraucht. Und mehr noch Euer Mut und Euer heiliger Zorn. Möge er den Feind zerschmettern!
Die Herrin sei mit Euch und mit uns allen, auf dass die Dunkelheit weichen möge!

Gez. Seine Exzellenz Wallmir Giselliglava von Styringen, Meister des Bundes zu Wehrheim

4 TaP* in *Geographie*: Eslamsbrück liegt an der Tobimora, an der Straße von Warunk nach Vallusa. Nahe der Stadt führt eine wichtige Brücke über den Fluss.
1 TaP* bei einer anschließenden *Kriegskunst*-Probe: Die Brücke ist ohne Zweifel von großer strategischer Bedeutung für die Schwarzen Horden. Ist die Stadt genommen, können sie auf Warunk, Beilunk und Ysilia marschieren.

Im Konflikt mit der Praios-Kirche

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ayla ergreift das Wort: "Schreckliches ist uns wie euch widerfahren, doch ungleich Schrecklicheres harrt uns allen, wenn die Schwarzen Horden ins Herz Tobriens vorzustoßen vermögen. Es ist unsere rondrianische Pflicht, mit Mut und Zuversicht in die Zukunft und in den Kampf zu schreiten, um dem Wirken des Bethaniers entgegenzutreten. Doch hat Frau Gwidûhenna kraft der ihr vom Kaiser und vom Boten des Lichts verliehenen Macht auch uns Befehl gegeben, dass kein bewaffneter Haufen die Mauern Beilunks verlassen darf – die Erleuchtete hält es, wie es euch vielleicht schon bekannt ist, für widersinnig, Leib und Leben vor Eslamsbrück zu opfern und das goldene Heim des Herren Praios zu Beilunk ohne Schutz in *seine* Hände fallen zu lassen."
Brin schüttelt nur den Kopf und murmelt voller Grimm: "Das Kriegsbanner der Leuin kann nicht den Priestern Praios' unterstellt werden. Die Erleuchtete muss uns ziehen lassen, so sagt es das Recht der Krone. Kein weltlicher Herr darf einen Geweihten der Rondra zu einem anderen Zweck festhalten, als ihn dem Kirchenrecht auszuliefern."

Geben Sie den Helden hier die Möglichkeit, sich zu diesem Thema zu äußern. Gerade der Zweite Gezeichnete sollte angesichts der Zerstrittenheit zwischen den beiden großen Kulten etwas zu sagen haben. Machen Sie den Helden deutlich, was auf dem Spiel steht: Jetzt, da die Kirchen vereint gegen Borbarad stehen müssen, droht hier ein Zerwürfnis zwischen den stolzen Anhängern der Rondra und den herrischen Priestern des Praios.
Wenn die Gruppe die Rondrianer bittet, einen diplomatischen Weg einzuschlagen, dann lassen Sie die folgende Entscheidung Aylas als Ergebnis ihrer Bemühungen erscheinen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ayla nickt und ergreift wieder das Wort: "Gewisslich schulden wir Frau Gwidûhenna weder einen Gefallen noch einen Heerbann – und doch möchte ich diese Belange auf diplomatischem Wege lösen. Ich will keinen Streit mit der Kirche des Praios riskieren. In diesen Zeiten müssen die zwei stärksten Kirchen geeint gegen den Feind streiten. Ich bin mir sicher, Gwidûhenna dazu zu bringen, ihr Ansinnen zu überdenken und den Feind vor Eslamsbrück vernichtend zu schlagen. Euch aber will ich schon heute entsenden: In Begleitung der Heerführerin und des Meisters des Bundes zur Orkenwehr, die eine andere Queste weiter nach Norden führen wird, und mit Ritter Adomar von Ruthor, einem Trupp Rondrianer sowie den Zauberern der Schwert und Stab zu Beilunk, über die die Markgräfin nicht gebieten kann, sollt ihr nach Eslamsbrück ziehen und den Schwarzen Horden mit Rondras Zorn entgegentreten."

Alternativ besteht natürlich die Möglichkeit, dass der Zweite Gezeichnete mit der Markgräfin spricht und so zu vermitteln versucht. Schlägt Ihre Gruppe diesen Weg ein, so sollte die letztendliche Erlaubnis, dass die Gezeichneten mit Rondrianern und Magiern die Stadt verlassen dürfen, Ergebnis der Bemühungen der Helden sein.

Aufbruch (6. Rondra)

Ayla gibt den Helden 30 Rondra-Geweihte mit auf den Weg. Sie hofft, die Markgräfin schnell genug überreden zu können, um auch noch weitere Truppen nach Tobrien führen zu können. Den Geweihten schließen sich 30 Kampfmagier der Schule Schwert und Stab unter persönlicher Führung von Oberst-Convocatus Foslarin an. Und tatsächlich wird der kleine Trupp an den Toren Beilunks trotz der Anweisung der Markgräfin nicht aufgehalten, wagt es doch kein Gardist, das Wort gegen die hochrangigen Rondrianer, Magier oder Gezeichneten zu erheben.
In dem rondrianischen Trupp können die Helden schließlich auch die Gerüchte von Aylas Schwanenflug vernehmen.

Aylas Schwanenflug

Vor wenigen Tagen wurde Ayla spätnachts ohnmächtig auf dem Bergfried von Beilunk entdeckt, eine silberne Schwanenfeder im Haar. Kraftlos und völlig ausgezehrt berichtete sie später von einem Schwanenflug und von einer schwarzen Harpyie, die sie durch die Lüfte hetzte. Bald stand fest, dass der Weiße Mann, der oberste Geweihte des Firun, Ayla, seine Schwester im Amt, auf wundersame Weise zu sich gerufen hat. Und dies, obwohl sich ein Weißer Mann noch niemals zuvor an Geweihte der anderen Zwölf gewandt hatte. Es gehen Gerüchte um, dass der Schatten des Dämonenmeisters auch auf die nördlichen Gefilde Aventuriens gefallen sei, so dass Bjaldorn der Unterstützung der Rondra-Kirche bedürfe.
So schickt Ayla die Heermeisterin Hauka Wölfintochter gemeinsam mit Brin vom Rhodenstein in den Norden, um die dortigen Umtriebe zu klären. Die beiden werden den restlichen Trupp noch vor der Weggabelung nach Warunk verlassen, zieht es sie doch über Weiden und den Sichelstieg ins Bornland. (Weitere Informationen über den Weg der beiden Rondrianer erhalten Sie im Roman **Steppenwind** von Niels Gaul.)

Von Beilunk nach Warunk

Nun reisen die Helden von Beilunk aus nach Norden. Ihnen kommen unterwegs Dutzende Flüchtlingswagen und -züge entgegen: Bauern, die sich alle in der großen Stadt Zuflucht erhoffen.

Der kaiserliche Heerbann (10. Rondra)

Am Morgen des 10. Rondras, etwa noch eine halbe Tagesreise von Warunk entfernt, treffen die Helden auf einen Teil des kaiserlichen Heeres, das ebenfalls in Richtung Eslamsbrück zieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Praios' Schild ist gerade erst aufgestiegen und taucht den neuen Tag in goldenes Licht, als euer Blick plötzlich auf eine sich langsam vorwärts bewegende Menschenmenge fällt: Etliche hundert Streiter, allen voran die Ritter des Donnerordens, deren Rüstungen und Klingen hell im Licht der Sonne glänzen, marschieren dort heran und bringen den Boden zum Erbeben. An den Flanken werden sie von Reiterei begleitet.
Und nun klingt auch schon ein Lied an eure Ohren, wie zum Salut an euren kleinen Trupp: "Trutzig Leuin, steh uns bei!"

Drei Reiter löst sich aus dem Zug und kommt den Helden, Rondrianern und Magiern entgegen. Bei ihnen handelt es sich um *Walpurga von Weiden*, *Dietrad von Ehrenstein* und dem Meister des Bundes der Mittellande *Wallmir von Styringen* (ca. 40 Jahre, hochgewachsen, tiefe Stimme, schwarzes Haar, trägt das Sennenschwert Giselliglava (**AvAr 112**); Seelentier: Adler).
Würfeln Sie verdeckte *Menschenkenntnis*--Proben für Ihre Helden. Wem die Probe gelingt, hat den Eindruck, dass Walpurga und der Meister des Bundes voller Zuversicht sind, Dietrad dagegen unsicher ist. Nach einer rondrianisch-knappen, jedoch erfreuten Begrüßung zieht man gemeinsam weiter. Am Nachmittag überquert das Heer den Radrom und umgeht Warunk. (Ein so großer Heerhaufen kann natürlich nicht direkt durch eine Stadt ziehen, zumal Warunk auf einem Tafelberg liegt.)
Abends werden die Zelte aufgeschlagen und die erste Generalstabsbesprechung wird abgehalten. Ein großes Zelt, in dessen Mitte ein langer Tisch steht, dient als Ort der Besprechung. Feuerschalen und Fackelkandelaber erhellen das Zelt. Die Marschallin begrüßt die Eintretenden und stellt die Anwesenden einander vor. Nutzen Sie die Szene, um den Helden die Anwesenden und die Truppenteile vorzustellen (siehe Seite 96, *Das Kaiserliche Heer*; eine Beschreibung Dietrads finden Sie auf Seite 150).



Walpurga von Weiden

Die Prinzessin von Weiden, Tochter Herzog Waldemars, Markgräfin von Heldentrutz, Schildmeisterin des Ordens vom Donner und Marschallin Weidens und Greifenfurts (geboren 990 BF) ist eine wahrlich rondrianische Erscheinung: nahezu neuneinhalb Spann groß, mit langem blonden Haar, in Schlachtrüstung und stets den Zweihänder Finsterblitz an der Seite. Walpurga hat ihre Truppen schon erfolgreich in viele Schlachten und Scharmützel geführt. Verheiratet ist sie mit Prinz Dietrad – ein Paar, das kaum gegensätzlicher sein könnte.
Kurzcharakteristik: brillante und besonnene Kriegerin und Heerführerin
Seelentier: Bärin
Zitat: "Nur aus Blut und Stahl mag das Handwerk bestehen, dem ich mich verbunden fühle. Doch mit Blut und Stahl werden wir das finstere Gezücht auch wieder dorthin zurückwerfen, wo es hervorgekrochen ist!"

Dietrad und die Helden

Schildern Sie den Adligen immer wieder als unsicher und zurückhaltend. Er sucht förmlich die Sicherheit seiner Gemahlin – oder die Nähe zu den Gezeichneten, die er heimlich bewundert. Vor allem rondrianisch gesinnten Helden eifert Dietrad mit einem romantisch verklärten Bild nach. Dietrad ist davon beeindruckt, wie beliebt die Gruppe bei den einfachen Soldaten ist. Er wird sich oft bei den Helden aufhalten, sie genau beobachten und mit ungewöhnlich schüchterner Art um Rat fragen. Den Helden sollte klar werden, dass Dietrad zwar nominell einen hohen Posten besitzt, von Walpurga aber nie mit Verantwortung betraut wird. Auch wenn Dietrad sehr bemüht wirkt – er kann nicht an seinen Aufgaben wachsen, weil ihm nie Verantwortung übertragen wird.

Das nächtliche Heerlager

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr geht durch das nächtliche Heerlager. Dutzende Lagerfeuer erhellen die nächtliche Szenerie, nichtsdestotrotz ist die Stimmung, außer bei dem Elitetrupp des Sturmbanners, gedrückt. Dämonenknechte und Mordbrenner ziehen durch Tobrien, durch die Heimat dieser Menschen, deren Herzog schon vor Wochen gefallen ist. Ihr seht junge Offiziere, die durch ihren Adelstitel bereits als Hauptmann antreten, und grauhaarige Veteranen, die Tobrien schon während der Ogerschlacht verteidigt haben, nun aber ihren unerfahrenen Hauptleuten gehorchen müssen. Von überall ertönen traurige Heimatlieder.

Unter den Soldaten gelten die Gezeichneten bereits als Legenden: Man weiß um ihre Verdienste, Lieder über ihre Taten im Kampf gegen Borbarad machen die Runde und auch, dass die Gezeichneten an Yppolitas Seite um Kurkum gestritten haben (und überlebten), ist bereits wohlbekannt.
Ergänzen Sie die nächsten Tage durch kleinere Szenen – etwa eine Begegnung mit einer kleinen Gruppe Soldaten, die dem Krieger der Heldengruppe Respekt zollen und Ehrerbietung erweisen oder die sich einen Rat vor ihrer ersten Schlacht holen wollen; mit jungen Abgängern von Kriegerakademien oder Rittern, die noch gänzlich illusioniert und bar jeder Kampferfahrung in ihre erste Schlacht ziehen und nichts vom Gräuel eines Krieges ahnen, mit Trossvolk, das den Segen eines Heldengeweihten erwünscht oder ihn am Abend bittet, eine kleine Messe abzuhalten. Vielleicht gibt es auch einen tobrischen Baron, der einem Helden die Hand seiner Tochter oder einer Heldin die Hand seines Sohnes anträgt – in der Hoffnung auf eine weit gerühmte Familienbande oder starke Erben.

Feuer!

Fügen Sie diese Szene ein, wenn die Helden in der Nähe Dietrads sind. Walpurga und ihre Offiziere haben sich zu einer Besprechung ins Stabszelt zurückgezogen. Dietrad unternimmt mit den Helden einen Spaziergang durch das nächtliche Lager, als plötzlich ein Zelt aufgrund einer umgestoßenen Laterne Feuer fängt. Die Löscharbeiten zu koordinieren ist keine besonders schwierige Aufgabe – trotzdem wird der nominell ranghöchste Anwesende, Dietrad, die Helden um Rat anflehen. Zeigen Sie, wie sehr der Adlige überfordert ist, sorgen Sie aber vor allem dafür, dass die Helden ihn nicht als unfähig, sondern unerfahren erleben. Gerade der Zweite Gezeichnete sollte Dietrad sein Gehör schenken, wenn dieser nach dem Löschen des Brandes voller Selbstzweifel Zuspruch bedarf. In den nächsten Tagen sollte es Aufgabe der Helden werden, Dietrad zu einer Führungspersönlichkeit zu machen, damit er in der kommenden Schlacht seine Soldaten anführen kann.

Am 16. Rondra erreicht der Trupp Eslamsbrück. Zeitgleich beginnt es unaufhörlich zu regnen, was durchaus ungewöhnlich für diese Jahreszeit ist. Die Tobimora, die anfangs gerade einmal einen Schritt tief war, beginnt kontinuierlich zu steigen.

Eslamsbrück

Einwohner: 1.200 (dazu etwa 200 Flüchtlinge)
Wappen: goldenes gebrochenes Rad über goldener Brücke auf rotem Grund
Herrschaft / Politik: Stadtvogt Eberhelm von Darbonia-Schnattermoor, Sitz von Truchsess Ludeger von Eslamsbrück
Garnisonen: 1 Banner Gräflich Mendener Langschwerter
Tempel: Praios, Rondra
Wichtige Gasthöfe: Taverne 'Zur Brück' (Q4/P6), Gasthaus 'Traviagunst' (Q5/P7/S30)
Handel und Gewerbe: berühmte Spitzenklöppeleien
Besonderheiten: wichtige Brücke über die Tobimora

Die Stadt läuft derzeit wegen der Flüchtlinge über und die Stimmung ist gedrückt. Walpurga befiehlt ihren Offizieren, das Heer ein Lager östlich der Stadt aufschlagen zu lassen, und macht sich dann mit ihrem Stab (und den Helden) auf den Weg in die Stadt. Dort werden sie von den Einwohnern freudig empfangen und bereits als Retter gefeiert.

Lagebesprechung (16. Rondra, abends)

Noch am Tag der Ankunft findet in Eslamsbrück die Lagebesprechung zwischen den hiesigen Adligen und den Kaiserlichen statt. Truchsess *Ludeger von Eslamsbrück*, Baron zu Eslamsbrück, empfängt Walpurga und ihren Stab in der zugigen Feste und zeigt sich trotz der Präsenz der Kaiserlichen weiterhin äußerst besorgt. Gramgebeugt, das Antlitz sorgenvoll zerfurcht, berichtet er, was ihm seine Späher in den letzten Tagen zugetragen haben: Finstere Truppen des Feindes marschieren auf die Stadt zu. Allerdings soll das feindliche Heer 'nur' eine Kopfstärke von knapp 500 Kämpfern haben.)

Die drei Banner eiligst ausgehobener Landwehr der Stadt und das Gräflich mendenische Banner Langschwerter werden im Zuge der Besprechung in das kaiserliche Heer eingegliedert. Graf Arve vom Arvepass, den die Helden bereits auf ihrer ersten Reise nach Beilunk kennen lernen konnten (siehe S. 27), plädiert dafür, die Brücke zu abzubrennen und sich in der gut befestigten Stadt zu verschanzen. Dieser Vorschlag missfällt den anwesenden Rondrianern natürlich, vor allem dem Meister des Bundes Wallmir von Styringen. Die Order des Kaiserhauses und der Anführerin Walpurga sind klar und unmissverständlich: "Die strategisch wichtige Brücke darf nicht verloren gehen und muss gehalten werden." (Erwähnen Sie an dieser Stelle, dass noch immer auf Verstärkung durch das Schwert der Schwerter und Truppen aus Beilunk gehofft wird – eine Hoffnung, die sich in den Tagen bis zur Schlacht jedoch nicht erfüllen wird.)

5 TaP* bei *Kriegskunst,* ansonsten werden die Helden von den Anwesenden darüber aufgeklärt: Das Schlachtfeld eignet sich ausgezeichnet für eine offene Konfrontation, was sich sehr zu Gunsten der Reiterei und der disziplinierten Söldner und Pikeniere auswirkt. Da nicht klar ist, ob der Feind zunächst die Stadt oder aber die Brücke angeht, müssen sich die Kaiserlichen wohl an der Weggabelung zur Brücke stellen. Im Laufe der Besprechung zeichnet sich daher immer deutlicher ab, dass Walpurga eine offene Feldschlacht am Ufer der Tobimora favorisiert. Schließlich stimmen ihr die anderen zu. Binden Sie Ihre Spieler so oft wie möglich in die Besprechung ein und honorieren Sie gute Ideen und Einfälle. Beispielsweise könnte man vorschlagen, angespitzte Holzpfähle in die Erde zu treiben, um eine etwaige anstürmende Kavallerie aufzuhalten, andererseits könnten diese Holzpfähle auch die kaiserliche Kavallerie beeinträchtigen.

Das Kaiserliche Heer

Marschallin Walpurga stehen nach der Ankunft in Eslamsbrück nun rund 22 Banner zur Verfügung:

Befehlshaber

Prinzessin Walpurga von Weiden, Marschallin von Weiden und Greifenfurt

Stab

Wallmir von Styringen, Meister des Bundes Mittelreich
Prinz Dietrad von Ehrenstein-Weiden
Graf Arve von Arvepass
Oberst-Convocatus Saldor Sohn des Sablon Foslarin
Adomar von Ruthor, Ritter der Göttin
und andere

Truppen

1 Schwadron Ritter des Donnerordens (Schwere Reiterei) (Moral 16): hauptsächlich junge Ordensritter aus Weiden mit dem unerschütterlichen Willen, die Invasoren im Osten mit blankem Stahl und Göttervertrauen zurückzudrängen – komme was wolle.

2 Schwadronen Mendener Leichte Reiterei (Moral 14): Die Tobrier sollten zur Zeit der Eroberung den Weidenern im Kampf gegen Schwarzpelze beistehen. Umso bestürzter waren sie, als die Kunde von der Eroberung der Heimat eintraf, und umso entschlossener sind die Soldaten nun, dem Feind entgegenzutreten.

1 Banner Söldlinge vom *Sturmbanner* (Moral 15): abgebrühte Söldner, die schon in früheren Kriegen das Kaiserreich gegen auswärtige oder innere Feinde verteidigten. Diese Männer und Frauen lassen sich auch nicht von Dämonen in die Flucht schlagen.

1 Banner Altzoller Hellebardisten (Moral 12), 1 Banner Pioniere (Moral 13), 1 Banner Bogenschützen (Moral 11), 1 Banner Pikeniere (Moral 13): allesamt einfache Soldaten und Gardisten, die sich dennoch den feindlichen Heerscharen heldenhaft entgegenwerfen.

1 Banner Trollzacker Jäger (Moral 10), 4 Banner Landwehr (Moral 8): hauptsächlich Bauern, Knechte, Jäger und einfache Handwerker aus der Gegend um Eslamsbrück oder Altzoll. Viele der einfachen Bauern ergreifen schon beim ersten Anblick von Untoten und Dämonen die Flucht.

3 gemischte Söldnerbanner (Moral 12): Die Moral der bunt zusammengewürfelten Söldnereinheiten ist auch nicht die beste: Der Sold liegt etwas über dem Normalwert, und dennoch wissen auch die Söldner, dass sie einem Feind gegenüberstehen, der sich nicht davor scheut, anderssphärische Kreaturen in seine Dienste zu zwingen.

1 Banner Gräflich Mendenische Langschwerter (Moral 12), 3 Banner Landwehr (Moral 8): Diese Truppen stoßen in Eslamsbrück zum Hauptheer.

ca. 40 Rondra-Geweihte (Moral 15): Zu den Ardariten um Adomar von Ruthor stoßen in Eslamsbrück noch die Geweihten des dortigen Tempels.

ca. 40 Arkane (Moral 10–12): Der Kern der kleinen magischen Streitmacht auf Seiten der Kaiserlichen besteht aus Beilunker Kampfmagiern. Auch so mancher Elf, der seine magisch verstärkten Pfeilsalven auf die Feindesreihen niederregnen lässt, findet sich auf Seiten der Mittelreicher.

Gesamt: rund 970 (da sich nur die wenigsten Banner auf Sollstärke befinden)

Berichte und Gerüchte

Die folgenden Gerüchte machen während der Wartezeit bis zur Schlacht die Runde. Darunter befinden sich sehr viele Schauergeschichten und Halbwahrheiten, die vor allem unter den einfachen Soldaten die Runde machen:

- Die Menschen Tobriens werden gezielt getötet, um sie zu Untoten zu erheben (wahr). Die Invasoren haben nicht einfach nur vor, Tobrien zu erobern, sondern wollen ein gigantisches Untotenheer aufstellen, um damit Aventurien zu erobern (nicht wahr).
- Die Flüchtlinge, die aus bereits eroberten Gebieten entkommen konnten, berichten von Alpträumen und seltsamen Pervertierungen an der Natur (wahr). Viele fliehen, weil sie furchtbare und abschreckende körperliche Veränderungen an sich selbst festgestellt haben (falsch).
- Erbprinz Bernfried von Ehrenstein hat seinem Bruder Dietrad keine Truppen zur Unterstützung geschickt (wahr).
- Bernfried braucht seine Truppen in Ysilia, weil Goblins und Oger den Norden des Herzogtums unsicher machen (wahr).
- Bernfried kann nicht über seine Soldaten und Barone gebieten, weil er noch nicht gekrönt wurde (falsch).
- Es kam zu blutigen Auseinandersetzungen in Beilunk zwischen Rondrianern und Praios-Anhängern (teilweise wahr: zu Auseinandersetzungen schon, aber nicht zu blutigen). Die Rondra-Geweihten wurden getötet oder eingekerkert, weil sie die Stadt verlassen wollten (falsch).

Düstere Vorzeichen (20. Rondra)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wie schon ein paar Mal zuvor steht ihr an diesem 20. Rondra in eurem Zelteingang und betrachtet den im Süden liegenden Fluss. In den Bergen müssen schreckliche Gewitter niedergegangen sein, denn der Fluss – am Tage eurer Ankunft war er kaum einen Schritt tief – schwillt stetig an, eine schlammige, zähe, braunrote Brühe. Dietrad meinte, die Farbe komme von dem roten Lehm, durch den das Wasser fließt, nachdem es die Berge verlässt, aber immer öfters kommen euch beim Betrachten der dunklen Wasser andere Gedanken. Diese glucksende Brühe, in der bisweilen gar ein paar tote Schafe vorübertreiben, sieht aus wie Blut. Und wenn dieser Fluss weiter ansteigt, dann müssen die Heerführer wohl Befehl geben, das Lager weiter nach Norden zu verlegen.

Die Moral unter den Soldaten ist mäßig (und auch abergläubische Helden werden sich nun unwohl fühlen), unter den Landwehren sogar völlig am Boden. Die Soldaten und Bauern sitzen den ganzen Tag im durchgeweichten Dreck und starren in die Tobimora.
Jeder erfahrene Krieger sollte wissen, dass eine Schlacht nur mit moralisch gestärkten Soldaten zu bezwingen ist. Räumen Sie jedem Spieler Platz ein, der es möchte, die Moral der einfachen Kämpfer zu heben, was bei manchen schon gelingen mag, wenn einer der 'hohen Krieger' mit ihnen einige aufmunternde Worte wechselt.

Der Vorabend der Schlacht (29. Rondra)

Am vorletzten Tag des Rondramondes, dem 29. Rondra, werden die Helden zur Mittagsstunde eilig in das Generalstabszelt gerufen, als Walpurga der versammelten Gemeinschaft vorträgt, dass die Stunde des Kampfes gekommen ist: Der Feind nähert sich aus Osten und wird binnen eines Tages die Stadt erreicht haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Langsam verlasst ihr das Zelt, steigt auf eure Rösser und reitet auf eure Truppen zu, die inzwischen drei Karrees gebildet haben. Noch immer regnet es in Strömen.
Langsam reitet ihr an die Spitze des Heeres, allen voran Walpurga, die schließlich das Wort erhebt: "Leute", ruft sie mit lauter Stimme. "Soldaten, Kämpfer wider die Finsternis. Es ist heller Tag, und Frieden ist über dem Land, doch der Schein trügt: Noch ehe der Schild des Herrn Praios hinter jenen Hügeln dort versunken ist, wird der Kampf beginnen. Nach allem, was wir von unserem Feind wissen, zieht er für das Gefecht die Nacht dem Tage vor – und da wir ihn hier erwarten müssen, weil wir Brücke und Stadt nicht ohne Schutz lassen können, ist es der Feind, der über den Kampfbeginn bestimmt."
Ein leises, besorgtes Gemurmel erhebt sich, ehe sie weiterspricht. "Aber wir werden es sein, Soldaten, Freunde, die über das Ende der Schlacht entscheiden. Wir werden so schreckenerregend unter das Gezücht fahren, dass es davonrennt und nicht mehr zum Halten kommt und sich auf die Meere flüchtet und in den Wogen versinkt. Und wir werden auf dem Schlachtfeld stehen und der Herrin Rondra für ihren Beistand danken! Wenn ihr den Feind seht, dann werdet ihr alsbald bemerken, dass er wahre Ungeheuer in seinen Reihen hat – Kreaturen, die, ganz gleich ob tot oder lebend, niemals auf Sumus stolzem Leib wandeln dürfen. Bedenket, wenn ihr diese Wesen erblickt und ihnen unverzagt begegnet, so werdet ihr den Sieg erringen, einen großen Sieg, dessen bin ich gewiss."
Der Meister des Bundes Wallmir reißt nun die Klinge des geflammten Rondrakammes empor und brüllt, so laut er es vermag: "Der Feind mag unsere Leiber brechen, aber niemals bricht er den stolzen Geist, der uns bis ans Ende aufrecht hält!"
Da werden hunderte Klingen gezogen und recken sich dem Himmel entgegen.

Vor dem kaiserlichen Heer erstrecken sich so weit das Auge reicht einige Hügelkuppen, nur ein paar Schritt hoch, dennoch versperren sie den Blick auf das Hinterland fast gänzlich. Hier werden die Helden im Nieselregen warten, bis der Abend dämmert.

Die Schlacht von Eslamsbrück

Der Feind rückt an

Einige Stunden vergehen, das Praiosmal muss hinter den Wolken schon längst den Horizont berührt haben, als es plötzlich still wird. Ein Kriegshorn erklingt, gefolgt von einigen dumpf dröhnenden Trommeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Heer scheint den Atem anzuhalten, harrt dem, was da kommen mag. Und nun rückt der Feind an: Vorneweg reiten Krieger in voller Rüstung – ihre schweren Panzer schimmern so rot, als ob die Reiter riesige Krebse seien. Hinterdrein rückt auf tänzelnden Pferden die leichte Reiterei heran. Schwarze Wimpel hängen von ihren langen Lanzen herab, ganz still, denn kein Wind regt sich.

Die Reiterschwadronen schwenken nach Norden ab, kaum dass sie am Fuße des Hügelhanges angelangt sind.
Und nun taucht die Infanterie des Feindes auf: Truppen, die weit weniger finster und gefährlich als die Schwarzen Reiter wirken, vor allem sind es wohl Söldner. Etwa 200 Schritt von euch entfernt nehmen die Feinde Aufstellung, nicht so dicht wie ihr, sondern mit deutlichen Lücken zwischen den einzelnen Gruppen.
Es herrscht Stille, ruhig stehen sich die beiden Heere sich gegenüber und mustern einander finster. Die Bauern auf eurer Seite und Zwangsrekrutierte auf der anderen Seite wirken eher ängstlich, doch wer mag es ihnen verdenken?

Das schwarze Heer

Lutisana von Perricum führt insgesamt 10 Banner Lebende in die Schlacht, dazu kommen noch Untote und Dämonen.

Befehlshaberin

Marschallin Lutisana von Perricum

Stab

Murak di Zeforika (Nekromant)
Ingolf Notmarker (Söldnerführer)
Oberst Gero von Hartheide (Answinist)
Perdido Dorkstein (Söldnerführer)
Stian Zornbrecht (Al'Anfaner)
und andere

Truppen

1 Schwadron Schwarze Reiter (Schwere Reiterei) (Moral 16): vorwiegend answinistische Rittersleute von altem mittelreichischem Adel, die in ihren geschwärzten Plattenrüstungen ein beängstigendes Bild bieten. Anführer der Kavallerie ist *Andred von Winterharsch*, ein Meister wagemutiger Kavallerieattacken.

2 Schwadronen Leichte aranische Reiterei (Moral 13): Ebenfalls in geschwärzter Rüstung kann man die Aranier auf Distanz Aranier leicht mit den schweren Reitertruppen des borbaradianischen Heeres verwechseln. Auch die Aranier sind mit Kriegslanzen ausgerüstet und nutzen als Sekundärwaffen die berüchtigten Reitersäbel.

2 Banner maraskanische Söldner (Moral 12): vorwiegend gerüstete Hellebardisten unter *Parinor von Hableth*, einem ehemaligen Marschall von Maraskan.

1 Banner maraskanische Doppelsöldner (Moral 15): Schon während der Eroberung Retos waren die maraskanischen Kämpfer mit dem Tuzakmesser gefürchtete Gegner der Kaiserlichen. Wie es Borbarad gelang, die Maraskaner auf die Seite der borbaradianischen Invasoren zu bekommen, ist noch unbekannt, doch dürfte ihm wohl nicht sonderlich schwer gefallen sein, die noch immer in ihren Herzen glimmende Wut über die Eroberung Maraskans und die Unterdrückung der Bevölkerung zu schüren und für seine Zwecke zu nutzen.

1 Banner Mendener Landwehr (Moral 8): zwangsrekrutierte mendenische Bauern und Handwerker, die auf Seiten der Borbaradianer den größten Blutzoll davontragen, werden sie doch auf kalte Berechnung Gero von Hartheides einfach geopfert, um der schweren borbardianischen Infanterie einen taktischen Vorteil zu verschaffen.

1 Banner Goblinplänkler (Moral 9): Ähnlich wie die mendenische Landbevölkerung werden auch die knapp 60 Goblins vorangeschickt und dienen als Schwertfutter.

2 Banner schwere Werfer (8 Rotzen auf Lafette): Die Munition der Geschütze besteht aus schweren Steinen, Hylailer Feuer, Hagelschlag und Sordulsäpfeln.

20 Arkane: vor allem Beschwörer und einige wenige Kampfmagier

ca. 200 (600) Untote und 20 Dämonen: Unter den Dämonen befinden sich 10 Gehörnte und 10 mindere Dämonen: Karakilim, Shruufya und vor allem Zantim. Die Zahl der ursprünglich 200 Untoten erhöht sich später durch die Beschwörung schlagartig um rund 400 Gefallene der Schlacht.

Gesamt: etwas 500 Lebende und 220 (später 620) Seltsame

Unter Parlamentärsflagge

Dass der Gegner wenig auf die Gebote der Zwölfe gibt, werden die Helden bald feststellen können. Schüren Sie ruhig eventuelle Vorbehalte, es könne sich um einen Hinterhalt handeln, und lassen Sie den *Gefahreninstinkt* eines Helden kurz vor Erscheinen des Shruufs Alarm schlagen.

Die Helden können beobachten, wie sich vier Reiter vom feindlichen Heer lösen und dem Kaiserlichen Heer unter der Regenbogenflagge Tsas entgegenreiten. Ein Bannerträger der Weidener tut es ihm gleich und reitet ihnen mit der Marschallin, Prinz Dietrad und Wallmir von Styringen entgegen. Dietrad wird die Helden mit einem sorgenvollen Blick bitten, ihn zu begleiten.

Ein glatzköpfiger, grobschlächtiger Söldner in Begleitung von zwei Maraskanern und einem schwergerüsteten Kavalleristen in Schwarz, der auch die Flagge hält, kommen den Kaiserlichen entgegen. Der glatzköpfige Kämpfer entrollt ein Pergament und trägt in knapp zehn Schritt Entfernung zu den kaiserlichen Heerführern den Inhalt vor:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Hört die Worte Lutisanas von Perricum, Heerführerin Borbarads und des Herren der Welt persönlich, welche sie euch hiermit verkünden lassen. Euch wird vermittelt, dass, wenn sich Eslamsbrück ohne Gegenwehr ergibt und ihr eure Waffen ablegt, einem jeden Bewohner der Stadt Gnade gewährt wird, euer Gut, eure Leben und eure Seelen geschont werden. So ihr dieses großmütige Angebot abschlagt, wird ein jeder der euren fallen, getötet und in das Heer des Meisters aufgenommen. Sein Blut jedoch soll dem jenseitigen Mordbrenner geopfert werden."

Sollte keiner der Helden dem Delegierten Lutisanas ins Wort fallen, so wird es Wallmir machen und ihm kundtun, dass sie nicht vorhätten, mit einem Gesandten zu sprechen, sondern er mit der Anführerin der schwarzen Truppen persönlich zu sprechen wünsche.

Kurz hebt der Söldner die Hand, dann lösen sich drei weitere Berittene aus dem feindlichen Heer und halten auf die Gruppe zu.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Auf einem schwarzen Ross nähert sich euch die Schwarze Marschallin, Lutisana von Perricum persönlich. Wie beim letzten Mal, als ihr sie vor Kurkum erblickt habt, trägt sie eine schwere Rüstung und einen Anderthalbhänder an der Seite. Zu beiden Seiten der Marschallin reitet je ein Söldner: Der eine trägt einen schwarzroten Waffenrock und die hellblonden Haare halblang. Der andere, ein muskelbepackter Hüne mit grausamen Zügen, muss sein schwarzes Ross mit Gewalt in Zaum halten, scheint es doch ständig zu scheuen und zu versuchen, seinen Reiter abzuwerfen.

Bei den Söldlingen handelt es sich um den Galahanisten *Perdido Dorkstein*, dessen Überlaufen die Gezeichneten miterleben konnten (siehe **MdD 199**) und den Paktierer *Ingolf Notmarker*, den die Helden zuletzt vor Kurkum sahen (siehe 76). Perdido wird die Gruppe spöttisch lächelnd wiedererkennen, doch nur Ingolf werden die Helden später stellen und bezwingen können.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Verächtlich lächelt Lutisana ihr Gegenpart in euren Reihen an, Marschallin Walpurga, und deutet eine Verbeugung an: "Nun, Prinzessin, seid Ihr hier, um Eure Waffen zu übergeben?"
> Walpurga erwidert die Geste: "Niemals."
> Lutisana nickt: "Töte sie!"
> Gierende Tentakeln brechen aus der leeren Luft hervor, ein kreischendes Krakenmaul folgt und stürzt auf euch zu.

Ein Shruuf ist unsichtbar Lutisana gefolgt und geht nun zum Angriff über, während die Schwarze Marschallin und ihre Söldlinge die Pferde herumreißen und zu ihren Truppen zurückkehren. Der Kampfdämon hat es auf Walpurga abgesehen. Je nachdem, wie die Helden reagieren, kann es zum Kampf oder zu einer raschen Flucht zurück zum eigenen Heer (in beiden Fällen sind *Reiten*-Proben vonnöten, um die verängstigten Pferde unter Kontrolle zu halten) kommen, wo Rondra-Geweihte und Kampfmagier den Shruuf vernichten werden.

Shruuf
Tentakel: **INI** 9+W6 **AT** 15 **PA** 6 **TP** 2W+2**DK** NSP
Schnabel: **INI** 9+W6 **AT** 18 **PA** – **TP** 3W+3 **DK** HN
LE 50 **MR** 9 **GS** 6 **RS** 5
Eigenschaften und Besonderheiten: 5 Aktionen pro KR (maximal ein Schnabelhieb, ansonsten je eine AT oder PA pro Tentakel; sobald eine *Gute Attacke* unparierbar gelingt, hat er sein Opfer mit den Tentakeln umschlungen und zerrt es nun in Reichweite seines Schnabels, um es zu zerbeißen (gelingt automatisch, zählt als eine Aktion). Aus einer solchen Umschlingung kann man sich nur durch eine KK-Probe +8 befreien oder indem das Tentakel durchtrennt wird, indem ihm gezielt 15 SP zugefügt werden; Regeneration I, Resistenz gegen magische Angriffe, Verschleierung
Manöver: Niederwerfen, Umreißen, Umschlingen

Wieder beim kaiserlichen Heer angelangt, nehmen die Heerführer ihre Positionen ein, nun jedoch sind die Augen der Marschallin, wie auch des Meister des Bundes von brennendem Zorn erfüllt.

Eröffnung der Schlacht

Angriff der Karakilreiter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich ertönen entsetzliche Schreie – jedoch von hinten. Rasch wendet ihr euch um: Vor der dünnen, roten Sichel des Praiosschildes flattern schwarze Kreaturen, sie winden und krümmen sich, während sie fliegen, als seien sie Schlangen. Sechs an der Zahl sind es, die sich kreischend auf eure Truppen herabstürzen.

Magiekundige können die Kreaturen nach einer gelungenen *Magiekunde*-Probe +9 (eine Spezialisierung auf Dämonologie hilft) als *Karakilim* identifizieren, Dämonen aus dem Gefolge Lolgramoths (siehe Seite 152). Diese Dämonen tauchten zum ersten Mal während der Zweiten Dämonenschlacht auf und haben den Kämpfern Gareths das Fürchten gelehrt. Mit gelungener *Sinnenschärfe*-Probe können die Helden auf den Schlangendämonen Menschen in schwarzen Kutten erkennen, die etwas auf die Kaiserlichen herabwerfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr erblickt, wie eine kleine Kugel von einem der fliegenden Dämonen herabfallt, auf dem zerschellt und dort alles in Flammen setzt – auch auf ihm stehende Menschen. Triumphierend kreischen die Dämonen auf, als auch schon weitere Kugeln herabrasen, weitere Flammen aus dem Boden schlagen und panisch schreiende Menschen und wiehernde Pferde erfassen. Die Reihen der Landwehr lichten sich schnell.



Der Angriff mit Hylailer Feuer und Sordulsäpfeln geht vor allem auf die Landwehreinheiten nieder, die durch dieses Bombardement in Panik geraten.
Die Dämonen zu treffen ist wegen ihrer Geschwindigkeit und den schlängelnden Bewegungen nicht allzu leicht – die Reiter mit einem geschickten Pfeilschuss zu Boden zu befördern, fast schon ein Ding der Unmöglichkeit. Wenn Schützen und Kampfmagier sich jedoch organisiert haben und erste Flammenlanzen und Pfeilsalven auf die Karakilim niedergehen, wenden sich die Dämonen wieder ab – die Verluste in den eigenen Reihen sind jedoch hoch, die Zahl der Verletzten noch höher.

Goblins!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach dem ersten Anflug der Karakilreiter blickt ihr wieder zum Feind hinüber. Die Dämmerung ist bereits eingebrochen, als ihr plötzlich kleine, rothaarige Gestalten durch die Lücken in den feindlichen Linien hindurchbrechen seht: Goblins – in wilden Scharen. Noch immer müsst ihr versuchen, eure Schlachtaufstellung gegen den bereits anrückenden Feind zu halten.

Die Goblins kommen blitzschnell auf etwa 50 Schritt herangehuscht und feuern mit ihren Bögen ziellos auf das kaiserliche Heer.
Lassen Sie Ihre Spieler einen W20 würfeln. Fällt eine 20 (und misslingt eine anschließende *Ausweichen*-Probe +8 bzw. *Reiten*-Probe +8 oder Schildparade +2) wird man von einem der Goblinpfeile getroffen (1W+4 TP).
Noch ehe die kaiserlichen Armbrust- und Bogenschützen die Goblins richtig ins Visier nehmen können, sind die Rotpelze auch schon wieder verschwunden und verstecken sich hinter der feindlichen Kavallerie, die sich nun langsam in Bewegung setzt.

Der Sturm bricht los

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich hebt schreckliches Lärmen an: Hufschlag, Pferdegewieher, Menschengebrüll. Der Feind greift an. Auf einmal saust etwas durch die Luft wie ein Sturmwind, und rings um euch ist nur noch Scheppern und Klatschen zu hören. Kopfgroße Steine fallen aus dem Himmel, mitten unter euch, und bohren sich in den Boden, aber auch in so manchen Helm, zerschmettern so manch ungepanzerte Schulter.
"Sie haben Geschütze!", ruft ein Offizier. "Dort auf dem Hügel!"
Tatsächlich entdeckt ihr dort gleich mehrere Rotzen, die der Feind wohl gerade erst auf die Anhöhe geschoben hat. Und auch die feigen Rotpelze sind wieder aufgetaucht – und so rasen nun Pfeile und riesige Felsbrocken gleichzeitig auf euch herab.

Lassen Sie Ihre Helden einmal den W20 würfeln: Fällt 19, werden sie von einem Goblinpfeil getroffen (siehe oben), bei einer 20 jedoch stürzt einer der Felsbrocken auf sie hernieder (*Ausweichen* +4 bzw. *Reiten*-Probe +4), was 3W+2 TP verursacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Während der Himmel von Pfeilen und Geschossen erfüllt ist, ertönt der Ruf des Grafen Arve: "Sie kommen! Die Feinde rücken vor!" Ohne Angriffssignal oder Feldgeschrei kommen die dunklen Heerscharen über die Wiese gestapft. Die Prinzessin von Weiden reißt das Schwert in die Höhe.

"Für Rondra!", ertönt ihr Ruf. "Für das Reich!"
Hunderte tun es ihr gleich und stürmen den Feinden entgegen.
Die Schlacht von Eslamsbrück hat begonnen.

Auf dem Schlachtfeld vor Eslamsbrück prallen die Heere nun auf einander, und doch wird dieser erste Schlagabtausch nur kurz dauern: Mit dem Angriff der Untoten und der Kavallerieattacke von Norden wird das ohnehin schon dezimierte und verängstigte kaiserliche Heer rasch zerschlagen.

Lassen Sie die Helden Kämpfe gegen Söldner ausfechten und an der Seite der Heerführer streiten. Irgendwann sollte die Gruppe jedoch von Prinzessin Walpurga, Dietrad und den anderen getrennt werden und auch eventuelle Reittiere nach und nach verlieren.

In den Reihen der Borbaradianer befinden sich mehrere Shruufya und Zantim, Kampfdämonen aus der Domäne Xarfais. Diese Kreaturen wüten ungehemmt unter den Kaiserlichen und haben es besonders auf die einfachen Soldaten und Landwehren abgesehen, die ihnen nicht nur kaum etwas entgegenzusetzen haben, sondern sich auch leicht demoralisieren lassen.

Magnum Opus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach und nach fällt ihre eure Gegner. Schreiend, kreischend, gurgelnd stürzen sie vor euch zu Boden. Langsam hebt ihr den Blick, seht euch nach weiteren Feinden um, da fällt euer Blick auf die Wiese, die vorhin zwischen den Heeren lag. Jetzt ist die Grasfläche in gleißendes Licht getaucht, bläulich-weiß, aber grell wie Sonnenschein auf einer Schneefläche. Drei Gestalten tragen Lichter auf den ausgestreckten Händen, während sie über das Feld schreiten. Und im dämonisch-grellen Schein, der wie Nebel über das Land kriecht, seht ihr wohl mehr als hundert Gerippe und wankende Leichen, die den Beschwörern stumm folgen.
Plötzlich bemerkt ihr eine unerwartete Bewegung direkt vor euch: Der Leib eines getöteten Söldners wird von Zuckungen erschüttert. Erneut umklammern die noch warmen Hände des Toten sein Schwert, als er sich langsam wieder aufrichtet. Entsetzt blickt ihr euch um: Rundum erheben sich die Gefallenen – ganz egal ob Freund oder Feind – und erheben erneut die Waffen, um sie gegen die Kaiserlichen zu richten.

Die Rubinsicht des Ersten Gezeichneten und das Magiegespür des Dritten Zeichens können schon früher spüren, dass sich auf dem Schlachtfeld starke magische Kräfte aufbauen: Die Luft knistert geradezu vor Energie, gespeist von Kraft und Blut.

Hier wurde gerade vor den Augen der Kaiserlichen eine Feldversion des *Magnum Opus der Nekromantie* beendet, eine Massenbeschwörung von Untoten. Nach und nach erheben sich die Gefallenen auf beiden Seiten und verstärken die Reihen der Schwarzen Horden um weitere 400 Kämpfer.

Nun bricht endgültig Panik unter den Truppen aus, viele wenden sich bereits zur Flucht: Für die Landwehren ist der Anblick skelettierter Horden, ihrer eigenen untoten Mitstreiter und Dämonengestalten zuviel. (Die Werte der Untoten finden Sie ab Seite 152.)

Die Schwarzen Reiter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich beginnt die Erde zu erbeben, von Norden kommen Schwarze Reiter herangesprengt. Ihr blickt euch um: Vor euch die feindliche Infanterie, mitten unter euch Dämonen und vor allem die Untoten, deren Zahl mit jedem Gefallenen wächst, und nun die Kavallerie von Norden, die euch den Weg nach Eslamsbrück abzuschneiden droht.
Allmählich wächst in euch Panik, denn ihr könnt eure eigene Reiterei nirgends entdecken. Einer Kavallerie kann man nur etwas entgegensetzen, wenn man selbst eine Reiterei oder Pikeniere besitzt. Doch von beiden ist keine Spur mehr zu sehen.
Allmählich scheint sie sich in euren Köpfe zu festigen, jene Gewissheit, dass diese Schlacht verloren ist – dass sie schon verloren war, bevor sie begonnen hat. Und nun preschen die Reiter der Finsternis heran und säen Tod und Vernichtung.

Die Mehrheit der Kaiserlichen flieht nach Süden über die Brücke, während in Richtung Eslamsbrück weitere Scharmützel gegen Goblins stattfinden.

Wollen Ihre Helden nicht alsbald unter die Hufe der feindlichen Kavallerie geraten, sollten sie es der Mehrheit der Kaiserlichen gleichtun und ihr Heil in der Flucht nach Süden über die Brücke suchen. Die eigenen Heerführer sind im Getümmel nicht mehr zu entdecken, ihre Banner längst gefallen.

Lassen Sie Ihre Spieler einige *Reiten* beziehungsweise (wenn die Gruppe zu Fuß unterwegs ist) GE- oder *Körperbeherrschungs*-Proben ablegen, um festzustellen, wie schnell sie sich auf dem unwegsames Schlachtgelände bewegen können und ob es ihnen gelingt, sich abzusetzen, bevor die Schwarzen Reiter heran sind. Ebenfalls angebracht sind *Athletik*-Proben, wenn die Helden rennen wollen. Jagen Sie die Gruppe über das Feld, so dass sie sich der Brücke im Zickzackkurs nähern, um Reitern und feindlichen Truppenteilen auszuweichen.

Wenn die Helden darauf bestehen, in Richtung Eslamsbrück zu fliehen, sollten Sie das Unternehmen schwer, aber nicht unmöglich gestalten. Die Helden erleben dann die kurze Belagerung Eslamsbrücks – und verpassen dafür die Szenen auf der Brücke über die Tobimora. Dies erfordert eine leichte Umgestaltung, wenn der **Winter des Wolfes** beginnt, ist aber nicht allzu problematisch. Im Folgenden wird aber davon ausgegangen, dass die Helden wie die meisten anderen Kaiserlichen über die Tobimora fliehen.



Auf der Brücke

Die Schlacht ist verloren, die Kaiserlichen können nur noch versuchen, so vielen Soldaten wie möglich die Flucht über die Tobimora zu ermöglichen. Wenn die Helden mit den letzten Flüchtenden die Brücke betreten (spätestens hier müssen sie ihre Reittiere aufgeben, mit denen dort kein Vorankommen ist), finden sie sich Seite an Seite mit Walpurga und Dietrad, auch Wallmir von Styringen kämpft un-

ermüdlich in der vordersten Reihe, um den Rückzug der Truppen zu decken.
Der Kampfeswillen ist auf beiden Seiten ungebrochen, auch wenn nur noch ein Rückzug gedeckt wird. Selbst der bis dahin so zögerliche Dietrad kämpft verbissen und mit vollem Einsatz. Manövrieren Sie einen Ihrer Spieler in seine Nähe, so dass er Seite an Seite mit dem bislang so zögerlichen Adelsspross kämpft.
Geben Sie Ihren Spielern das Gefühl, dass sie es waren, die dem jungen Dietrad genügend Selbstbewusstsein verliehen haben, damit dieser im Sinne Rondras streitet und das Leben seiner Soldaten zu retten vermag. Umso heftiger wird die nächste Szene die Helden treffen.

Dietrads Tod

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr blickt euch um, versucht den Überblick in diesem Chaos zu bewahren. Ihr seid umringt von fliehenden, verzweifelt schreienden Menschen hinter euch und stumm einher schreitenden Untoten vor euch. Nicht weit von euch stellt sich ein kräftiger Hüne Dietrad entgegen: Ingolf Notmarker.
Unbarmherzig rast dessen Schwert auf den überraschten Adligen herab, nur mühsam gelingt es dem Prinzen zu parieren, er taumelt zurück, stolpert über eine am Boden liegende Leiche, das Schwert verzweifelt zur Parade erhoben – als das von schwarzem Feuer umzüngelte Schwert tief in seine Brust dringt. Ein lauter Aufschrei ertönt, der kaum den Lärm der Schlacht übertönt und doch klar zu vernehmen ist. Er ist erfüllt von einer solchen Traurigkeit, einem derart innigen Schmerz, wie ihn wohl kaum der Hieb einer Waffe zu verursachen vermag.

Dietrad ist tot – sein Leib wird von untoten Füßen zertrampelt. Wenn Ihre Spieler betroffen sind, haben Sie die Szene erfolgreich ausgespielt. Schüren Sie ruhig den Zorn Ihrer Spieler, indem der höhnisch lachende Ingolf den Leichnam Dietrads tritt und ihn bespuckt. Ihre Spieler haben nun endlich die Gelegenheit, den Paktierer zu bezwingen. Binden Sie Ihre Gruppe im Kampf gegen Ingolf und zeigen Sie Ihren Spielern dabei, was um sie herum geschieht.
Eine ausführliche Beschreibung Ingolf Notmarkers finden Sie auf Seite 76. Die folgenden Kampfwerte geben seine aktuellen Zustand im nunmehr Vierten Kreis der Verdammnis wieder (der Paktierer besitzt inzwischen auch kein Seelentier mehr).

Ingolf Notmarker,
Belhalhar-Paktierer im Vierten Kreis der Verdammnis
Morgenstern: INI 14+W6 **AT** 17 **PA** 13 **TP** 1W+6 **DK** N
Schwert: INI 15+W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W+5 **DK** N
LE 44 **AU** 42 **KO** 15 **MR** 8 **GS** 6 **RS** 4 **BE** 3
Wichtige Talente: Kettenwaffen 16, Schwerter 14, Selbstbeherrschung 13, Zechen 10, Kriegskunst 10
Kampfsonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schildspalter, Wuchtschlag
Paktgeschenke: Das Schwert ist eine dämonische Waffe, die im Kampf gegen Rondra-Geweihte und streng rondragläubige Krieger doppelten Schaden verursacht. Die Waffe wird dann von schwarzem Feuer umflammt.
Darüber hinaus stehen Ingolf die finsteren Gaben Befehlsstimme, Blutrinker und Wundschmerz zur Verfügung, seit kurzem auch der Karmothieb. Er ist unempfindlich für Schmerzen (keine Einbußen durch Wunden, niedrige LE oder Bewusstlosigkeit); sollte er selbst verletzt werden, verheilen die ihm zugefügten Wunden allerdings nicht.

Duell der Marschallinnen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nicht weit von euch klirren zwei Klingen gegeneinander: die Schwerter Walpurgas und Lutisanas. Ihr könnt nur kurz hinüberschauen, denn noch immer schlägt der hoch aufgeschossene Borbaradianer auf euch ein, von Herzschlag zu Herzschlag wilder.
Auch Walpurga und Lutisana schlagen wie besessen aufeinander ein, die Waffen tanzen immer schneller durch die Luft. Walpurga kämpft, als sei sie die Heilige Thalionmel. Während ihr Schritt um Schritt zurückweicht, steht sie noch immer in der vordersten Reihe – alleine gegen Lutisana, alleine gegen die Feinde.
Plötzlich blockt Lutisana einen Hieb Walpurgas. Die Frauen ringen um den nächsten Schlag, doch die Heerführerin Borbarads lächelt nur grimmig. Dann springt sie flink wie eine Katze zur Seite, Walpurga reist überrascht die Waffe hoch – doch es ist zu spät. Zwei Piken, getragen von stummen Skeletten, durchbohren ihren Leib, blutend bricht eure Heerführerin zusammen, von Untoten umringt, vom Feind geschlagen.

Adomars Schicksal

Sie können den Ardariten Adomar von Ruthor, der die Helden das ganze Abenteuer über begleitet hat, hier nach Belieben einsetzen: Der Rondrianer kann sich heldenhaft den anrückenden Schwarzen Horden in den Weg stellen und die Flucht der Kaiserlichen decken, oder er kämpft an der Seite der Gruppe und überlebt. Ebenso kann Adomar sich auch dazwischen werfen, wenn ein Held von hinten angegriffen wird oder einem Pfeil zum Opfer zu fallen droht – um mit einem Lächeln auf den Lippen zu sterben, weiß er doch, dass sein Tod einen Sinn hatte.

Flucht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich, ihr seht es zuerst, kommen wieder Feuerbälle durch die Luft geflogen. In hohem, leuchtendem Bogen, wie fallende Sterne rasen die Feuergeschosse – von den Karakilim abgeworfen – herab. Mitten unter euch zerplatzen die brennenden Gefäße auf der Brücke und verwandeln alles ringsherum in ein Flammenmeer.

Rund um die Helden versuchen brennende Menschen sich schreiend zu retten, viele stürzen sich einfach über die Brüstung in den Fluss, doch in der Mitte der Brücke gibt es kein Entkommen. Angst und Schmerz wüten so sehr unter den dicht gedrängten Menschen, dass sie mit ihrem verzweifelten Stoßen die steinernen Geländer auf beiden Seiten der Brücke zerbrechen: Mauersteine, Menschen und Pferde stürzen in die Tobimora, während die Wasser die Menschen sogleich fortreißen und nur die wenigsten gegen diese Wucht ankommen.
Je nach Situation und Entscheidung der Helden kann die Gruppe ebenfalls in den Fluss gestoßen werden (um dann mit einigen *Schwimmen*-Proben erschöpft ans Ufer zu gelangen) oder aber die Helden gelangen trockenen Fußes auf die andere Seite hinüber.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Schlacht scheint verloren, die Dämmerung der Welt bricht herein, und groß ist der Triumph des Bösen. Das Letzte, was ihr an diesem Tag seht ist *sie:* die uralte, alles teilnahmslos Betrachtende. Das Mahnmal dieser Schlacht. Die rauschende, blutige Tobimora.

Der Ausgang der Schlacht

Nicht alle Kaiserlichen fliehen über die Brücke. Ein kleiner Teil der reichstreuen Streiter zieht sich nach Eslamsbrück zurück und kann so vorerst die Einnahme der Stadt verhindern. Danach kommt es jedoch im Führungsstab der Borbaradianer zu Meinungsverschiedenheiten: Gero von Hartheide und Stian Zornbrecht befürworten den Angriff auf Eslamsbrück und die endgültige Zerschlagung der Kaiserlichen, während Lutisana ihre Streitkräfte nicht verzetteln möchte und ihr Heer über die Brücke nach Warunk führt.
Ein wichtiger Aspekt, den Sie als Spielleiter unbedingt berücksichtigen müssen, ist, dass die Helden Prinzessin Walpurga am Ende der Schlacht aus den Augen verlieren: Sie wird vom Dämonenmeister persönlich als Überbringerin des Greifenbalgs halb wahnsinnig nach Gareth gesandt, um dem Kaiserhaus ein Ultimatum zu überbringen

(siehe 137). Es dürfte Ihnen jedoch aufgrund der sich überschlagenden Ereignisse zum Finale der Schlacht nicht schwer fallen, dies zu arrangieren.

Erstmals zeigte sich, dass die feindlichen Streitkräfte auch in offener Feldschlacht ungeahnte Stärke besitzen. Das Kaiserreich, das bislang nur konventionelle Kriege gegen Oger, Orks und Usurpatoren geschlagen hat, sieht sich dieser neuen Art von Bedrohung zunächst hilflos gegenüber, während sich Borbarad auch dämonischer und nekromantischer Kräfte bedient. Zwar konnte die Verteidigung Eslamsbrücks zumindest vorerst gesichert werden, aber ein gesamtes Regiment reichstreuer Kämpfer, darunter viele Adlige wie Prinz Dietrad, Graf Arve vom Arvepass oder auch der Meister des Bundes Wallmir von Styringen verloren dabei ihr Leben. Mit dem Verlust der Schlacht ging auch das heilige Banner der Senne Mittellande in den Besitz des Feindes über.

Der Mühen Lohn

Geben Sie jedem Helden für diese gefährliche Schlacht **300 Abenteuerpunkte**. Verteilen Sie ferner eine Spezielle Erfahrungen auf das häufigst verwendete Kampftalent sowie auf *Kriegskunst*, *Reiten* und *Selbstbeherrschung*.

Epilog

Die Kaiserlichen, nun in kleine Truppen versprengt, versuchen sich südlich der Tobimora wieder zu organisieren, haben jedoch die meisten ihrer Heerführer verloren. Ohne zu wissen, ob sich die Schwarzen Horden als nächstes nach Warunk oder Ysilia wenden, sollte es die Aufgabe der Helden sein, den Erbprinz Bernfried von Tobrien über den Ausgang der Schlacht und den Tod seines Bruders zu unterrichten. Wenn die Helden nicht selbst auf diese Idee kommen, kann einer der verliebenden Heerführer (zum Beispiel Adomar von Ruthor oder Saldor Foslarin) die Gruppe auf die Dringlichkeit dieser Mission hinweisen: Das freie Tobrien muss gewarnt werden, der Herzog muss seine Truppen mobilisieren.

Kapitel II: Efferd 1020 BF (Zwischenspiel)

Von Eslamsbrück nach Ysilia

Die Aufgabe der Helden besteht nun darin, nach der Schlacht von Eslamsbrück die Nachricht vom Ausgang des Kampfes und vor allem die Kunde vom Tod Dietrads nach Ysilia zu bringen. Dort sammelt derzeit Dietrads Bruder, Erbprinz Bernfried von Ehrenstein, seine Getreuen um sich. Die Reise führt durch (noch) freies Gebiet, so dass Sie allerhöchstens die Begegnung mit einem feindlichen Spähtrupp einflechten sollten. (Berücksichtigen Sie jedoch die Veränderungen, die mit dem Land vorgehen; siehe **Der Hauch der Niederhöllen** ab Seite 105.) Sorgen Sie dafür, dass die Gruppe Anfang Efferd, spätestens am 7. Efferd 1020 (dem Tag des Kronrats) in Ysilia eintrifft.

Die Abgesandten Drakonias

Rettung aus der Not

Die folgende Begegnung kann zu einem beliebigen Zeitpunkt, während die Helden in der tobrischen Wildnis unterwegs sind, stattfinden (also im Verlauf von **Winter des Wolfes** oder zwischen den einzelnen Abenteuern). Sorgen Sie dafür, dass die Gruppe von einem zahlenmäßig stark überlegenen Spähtrupp der Schwarzen Horden gestellt wird. (Verwenden Sie die Werte von *Söldnern*; siehe Seite 152.) Wenn es zum Kampf kommt – und die Lage sich zu Ungunsten der Helden wendet –, trifft unerwartete Hilfe ein:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Archosphaero!", poltert eine laute Stimme. Ein gewaltiger Felsbrocken jagt über eure Köpfe hinweg und zerschellt zwischen euren Gegnern. Scharfkantige Splitter fliegen in alle Richtungen davon und reißen fürchterliche Wunden.
> Zwischen den Bäumen sind zwei Personen in blendend weißen Gewändern aufgetaucht: ein massiger Hüne und ein junge Frau. Gerade bläst die Frau in ihre zu einem Trichter geformten Hände. Im nächsten Augenblick zerrt Wind an euren Haaren. Inmitten eurer Feinde beginnen sich Blätter und Zweige zu drehen, ein kleiner Wirbelsturm bildet sich, der schon die ersten Gegner zu Boden wirft. Dann wird ein Kämpfer in voller Rüstung emporgehoben, schießt an euch vorbei und prallt scheppernd gegen einen Baum.

Die Helden haben es tatsächlich mit zwei Mitgliedern des Konzil der Elemente zu tun, jener legendären Magierakademie, die sich erst vor wenigen Jahren wieder den Magiergilden offenbart hat: *Aria Cargosta* und *Thure vom Stein*. Die beiden schlagen sich auf die Seite der Helden, so dass die Gegner rasch bezwungen oder vertrieben werden können. (Sofern die Helden inkognito als borbaradianische Söldner unterwegs sind, sollten Sie dies natürlich berücksichtigen. Möglicherweise eilen die Helden dann den Elementaristen zur Hilfe oder es kommt gar zu einem Missverständnis, das schleunigst aufgeklärt werden muss.)

Danach stellen sich die beiden vor, die flatterhafte Luftelementaristin Aria ist dabei die Wortführerin. Wenn klar wird, dass sie es mit den Gezeichneten zu tun hat, macht sie große Augen und auch der unerschütterliche Erzbeschwörer Thure zeigt Überraschung.

(Weitere Informationen zum Konzil der Elemente und seinen Bewohnern finden Sie in **Rohals Versprechen** ab Seite 231 sowie in **AZ 90ff.** und **RA 163f.**)

Aria Cargosta

Erscheinung: eine zierliche Frau mit herzförmigem Gesicht und langem, blondem Haar, in dessen Strähnen kleine Windgeister hausen. Aria verbindet ein strahlendes Lächeln mit einer melodischen Stimme, so dass es leicht fällt, sie zu mögen. Die junge Frau trägt lediglich die weiße Tunika der Elementarbeschwörer, dazu Sandalen und eine mit Aufzeichnungen und Fundstücken voll gestopfte Umhängetasche. Das Magiersiegel prangt auf ihrer Stirn. Arias schlanker, schlicht gehaltener Stab wird von einem Lapislazuli gekrönt.

Hintergrund und Charakter: Die gebürtige Almadanerin Aria hat keinen Bezug mehr zu ihrer einstigen Familie. Sie wurde schon von Konzilsmagiern geraubt und hat Drakonia nur selten verlassen. Aria pflegt eine liebevolle Beziehung zu den Elementen und ihren Verkörperungen, den Geistern und Dschinnen. Ständig ist sie von kleinen Mindergeistern umgeben, die mit ihren Haaren spielen, Pergamente davonpusten und Blätter rascheln lassen, wenn eigentlich Heimlich-

keit angesagt ist. Aria akzeptiert die ständigen Begleiter und verscheucht sie (obwohl sie den ELEMENTARBANN beherrscht) nur äußerst ungern.
Die junge Frau ist so weltfremd, wie es eine Konzilsmagierin nur sein kann, ohne jeden Sinn für städtisches Leben, Geld und Feudalsysteme. Sie ist aber auch neugierig und begeisterungsfähig (denken Sie an ein Stadtkind auf dem Schulausflug).
Seelentier: Zaunkönig
Zitat: "Die Luft in diesem Land ist schal und trocken, spürt Ihr es? Der Wind seufzt im schlaffen Laub der Bäume und schreit in heißen Stürmen ohne Regen. Der Dämonenmeister hat Mächte erweckt, die das Land auffressen werden."

Geb.: 994 BF *Größe:* 1,66
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: meisterliche Elementaristin, weltfremde, aber aufgeschlossene Magierin
Herausragende Eigenschaften: KL 14, CH 15, GE 15, Lästige Mindergeister, Neugier 8, Weltfremd 10
Wichtige Talente: Magiekunde (Elementarismus) 13, Fliegen 12, Orientierung 9, Singen 9
Wichtige Zauberfertigkeiten: Aeolitus 15, Dschinnenruf 15, Windhose 15, Elementarer Diener 10, Wand aus Sturm 12, Nihilogravo 9, Orcanofaxius 9, Aerogeleo 7, diverse Sprüche mit dem Merkmal Elementar (Luft) 7+

Thure vom Stein

Erscheinung: ein stämmiger, nahezu 2 Schritt aufragender Norbarde mit kantigem Kinn und kleinen, grauen Augen. Ein dunkler Teint und seine üppige, in einem Pferdeschwanz zurückgebundenen Haare verraten ebenso seine Herkunft wie der leicht schleppende Akzent. Auch Thure trägt das Siegel auf der Stirn und ist in eine Tunika gewandet. Sein wuchtiger Stab ist mit unzähligen Kieseln geschmückt.
Hintergrund und Charakter: Thure wuchs in einer Norbardensippe auf, bis eines Tages ein Konzilsmagier seine Eltern bat, ihn mit nach Drakonia nehmen zu dürfen. Im Gegensatz zu vielen anderen Konzilanten hat er seine Wurzeln aber nie ganz aus den Augen verloren. Immer wieder zog es Thure aus Drakonia fort, nicht nur, um seine Sippe zu besuchen, sondern auch, um mehr über die Welt zu lernen. Thure ist somit deutlich weniger weltfremd als viele andere Konzilsmitglieder. In den letzten Jahren hat er vermehrt beunruhigende Veränderungen im Fluss der Elemente verspürt und erforscht.
Der wortkarge und unerschütterliche Thure (der sprichwörtliche 'Fels in der Brandung') bildet in merhfacher Hinsicht den Gegenpol zu der quirligen Aria.
Seelentier: Gebirgsbock
Zitate:
Während er sprödes Gestein zwischen den Fingern zerbröselt: "Die Steine verzagen und geben ihre Festigkeit auf. Wie lange werden die Wurzeln Deres hier noch standhalten?"
Nickt: "Hm."

Geb.: 981 BF *Größe:* 1,96
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Elementarist und kompetenter Wildniskenner
Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 14, KO 15, Eisern, Raumangst 7
Wichtige Talente: Hiebwaffen 13, Selbstbeherrschung 11, Klettern 10, Magiekunde (Elementarismus) 10, Wildnisleben 10, Gesteinskunde 9, Heilkunde Wunden 8
Wichtige Zauberfertigkeiten: Adamantium 14, Paralysis 14, Archofaxius 13, Elementarer Diener 13, Archosphaero 10, Dschinnenruf 10, Meister der Elemente 10, Plumbumbarum 9, diverse Sprüche mit dem Merkmal Elementar (Erz) 7+, verschiedene Standardsprüche 5–7

In der Gesellschaft der Konzilsmagier

Heldenwissen

Fragen sich die Helden nun, was sie eigentlich über Drakonia und das Konzil wissen können, so greifen Sie jetzt schon auf die Informationen auf Seite 231 zurück.
Aria und Thure sind natürlich bereit, den Helden über das Konzil zu erzählen. Sorgen Sie dafür, dass die Neugier Ihrer Spieler geweckt wird, heben Sie sich aber noch genug Wundersames für den späteren Besuch der Gezeichneten in Drakonia auf (siehe das Abenteuer **Rohals Versprechen** in diesem Band).

Unterstützung und Informationen

Ein Wissensaustausch sollte nun ebenfalls folgen; die beiden Magier haben viele Fragen: Welche Ziele haben die Schwarzen Horden angegriffen? Welche Mittel setzen sie ein? Welche Dämonenbeschwörungen hat es gegeben? Werden gezielt Orte mit starken elementaren Kräften eingenommen oder geschändet?
Sorgen Sie dafür, dass die Helden aufmerksam werden: Wenn sie nicht ohnehin schon darüber nachgedacht haben, wieso Borbarad seine Invasion in Tobrien beginnt, dann ist spätestens jetzt der Zeitpunkt gekommen.

- In Drakonia hat man schon vor Jahren Störungen im Fluss der Elemente und eine heraufdämmernde Katastrophe gespürt (dies führte letztlich dazu, dass sich das Konzil der Welt wieder eröffnet hat). Die Warnungen des Konzils wurden von den Magiergilden aber nicht ernst genommen.
- Dann haben die Konzilsmitglieder (am 13. Rondra und dann zwischen dem 11. Ingerimm und 8. Rahja 1019 BF) starke elementare Erschütterungen gespürt. Es wäre schön, wenn die Gezeichneten hier selbst schlussfolgern, dass es sich dabei um die Öffnung der Pforten des Grauens (siehe **MdD 84**) und die Vorgänge in der Gor handelte (siehe Seite 87, *Rashdul meldet Sphärenerschütterung*).
- Als das Konzil von Borbarads Einfall in Tobrien erfuhr, beschlossen die Großmeister, drei mal zwei Abgesandte ins Land zu schicken, die mehr über das Vorgehen der Schwarzen Horden in Erfahrung bringen sollen.
- Das Konzil ist sehr an den bisherigen Erkenntnissen der Gezeichneten interessiert. Sorgen Sie dafür, dass die Helden sich ernst genommen fühlen ("Endlich mal jemand, der uns genau zuhört.") und bedenken Sie, dass das Konzil das Konzept der Kraftlinien nicht kennt und eher von 'elementaren Strömungen und Knotenpunkten' spricht.

Vorgehen und Methoden

Die Konzilsmagier sind hochspezialisierte Elementaristen, die mit ihren Zaubern verblüffende Effekte hervorrufen können. Beiden ist gemein, dass sie viele sonst sehr verbreitete Magierzauber (vor allem solche mit den Merkmalen *Antimagie*, *Hellsicht* oder *Illusion*) nicht oder nur in Grundzügen beherrschen.

- Der 'Kerzenausblaszauber' AEOLITUS kann, sofern man ihn gut genug beherrscht, in der *Sturm*-Variante ein halbes Banner Söldner zu Boden werfen und die Pferde einer Schwadron schwerer Ritter in Panik versetzen. Noch verheerender (und beständiger) ist eine WINDHOSE inmitten einer Gruppe Gegner.
- Ein ADAMANTIUM verbessert Waffen und sorgt dafür, dass man mit ihnen Dämonen verletzten kann; einer einfachen Bretterwand kann die Stärke einer Mauer verliehen werden.
- Ein PFEIL DES ERZES, auf den Pfeil eines Bogenschützen gesprochen, erzeugt ein zerstörerisches Geschoss, ein PFEIL DER LUFT eignet sich für das Übermitteln von Nachrichten.
- Eine NEBELWAND tarnt, eine WAND AUS [Element] deckt jeden Rückzug.
- Der AEROGELEO wirkt sich ebenfalls verheerend auf Feinde aus.
- Die *Demotivations*-Variante des PLUMBUMBARUM behindert auch gegnerische Zauberer bei der Ausübung von Magie.
- Die *Elementaren Sekundärschäden* (siehe **LC 80**) von Erzzaubern wirft Gegner zu Boden und schlagen schwere Wunden, die von Luftzaubern schleudern Gegenstände und Gegner davon.

● Zumindest Thure hat übrigens absolut kein Problem damit, Gegner auch kaltblütig aus dem Hinterhalt zu töten; aus der Sicht der Konzilsmitglieder sind Borbarads Anhänger in erster Linie Feinde der Schöpfung und erst in zweiter Linie Menschen.

Dschinnenbeschwörung

Um trotz Defiziten auf dem Gebiet der Hellsichtmagie an wichtige Informationen über die Vorgänge in Tobrien zu gelangen, beschwören die Konzilsmagier wie selbstverständlich Elementare und befragen diese. Vor allem ein (individueller) Dschinn kann hier recht konkret Auskunft geben.

Wenigstens einmal während ihrer Reise mit Aria und Thure sollten sie also eine Dschinnenbeschwörung miterleben. Diese wird in der Nähe der von Borbarads Truppen eroberten Gebiete stattfinden, besser schon in Feindesland. Im Vorfeld können die beiden den Helden ihr Vorhaben mitteilen und mit ihnen besprechen, welche Fragen es dem Dschinn zu stellen gilt. Elementaristen in der Gruppe können sich natürlich an der Beschwörung beteiligen (UNITATIO). (Weitere Informationen zu Elementarbeschwörungen finden Sie in **MWW 98ff.**.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Lange hat Aria sich auf das von ihr gezeichnete Hexagramm konzentriert, in dem sie frisch gepflückte Pflanzen und noch harzendes Holz und Rinde aufgeschichtet hat. Dann regt sich der Waldboden, inmitten des Hexagramms beginnen kleine Wurzeln, Ranken und Blüten zu sprießen. So wächst langsam eine fast zwei Schritt hohe Gestalt aus dem Boden, geformt aus Erde, Blättern und Holz. Kurz scheint das Wesen zu überlegen und blickt auf die zierliche Magierin herab, dann bilden sich feine Gesichtszüge, schlanke Gliedmaßen und langes grünes Blätterhaar heraus. Schließlich hat das Wesen Arias Züge nachgeahmt. Lächelnd verneigt sich die Magierin: "Dschinn des Humus, gewähre mir diesen Wunsch: Beantworte mir sechs Fragen, auf dass ich verstehen lerne, welches Unheil dieses Land befallen hat."
Die schlanke hölzerne Gestalt antwortet ohne zu Zögern: "Stell deine Fragen."

Aria stellt nun die vorbereiteten Fragen. Beachten Sie bei der Beantwortung, dass Dschinne über einen recht begrenzten Horizont verfügen, dafür aber eine einmalige Einsicht in den Fluss und das Wesen der Elemente besitzen. Einige beispielhafte Fragen und Antworten (je nachdem, wie weit die Invasion und Schändung des Landes bereits fortgeschritten ist und wo die Beschwörung stattfindet, sollten Sie die Antworten noch entsprechend anpassen):

● Frage: "Gibt es hier in der Nähe einen Ort elementarer Reinheit?"
Antwort: "Jenseits des Wassers, das im Winter dem Eise weicht, findet ihr den Hügel des sechsfachen Erzes." Erklärung: Gemeint ist klassischer Druidenkreis aus sechs aufgerichteten Steinen. Er findet sich hinter einem flachen See, der leicht zufriert.

● Frage: "Gibt es in der Nähe einen geschändeten Ort elementarer Reinheit?" oder "Ist der Fluss der Elemente gestört?"
Antwort: "Der Hain der alten Bäume ist verblüht, nachdem das Gefolge der Jenseitigen den Ort schändeten. Nun strebt er dem Gebirge des schwarzen Erzes zu." Erklärung: Dämonenpaktierer haben kürzlich gezielt der Verlauf von Kraftlinien verändert.

● Frage: "Was unternehmen die Hüter der Elemente / Druiden?"
Antwort: "Die Hüter der Elemente haben sich auf den Fels im tiefen Wasser zurückgezogen, um das Fließen zu stärken und die Reinheit des Quells zu bewahren. Doch lassen sie andere Orte ungeschützt." Erklärung: Dies ist ein Hinweis auf Sumus Kate, siehe Seite 129.

● Frage: "Wo sind die Elemente am stärksten geschwächt?"
Antwort: "Im Tal der gelben Blüten hat das falsche Eis Einzug gehalten. Wo Land und Wasser einander umarmen, drängt das dunkle Wasser in das Land." Erklärung: Kurkum und seine Umgebung stehen immer noch unter Nagrachs Einfluss. An der Küste (auf Rulat) gibt es ein Charyptoroth-Unheiligtum, das an Macht gewonnen hat.

Sofern Sie die Begegnung mit Aria und Thure und die Informationsbeschaffung weiter ausdehnen wollen, so können die Helden gemeinsam mit ihnen nach Druidenkreisen und Sumu-Heiligtümern suchen, den Verlauf der Kraftlinien erforschen und durch mehrere gezielte Beschwörungen und Befragungen Erkenntnisse über die fortschreitende Pervertierung des Landes sammeln. Hellsicht- und Analysemagie gehört ohnehin nicht zu den Stärken der beiden, zudem ist ihnen das Prinzip der Kraftlinien sowie deren Untersuchung und die wertvollen Erkenntnisse, die man daraus gewinnen kann, gänzlich neu. Konsens sollte sein, dass den Truppen Borbarads die Paktierer folgen, die nach den Anweisungen des Dämonenmeisters gezielt verschiedene elementare Heiligtümer schänden.

Planen Sie, das Szenario **Die Druiden von Sumus Kate** (S. 129) mit Ihrer Gruppe zu spielen, so lassen Sie die Gruppe an einem geschändeten Druidenkreis bereits jetzt einen Kreisstein finden (siehe Se129, *Abschnitt: Die Druiden*).

Abschied

Wenn die Wege der Konzilsmagier und der Helden sich schließlich wieder trennen, können Sie der Gruppe noch Unterstützung in Form von Artefakten zukommen lassen: kleine, elementaraffine Gegenstände (Federamulette, Feuersteinanhänger, Kiesel ...) mit darin gebundenen Elementargeistern oder Dschinnen (Luftdschinne als Transportmittel, Feuerdschinne als Unterstützung im Kampf, Humusdschinne als Heiler ...). Bestimmen Sie Wunschvolumen und Ladungen selbst: Da die Helden in diesem Abenteuer aber in mehrere große Schlachten verwickelt werden, können Sie ruhig großzügig sein.

»Dann werden die Wasser blutig und die Brunnen sauer, der Regen brennend und das Land schimmelig«

Ab den Namenlosen Tagen 1019/1020 BF werden die eroberten Gebiete Tobriens zusehends von widernatürlichen Phänomenen heimgesucht. Sorgen Sie dafür, dass die Helden den Plänen Borbarads allmählich auf die Spur kommen und konfrontieren Sie die Gruppe während des Reisens in den besetzten Gebieten mit verschiedenen erschreckenden Erkenntnissen und Begegnungen.

Borbarad und die Kraftlinien

Es ist wichtig, dass die Gezeichneten während ihres Aufenthalts in Tobrien gewisse Erkenntnisse sammeln, die sie auf die Spur von Borbarads Jahrtausendbeschwörung in der anstehenden Dritten Dämonenschlacht bringen. Dazu gehört die gezielte Verschiebung von Kraftlinien, in deren Folge auch Elementarheiligtümer von ihrem Kraftfluss abgeschnitten werden.

Möglichkeiten dazu gibt es mit den Untersuchungen der Konzilsmagier und den Nachforschungen des Ersten Gezeichneten (das Rubinauge mag den Träger sogar selbst auf die Spur eines Ortes setzen, an dem Borbaradianer am Werke waren) oder eines Magiers in der Gruppe.

Chronologie

Begonnen haben Borbarads Vorbereitungen bereits mit der Öffnung der Pforten des Grauens und der Schaffung der anti-elementaren Schwerter auf Maraskan (siehe **MdD**). Zwischen dem 11. Ingerimm und 8. Rahja 1019 BF hat Borbarad dann in der Gorischen Wüste seine Dämonenpakte geschlossen bzw. erneuert und den Kaiserdrachen Rhazzazor zu untotem Leben erhoben; Resultat waren heftige Sphärenbeben (siehe auch Seite 87, *Rashdul meldet Sphärenerschütterung*). Unter Gelehrten hat die dadurch hervorgerufene Verschiebung mehrerer

Sternbilder für Aufsehen gesorgt, weniger offensichtlich wurde, dass dabei mehrere Kraftlinien umgelenkt wurden.

In Tobrien schänden Borbarad und seine Anhänger gezielt Druidenkreise und elementare Heiligtümer, um das Kraftliniennetz nach den Vorgaben des Dämonenmeisters zu verschieben. Borbarads Anhänger wissen natürlich überwiegend selbst nicht, warum sie diese Orte verwüsten sollen. Dennoch mag es sein, dass die Gezeichneten von gefangenen Magiern von den Anweisungen erfahren, die jene von ihrem Meister erhalten haben.

Wichtiger noch als die Verschiebung einzelner Linien ist jedoch die Eroberung anderer bedeutender Kraftlinien, damit Borbarad später auf diese Zugriff nehmen kann: Eingehende Untersuchungen würden so zu Tage führen, dass wichtige Nodices in Ilsur (die Heiligen Quellen), Warunk (der Molchenberg), im Yslisee (Sumus Kate), in Altzoll (das Erdheiligtum) sowie den Yslihöhen (das Septahengon) zu finden sind. Die ersten drei Örtlichkeiten bilden die Eckpunkte eines Dreiecks, in dessen Mitte Eslamsbrück liegt – eine Stadt, die Borbarad frühzeitig eroberte.

Ergebnisse

Auf dem Magierkonvent wird dann (dank der Gezeichneten) schließlich auch offenbar, welche Manipulationen Borbarads Anhänger am Kraftliniennetz durchführen. Sofern Ihre Gruppe keine engagierten Magietheoretiker und -forscher beinhaltet, wird *Dschelef ibn Jassafer* die entsprechenden Schlussfolgerungen gezogen haben und dort präsentieren (siehe Seite 195, *Referat – Kraftlinien*).

Sofern die Helden viel Zeit und Mühe in dieses Vorhaben investieren, können Sie ihnen auch schon den Hinweis zukommen lassen, dass die Verschiebung all dieser Nodices die Kraftströme letztendlich in den Bereich der Trollpforte lenkt – ein Trogtal zwischen Trollzacken und Schwarzer Sichel, an dem Borbarad tatsächlich seine Dritte Dämonenschlacht abzuhalten gedenkt. (Zu Borbarads Wesen und Plänen siehe auch **MdD 267ff.**, zu Kraftlinien im Allgemeinen **MWW 95ff.**.)

Der Hauch der Niederhöllen

Im Gefolge der Schwarzen Horden verändern sich das Land und die Natur, zudem halten chaotische magische Effekte mit der fortschreitenden Pervertierung der Lande Einzug. Dies hängt mit den Paktierern und Beschwörern in Borbarads Gefolge zusammen, die Kreaturen der Niederhöllen und die Macht der Erzdämonen nach Dere herabrufen. Auch die Schaffung des Endlosen Heerwurms während der Marbofinsternis in den Tagen des Namenlosen und nicht zuletzt die Beschwörung des *Omegatherions* (siehe Seite 131) sind Teile dieser Entwicklung.

Den Helden wird bald klar werden, dass die Pforten des Grauens und die Schaffung der anti-elementaren Schwerter bewusst als Waffen gegen die sechs Elemente geöffnet und geschmiedet wurden: Die Macht Agrimoths pervertiert nun in Tobrien Humus, Wind, Feuer und Erz, Flüsse und Seen fallen unter die Knute Charyptoroths, im anstehenden Winter tragen Eis und Nagrach dann einen erbitterten Kampf um das verschneite und vereiste Land aus.

Ausbreitung und Auswirkungen

Gehen Sie davon aus, dass die im Folgenden genannten Auswirkungen überall innerhalb der besetzten Gebiete zum Tragen kommen. Mit der Beschwörung des Omegatherions macht diese Entwicklung jedoch noch einmal einen entscheidenden Sprung – die Situation 'kippt' und kann sich nun auch auf Gebiete innerhalb Tobriens auswirken, die bislang noch frei sind.

- Tiere und Pflanzen werden vom Hauch der Dämonen gestreift und verdorben (verschiedene Szenen, an denen Sie sich bei der Ausgestaltung derartiger Entwicklungen orientieren können, finden Sie weiter unten und im **Winter des Wolfes** ab Seite 115, *Land im Zwielicht*).
- Auch die Helden atmen den Hauch der Siebten Sphäre, der Teile Tobriens durchzieht. Dies verursacht zum einen Aggressivität und Reizbarkeit: Würfeln Sie für Helden mit dem Nachteil *Jähzorn* pro Tag Aufenthalt in den besetzten Gebieten eine Probe auf diese Schlechte Eigenschaft. Bei Gelingen steigt der Wert um 1, bis ein Maximalwert von 12 erreicht wurde; ist dieser erreicht, besteht die Gefahr, dass der Jähzorn permanent um 1 Punkt steigt (bei 1 auf W20). Die vorübergehende Reizbarkeit sinkt nach Verlassen des Gebiets pro Tag um 1 Punkt, bis der ursprüngliche Wert erreicht wurde; der Aufenthalt in zwölfgöttlichen Tempeln oder einige innige Gebete bewirken das Gleiche.
- Leichen, die nicht borongefällig bestattet wurden, stehen schon in der folgenden Nacht als Untote wieder auf (siehe Seite 152).
- Der nähere Limbus (die 'Aufmarschzone' der Dämonen) ist von Siebtsphärigen Wesen überflutet. Sphärenreisen jeder Art werden innerhalb der besetzten Gebiete zu einem lebensgefährlichen Risiko: Während jeder Spielrunde im Limbus muss mit dem W20 gewürfelt werden; bei einer 20 trifft der Reisende auf einen Dämonen (bei 1–3 auf W6 ein niederer Dämon, bei 4–5 ein Weniggehörnter, bei 6 ein Vielgehörnter). Der TRANSVERSALIS ist um 3 Punkte erschwert. Eine Zauberprobe, bei der auch nur eine 19 oder 20 fällt, gilt als Patzer. (In diesem Fall wurde der Teleportierende von Dämonen abgefangen.)
- Dagegen sind momentan überall Proben auf Sprüche mit dem Merkmal *Dämonisch* um 1 Punkt erleichtert, in den besetzten Gebieten um weitere 2 Punkte. Die Beschwörung mittels INVOCATIO MAIOR oder INVOCATIO MINOR ist dort für Wesen aus bestimmten Domänen (Agrimoth, Asfaloth, Belhalhar, Belkelel, Charyptoroth, Nagrach und Thargunitoth) um weitere 3 Punkte erleichtert. (Das heißt zum Beispiel, dass eine Shruuf-Beschwörung in Mendena um 6 Punkte erleichtert ist.) An bestimmten Orten (meist Schnittstellen von Kraftlinien) können sich Mindergeister oder niedere Dämonen auch spontan manifestieren.
- Die Beherrschung dagegen ist nicht erleichtert. Bisweilen (1–2 auf W20) kann es jedoch geschehen, dass bei einer Beschwörung ein bis drei weitere Dämonen derselben Art erscheinen – und diese müssen nicht nur mit AsP bezahlt, sondern auch beherrscht werden, damit sie sich nicht gegen den Beschwörer wenden. (Auch dies gilt derzeit aventurienweit.)
- Die zunehmende dämonische Verseuchung des Landes wirkt sich negativ auf Zauberkundige aus, die ihre Magie im Einklang mit der Natur wirken: Für Hexen und Elfen sind alle Zauberproben um 3 Punkte erschwert, für Druiden und Geoden um 2 Punkte. Die Herbeirufung von Elementarwesen ist allgemein um 3 Punkte schwerer.
- Für Geweihte sind Mirakelproben innerhalb der betroffenen Gebiete um +3 bis +7 (je nach 'Verseuchung' und Meisterentscheid) erschwert.

Durch verfluchte Lande

Die folgenden Szenen können Sie dazu verwenden, um das Reisen in den besetzten Gebieten auszugestalten. Wählen Sie dafür nicht alle Motive, sondern nur solche, die sich durch den Reiseweg der Helden begründen lassen. Die Helden werden nicht auf ein völlig gebrandschatztes Dorf treffen, wenn sie nicht durch die angegebene Gegend reisen.

Die Missgeburt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gebäude tauchen vor euch auf, eine Scheune, ein Bauernhaus, ein Stall und eine Schmiede. Just hört ihr von rechts jämmerliches Blöken. Auf staksigen Beinen kommt ein Lamm auf euch zugewackelt. Es schreit zum Erbarmen, als es zusammenbricht. Seine beiden Köpfe zucken und biegen sich krampfartig. Dann liegt es still, die Augen aufgerissen und gebrochen.

Missgeburten kommen immer wieder mal vor. Doch in Tobrien erhöht sich die Zahl der solcherart verkrüppelt Geborenen drastisch.

Hexenverbrennung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Heller Feuerschein weist euch den Weg in ein Dorf mit uralten Fachwerkhäusern. Von jenseits der Gebäude steigt eine schwadendicke Rauchsäule auf, und Entsetzensschreie vermischen sich mit zornigen Spottrufen. Als ihr euch dem Ort des Geschehens nä-

hert, erkennt ihr, dass ein hoch aufgetürmter Scheiterhaufen gerade von leckenden Flammen erfasst wird, die schon fast den Blick auf zwei oben an einen Pfahl gekettete Gestalten verwehren. Eine junge, hübsche Frau und ein Mann schreien und flehen um Rettung, während die der Rauch ihnen das Atmen schwer machen. Die aufgebrachte Menge jubelt zufrieden, als die Frau auf dem Scheiterhaufen vor Angst und Atemnot zusammenbricht, und vereinzelte Rufe dringen aus dem Stimmengewirr heraus: "Levthansbuhlin!", "Kinderfresser!" und "Finsterknechte!" wird den Verurteilten entgegengeschleudert.

Der Scheiterhaufen ist nicht weit entflammt, so dass eine Rettungsaktion noch möglich ist. Die Helden können gleich ein Dutzend Gründe von den Bauersleuten für die Hexenverbrennung erfahren: Die beiden hätten Schafe auf den Feldern verkümmern lassen, Lämmer mit zwei Köpfen oder Beinen seien geboren worden, Kinder verschwunden ("Sie haben sie gefressen!"), und die beiden stünden seit jeher mit den "finsteren Mächten" im Bunde (die Bezeichnung Dämonen vermeiden die meisten abergläubischen Tobrier) – weshalb ihnen auch noch kein Mann oder keine Frau hat widerstehen können.
Verwenden Sie das Motiv der Hexenverbrennung ruhig ein- bis zweimal leicht abgewandelt, damit den Spielern klar wird, dass Land und Leute in Angst und Chaos versinken – die einfachen Menschen suchen nun einmal offensichtliche Sündenböcke für Dinge, die ihnen Angst machen. Meistens sind die Vorwürfe Missverständnisse, die daraus resultieren, dass die Opfer ganz einfach ein wenig anders (häufig intelligenter) als die normalen Bauern sind; oder lange aufgestaute Eifersucht dient als Ventil der Angst.

Nacht des Schreckens

Schildern Sie diese Ereignisse einem einzelnen Spieler, dessen Held gerade die Nachtwache hält.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Nacht ist still – ganz still. Schon lange hast du das fröhliche Zwitschern der Vögel nicht mehr gehört. Doch obwohl euch tagsüber kaum Tiere über den Weg laufen, ist die Dunkelheit erfüllt von Knistern und Knacken, von stetem Getrappel. Dann, durch die Finsternis, hörst du etwas, das dir das Blut in den Adern gefrieren lässt: das lang gezogene Heulen eines Wolfes, klar und hart und auf schreckliche Weise von der Gier nach Blut durchdrungen. Ein Wolf nach dem anderen fällt in das Heulen ein, bis der schaurige Gesang der Nacht angeschwollen ist.
Dann, plötzlich, bricht er ab, und die neuerliche Stille ist fast ebenso beängstigend wie das Geheul, denn dir wird klar: Die Jagd ist eröffnet.



Den Helden steht in der Tat eine Nacht des Schreckens bevor: Die Wölfe sind von dämonischer Blutgier getrieben und werden immer wieder versuchen, die Menschen zu erwischen. Das Rudel besteht inzwischen aus etwa 15–20 Wölfen (je nachdem, wie viele Sie Ihren Helden zumuten können), ist also schon zu einer ernsten Bedrohung geworden. Den Bestien ist die Angst vor Feuer und hellem Licht gemein, doch sobald sie die Helden erst einmal eingekreist haben, werden sie jedesmal, wenn deren Aufmerksamkeit zu erlahmen droht, erneut angreifen, um sich in Windeseile wieder zurückzuziehen. Doch die Blutgier führt dazu, dass ihre Geduld irgendwann erschöpft ist, so dass sie unvorsichtig werden.

Waldwolf
Biss: **INI** 9+1W6 **AT** 11 **PA** 5 **TP** 1W6+4 **DK** H
LE 23 **AuP** 100 **KO** 11 **MR** 1 **GS** 12 **RS** 2
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)
Anmerkung: In den obigen Werten sind die Veränderungen aufgrund des dämonischen Blutrauschs bereits verrechnet.

Weitere Elemente

- Schwarze Gewitterfronten verdunkeln den Himmel und tragen stinkenden Regen ins Land. Nebel und Regen herrschen selbst in Frühling und Sommer vor.
- Schwertlilien und Praiosblumen, die heiligen Blumen der Rondra und des Praios, blühen mit einem Mal schwarz und nicht rot oder gelb.
- Felder, die im Peraine ausgesät wurden und sich von dem seltsam stinkendem Regen nährten, beginnen jetzt schon hochzuschießen und Früchte zu tragen – doch wer von den Feldfrüchten, windet sich in Schmerzen und wird von geradezu dämonischer Zerstörungswut gepackt.
- Ganze Wälder werden zur tödlichen Falle für harmlose Wanderer.
- Die Schafe verkümmern auf den Weiden, und die wilden Tiere machen Jagd auf alles, was sich bewegt, doch nicht, um zu fressen, sondern aus blinder Blutgier.
- Die Bauern aus dem gerade niedergebrannten Dorf, die sich niemand zu begraben getraute, wandeln seitdem, mit untotem Leben erfüllt, umher, um Rache an den Lebenden der Nachbardörfer zu nehmen.

Alpträume

Wer sich in den besetzten Gebieten aufhält, leidet unter bedrohlichen, lebendigen Alpträumen, die allerdings bei intuitiv bestimmten oder prophetisch begabten Helden durchaus auch visionären Charakter haben können; ein Held mit dem Nachteil *Alpträume* dagegen wird möglicherweise nach einer gewissen Zeit in den besetzten Gebieten den Beistand eines Seelenheilers benötigen.
Drei Beispiele, die Sie an beliebiger Stelle einfügen können, sind im Folgenden aufgeführt. Der erste Traum bietet sich für besonders heimat- oder naturverbundene Helden wie gebürtige Tobrier Elfen, Druiden, Hexen oder manche Geweihte an. Der zweite Traum richtete sich mehr an besonders intuitive Helden, während der dritte Traum prädestiniert für den Dritten Gezeichneten ist. (Sie können und sollten nach Belieben weitere Träume hinzuerfinden.)

Traum vom Sterben der letzten Zuflucht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du liegst auf einem Hügel inmitten eines völlig kargen Landes. Gleichzeitig siehst du dich selbst dort liegen. Der Hügel ist der einzige Fleck, der noch nicht von dem seltsamen, violetten Nebel bedeckt ist, der das umliegenden Land durchzieht. Dein Leib liegt rund um einen Steineichenschößling zusammengekrümmt, der zwischen Beinen und Oberkörper hervorwächst, gleichermaßen Schutz bietend und suchend. Doch die Nebelschwaden kommen näher, kriechen auf deinen Körper zu, der sich aufrichtet und dir aus leeren Augen entgegenblickt. Die Nebel schließen schnell auf, und der Schößling verkümmert, während von deinem Körper das Fleisch abfällt und dich nur noch dein Totenschädel angrinst. Deine Skeletthand greift nach dem grauen Strunk der toten Pflanze und reißt ihn aus. Ein triumphierendes, tosendes Kreischen ist zu hören, und die Sonne verdunkelt sich.
Du erwachst schweißgebadet.

Traum von ewiger Finsternis

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du bist einer inmitten von vielen. Du blickst dorthin, wo nach Praios' ehernen Gesetzen jeden Morgen die Sonne geboren wird, um die Welt von der Nacht zu erlösen. Gleich muss der Augenblick kommen, an dem der östliche Horizont errötet, und mit Vorfreude sehnt ihr euch nach dem Licht. Gespannt harrt ihr aus, bis sich die freudige Erregtheit nach und nach in rasendes Entsetzen verwandelt: Der Horizont bleibt dunkel.

Mit fast kindlichem Greinen erwachst du, und noch immer umfängt dich die Dunkelheit – doch es ist nur die sternenklare Nacht des Phex, und eine Flut der Erleichterung durchströmt dich.

Traum von der Versuchung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du bestreitest viele Kämpfe und siegst. Du bringst kostbare Gaben in die Tempel und dienst. Du wirbst und wirst erhört.
(Wiederholen Sie diese Sätze drei- bis viermal mit variierender, immer unruhigerer Betonung.)
Dein Leben wird schal. Nichts bringt Aufregung oder Herausforderungen, denen du nicht mit Leichtigkeit den Garaus machen könntest. Was bietet dieses Leben dir noch? Du hast alles erreicht, was du erreichen kannst, du hast alles getan, was getan werden kann. Du hast alles gelebt, was gelebt werden kann.
Dann siehst du *ihn*.
Sein Gesicht ist dunkel, und doch sinnlich, schön und schrecklich zugleich. Mit einem verächtlichen Blick, der doch zugleich unter die Haut geht, blickt er dich an, und du siehst, was er dir zu bieten hat: Macht, Herrschaft, Gewalt. Zauberkraft. Die Möglichkeit, jene mystischen und magischen Kräfte zu beherrschen, die dem Menschen sonst nur angeboren ist. Du hast sie nicht besessen, doch nun ...
Er streckt die Hand nach dir aus, berührt dich, und vorfreudige Erregung durchströmt dich. Er umfasst deinen Kopf mit beiden Händen, und es wird dunkel um dich. Das Einzige, was du noch hörst, ist das Bersten von Knochen.

Kapitel III: Der Winter des Wolfes

Ysilia – das Herz Tobriens

Botschaft des Dunklen Herzogs Arngrimm von Ehrenstein an seinen Vetter Bernfried und seine Gefolgschaft, Efferd 1020 BF

»Wir, geboren unter dem Banner des doppelköpfigen Wolfes, herrschend im Zeichen der siebenstrahligen Dämonenkrone. Wir, auf dessen Brust die Insignien Unserer rechtmäßigen Würde, die Hauer des Mendenischen Ebers, ruhen, die einst Unser Ahnherr Jarlak errungen. Wir, schwelgend in Unserem Hass, schweigen nicht länger: Ein Heerbann, größer und mächtiger von Nacht zu Nacht, zieht unaufhaltsam gen Ysilia, dem Herzen Tobriens, der Geschlagenen letzte Zuflucht. Mendena, stolze Stadt am Perlenmeer, erobert. Ilsur, Hort des Wissens und der Magie, erobert. Löwenstein, trutzige Feste, erobert. Kurkum, Heiligtum des Amazonenvolkes, gefallen. Erschlagen der Herzog und seine besten Krieger, erschlagen wie geifernde Hunde auch sein Sohn und sein Kanzler. Erschlagen Yppolita, der Amazonen Königin. Zertreten die Blüte der tobrischen Ritterschaft und die hochfahrenden Geweihten. Euer Heer mit dem Winde verweht, eure Hoffnung begraben, Euer Wille gebrochen. O welch süßer Triumph, welch strahlende Glorie, welch erhebende Allmacht – welch Rache. So höret: ihr, die ihr nicht beizeiten euch besinnt, die ihr töricht in der Verlorenen Stadt ausharret, die ihr nicht begreift, dass ein neues Zeitalter, das Äon Unseres Meisters, begonnen, ihr seid dem Untergang geweiht. So wisset: Verrat ist nicht mehr noch minder, als die Zeichen der Zeit zu deuten. Wendet euch ab von denen, die glauben noch immer zu herrschen, dieweil ihre Herrschaft nicht länger währt als Unserem Meister dies beliebt. So erkennet: Sein ist die Macht, und Wir sind Sein, und Unser ist die Macht und die Krone, zu herrschen in Seinem Namen. Werft euch, Vergebung heischend, vor Uns in den Staub, dann wird Unsere Gnade euch zuteil und ihr werdet in Unserem Schatten leben, denn Seine Erleuchtung wird euch überkommen. Dies ist Unsere Drohung, Unser Anspruch, Unsere Botschaft!

Arngrimm von Ehrenstein

Anbei ein Ringlein, getragen von einem eurer Toten vor Eslamsbrück. Erkennt ihr das kostbare Stück? – Wie schön das Prinzlein Dietrad doch noch immer zur Laute singt – allein sein Äußeres hat seit seinem Tode etwas gelitten.«

Übersicht der kommenden Ereignisse

Die Helden reisen zum Kronrat nach Ysilia, wo sie Zeugen mehrerer bedeutender Ereignisse werden. Nachdem sie von der Schlacht um Eslamsbrück berichtet haben, stellen einige Barone offen Bernfrieds Herrschaftsanspruch in Frage. Nachdem Arngrimm, der von Borbarad eingesetzte Herrscher Schwarztobriens, in einer Botschaft (siehe oben) mitteilt, dass er sowohl Dietrads Leiche wiederbelebt habe als auch im Besitz der Mendenischen Hauer sei, wird Bernfried zum Herzog gekrönt. Kurz darauf beauftragt dieser die Helden, die Mendenischen Hauer aus Arngrimms Feste Talbruck zu entwenden, um die Barone Tobriens zu einen. Außerdem hofft er auf eine Erlösung seines Bruders.

Die Helden reisen über Eslamsbrück in Richtung Mendena – in der Verkleidung schwarztobrischer Söldner. Dort treffen sie auf den scheinbaren Verbündeten *Yelnan von Dunkelstein*. Mit seiner Hilfe können die Helden Talbruck betreten, Dietrads Seele erlösen und schließlich die Mendenischen Hauer entwenden. Dabei tappen sie allerdings in eine folgenschwere Falle.

Galotta, der zu Borbarad übergelaufene ehemalige Hofmagier Kaiser Hals, verzauberte die Insignien derart, dass Bernfried sterben wird, sobald er sie sich um den Hals legt – auf diese Weise bewirken die Helden indirekt Bernfrieds Tod. Tatsächlich war es durchaus der Plan Arngrimms Plan, dass die Helden die Hauer erbeuten können, weswegen sowohl er als auch der schon lange zu den Borbaradianern übergelaufene Yelnan ihnen mehr oder weniger den Weg nach Talbruck ebnen.

Kurz nach Verlassen der Burg beginnt eine Hetzjagd auf die Helden quer durch das tobrische Land. Am Ende können sie rechtzeitig vor der Schlacht im Schnee Bernfried die Hauer übergeben und damit seine Streitmacht einen. Doch der Preis ist hoch: Der Herzog sinkt nach einer Stunde tot vom Pferd. Es wird Aufgabe der Helden sein, dem Firun-Heiligen Jarlak an dessen Grab zu beweisen, dass noch treues Blut für Tobrien vergossen wird.



Ankunft in Ysilia (Anfang Efferd 1020 BF)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur ein einzelner Lichtstrahl dringt durch das trübe Grau des wolkenverhangenen Himmels und lässt am fernen Horizont drei goldene Kuppeln erstrahlen. Die gerühmte und gefürchtete Halle des Göttlichen Zorns – ein Fingerzeig des Praios – kündet euch von Ysilia, dem Ziel eurer Reise. Wo von trutzigen Mauern und Türmen herausfordernd leuchtende Banner und Wimpel wehen, da mag Sicherheit und Wärme auf euch warten.

Schon weit vor dem Tor, wo am Wegesrand Ruinen, kleine Schreine und Boronsräder an den Zug der Oger vor 17 Jahren erinnern, wird die Straße von Zelten und allerlei notdürftig gezimmerten Behausungen gesäumt. Flüchtlinge und Söldlinge gleichermaßen fristen hier ihr Dasein im Schatten des Yslisteins, dem aufragenden Felsen am Ufer des Yslisees, auf dem die Herren Tobriens ihre mächtige Feste erbauen ließen. Eure Beine werden schwer bei diesem Anblick, euch wird unbehaglich zumute. Ihr habt noch einen schweren Gang vor euch.

Auf den Zinnen und Türmen der Stadt flattern neben dem doppelköpfigen Wolf des Herzogtums und den goldenen Löwen des Schwertes der Schwerter gut drei Dutzend Banner des tobrischen Hochadels – der Erbprinz hat alle verbliebenen Getreuen der Krone zusammengerufen, ihm mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Eine nähere Beschreibung Ysilias finden Sie ab Seite 153. Über der Stadt (für gewöhnlich etwa 2.000 Einwohner, zurzeit jedoch wohl annähernd das Doppelte) liegt die Bedrohung durch das Schwarze Heer wie ein dunkler Schatten. Straßen und Plätze sind fest in Händen des Kriegsvolkes. Der alltägliche, zivile Handel ist beinahe zum Erliegen gekommen. Gardisten der Wulfengarde des tobrischen Erbprinzen Bernfried, Magier, Geweihte und insbesondere das Gefolge des Schwertes der Schwerter sorgen, so gut es ihnen möglich ist, für Ruhe und Ordnung und versorgen die Flüchtlinge vor den Toren mit dem Lebensnotwendigsten. Dennoch ist Diebstahl und Bettelei an der Tagesordnung, denn die Preise für Nahrungsmittel und andere Güter sind geradezu horrend (verzehnfachen Sie getrost die gängigen Listenpreise). Die Gerüchte über das grausige Geschehen in den besetzten Gebieten, das vermehrte Auftreten von Krankheiten und die knapper werdenden Nahrungsmittel tun ihr Übriges, um die Stimmung in Ysilia gefährlich angespannt zu machen.

Lassen Sie die Helden spüren, dass vom Krieg nicht nur die Soldaten auf den Schlachtfeldern, sondern auch die einfache Bevölkerung Tobriens betroffen ist. Ysilia war nicht darauf vorbereitet, 2.000 Flüchtlinge über den Winter zu bringen. Die Schwächsten sterben, von Hunger und Armut gezeichnet, nicht durch den Schwertstreich eines Feindes. Kleine Kinder beweinen ihre toten Eltern – und Eltern beweinen ihre toten Kinder. Verstümmelte Kriegsveteranen werden aus einer Mischung von Stolz und Mitleid beäugt, dreiste Händler wütend beschimpft und bisweilen sogar ausgeplündert. Die aufkeimende Gewalt ist nicht auf die Boshaftigkeit der Menschen zurückzuführen, sie ist eine Folge des Krieges.

Der Herold

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer wieder hallt der monoton vorgetragene Aufruf eines Herolds durch die Straßen und erinnert euch daran, welch bittere Nachricht ihr zu überbringen habt.

"Höret, höret: Im Namen des Prinzen Bernfried gebe ich kund und zu wissen, dass sich jede Frau und jeder Mann von Adel, Geweihten- und Magierschaft, aber gleichwohl die Vertreter der freien Bürger Ysilias am heutigen Nachmittage, welcher ist der siebte im Efferdmonde im Jahre 27 nach Zählung des Kaisers Hal, an unserem Hofe einfinden möge, neue Kunde zu erfahren und das weitere Vorgehen zu beratschlagen."

Der Kronrat ist die beste Gelegenheit für die Helden, ihre Nachricht von der Schlacht bei Eslamsbrück zu überbringen und selber Neuigkeiten zu erfahren. Hier können sie sich einen Überblick über die Situation in Tobrien verschaffen, allerdings wird auch erwartet, dass sie selbst zur Vervollständigung des Bildes über Feindaktivitäten beitragen. Falls die Helden noch Informationen benötigen, die für das Verständnis der bisherigen Kampagne wichtig sind, dann können Sie ihnen diese im Verlauf des Hoftags oder auf anderem Weg zukommen lassen: Beispielsweise sammelt die Bannakademie bereits seit vielen Monden sämtliche Erkenntnisse über die Rückkehr des Dämonenmeisters. Auch *Eno Kariolinnen*, ein Erzabt der Draconiter, hat seine unliebsamen Erfahrungen schriftlich festgehalten und kann, mit Federkiel und Pergament bewaffnet, in der Stadt angetroffen werden.

Der tobrische Kronrat

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Halle des Heiligen Jarlak, aus weißem Granit errichtet, ist neben dem Praios-Tempel das größte und schönste Bauwerk der Stadt. Viele hundert Menschen finden darin Platz, und die bunten Glasfenster erhellen das Innere der Halle in allen Farben des Regenbogens. Gemälde der Helden und Heiligen Tobriens schmücken die Wände – so erkennt ihr beispielsweise Jarlak den Waidmanns, den Namensgeber der Halle, und Badilak von Mendena.

Während sich Edle und Rittersleute mit schlichten, eichenen Bänken im Rücken ihrer Lehnsherren begnügen müssen, sitzen die Barone und Grafen auf kostbaren, mit Samt bezogenen Stühlen. Über allen aber thronen unter einer lichten Kuppel Erbprinz Bernfried und seine Gemahlin Efferdane vom Eberstamm, in einer Krippe daneben schläft friedlich der kleine Jarlak, Erbe und Hoffnungsschimmer Bernfrieds, geboren von Efferdane vor nicht einmal einer Woche.
Das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund und der Erleuchtete Luceo de Ghuné sind ebenfalls anwesend. Die höchste Rondra-Geweihte lächelt euch kurz zu und weist euch eine Bank zu ihrer Rechten, dann wendet sie sich mit ernster Miene dem Erbprinzen zu.

Einen Überblick über die wichtigsten anwesenden Personen auf dem Kronrat finden Sie in den **Dramatis Personae** ab S. 149. Ayla von Schattengrund hatte sich endlich aus Beilunk lösen können. Sie traf, schwer enttäuscht, kurz nach den Helden in Ysilia ein und nimmt am Kronrat mit Vertretern der Orden vom Heiligen Blute zu Salzsteige und der Ardariten teil. Einen ausführlichen Bericht zum Kronrat finden Sie zudem im **AB 66**, S. 10f.

Vom Leid zu künden

Der Rat des Erbprinzen nimmt von Anfang an einen traurigen Verlauf, als die Barone und Edlen vom Fall ihrer Lehen, vom Mord an ihren Untertanen sowie von Brand und Raub künden. Die Helden erfahren von Dörfern, in denen alle Bewohner umgebracht wurden, der Entführung von Kindern in einem Weiler, um die Eltern zu härterer Arbeit zu motivieren, und von grausigen magischen Ritualen, bei denen Menschen gleich reihenweise zu Versuchszwecken verstümmelt wurden. Außerdem sind immer wieder Berichte von Verrätern zu hören, die ursprünglich mit einer Baronie belehnt wurden und nun unter dem Banner des Feindes marschierten – einige von ihnen, um ihre Familien und Untertanen zu schützen, andere, um ihren Machtgelüsten nachgeben zu können. Außerdem hören die Helden mehrfach das Gerücht, dass ein Verwandter Bernfrieds, Arngrimm von Ehrenstein, die rebellierenden Adligen zu einen versucht – unter der Knute Borbarads. Die Helden können einen Dialog mit anhören, den zwei Adlige in ihrer Nähe im Flüsterton führen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Ich sage dir noch, dass der alte Burmeister nicht mehr ganz von Hesinde gesegnet ist, da dauert es keine Woche, und seine Bauern stehen mit Mistgabeln und Piken auf meinen Feldern. Meine Bauern rufen nach mir, also reite ich schnell hin und schaue, was da vor sich gehen mag. Und wem habe ich den Ärger zu verdanken – dem Burmeister. Ich frage ihn also, was seine Untertanen auf meinem Grund verloren haben, worauf er nur heiser lacht und sagt, dass der Grund nun Arngrimm gehöre – und der fordere ihn für seinen Meister zurück. Ich hätte die Wahl, mich Arngrimm zu unterwerfen, oder ich müsse mit ansehen, wie das Blut meiner Getreuen fließe, dem Dunklen als Opfer."
"Das hat der feige Burmeister gesagt?"
"Ja, hat er. Er riet mir dann, mein Leben zu schonen, wie er seins geschont habe."
"Und dann?"
"Ich lache über ihn, ziehe das Schwert und will ihn verjagen. Doch er rührt sich nicht. Er lacht nur heiser. Ich halte ihm das Schwert an den Hals – und wieder lacht er nur. Und dann sehe ich zwei Dutzend Reiter zwischen den Bäumen, allesamt in schwarze Rüstungen gekleidet. Ich spüre ein mulmiges Gefühl, und das Lachen vom Burmeister wird immer unheimlicher.
'Das sind Arngrimms Mannen', sagt mir der Alte. 'Das sind deine Herrn oder deine Henker – du hast die Wahl.'
Da habe ich dem Burmeister den Kopf abgeschlagen und bin davon galoppiert, so schnell mich mein Pferd getragen hat.

Schließlich ist es an der Zeit, dass die Helden von der verlorenen Schlacht bei Eslamsbrück und dem Tod des Prinzen Dietrad berichten. Bernfried nimmt mit regloser Miene Notiz von den Niederlagen, auf Dietrads Tod reagiert er außerordentlich gefasst, auch wenn er seine Gefühle hinter einem wie versteinerten Gesicht versteckt.
Mit den Worten "Sein' Ruhm die Hörner tragen, in Länder ewig weit, Fantholi hört man klagen – ruh sanft in Ewigkeit!" drückt Bernfried seine tiefe Trauer aus. Die anschließend auch hier noch einmal öffentlich hinausgetragene frohe Kunde über die Geburt seines und Efferdanes Sohns Jarlak vermag kaum den Schicksalsschlag zu mindern.

Wenn die Helden zunächst allein mit Bernfried und seiner Gemahlin (siehe auch Seite 149) reden möchten, um sie von Dietrads Tod zu informieren, wenden sie sich am besten an Ayla (Beschreibung siehe **RdF 84**), die den Helden zuhören und den Erbprinzen dann informieren würde. Sich direkt an den Erbprinzen zu wenden, wäre nicht nur ihm, sondern auch allen anderen Anwesenden gegenüber respektlos, schließlich hat hier jeder von einem harten Schicksal zu berichten.

Der Herrschaftsanspruch Arngrimms

Sobald die Helden ausgeredet haben, springt der Baron *Gwendion von Nevelung* auf (bereits heimlich in den Diensten Arngrimms, siehe S. 158) und stellt die provokante Frage, ob nach all diesen Schicksalsschlägen nicht doch akzeptiert werden müsse, dass Arngrimm der fähigere Herrscher sei. Daraufhin setzt erregtes Geraune ein, Kanzler *Delo von Gernotsborn* springt wütend auf und fordert mit geballter Faust, diesen ungeheuerlichen Ausspruch zu wiederholen. Doch auch Baron Nestor von Sassandra-Südwall, der selbst schon gegen die Schwarzen Söldner gekämpft hat und nur knapp mit dem Leben davonkam, äußert Zweifel an Bernfried. Baron *Tremal von Dunkelstein zu Viereichen* stürzt sich daraufhin zwischen die drei und versucht mit beschwichtigenden Worten, die Lage zu entschärfen. Der Hinweis auf die scheinbare Macht und Stärke Arngrimms erweist sich dabei als ungeschickt. Schnell ist die Versammlung in zwei Lager gespalten, die sich gegenseitig mit dem lautstarken Vortragen ihrer Argumente zu überbieten versuchen.
Erst dem Zweiten Zeichen mag es gelingen, die erhitzten und verängstigten Gemüter wieder zu beruhigen. Bei manchem Baron hilft auch die Aussicht, ehrenvoll ins göttliche Paradies einzugehen, anstatt auf ewig in den Niederhöllen zu leiden. Doch auch wenn sich niemand offen Arngrimm anschließen würde, bleiben viele Zweifel im Raume stehen. Einige Unverbesserliche heizen die Stimmung immer wieder an. Kurz bevor sich der Streit endgültig in ein Handgemenge zu verwandeln droht, stürzt ein herzoglicher Herold mit einer kleinen Schatulle in den Saal, die sich – so berichtet er mit überschlagender und zitternder Stimme – im Vorhof manifestiert habe.
Nach einer Untersuchung der Schatulle durch den Hofmagus wird sie geöffnet, und heraus fallen eine versiegelte Botschaft und ein Ringlein, bei dessen Anblick Bernfried erbleicht. Mit zitternden Fingern bricht er das schwarze Siegel, liest leise beinahe widerwillig die Zeilen, dann wirft er, von Entsetzen und Zorn übermannt, das Pergament zu Boden und verlässt überstürzt den Saal. Während Ayla und Luceo de Ghuné dem Prinzen folgen, ergreift Kanzler Delo das Schreiben und beginnt stockend und zunächst ungläubig, dann aber immer zorniger, Arngrimms Botschaft zu verlesen (siehe oben).

Ein Zeichen setzen wider die Finsternis!

Minutenlang herrscht Ratlosigkeit im Saal, schließlich ergreifen die Ersten das Wort. Während Baron Gwendion von Nevelung erneut mit Hinweis auf die Stärke Arngrimms rät, sich dem Schicksal zu unterwerfen, stellen sich andere demonstrativ hinter Bernfried.

Erregt wird in kleinen Gruppen diskutiert, bis die beiden Hochgeweihten mit dem jungen Erbprinzen zurückkehren und zur Überraschung aller verkünden, dass es der Wille der Zwölfe sei, hier und heute ein Zeichen zu setzen und Bernfried von Ehrenstein zum Herzog zu küren. Während die meisten dies erleichtert zur Kenntnis nehmen, sind Manche mit der Entscheidung nicht ohne weiteres einverstanden. Baron Gwendion formuliert schließlich, was viele denken: "Wenn die Götter so entschieden haben, werden sie ein Zeichen setzen. Sobald Bernfried, ein Herrscher ohne geleisteten Lehnseid, die Mendenischen Hauer trägt, werde ich ihn als rechtmäßigen Herrscher anerkennen – vorher nicht."

Ein kleiner Teil der anwesenden Barone stimmt lautstark zu und verlässt daraufhin den Saal. Die Herzogstreuen bleiben zurück. Nachdem die Helden Dietrads Tod miterlebt und schon unzählige Male gegen den Feind gefochten haben, bleibt zu hoffen, dass sie sich hier demonstrativ hinter Bernfried stellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zur Überraschung aller erhebt nun Illuminatus Luceo de Ghuné die Stimme und verkündet:

"Es ist der Wille Praios' und rechtens, dass Seine Allerprinzlichste Hoheit der einzig Legitime ist, der den Anspruch auf den tobrischen Herzogenthron besitzt. Wir werden daher ein Zeichen setzen und euch auffordernd, ihm eure Treue zu beweisen, indem ihr niederkniet zum Schwur. Es werden Ihre Erhabenheit, das Schwert der Schwerter, wie auch Wir, Luceo de Ghuné, Seine Allerprinzlichste Hoheit zum Reichsbehüter geleiten und die baldige Krönung Bernfrieds zum Herzog empfehlen."

Würdevoll kniet nun der zurückgekehrte Prinz Bernfried vor den beiden hohen Geweihten nieder, um den Segen der beiden großen Kirchen zu empfangen.

Sobald wieder Ruhe eingekehrt ist, wird der Erbprinz während einer kurzen und alles andere als fröhlichen Zeremonie von Luceo zum wahren und rechten Herzog Tobriens gekürt. Alle anwesenden Adligen schwören ihm die Treue: "Bei den Zwölfen auf ewig." Anschließend erklingen die Hochrufe: "Hoch Bernfried von Tobrien! Lange lebe der Herzog!", während die anwesenden Geweihten den Segen ihrer Götter über den Herzog sprechen und heilige Choräle singen.

Doch es fehlen die Hauer des Ebers, die Insignien des tobrischen Herzogs – denn die trägt ein anderer Ehrenstein auf der Brust. Nur mit ihnen ließe sich Tobrien einen.

Anschließend endet der offizielle Teil des Kronrats, als Herzog Bernfried selbst die Nachricht des kaiserlichen Trusessen vorliest, auf dass alle Edlen Tobriens zur Heerschau nach Praske im Boron 1020 BF geladen seien – um die Geschicke des Reiches zu formen und zu bestimmen (siehe auch S. 133).

Die Adligen, Magier, Geweihten und Rittersleute bilden kleine Grüppchen und diskutieren eifrig über den Kriegsverlauf und das eben Erlebte. Immer wieder werden die Helden über die Schlacht um Eslamsbrück, ihre Meinungen, Ansichten und Einschätzungen ausgefragt, bis schließlich der Herzog selbst vor ihnen steht und sie zu einer persönlichen Unterredung am Abend bestellt.

Der Auftrag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist bereits dunkel geworden, als der Kammerherr euch durch einen spärlich beleuchteten Gang des herzoglichen Palastes führt und schließlich vor einer unscheinbaren Tür stehen bleibt. Ihr betretet einen gemütlichen Raum, der von einigen Kerzen und einem prasselnden Kaminfeuer erhellt wird. Eure Knie versinken tief in den ausgelegten weichen Fellen, als ihr euch ehrerbietig vor den Anwesenden verneigt. Der Herzog, seine Frau Efferdane, die Erhabene Ayla, Eminenz Luceo, Kanzler Delo und Erzabt Eno Kariolinnen vom Heiligen Drachenorden sitzen in bequemen Sesseln am Feuer und mustern euch aufmerksam, aber freundlich. Herzog Bernfried grüßt euch knapp, dann eröffnet er ohne Umschweife die Unterredung: "Setzt euch – erzählt mir bitte noch einmal von den jüngsten Geschehnissen im verheerten Tobrien. Und von meinem Bruder."

Obwohl der Herzog sichtlich um Fassung ringt, kann er seine Tränen nicht unterdrücken.

Geben Sie den Helden noch einmal Gelegenheit, von den Geschehnissen zu berichten. Dieses Mal ist Bernfried aber weniger am Schlachtenverlauf interessiert, sondern vielmehr an den persönlichen Schicksalen Walpurgas und Dietrads.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sobald Bernfried euren Bericht mit Sorge und Bestürzung zur Kenntnis genommen hat, versucht er sich zu fangen. Schließlich fährt er mit etwas zu fester Stimme fort: "Euch ist der Inhalt dieser Botschaft wohlbekannt?"

Er deutet auf einen kleinen Ebenholztisch, auf dem das Schreiben Arngrimms von Ehrenstein liegt.

"Gut, dann werdet ihr euch gewisslich denken können, aus welchem Grund ich euch hierhergebeten habe. Die Barone sind verunsichert, viele von ihnen stehen vor einem Überlaufen, die Moral ist am Boden und meine legitimen Herrschaftsinsignien sind in des Feindes Hand. Ich brauche eure Hilfe."

Im Folgenden entspinnt sich ein ernstes Gespräch mit folgenden wichtigen Inhalten:

- Die Hauer des Mendenischen Ebers sind seit Jahrhunderten das Standessymbol der tobrischen Herzöge. Sie gelten den tobrischen Adligen als Zeichen von Würde, Stolz und legitimer Macht. Diese Macht zu beanspruchen, ohne die Hauer zu besitzen, erscheint vielen Adligen als Anmaßung. Wer die Hauer nicht in seinem Besitz halten kann, gilt nicht als fähig und würdig, das Land an der Tobimora zu führen.
- Die Helden sollen nach Mendena reisen, um dort dem Dunklen Herzog Arngrimm von Ehrenstein die Hauer zu entreißen und Dietrad zu erlösen. Sobald Bernfried im Besitz der Mendenischen Hauer ist, könnte er die Zweifel seiner Gefolgsleute verstreuen und als legitimer Herrscher eine motivierte Streitmacht versammeln, die sich Arngrimm entgegenstellen würde. Nach den vergangenen Ereignissen sollten die Helden zudem ein persönliches Interesse haben, den bedauernswerten Dietrad zu erlösen.
- Ayla unterstützt diese Mission, auch wenn das Vorgehen keine rondrianischen, sondern eher phexische Tugenden verlangt. Sie ist nach der Schlacht um Eslamsbrück überzeugt davon, dass weder Borbarad noch seine Gefolgsleute ein Interesse an einem rondragefälligen Kampf haben – und so erachtet sie es als töricht, sich dem Feind hoffungslos auszuliefern. Helden, die Rondras Gebote sehr hoch halten, bekommen von Ayla ans Herz gelegt, diese Gebote zum richtigen Zeitpunkt zu ehren und zu wahren, aber immer an das höhere Ziel zu denken, den Dämonenmeister und seine Horden zu geeigneter Zeit zu schlagen. Sich vorher einem offenen Kampf zu stellen, wie es Rondra verlangt, mag der Seele als richtiger und leichter Weg erscheinen – aber die Wege derjenigen, die in Rondras Hallen Einzug erlangen, sind nicht einfach zu beschreiten.
- Sollten die Gezeichneten Sorge haben, erkannt und gerichtet zu werden, werden sie von Ayla an die Ereignisse aus **Bastrabuns Bann** erinnert. Der Dämonenmeister scheint seine Pläne zu haben, und wer wenn nicht die Gezeichneten sollten es als ihre Aufgabe sehen, Borbarads Absichten zu durchschauen. Damit deutet Ayla an, dass die Mission nicht nur für das tobrische Herzogengeschlecht von Interesse ist, sondern dass die Helden hier wieder einmal für die Seite der Zwölfe streiten werden. Das Risiko einer Entdeckung ist Ayla und Bernfried bewusst, allerdings vertrauen sie einerseits auf die Fähigkeiten der Gezeichneten, andererseits raten sie der Gruppe dazu, verkleidet und entsprechend maskiert zu reisen.

● Arngrimm ist ein entfernter Verwandter Bernfrieds, der unlängst in Mendena gekrönt wurde und Berichten zufolge auf Burg Talbruck nahe jener Stadt residiert. Er war schon lange als machthungrig bekannt, und nun regiert er mit Borbarads Legitimation und mit äußerster Härte. Angrimm gilt als aufbrausend und brutal, sein Vorgehen war schon immer direkt und schnörkellos. Inzwischen kursieren die abenteuerlichsten Gerüchte über ihn und seinen Hofstaat. Er soll über riesige Hummerwesen als Gardisten verfügen, zahllose Magier und Paktierer gehen sich angeblich in seiner Feste Talbruck ein und aus. Mit welchen Mächten er selbst im Bunde steht, mag sich niemand so recht ausmalen.

● In Eslamsbrück führen die Ritter vom Orden des Heiligen Golgari die Verteidiger an. In ihrem Besitz befindet sich ein Artefakt, Pallanais Licht, mit dessen Hilfe man möglicherweise Dietrad auf borongefällige Weise erlösen kann.

● Da die Tobimora Hochwasser führt, die Straßen entlang des Flusses überspült sind und auf dem Yslisee in den vergangenen Tagen mehrere Boote verschollen sind, ist es ratsam, die Landstraße nach Süden durch den Nebelwald zu nehmen und dann querfeldein bis Eslamsbrück zu reiten.

● Spätestens ab dort sollte die Gruppe als borbaradianische Söldner getarnt auftreten. Wenn sich dies für einzelne Charaktere partout verbietet, können diese als Gefangene mitgeführt werden. Die benötigten Verkleidungen sollten sich in Eslamsbrück problemlos besorgen lassen.

● Südlich des Nebelwaldes können die Feinde überall auftauchen – aber auch Verbündete. Selbst in den besetzten Gebieten gibt es noch viele Edle und auch einfache Landleute, die den Invasoren tapfer Widerstand leisten. So erzählt man zum Beispiel von den Taten des Barons Yelnan von Dunkelstein geradezu Wunderdinge.

● Die Helden werden nicht ewig Zeit haben, ihre Mission zu beenden. Niemand weiß, wann und wie lange Arngrimm auf seiner Burg weilt – und ob er Dietrad oder die Hauer irgendwann fortschaffen wird. Spätestens zum 450. Jahrestag des Heiligen Jarlak am 5. Travia sollten die Helden mit den Hauern zurück sein – Bernfried möchte diesen Tag nutzen, um eine deutliches Zeichen an seine Untergebenen zu setzen.

● Der Herzog lässt den Helden nahezu alles bereitstellen, was sie für das Gelingen ihrer Queste benötigen: Waffen, Pferde, Gold, Proviant, Heiltränke und selbst Artefakte zum Bannen niederer Dämonen von der Bannakademie lassen sich besorgen. Schließlich erhalten die Helden sogar noch einen Siegelring des Herzogs, der ihnen überall dort helfen wird, wo des Herzogs Siegel und Wort noch etwas gelten.

Der alte Druide

Wenn sich die Unterredung der Gezeichneten mit dem Herzog langsam dem Ende zuneigt – auf jeden Fall aber noch bevor sie das Kaminzimmer wieder verlassen haben –, betritt ein weiterer Gast den Raum.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kurzes Räuspern des Herzogs lässt die Gespräche in dem kleinen Raum wieder einmal verstummen. Als er gerade seine Stimme erhebt und zu sprechen beginnen will, unterbricht ihn jedoch das Knarren der Zimmertür. Ein Klopfen habt ihr nicht gehört. In Anbetracht dieser offensichtlichen Unhöflichkeit wendet sich auch Bernfried zornig dem Eintretenden zu, hält aber sofort inne, als er sieht, wer es ist. In der Tür steht ein gebeugter, sich auf einem Stock abstützender Mann mit langem, schlohweißem Bart und einer schmutzigbraunen Robe, deren Kapuze bis tief in die vom flackernden Kaminfeuer erhellte, faltenzerfurchte Stirn gezogen ist. Nachdem die greisenhafte Gestalt den leeren Blick ihrer milchig verschleierten Augen einmal wandern lässt, spricht sie Bernfried mit leiser, fast krächzender Stimme an: "Es ist Zeit, Herzog!"

"Ja", antwortet sich der Angesprochene betreten, "Ich habe Euch warten lassen. Doch seht mir dies nach, denn es waren noch einige Vorkehrungen zu treffen."

"Gewiss. Eine Weile haben wir auch noch."

Der Neuangetroffene sucht sich ohne weitere Umschweife einen Platz in der hintersten Ecke des Zimmers und überlässt dem Herzog das Feld, der sich seine leichte Verwirrung abschüttelt und sich wieder euch zuwendet: "Wo waren wir?"

Bei dem Neuankömmling handelt es sich um den blinden Druiden *Fyrnenbart der Alte*, den derzeit Geachtetsten der tobrischen Sumudiener. Mit dem frisch gekrönten Bernfried wird er noch in dieser Nacht die heilige Insel Sumus Kate im Yslisee aufsuchen, um dort ein geheimes Ritual abzuhalten, das traditionell jeder neue Herzog Tobriens hinter sich bringen muss. Dies können die Helden auf Nachfrage von Bernfried erfahren, weitere Details werden aber keinesfalls verraten.

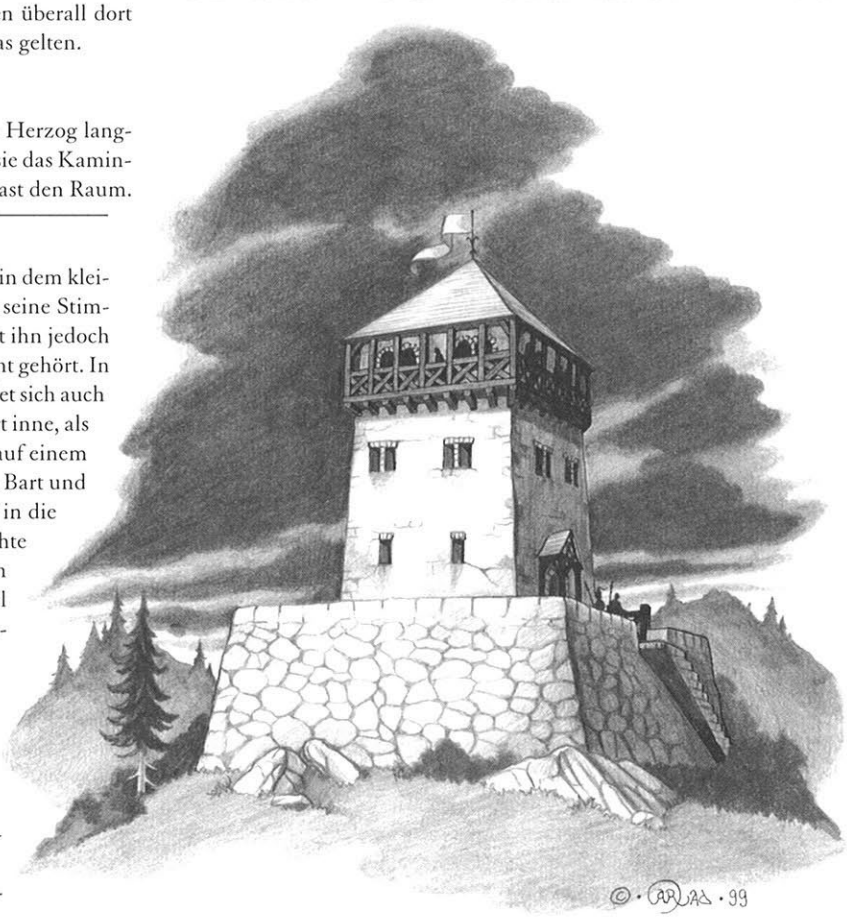
Der schweigsame Druide hält sich bis zum Ende der Unterredung im Hintergrund und wird sich in kein Gespräch verwickeln lassen. Im Szenario **Die Druiden von Sumus Kate** (siehe Seite 129) können die Helden dem Druiden erneut begegnen. Die Reaktion gerade der auswärtigen Geweihten (vor allem Aylas und Luceos) auf Frynenbarts Eintreffen ist durchaus skeptisch, doch Bernfried stört das nicht.

Start in Eslamsbrück

Wenn die Helden während der Schlacht um Eslamsbrück nicht über die Brücke, sondern stattdessen nach Eslamsbrück geflüchtet sind, müssen Sie sie auf einem anderen Weg ins Abenteuer führen.

Die Helden werden zunächst nicht wissen, was mit Dietrad geschah, durch die anschließende Belagerung der Stadt können sie sie nicht verlassen. Die Ereignisse auf dem Kronrat in Ysilia laufen dann ohne die Gruppe ab und Bernfried beauftragt zunächst einige ihm vertraute Kämpfer mit der Mission.

Die Helden bleiben bei den Verteidigern Eslamsbrücks, die nach der kurzen und ungewöhnlich ereignislosen Belagerung und dem Abzug von Lutisanas Heer vorsichtig die Gegend erkunden. Dabei können sie auf die von Bernfried ausgesandte Gruppe stoßen, die gerade in einen aufreibenden Kampf mit den Wasserleichen in der Tobimora und womöglich auch gegen den Vhacacheor (siehe Seite 152) verwickelt sind. Die Soldaten sind allesamt schwer verwundet oder tot, sodass die Helden den Auftrag der Gruppe übernehmen sollte – schon aus Sorge um Dietrads Seele.



Dem Feind entgegen

Die Reise durch die besetzten Gebiete ist alles andere als eine angenehme Überlandfahrt. Die Helden müssen als Söldlinge des Feindes getarnt agieren und sich dabei mit der eingeschüchterten und ängstlichen Bevölkerung auseinandersetzen. Selbst die Tiere sind in diesem Gebiet entweder ungewöhnlich scheu oder besonders aggressiv. Das Wetter ist meist regnerisch kühl, mitunter strahlt Praios' Mal aber auch gnadenlos über Schwarztobrien. Die Nächte dagegen sind kalt und in den Träumen lauern alptraumhafte Szenen.

Aufbruch aus Ysilia (8. Efferd)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr habt euch am Morgen des 8. Efferd auf dem Burghof eingefunden, dunkle Wolken hängen über euch, und der Landregen durchnässt eure Sachen. Schulter an Schulter steht ihr vor euren gesattelten Pferden, während die Erhabene Ayla den rituellen Segen spricht:
"Es segne uns Rondra, die Herrin des Krieges,
es bewahre uns Rondra, die Beherrscherin des Sturmes,
es erleuchte uns Rondra, die herrliche Löwin der Zwölfe.
Es stärke uns die Kraft des gleißenden Stahles
und unser Glaube, der als ehernes Schild vor uns steht.
Dein Wille, o Herrin, sei unser Befehl."
Ein einzelner Blitz zuckt über den Himmel im Südosten, dann hört ihr lang nachhallendes Donnergrollen. Es ist Zeit aufzubrechen.

Der erste Reisetag verläuft ungewohnt ruhig. Sobald die Helden den Flüchtlingsring um Ysilia durchquert haben, kommen sie auf verlassenen Straßen zügig voran. Gegen Mittag lässt sogar der Regen nach und gibt schließlich einen Blick auf den blauen Himmel und das wärmende Praiosmal frei.
Schon am Abend nach dem Aufbruch sehen die Helden im Licht der untergehenden Praiosscheibe den Rand des Nebelwaldes vor sich, eines verwunschenen Forstes, der sich vom Yslisee bis ins Vorland der Schwarzen Sichel erstreckt. In der klaren Vollmondnacht zieht eine sonderbare Himmelserscheinung die Aufmerksamkeit der Helden auf sich.

Die Niobarasnacht (8. Efferd, nachts)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wie gebannt blickt ihr hinauf zum Firmament, wo in dieser Nacht der Lauf der Gestirne auf wundersame Weise offenbar wird. Zunächst ist es nur ein schmaler Schatten, der sich vor das Madamal schiebt, langsam und bedrohlich. Wolfsgeheul ist zu hören. Allmählich verschwindet die leuchtende Scheibe, die eben noch die Nacht erhellte, in der verschlingenden Dunkelheit. Und im gleichen Maße, wie ihr Licht verblasst, beginnen unzählige Sterne kalt und glitzernd am Himmel zu funkeln – eine Niobarasnacht. Ist sie ein Zeichen Alverans oder dämonisches Machwerk? Im Norden, wo am Fuße von Drachensteinen und Schwarzer Sichel Ysilia, der Ausgangsort eurer Queste liegt, und im Osten, wohin der Weg euch führen soll, stehen die Sternbilder und Planeten besonders dicht und in auffälliger Konstellation.

Lassen Sie einen auf diesem Gebiet bewanderten Helden eine Probe auf *Sternkunde* ablegen und enthüllen Sie ihm entsprechend seines Erfolgs ein klein wenig, den Gutteil oder fast die gesamten Deutungen.
3 TaP:* In dieser Niobarasnacht kommt es zu einer Konjunktion des Madamals mit drei Planeten im Drachen, was über den Drachensteinen kulminiert. Darin stehen das verdunkelte Madamal und in Konjunktion Simia, Nandus und Kor.
6 TaP:* Diese Konstellation kann so gedeutet werden: Simia verheißt in Kombination mit dem Drachen die Entstehung von Triumph, Macht und Sieg, Nandus warnt davor, und Kor ruft zum Kampf gegen jenen, von dem die Sterne sprechen. Auch das verdunkelte Madamal verheißt wenig Gutes.
8 TaP:* Weitere Konstellationen: Marbo steht im Sternbild des Hundes (in Tobrien als Wolf angesehen), das in dieser Nacht das Schwert passiert. Der Kaiserstern steht tief.
10 TaP:* Diese Sterne verkünden, dass dem Herzogtum kriegerische, blutige Zeiten bevorstehen und dass es sich, wie auch das Reich des Kaisers, im Niedergang befindet.

Der Morgen dämmert bereits, als das Madamal endlich wieder in ungetrübtem Glanz am Firmament steht.

Der Herr der Nebelwölfe (9. Efferd, abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Reichslandstraße führt mitten durch den Nebelwald: Alte Eichen, mistelbehangen und von Haselnusssträuchern umgeben, säumen majestätisch den Wegesrand. Dorniges Schlehengestrüpp macht jedes Vordringen in die Tiefen des Wildes abseits der Straße so gut wie unmöglich.
Mit den Meilen verschlechtert sich der Zustand der Straße. Die Pflastersteine sind tief im morastigen Waldboden versunken, Wurzelwerk verhindert eine schnelle Gangart eurer Pferde. Kaum ein Sonnenstrahl durchdringt noch das dichte Blätterdach, und so weicht die üppige Vegetation bald der Eintönigkeit moosbewachsener Tannen und flechtenbehangener Fichten. Mit der Dunkelheit kommt der Nebel – Elfentränen werden die Tautropfen genannt, die mit den Nebeln vom Yslisee herüberziehen und eure Kleidung durchnässen.

Als die Nacht hereinbricht, halten sich die Helden noch immer tief im Nebelwald auf, der Heimat des Barons Gwendion von Nevelung, der auf dem Kronrat in Ysilia zugegen war, obwohl er bereits zu den Schwarzen Horden übergelaufen ist. Er kontrolliert mit seinen Schergen den momentan einzig gangbaren Weg von Ysilia nach Süden und wacht im Auftrag seines Meisters Borbarad über etwaige Truppenbewegungen der Herzoglichen.
Im Auftrag Arngrimms sollte er die Stimmung auf dem tobrischen Kronrat gegen Bernfried schüren und diesen dazu zwingen, die Hauer des Mendenischen Ebers zurückzuerobern. Die Heldengruppe, die dem Baron schon auf dem Kronrat aufgefallen war, weckt natürlich sein besonderes Interesse.

Wolfsbegegnungen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der flackernde Widerschein des Feuers lässt die unwirklichen Nebel weißlich glimmen. Doch sind es tatsächlich nur die Nebelschwaden, die wallen und wogen, oder bewegt sich da nicht jemand oder etwas im Wald? Unheilvoll und plötzlich, gerade so, als hätte sich der Nebel an vielen Stellen nur kurz verdichtet, treten auf lautlosen Pfoten Wölfe hervor – eine Handvoll erst, dann ein Dutzend und schließlich, ihr habt noch nicht mal zu den Waffen greifen können, umringen euch an die dreißig der unheimlichen Kreaturen, geifernd, mit hochgezogenen Lefzen, die milchigen Augen starr auf euch gerichtet. Ein tiefes Grollen dringt aus der Kehle des mächtigen Leitwolfes, der sich langsam nähert.

Baron Gwendion von Nevelung

Erscheinung: ein hochgewachsener, älterer Mann mit langen, silbergrauen Haaren und stechenden, hellblauen Augen. Gwendions Auftreten wirkt meist beunruhigend, gerade weil er selbst in angespannten Situationen eine unheimliche Ruhe und Gelassenheit ausstrahlt, die an die eines Wolfes erinnert. Stets zieht sich ein kleines Lächeln über seinen

schmalen Mund, wobei kaum jemand beurteilen kann, ob es Sympathie oder Spott ausdrückt.

Hintergrund und Charakter: Der Herr des Nebelwaldes und all der darin hausenden Kreaturen wuchs unter der Obhut eines Druiden zu einem Wissenden der Bäume und der Erde heran. Doch nach dem Tod seines Lehrmeisters geriet der ehrgeizige Jüngling schon bald in die Fänge einer borbaradianischen Sekte und schwor dem im Limbus gebannten Dämonenmeister die ewige Treue. Zum Baron des Kaiserreichs wurde er durch ein sinistres Beherrschungsritual, mit dem er den Reichstruchsessen verzauberte. Lange Jahre lebt er nun in Nevelung und gilt inzwischen als herzogentreuer, wenn auch etwas sonderlicher Untertan, der als Mittler zwischen dem zwölfgöttergläubigen Hochadel und dem mächtigen tobrischen Druidentum das Wohlwollen und den Schutz der tobrischen Herzöge genießt.

Tatsächlich ist Gwendion aber eine Spielernatur, die willkürlich Eide schwört und bricht, von Launen getrieben seine Herren verrät oder auch unterstützt – die Auswirkungen seines lästerlichen Tuns betrachtet er aber stets mit einem dämonischen Lächeln auf den Lippen. Gwendion ist ein Mann mit gepflegten Umgangsformen, der philosophische Ernsthaftigkeit und Humor verbindet, allerdings zur Skrupellosigkeit neigt, wenn man seinen Forderungen nicht Folge leistet. Appelle an den Treueschwur (Glauben an die Zwölfe, Patriotismus etc.), den er Herzog Bernfried erst vor kurzem geleistet hat, quittiert Gwendion nur mit einem belustigten Lächeln.

Seelentier: Silberwolf

Zitate:

"Wie recht Ihr habt, mein Herr. Nur ob dies auch Eure Untertanen so sehen – ich werde mein Bestes tun, es ihnen zu erklären."

"Sagt, sprach ich wirklich solche Worte? Na, und wenn schon!"

"Ein Feind ist er – glaubt mir. Ich würde Euch doch niemals hintergehen!"

Geb.: 967 BF *Größe:* 1,84 Schritt
Haarfarbe: silbrig grau *Augenfarbe:* hellblau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Druide, kompetenter Speichellecker
Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 17, KO 16
Wichtige Talente: Wettervorhersagen 16, Wildnisleben 16, Überreden (Lügen) 13
Wichtige Zauberfertigkeiten: Adlerschwinge Wolfgestalt 18, Alpgestalt 12, Balsam 10, Blick in die Gedanken 14, Eins mit der Natur 15, Fluch der Pestilenzen 11, Große Verwirrung 15, Halluzination 10, Hellsicht trüben 13, Herr über das Tierreich 17, Leib der Erde 16, Meister der Elemente 16, Nebelleib 17, Nebelwand und Morgendunst 15, Odem 13, Spurlos Trittlos 15, Tiergedanken 17, Wettermeisterschaft 15, dazu Amulett der Herrschaft, Miniatur der Herrschaft, Wachs der Herrschaft, Bann des Dolches, Lebenskraft des Dolches und Druidenrache

---

Die Nebelwölfe

Bei den Nebelwölfen handelt es sich um eine Abart der Silberwölfe, wie sie nur in Tobrien (und dort in größerer Zahl auch nur im Nebelwald) anzutreffen sind. Das Fell der überaus intelligenten und aggressiven Tiere ist von einem silbrig-nebligen Schimmer umgeben, der sie in den Tiefen des Nebelwaldes nahezu unsichtbar macht. In den Augen des abergläubischen tobrischen Landvolkes sind sie die Vertrauten der finsteren Druiden, die mittels Zaubermacht oftmals als Leitwolf ein ganzes Rudel anführen.

Nebelwolf

INI 9+1W6	**PA** 7	**LeP** 23	**RS** 2	**KO** 11
Biss:	**DK** H	**AT** 10	**TP** 1W6+3	
GS 12	**AuP** 100	**MR** 5	**GW** 5	

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)

Der Leitwolf der Nebelwölfe ist Baron Gwendion selbst, der sich vor den Augen der Helden in seine menschliche Gestalt zurückverwandelt. Mit freundlichen Worten – in diesem unwirtlichen Wald der schiere Hohn – begrüßt er die Reisenden im Land des Nebels. Ebenso beiläufig erkundigt er sich nach dem Wohin der Helden und erwähnt, dass er sie in Ysilia auf dem Kronrat gesehen habe.

Nutzen Sie als Meister jede Möglichkeit, die Ihnen ein hochstufiger Druide und Borbaradianer in Begleitung von 30 aggressiven Wölfen bietet, um zu versuchen, den Helden ihren Auftrag zu entlocken. Spielen Sie dabei ruhig mit dem Verdacht der Helden, es hier bereits mit einem Spion des Feindes zu tun zu haben.

Je nachdem, ob sie Gwendion hier schon mehr Wissen in die Hand spielen wollen oder die Helden standhaft bleiben, bestimmen Sie auch das folgende Auftauchen des Weißen Wolfes.

Der Weiße Wolf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ist markerschütterndes Wolfsheulen zu hören. Die Nebelwölfe klemmen kurz ihre Schwänze ein, bis sie sich mit Knurren und gefletschten Zähnen von euch abwenden und gierig und aufgeregt in den Wald starren. Auch die Augen Gwendions verfinstern sich. Mit den Worten "Bernfried wird sterben, wir werden seine gesamte Familie ausrotten." verwandelt sich der unheimliche Druide zurück in den Leitwolf der Nebelwölfe – und die Meute stürmt in den Wald.

Ihr aber seht in einiger Ferne, nur von eigenem weißen Licht umgeben, einen großen, stolzen Wolf mit weißem Fell, dessen Augen rot leuchten – und der schließlich mit in mächtigen Sätzen das Weite sucht, verfolgt von den Nebelwölfen Gwendions.

Bei dem Weißen Wolf handelt es sich um eine Erscheinung Jarlaks des Jägers, des ersten Herzogs Tobriens, der die Geschicke seines Landes noch immer als Firun-Heiliger verfolgt. Fürs Erste entkommt er Gwendion und den Nebelwölfen – und lockt sie so auch von den Helden fort.

Mit einem druidischen Ritual nimmt Gwendion am nächsten Tag Kontakt zu Arngrimm von Ehrenstein auf, vom vermutlichen Auftrag der Helden und dem Auftauchen des Weißen Wolfes berichten und auf weitere Anweisungen warten.

Über die Tobimora (10. Efferd)

Nachdem die Helden den Nebelwald ohne weitere Zwischenfälle passiert haben, erreichen sie schließlich die Stelle an der Tobimora, wo sie ihre letzte Schlacht geschlagen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Regentropfen prasseln aus einer dunklen Wolkenbank auf euch hernieder, als ihr am Ufer der Tobimora steht. Der größte Fluss Tobriens ist durch die ungewöhnlich starken Regenfälle der letzten Wochen und Monate angeschwollen und hat sogar die Brücke, die bei der Schlacht heftig umkämpft war, überflutet und so gut wie unpassierbar gemacht. Schemenhaft erkennt ihr durch den Regen am Nordufer die Mauern von Eslamsbrück, die sich trutzig gegen die finsteren Eroberer zu stemmen scheinen. Zwar seht ihr keine Belagerer – doch die Stadt befindet sich im Feindesland, marodierende Banden, Dämonen und Untote mögen hier immer noch lauern.

Eine Überquerung des Flusses wird nicht einfach, denn während sich an der Oberfläche tückische Strudel und wütend aufspritzende Schaumkronen zeigen, mögen in den Tiefen des Wassers finstere Dämonen lauern.

Prinzipiell gibt es vier Möglichkeiten, die Tobimora zu überwinden:

Schwimmen

Die Helden müssen gut 400 Schritt Wasser durchqueren, wobei ihnen der Fluss mit Ausnahme seines eigentlichen Bettes aber nur bis zur Hüfte reicht. Um durch den schnell fließenden Fluss zu schwimmen, muss jeder Held 20 TaP* in *Schwimmen*-Proben erreichen (denken Sie an die Erschwernisse durch BE, Kleidung und Ausrüstung, aber eventuell auch an Erleichterungen, wenn die Helden sich beispielsweise größere Holzstücke als Schwimmhilfen suchen). Jede benötigte Probe kostet unabhängig von ihrem Ausgang 1 Punkt Erschöpfung, was kein Problem darstellt, so lange die Erschöpfung die Konstitution des Hel-

den nicht übersteigt. (Weitere Regeln zur Überanstrengung finden Sie in **Basis 114**.) Für jede misslungene Probe schluckt der Held fauliges, nach Eisen schmeckendes Wasser und verliert dadurch W3 LeP. Inwieweit die Helden sich beim Schwimmen gegenseitig helfen und unterstützen können, sei ihrem Ideenreichtum und Ihrer meisterlichen Gnade überlassen.

Überdies haben sich Manifestationen aus Charyptoroths Domäne in den Fluten eingenistet und trachten danach, jedes Lebewesen auf immer in ihr kaltes und nasses Reich hinunterzuzerren. Sie manifestieren sich als plötzliche Strudel um einen Helden herum und geben ihm das Gefühl, dass Krallenhände nach ihm greifen und ihn in die nachtblauen Tiefen hinabziehen wollen. Bei jeder fälligen *Schwimmen*-Probe wird der Held attackiert (AT 8, keine Parade möglich): Gelingt die Attacke, so schluckt der Held Wasser und erleidet zusätzliche W6 SP.

Wenn die Helden die Pferde samt Gepäck schwimmen lassen sollten, kommen unerfahrene Pferde nur bei einer 6, erprobte bei 5–6 und Schlachtrösser bei 4–6 auf W6 am anderen Ufer an.

Floß

Am Ufer der Tobimora befindet sich genügend Baumaterial, um ein großes Floß zu bauen.

Anmerkung: Folgende Regeln können Sie als Richtwert nehmen. Wenn Ihnen das Nachhalten der jeweils erreichten TaP* zu aufwendig erscheint, können Sie die Leistungen Ihrer Helden auch grob abschätzen. Vor allem die eigentliche Überfahrt sollte eher ein spannendes Erlebnis als eine mathematische Berechnung sein.

Pro Person, die auf dem Floß Platz finden soll, müssen 8 TaP* angesammelt werden, für jedes transportierte Pferd 25 TaP*. Dabei können die Summe aus *Mechanik-*, *Holzbearbeitungs-* und *Fesseln*-Proben entstehen, wobei jeweils mindestens 10 % der TaP* aus jedem dieser Talente stammen muss. (Sie können auch weitere Talente zulassen, wenn Sie sie für sinnvoll halten.) Jede Probe dauert eine Stunde, wobei die Helden natürlich parallel arbeiten können.

Um vier Personen und vier Pferde zu transportieren, sind also 132 TaP* nötig, von denen jeweils 14 aus den oben genannten Talenten stammen müssen, die verbleibenden 90 aus beliebigen passenden Talenten. Jede misslungene Probe ist sinnlos vergangene Zeit, ein Patzer zieht 2W6 TaP* von der bisherigen Summe ab.

Achten Sie aber auch darauf, ob sich alle Helden am Bootsbau beteiligen oder wenistens einer von ihnen als Wache vor unliebsamen Überraschungen schützt.

Für die Überfahrt müssen 60 TaP* in *Boote Fahren*-Proben angesammelt werden, wobei bis zu drei Helden gleichzeitig mithelfen und Proben ablegen können. Jedes Mal, wenn diese Proben abgelegt werden, greifen jeweils zwei Daimoniden an. Jede gelungene Attacke verringert die Floßstruktur um W6 Punkte. Sobald die Struktur auf diese Weise um ein Viertel sinken, dann zerbricht es und die Helden und Pferde stürzen ins Wasser. Den Rest der Strecke müssen sie nun schwimmen (siehe oben), wobei für jeweils 3 fehlende TaP* in *Boote Fahren* noch für 1 TaP* geschwommen werden muss.

Magie

Die beste Möglichkeit ist die Beschwörung eines Elementargeistes der Luft oder des Wassers (Beschwörung um 3 Punkte erschwert wegen dämonischer Präsenz). Möglicherweise haben die beiden Konzilsmagier den Helden auch ein entsprechendes Artefakt auf den Weg gegeben. Ein TRANSVERSALIS ist ebenfalls eine denkbare Alternative (bei der allerdings auch Gefahren drohen), für einen SOLIDIRID ist der Fluss zu breit.

Brücke

Sollten die Helden noch ihre Pferde mitführen wollen, ist die überflutete Brücke die beste Möglichkeit, die Tobimora zu überqueren. Die Position der Brücke ist durch Pfeiler markiert, dennoch kann es geschehen, dass ein Held mit seinem Pferd über den seit der Schlacht nicht mehr von einem Geländer geschützten Brückenrand fällt oder über einen unter der trüben Wasseroberfläche treibenden Leib stolpert (*Orientierungs*-Probe) und plötzlich in den Fluten verschwindet.

An der Brücke verbanden sich Charyptoroths nachtblaue Tiefen mit Thargunitoths Kräften, die im Magnum Opus der Nekromantie nach der Schlacht beschworen wurden. So entstanden unter anderem fünf aufgedunsene Wasserleichen, die vor den Abenteurern geisterhaft emporsteigen und sie mit fauligen Armen angreifen.

Wasserleiche

Hände	**INI** 5+W6	**AT** 7	**PA** 0	**TP** 1W+3		**DK** H
Biss	**INI** 5+W6	**AT** 8	**PA** 0	**TP** 2W+2		**DK** H
LE 40	**AU** unendlich	**KO** 15	**MR** 12	**GS** 3	**RS** 2	**GW** 7

Besonderheiten: Um sich den Wasserleichen zum Kampf zu stellen, sind MU-Proben +2 zu bestehen. Die Wasserleichen kämpfen nach den Regeln des Ringkampfs, verursachen aber echten Schaden. Sie können nur dann einen Biss ansetzen, wenn sie ihren Gegner niedergerungen haben.

Im hüfthohen Wasser kämpfen die Helden mit um je einen Punkt verringerten AT/PA-Werten. Beachten Sie auch Einbußen aufgrund des Nachteils *Totenangst* oder eines Traumas, das durch die vorangegangene Schlacht ausgelöst worden sein kann.

Wenn Sie Ihren Helden alles abfordern wollen, dann haben die Magier des Schwarzen Heeres den Dämon Vhacacheor (siehe auch **MGS** S. 74) als Brückenwächter beschworen.

Das Schlachtfeld (10. Efferd)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schweigend bewegt ihr euch über das Schlachtfeld, wo sich vor Wochen die Kaiserlichen und Borbarads Knechte ein blutiges Gemetzel lieferten. Morgennebel liegt über den Marschen, nur das Krächzen einiger Krähen und Raben durchdringt die Grabesstille. Bei jedem Schritt gibt der weiche Morast nach, es scheint fast so, als würde der Boden nach euch gieren. Und obwohl ihr niemanden sehen oder hören könnt, spürt ihr doch, dass ihr beobachtet werdet.

Nach dem gewaltigen Magnum Opus sind nur noch wenige Leichen zurückgeblieben, und die Golgariten konnten über diese Borons Segen sprechen, auf dass keine Knochenfresser und Ghule über sie herfallen können. Dennoch haben es die Boron-Diener nicht geschafft, alle Spuren der Schlacht zu beseitigen.

Die Helden könnten persönliche Besitztümer gefallener Kameraden finden, Kupferstiche, bestickte Tücher oder geschnitzte Figürchen. Vielleicht stolpert auch jemand über die Leiche eines Freundes oder eine auffällige Waffe, die dieser getragen hat. Die Stimmung sollte weniger gefährlich als vielmehr bedrückend sein.

Eslamsbrück (10. Efferd)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Völlig durchnässt und erschöpft erreicht ihr das Stadttor von Eslamsbrück und begehrt Einlass. Von den Zinnen werdet ihr misstrauisch beäugt, erst nach einer Weile öffnet sich das Tor. Als ihr eintretet, werdet ihr von zehn Gardisten umstellt, die drohend ihre Hellebarden auf euch gerichtet haben. Ein Weibel in zerschlissenem Lederharnisch fragt euch barsch nach euren Namen, wo ihr herkommt und wohin ihr wollt.

Die Angst vor Spionen des Dämonenmeisters ist verständlicherweise groß. Erst, wenn die Helden das Siegel Bernfrieds vorgezeigen, werden die Waffen gesenkt. Es folgt ein etwa einstündiges Verhör, in dessen Verlauf die Helden erklären müssen, was sie hier wollen. Erst wenn die Soldaten sicher sind, dass sie keine feindlichen Spione vor sich haben, werden die Helden entlassen.

Unter knappen Entschuldigungen führt der Weibel die Gruppe durch die Gassen der Stadt zum Anwesen des Vogtes Eberhelm von Darbonia-Schnattermoor, in dem nun auch die Golgariten ihr Quartier bezogen haben.

Durch die Stadt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eslamsbrück bietet einen traurigen Anblick: Die Leute gehen gebückt, ihre Augen scheinen jeglichen Glanz verloren zu haben – ihre Hoffnung ist angesichts der niederhöllischen Armeen, die über das Land ziehen und die Welt in Dunkelheit stürzen, geschwunden. Von den Mauern der Stadt aus mitansehen zu müssen, wie das Entsatzheer geschlagen wurde, hat auch viele Veteranen jeglicher Hoffnung beraubt. Selbst die Häuser wirken alt und grau, der Glanz des Praios-Tempels ist nur noch matt, und selbst die Statue der Löwin vor dem Rondra-Tempel erscheint euch ungewohnt schwächlich.

Durch das Öffnen der Tore zur Siebten Sphäre und vor allem die unheilige Durchführung des *Magnum Opus der Nekromantie* auf dem Schlachtfeld nahe der Stadt haben sich endgültig Verzweiflung und Niedergeschlagenheit über das Land gelegt, die von Ihnen in allen Facetten geschildert werden sollten: Ein Viertel der Bevölkerung ist angesichts der Invasion geflohen, die Stadt wird von nicht einmal mehr 100 Kämpfern verteidigt – Golgariten, Gardisten und Überlebende der Schlacht. Mitten im Feindesland ist Eslamsbrück von der Versorgung abgeschnitten und dazu verdammt, bald zu fallen.

Beratung beim Stadtvogt

Das Haus des Eslamsbrücker Stadtvogtes Eberhelm ist ein Wehrgebäude im Beilunker Stil an der östlichen Stadtmauer. Das Rabenbanner der Golgariten weht im Hof, überall sind Ordensmitglieder auszumachen. Den Helden wird trockene Kleidung und Essen gegeben, zudem eine beheizbare Kemenate als Bleibe für die Nacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kurz bevor die Sonne im Westen untergeht, tritt sie zum ersten Mal an diesem Tag hinter der finsteren Wolkenbank hervor und sendet ihren roten Schein durch die hohen Fenster des Großen Saals, in den ihr von der Wache geführt werdet. Hier erwarten euch die Anführer der Verteidiger Eslamsbrücks: Vogt Eberhelm von Darbonia-Schnattermoor, ein breitschultriger Landmann, und der Golgariten-Bruder Stahe von Feldbruch, ein schlanker, dunkelhaariger Ritter.

Vogt Eberhelm ist sichtlich niedergeschlagen, Zweifel zerfurchen sein bärtiges Gesicht, er spricht mit tiefer, trauriger Stimme. Frater Stahe ist dagegen willens, alles in seinen Kräften Stehende gegen die Invasoren zu unternehmen, und wird die Helden in jeder Hinsicht in ihrem Vorhaben bekräftigen.
Die beiden begrüßen die Gesandten Bernfrieds und sind begierig zu erfahren, was auf dem Kronrat zu Ysilia vorgefallen ist, und ebenso neugierig, was die Mission der Helden betrifft. Vor allem der desillusionierte Vogt Eberhelm bringt zum Ausdruck, dass er eine Reise zur Burg Talbruck, die von den Anhängern Borbarads in ein 'Refugium der Finsternis' verwandelt wurde, für ein hoffnungsloses Unterfangen erachtet: "Ihr mögt mit der Götter Hilfe dort hineinkommen – doch heraus kommt Ihr nur über Borons Reich ... oder das seiner niederhöllischen Gegenspielerin."
Geben Sie den Helden das Gefühl, dass man sie zwar nach Kräften unterstützt und ihren Einsatz als sehr tapfer betrachtet, aber eigentlich schon für tot hält: "Wir werden für Euch beten, auf dass Ihr Einzug halten werdet in eines der zwölfgöttlichen Paradiese."
Bedeckung bekommen die Helden nicht mit auf den Weg, da alle Kämpfer in der Stadt gebraucht werden. Auch werden der Vogt und einige seiner Veteranen kurz vor der Abreise noch einmal eindringlich auf sie einreden, weil sie der Meinung sind, die Helden könnten bei der Verteidigung der Stadt sinnvoller ihr Leben lassen. Wenn die Helden dies ablehnen, werden ihnen aber keinerlei Steine in den Weg gelegt. Wackere Helden werden überall gebraucht, und jeder aufrechte Streiter höheren Standes (und dazu zählen die Gezeichneten mittlerweile) muss selbst entscheiden, wo und wie er seiner Sache dienen kann. Sollten die Abenteurer keine Pferde (mehr) besitzen, stellt man ihnen erprobte Warunker Schecken zur Verfügung.

Auf die Frage nach Berichten über den Weg nach Mendena bekommen die Helden vor allem wilde Gerüchte von menschenverschlingenden Dämonen hören, von der starken Truppenpräsenz der feindlichen Seite und selbst von einer seltsamen Wandlung des Landes, in dem alle Wesen aggressiver und hinterhältiger werden. Vor allem sollte man kein Wasser von dort trinken und lieber gut gefüllte Wasserschläuche mitnehmen. Zum Glück gebe es aber auch noch, so heißt es immer wieder, einige wenige Widerstandsgruppen, die einem, wenn man sehr, sehr großes Glück hat, beistehen könnten – wie etwa jene des tapferen Barons Yelnan von Dunkelstein.
Auch wenn die Helden ihren Auftrag nicht verraten wollen, müssen sie zumindest von Feldbruch um den sagenumwobenen Schatz der Golgariten bitten: Tatsächlich befindet sich eine borongefällige Reliquie im Besitz der Golgariten, die sie den Helden zum Zwecke der Erlösung Dietrads nach kurzen Beratungen überreichen. Falls die Helden bisher auf eine Verkleidung verzichtet haben, legen ihnen die mit dem Feind vertrauten Golgariten noch einmal nahe, sich zu verkleiden. Notfalls können sie auch mit erbeuteter Ausrüstung helfen.

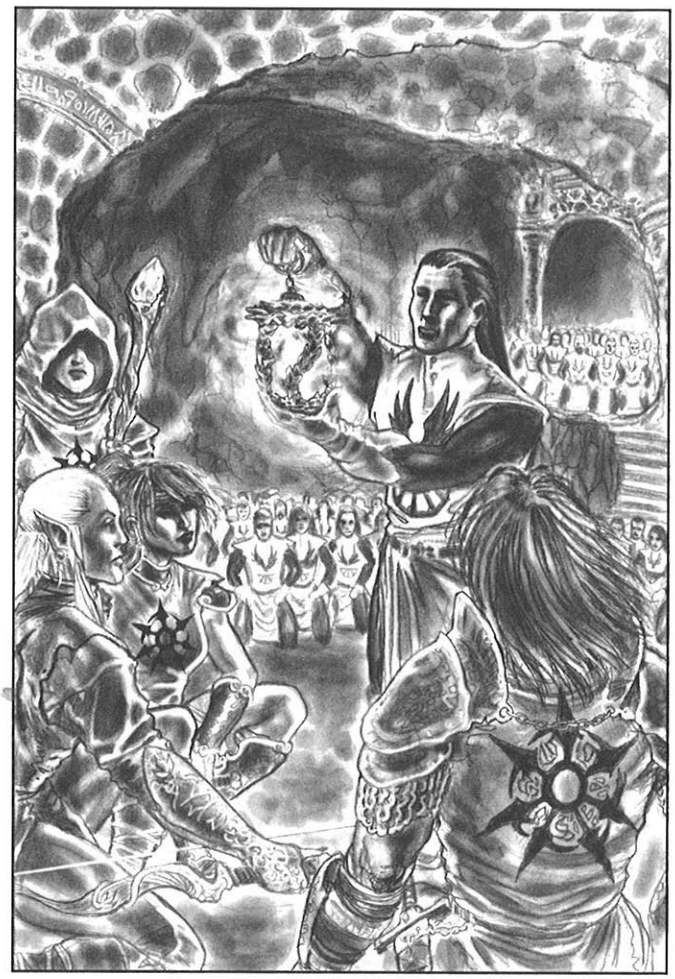
Das Märchen

Bevor sich die Helden schlafen legen, sollten sie an einem Lagerfeuer vorbeigehen, an dem eine Handvoll Soldaten beieinander sitzen. Ein Becher mit Gebranntem wandert umher, ehrfurchtsvoll, aber auch freundlich werden die Gezeichneten herangewunken. Nutzen Sie diese Gelegenheit einerseits, um den Helden in Form der aufschauenden Soldaten ein wenig zu schmeicheln, andererseits aber auch, um das Märchen um Jarlak und den Mendenischen Eber vorzutragen (siehe S. 127).

Land im Zwielicht (11. bis 20. Efferd)

Pallanais Licht (11. Efferd, morgens)

Am nächsten Morgen wird alles für den Aufbruch der Helden vorbereitet sein, dann will man ihnen auch die Reliquie übergeben.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Landmeister Stahe von Feldbruch hält im Großen Saal vor euch und den versammelten Golgariten eine kurze Messe ab und bittet den Herren des Schlafes und des Todes um neue Kraft im Kampf wider die Kreaturen des Finsteren. Dann enthüllt er vor den Augen der staunenden Gläubigen eines der wichtigsten Artefakte seines Ordens: eine silbern glänzende Laterne von urtümlicher Form. Ihr erkennt in den feinen Ziselierungen Bilder von Drachen und anderen Ungeheuern, die Zeichen Borons und Uthars. Blutachate auf der Laterne erzeugen ein tiefrotes Farbenspiel. Mit Ehrfurcht übergibt euch der Golgarit die Lampe: "Dies ist Pallanais Licht. Entzündet seine Kerze, wenn Untote und Wiedergänger zugegen sind, und ihre unheilige Existenz wird beendet. Doch gebt Acht: Die Kerze ist im Nu abgebrannt, so dass Ihr sie wahrscheinlich nur einmal benutzen könnt – um Dietrads Seele zu befreien. Die Zwölfe mögen mit Euch sein."

Die Silberlaterne wurde in grauer Vorzeit – angeblich von Zwergenhand – gefertigt. Auf verschlungenen Pfaden in den Besitz eines Boron-Priesters gelangt, wurde das Artefakt später vom Raben von Punin dem Gott des Todes geweiht, um die Kreaturen Thargunitoths zu vernichten. Damit ist Pallanais Licht ein Artefakt von großer Macht, das, zu verschiedenen Zeiten von berufenen Dienern der Zwölfe entzündet, großen Segen bewirkte, alleine durch seine Präsenz aber schon Zuversicht und Hoffnung verspüren lässt. Die Laterne lässt sich noch zweimal entzünden.
So lange die Helden Pallanais Licht bei sich tragen, sind alle MU-Proben beim Anblick von Untoten um 2 Punkte erleichtert.

Aufbruch

Der Regen hat aufgehört, vor den Helden liegt die Straße nach Mendena – mitten durch das verfluchte Land. Sie müssen sich ihren Weg direkt durch das vom Feind eroberte Gebiet schlagen, das vor allem seit den Namenlosen Tagen nicht nur von Söldlingstruppen des Dämonenmeisters, sondern auch von ungebundenen übernatürlichen Wesenheiten durchstreift wird, die immer auf der Suche nach dem warmen Blut der Lebenden sind. Landschaft, Pflanzen und Tiere sind unnatürlich geworden, durchdrungen von der dämonischen Präsenz, die sich über ganz Tobrien ausbreitet. Einige Dörfer sind verlassen, doch in vielen leben noch immer die verängstigten Bewohner unter der Knute ihrer neuen Herren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr befindet euch nun im Land des Zwielichts, wo die finster hängenden Wolken den Tag der Nacht gleichmachen. Die Bäume scheinen bedrohlich ihre Äste über euch auszustrecken, Wiesenblumen blühen blutrot und todesschwarz anstatt sonnengelb und himmelblau.

Für die Reise zur Burg von Mendena benötigen die Helden trotz der guten Straße über eine Woche, da sie durch schlechte Witterung und Weghindernisse aufgehalten werden. Die hier beschriebenen Begegnungen können Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt und in beliebiger Reihenfolge einflechten, weitere Anregungen finden Sie in **Kapitel II** ab S. 107, Durch verfluchte Lande
Bedenken Sie dabei auch, dass das Land immer stärker unter Agrimoths Einfluss gerät: Zu Beginn der Reise ist es noch relativ harmlos, einzelne Tiere sind aber schon von einer dämonischen Form der 'Schwarzen Wut' befallen. Später stürzen sich dann selbst Singvögel wie im Wahn auf Reisende, Rehe zerfleischen sich gegenseitig, und viele scheue Tiere greifen die Helden an. Prinzipiell können Sie alle Tiere auf die Helden hetzen, die laut **ZBA** in Tobrien leben. Erhöhen Sie dabei aufgrund der Schwarzen Wut die Angriffswerte ein wenig, die Parade können Sie dagegen leicht absenken.
Irgendwann wird das Land an sich zu einer wirklichen Gefahr. Sumpflöcher tauchen unvermittelt auf, Bäume greifen und schlagen nach Menschen. Manchmal ist dafür sogar ein Arkhobal (siehe auch **MGS 60**) verantwortlich, der ein kleines Wäldchen pervertiert hat. Dazu kommen noch andere Dämonen Ihrer Wahl, die vor allem Charyptoroths und Agrimoths Domänen zuzuschreiben sind (siehe auch **MGS 58f.**), sowie natürlich zahllose Untote (siehe auch **MGS 77f.** und in diesem Band auf S. 105, *Der Hauch der Niederhöllen*).

Schwarze Wut

In einem Waldstück werden die Helden von W3+1 wild gewordenen Keilern attackiert. Die Wildschweine sind an einer Abart der Tollwut erkrankt, die viele Tiere des Waldes befallen hat. Nach W3 Kampfrunden fallen die Keiler in einen Blutrausch, in dem sie ungewöhnliche Kraft entwickeln (Werte hinter dem Schrägstrich).

Keiler
Stoß/Biss **INI** 8+W6 **AT** 13/15 **PA** 5/2 **TP** 1W+4/2W+3 **DK** H
LE 44 **AU** 60 **KO** 14 **MR** 2 **GS** 10 **RS** 2 **GW** 11
Besonderheiten: Überrennen (8, 2W6) / Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

Wenn die Helden nach dem Kampf das Waldstück genauer erkunden, finden sie immer wieder Spuren der Schwarzen Wut. Zwei Rehe traktieren sich mit Tritten und Bissen, während sie die Leiche eines Hirsches zertrampeln, ein Vogel schubst den frisch geschlüpften Nachwuchs aus dem Nest. Unter der Wurzel eines schwarzborkigen Baumes sind die Überreste einer zerdrückten Dachsfamilie zu finden.
Doch nicht nur dieses Waldstück ist Opfer der Pervertierung des Landes geworden: Die Helden können in den nächsten Tagen Seen entdecken, in denen Fische leblos an der Oberfläche treiben oder vom Schilf einen Schritt über der Wasseroberfläche gehoben wurden, wo sie gestorben sind. Die Äste zweier Bäume scheinen aufeinander einzuschlagen, eine Wiese ist vertrocknet, obwohl es seit Tagen regnet, und die Beeren eines Himbeerstrauches sind plötzlich giftig (4 SP pro Beere).

Kinder des Krieges

Den Helden kommen gut drei Dutzend Flüchtlinge entgegen: Bauern und Landleute, gezeichnet vom Schrecken des Krieges, verwundet und zerschunden. Sie haben Golgaris Schwingen ebenso oft wie die Flügel der Karakilim rauschen hören, sind aber nur spärlich bewaffnet und können sich kaum der Angriffe marodierender Söldnerhaufen erwehren. Wenn sich die Helden als Streiter gegen Borbarads Truppen zu Erkennen geben, können die Flüchtlinge der Gruppe unter Tränen von ihrem Dorf vier Tagesmärsche östlich berichten, das von den schwarzroten Truppen besetzt wurde. Die Travia-Geweihte wurde erst verstümmelt und dann an das Ortsschild genagelt, wo sie die Vertreibung der Dorfbewohner mit ansehen musste. Nachdem die Dörfler etwa 80 Schritt weit gekommen waren, befahl der Kommandeur seinen Schützen ein Übungsschießen, dem fast die Hälfte der Flüchtenden zum Opfer fiel. Seitdem zieht die Gruppe nach Westen. Die Dorfschulzin bittet die Helden flehentlich um Geleit, dass diese ob ihres Auftrags nicht gewähren können.
Wenn die Abenteurer später nach Eslamsbrück zurückkehren, werden sie erfahren müssen, dass die Flüchtlinge die Stadt nicht erreicht haben. Sollten die Helden auf eine Idee kommen, wie sie den Flüchtlingen (ohne eigene Umwege in Kauf zu nehmen) dennoch helfen können, sollten Sie dies honorieren, indem Travia ihnen in einem geeigneten Moment beisteht.

Verwundete Soldaten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Nebel ist dicht, so dass ihr kaum weiter als ein halbes Dutzend Schritt weit sehen könnt. Nervös haltet ihr eure Waffen griffbereit und lauscht den Geräuschen eurer Umgebung. So entgeht euch auch nicht das leise Wimmern und Stöhnen vor euch am Wegesrand.
Vorsichtig geht ihr weiter und entdeckt hinter einem kleinen Gebüsch vier zerschundene Körper in schwarz-roten Wappenröcken. Zwei Soldaten sind bereits tot, ihre Körper weisen fürchterlich Verbrennungen auf, von ihren Gesichtern ist ebenso wenig übrig wie von der Haut an Armen, Händen und Beinen. Die beiden anderen weisen zahllose Wunden auf, dem einen fehlt ein Arm, so

dass das Schultergelenk offen sichtbar ist. Als euch die beiden Verwundeten sehen, wimmern sie um Erlösung und betteln um ihren Tod – und die Gnade der Götter.

Für die beiden Soldaten kommt jede Hilfe (außer durch massiven Einsatz von Heilzauberei) zu spät. Die gnädigste Lösung ist in der Tat ein schneller und schmerzloser Tod. Lassen Sie Ihren Helden etwas Zeit für eine Diskussion darüber, ob und wie man dem Feind Gnade gewähren sollte. Ein Geweihter könnte für die Seelen der beiden beten, zumindest sollten die Körper aber bestattet und im Sinne Borons vor einer Auferstehung als Untote geschützt werden, falls das der Gruppe durch einen Geweihten möglich ist.

Gefangenentransport

Vor sich sehen die Helden einen Wagenzug, der in dieselbe Richtung unterwegs ist wie sie. Drei Käfigwagen transportieren Gefangene, die von zehn Söldnern, zwei Zauberkundigen und fünf Goblins eskortiert werden. Die Gefangenen sind zum Teil (latente) Zauberkundige aus tobrischen Dörfern, die Borbaradianer als Kraftquelle für den MAGISCHEN RAUB benötigen, zum Teil Handwerker, die in Mendena bei der Reparatur von Kriegsgerät behilflich sein sollen.
Machen Sie den Helden klar, dass ein Befreiungsversuch praktisch hoffnungslos ist und ihre Aufgabe woanders liegt – und provozieren Sie anschließend dennoch ihr Eingreifen. Die Werte der Gegner finden Sie im Anhang auf S. 152.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr habt euch gerade dazu entschlossen, den Gefangenen schweren Herzens nicht zu helfen, und wollt eure Blicke von den Verdammten abwenden, als im vordersten Wagen ein junger Bursche kraftlos zu Boden sackt. Der Wagenzug hält daraufhin an, und zwei feindliche Soldaten treten mit einem der Kuttenträger an den Wagen. Sie gestikulieren kurz, dann wird der Käfig geöffnet, damit die Goblins den bewusstlosen Jungen aus dem Wagen zerren und mitten auf die Straße fallen lassen können. Anschließend setzt sich der Zug wieder in Bewegung – und die Zugtiere der beiden hinteren Wagen zertrampeln den Leib des Unglücklichen, der zuckend zurückbleibt.

Falls sich Ihre Helden abermals wie echte Helden verhalten wollen (oder sie noch Vorwürfe plagen, dass sie den Flüchtigen nicht beistehen konnten), so konfrontieren Sie sie mit den harten Konsequenzen eines schweren Kampfes. Andernfalls müssen die Helden den Wagenzug umgehen, um nach Mendena zu reisen, wenn sie sich nicht dem Tempo des Transportes anpassen wollen.
Prinzipientreue Helden können (abhängig von ihren Prinzipien, etwa Schutz von Bedürftigen) in einen moralischen Konflikt geraten, der sie in den nächsten Tagen nachdenklich und zögerlich werden lässt – der MU-Wert sinkt für 3 Tage um 2 Punkte.

Geisterstunde

Mitten in einer der kühlen Nächte tritt eine Gestalt aus dem Dunkel an den wachenden Helden heran: Offenkundig ein versehrter Söldner, dem eine Hand fehlt und in dessen linkem Auge noch der Schaft eines Pfeils steckt. Er trägt den schwarz-roten Wappenrock der Invasoren, und doch sieht er gebrechlich und mitleiderregend aus. Seine ganze Erscheinung wirkt transparent. Der unheimliche Söldner bittet den Helden mit Grabesstimme um einen Schluck Wasser und einen Kanten Brot sowie einige Stunden in der Sicherheit des Lagerfeuers.
Es handelt sich bei dem Fremden um einen Geist, einen getöteten Borbaradianer, dem der Einzug in Borons Reich aufgrund seiner Gräueltaten verwehrt wurde. Entsprechen die Helden seiner Bitte, so ist er erlöst und entschwindet langsam. Ziehen die Helden es vor, den Fremden zu bekämpfen, orientieren Sie sich an den Werten für einen Spuk (siehe **MGS 111**).

Rote Krone auf schwarzem Grund

Ein Heerhaufen von über 50 Söldnern, Orks und Goblins sowie einigen Untoten (die in einem schwarz verhängten Karren 'übertagen') kommt den Helden entgegen, angeführt von einigen Rittern, die stolz das Banner mit der Siebengehörnten Dämonenkrone vor sich her tragen. Sie sind Entsatz für das große Heer, das mittlerweile vor Warunk liegt.
Wenn die verkleideten Helden offen auf die Söldner zulaufen und sich nicht allzu freundlich zeigen, könnte es ihnen gelingen, die Feinde zu täuschen.
Ein Offizier spricht die Helden an und verwickelt sie in ein heikles Gespräch. Abhängig vom Talentwert in *Überreden* oder *Überzeugen* des wortführenden Helden können Sie sich schnell auf dessen Antworten einlassen oder kritisch nachfragen.
Wollen die Helden eine offene Begegnung vermeiden, sollten sie sich schnellstens im Unterholz verstecken. Verlangen Sie einige Proben auf *Sich Verstecken* – erschwert um den BE-Wert. Bei Misslingen wird ein misstrauischer Söldner nach der Quelle der verdächtigen Geräusche suchen, so dass die Helden ihn gegebenenfalls lautlos beseitigen müssen. Doch sie haben Glück: Im Heerbann Borbarads ist sich jeder selbst der nächste, keiner hat ein Auge auf den anderen. So wird keiner den Söldner vermissen, und die Helden entgehen einer Entdeckung.
Werte für Söldner finden Sie im Anhang auf S. 152.

Der Weiße Wolf erneut

Nachts haben die Helden immer wieder das Gefühl, neugierig beäugt zu werden. Oftmals ist das Heulen eines einfachen Wolfes zu hören, am Morgen lassen sich – wenn auch nur nach einer gelungen *Fährtensuchen*-Probe +10 – Spuren des Tiers finden. Ein aufmerksamer Beobachter mit Dämmerungssicht kann nach einer geglückten *Sinnenschärfe*-Probe +15 sogar erneut den weißen Wolf erkennen, dem die Helden schon im Nebelwald begegnet waren und der das Lager der Helden beobachtet, sich dann aber schnell zurückzieht.
Von Gwendion von Nevelung und seinen grauen Nebelwölfen ist allerdings nichts zu sehen.

Berichte und Gerüchte

Die folgenden Informationen können die Helden in den besetzten Gebieten und in Mendena von Flüchtlingen oder dem Feind erhalten (oder auch auf Burg Talbruck erlauschen):

- Die Schlacht bei Eslamsbrück verlief nicht so, wie sich Borbarad erhofft hatte, da Lutisana von Perricum nicht zuerst die Stadt eingenommen hat, wie der Meister es befohlen hatte (wahr). Die Marschallin musste dafür mit dem ihr verbliebenen Auge zahlen (falsch).
- Der Meister Borbarad selbst hat dem Kaiserlichen Entsatzheer Unwetter und Seuchen geschickt, um deren Vorankommen zu erschweren. (Das Wetter war zwar nicht natürlichen Ursprungs, aber auch nicht auf Borbarads persönliches Eingreifen zurückzuführen.)
- In Mendena wurde der rechtmäßige Herzog Arngrimm von Ehrenstein gekrönt, legitimiert durch die Hauer des Mendenischen Ebers (gekrönt wurde er, über seine Rechtmäßigkeit lässt sich diskutieren). Bernfried trägt weder die Hauer noch das Schwert Schalljarß, die beiden wichtigsten Insignien der Herzogenwürde (wahr). Damit ist klar, wer der wahre Herzog Tobriens ist (Ansichtssache).
- Borbarad hat die Prinzessin Walpurga von Weiden gefangengenommen (wahr) und persönlich auf seine Seite gezogen. Sie wird fortan die Truppen anführen (falsch).
- Der unheimlichste Heerführer in Borbarads Gefolge soll ein uralter schwarzer Drache sein, der seit kurzem besonders die Untotenheere zu kommandieren scheint (wahr). Außerdem wurden auch Magier gesehen, auf deren Beschreibung Galotta (wahr), Xeraan (wahr) und Tarlisin von Borbra (falsch) passen.

Ungewöhnliche Hilfe (20. Efferd)

Nur wenige Meilen vor Mendena, der Weg umrundet gerade einen Felsen von gut 10 Schritt Durchmesser, laufen die Helden in einen Hinterhalt. Vor ihnen steht ein Reiter in schwerer Rüstung auf der Straße

und beginnt sofort einen Lanzenangriff – unabhängig von der Gewandung der Helden. Gleichzeitig springen vier Söldner aus dem Gebüsch, während zwei Angreifer vom Felsen aus mit Pfeilen schießen.
Die Werte für Reiter und Söldner finden Sie im **Anhang** auf S. 152.
Wenn der Kampf gerade tobt und die Helden erste schwere Blessuren erlitten haben, kommt unerwartete Hilfe.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die Söldnerin hat (*Held*) gerade einen wuchtigen Schlag verpasst. (*Anderer Held*) steht nur noch wankend und blutüberströmt, und ihr fragt euch, ob ihr die Sieger in diesem Kampf sein werdet, als plötzlich aus dem Wald weitere Kämpfer springen: Ein schwarzhaariger Mann, der mit dem Ruf "Für die Zwölfe!" sein Breitschwert schwingt und ... Orks – ein ganzes Dutzend, das sich brüllend auf eure Gegner wirft.

Nach kurzem Kampf sind die Söldner besiegt und sterben mit einem Ausdruck des Erstaunens im Gesicht. Die Orks achten darauf, dass ausnahmslos alle getötet werden und schießen auch den fliehenden Reiter vom Pferd. Der Krieger stellt sich als Baron Yelnan von Dunkelstein vor (eben jener, von dem sowohl in Ysilia als auch in Eslamsbrück so viel gesprochen wurde): "Es war mir eine Ehre, Euch beistehen zu können, werte Freunde. Und es ist mir eine Freude, in diesen betrüblichen Zeiten Waffengefährten begrüßen zu dürfen, die auf der rechten Seite stehen. Meine Späher haben euch seit gestern Abend beobachtet – und es freut mich sehr, Verbündete in des Feindes Waffenröcken gefunden zu haben."

Yelnan von Dunkelstein, Baron zu Kummersfelden

Erscheinung: Der Baron ist ein schwarzhaariger Mittdreißiger mit fein geschnittenem Bart. Er trägt einen grauen Waffenrock und einen Umhang aus Wolfsfell.
Geschichte: Er ist schon seit langem ein Anhänger Borbarads, herrscht in seiner Baronie mit Willkür und hat zudem eine Orkbande unter seinem Befehl. Yelnan sieht in Borbarads Rückkehr eine Möglichkeit, Macht zu gewinnen, und verbündete sich darum mit den Schergen des Bethaniers.
Charakter: Yelnan ist ein herrischer Mann, der Untergebene aus Gewohnheit anschreit, jedoch bei Bedarf eine schmeichlerische Höflichkeit entwickeln kann. Obwohl seine Baronie Kummersfelden raues Land ist, versteht er sich auch auf höfische Sitten und beherrscht die sonst eher Darpatiern eigene Kunst des Intrigenspiels. In Bernfrieds Adelskreisen gilt er dank geschickter Auftritte und gut platzierter Anekdoten über so manche götterfürchtige Tat als tapferer und loyaler Mann.
Funktion: Yelnan tritt den Helden gegenüber als Verbündeter auf, der ihren Auftrag tatkräftig unterstützt. In Wirklichkeit spielt er die Helden damit seinem Herrn Arngrimm in die Hände. Nutzen Sie Yelnan als Joker, der die Helden vor törichten Fehlern bewahren kann oder das Unternehmen durch nervöse Ratschläge unter Druck zu setzen versucht.
Seelentier: Fuchs
Zitate:
"Sehr angenehm. Es freut mich, Eure Bekanntschaft zu machen."
"Wie Ihr meint, dann machen wir es doch so."
"Umbringen werde ich ihn, langsam und genüsslich."
Kurzcharakteristik: meisterlicher Intrigant und Lügner

Hintergründe und Auftreten Yelnans

- Der ganze Angriff und die Rettung sind ein abgekartetes Spiel: Nachdem bereits Gwendion von Nevelung auf dem Kronrat die Stimmung geschürt hatte und nun vermeldete, dass einige Abenteurer (vielleicht gar 'die geheimnisvollen Gezeichneten') von Ysilia aus in die besetzen Gebiete aufgebrochen seien, soll nun Arngrimms Getreuer Yelnan von Dunkelstein die Intrige weiterspinnen. Prinz Dietrad (der in Arngrimms Augen so wichtig ist wie ein umgefallener Sack Reis in Thalusa) mag erlöst werden, solange nur die verzauberten Hauer des Mendenischen Ebers dem ungleich lebendigeren und darum gefährlicheren Bernfried gebracht werden.
- Yelnan ist ein guter Schauspieler, der überzeugend die Rolle vom verbitterten Baron spielt, der sein Lehen verloren hat und als Widerständler weiterkämpft. Wenn die Helden seine Worte mit magischer Hilfe überprüfen möchten, werden sie nichts als die Wahrheit feststellen – er freut sich tatsächlich über ihr Auftauchen, stünde doch sonst seine Mission und damit auch sein Kopf auf dem Spiel. Er ist bisher noch keinen Pakt eingegangen und hat sich im jahrelangen Intrigenspiel so sehr üben können, dass es ihm leicht fällt, nicht nur den göttertreuen Verbündeten zu spielen, sondern für eine notwendige Zeit zu einem solchen zu werden. Sollten die Helden mit Hellsichtmagie die Absichten Yelnans prüfen wollen, müssen sie zunächst seine mittels eines Amuletts auf 12 erhöhte MR überwinden. Doch selbst wenn die Helden Yelnan entlarven, haben sie nur einen zeitweise Verbündeten verloren.
- Obwohl ein Anhänger der finsteren Mächte, verlangt Yelnan eine Bestattung der gefallenen Söldner, um als götterfürchtiger Diener der Zwölfe zu erscheinen: "Nicht einmal den Feinden will ich ein Unleben als Wiedergänger wünschen."
- Auf die zweifelnden Fragen bezüglich der Orks antwortet er: "Nun, auch diese Schwarzpelze lebten einst in meiner Baronie, und ihr Land wurde gebrandschatzt, so dass sie mit mir in den Kampf gegen die feigen Eroberer gezogen sind. Glaubt mir, Ihr könnt ihnen vertrauen."

Die Orks sprechen übrigens nur leise und auf Orkisch miteinander, da Yelnan ihnen niederhöllische Qualen angedroht hat, falls sie das Lügengebilde durch ihre Dummheit zum Einsturz bringen. Wenn die Schwarzpelze bemerken, dass einer der Helden ihre Sprache spricht, werden sie gänzlich verstummen und nur leise miteinander flüstern, wenn die Menschen nicht in Sicht sind.
Zwei Meilen entfernt ist das 'Rebellenlager' Yelnans, in dem die Helden ihre Wunden versorgen können. Bei Bedarf kann der verräterische Baron von Kummersfelden drei Heiltränke entbehren, die jeweils 15 LeP zurückbringen. Spätestens jetzt wird der 'Rebellenführer' die Helden nach ihrer Mission ausfragen und daraufhin seine Hilfe anbieten. Er kann berichten, dass Burg Talbruck schwer befestigt ist, doch da er damals, als Graf Litprand noch in einer der friedlichsten und gänsereichsten Burgen Aventuriens residierte, dort häufig zu Gast war, kennt er einen geheimen Weg bis in den Palas der Festung. Schmunzelnd gesteht er, dass von diesem Gang noch nicht einmal der alte Graf gewusst habe – der sei nämlich stets eher Travia als Rahja zugetan gewesen. Wenn die Helden einwilligen, schlägt Yelnan vor, am nächsten Tag zur Burg aufzubrechen – natürlich informiert er in der Nacht mittels eines Boten Herzog Arngrimm von Ehrenstein.

Talbruck – Die Festung der Finsternis

»Ich sehe Gräben von niederhöllischer Tiefe und klagende Wälle, Straßen der Verzweiflung, seufzende Pfähle und Wellen des Meeres, die erfolglos gegen das Bollwerk anbranden. Ich sehe titanische Mauern, schwarz umwölkt, kalte Zinnen, klingenbewehrt, augenlose Tore und lichtlose Vorsprünge, ragende Zacken und ungeahnte Türme. Ich sehe das dunkle Zentrum von Kristall, Schärfe und Schmerz, Unerreich- und Unbezwingbarkeit. Ich sehe die Festung in der Finsternis.«
–eine Vision des Yamaz ihn Mhurati, Fasarer Schule, neuzeitlich

"Folgt mir in die Burg!" (21. Efferd)

Die Helden tun gut daran, die Stadt zu meiden. Im Moment ist hier der Sammelpunkt der borbaradianischen Truppen, die sich für die Schlachten der nächsten Zeit rüsten. Die Stadt wird streng bewacht, Karakilim kreisen über der Stadt, Söldner patrouillieren in Gruppen von 20 Männern und Frauen durch die Straßen.

Mendena

Einwohner: 4.000
Garnisonen: 30 Büttel, 200 abgeordnete Söldner, dazu im Moment fast alle anlandenden Truppen aus Maraskan, viele Dämonen, Magier und Paktierer
Tempel: alle geschleift, dafür Schreine der Erzdämonen, allen voran Charyptoroth
Stadtwappen: schwarze Borbaradkrone über rotem Tor auf silbernem Grund

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Morgengrauen erreicht ihr Mendena – zusammen mit Yelnan, der euch über verschlungene Pfade geführt hat. Gegen das schwache Licht der Dämmerung könnt ihr die Mauern der Stadt ausmachen, Gestalten bewegen sich auf den Zinnen. Über der Stadt thront an der Nordseite Talbruck, eine der größten und wehrhaftesten Festungen Tobriens. Türme und Wälle ragen in den Himmel, ihr könnt schweres Kriegsgerät wie riesige Skelette und dagegen winzig die Wachen des Dunklen Herzogs erkennen – Menschen? Dämonen? Wer will das wissen?
Eine riesige Standarte mit der siebenstrahligen Dämonenkrone ist von weitem zu erkennen. Euch wird mulmig zumute – kalte Klauen greifen nach euren Herzen.

Yelnan rät den Helden eindringlich davon ab, sich der gefallenen Stadt zu nähern. Wenn schon das Eindringen in die Burg einem Alveranskomando gleich kommt, so führt der Weg nach Mendena direkt weiter in die Niederhöllen.
Um den Geheimgang zur Burg zu erreichen, müssen die Helden ein Waldstück in Sichtweite der Stadtmauern durch- und die breite Straße zur Burg überqueren, bevor auf der anderen Seite mitten im Wald der Zugang zur Burg versteckt ist.

Katapultbeschuss

Yelnan achtet darauf, dass die Helden leise und unauffällig durch den Wald schleichen, um die Aufmerksamkeit der Wachen auf der Stadtmauer nicht durch eine ungeschickte Bewegung auf die Gruppe zu lenken. Verlangen Sie ruhig mehrere Proben auf die Talente *Schleichen* und *Sich Verstecken* – bei deren Misslingen aber nichts geschieht.
Schildern Sie zwischendurch immer wieder, dass sich mehrere dunkle Gestalten mit Fackeln in den Händen auf der Mauer vor einem Katapult versammeln. Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +8 können einzelne Helden folgende Worte hören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"... wurdet ihr verurteilt, durch das Katapult den Tod zu finden, auf dass eure Körper später im endlosen Heerwurm eingegliedert werden mögen. So senkt die Fackeln."
Der Wurflöffel leuchtet hell auf – und schier unmenschliche Schreie sind nun deutlich zu hören. Dann schnellt das Katapult vor und vier brennende Leiber schießen im hohen Bogen über eure Köpfe hinweg. Ein gutes Stück hinter euch schlagen sie hart auf – möge Boron ihrer Seelen gnädig sein.

Der dunkle Wachturm

Sobald die Helden den Straßenrand erreicht haben, können sie östlich von ihrer Position entlang des Weges das vermeintlich größte Hindernis auf ihrem bisherigen Weg entdecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Keine dreißig Schritt entfernt ragt ein wohl fünfzehn Schritt hoher Turm mahnend in die Höhe. Aus unzähligen Schießscharten kann die Straße überblickt werden, überall huschen Schatten umher. Unter der Mauerkrone blicken grimmige Steinfratzen hinab, die immer neue Grimassen schneiden oder ihre Mundwinkel zu einem höhnischen Lachen verziehen.

Auf der oberen Plattform schnaubt ein Karakil, sein langer Hals, durch eine eiserne Kette mit dem Turm verbunden, schwenkt den schmalen Kopf suchend umher. Immer wieder bleibt sein Blick an dem Ort hängen, an dem ihr euch verschanzt habt.

Ein Angriff auf den Turm wäre blanker Selbstmord – ist allerdings auch nicht nötig. Lediglich die Straße muss in einem geeigneten Moment überquert werden. Wenn Ihre Helden keine guten Ideen haben, müssen sie den Turm entweder weiträumiger umgehen, was Einiges an Zeit und Nerven kostet, oder sie warten eine Weile ab, bis sich unnatürliche Nebelschwaden zu einer massiven Wand verdichten und so vor den Blicken der im Turm stationierten Soldaten schützen – die heute morgen Anweisung erhalten haben, eine feindliche Kommandoeinheit passieren zu lassen. So ist der für den Nebel zuständige Magier nur aus diesem Grund anwesend.

Der Geheimgang

Der Geheimgang, ursprünglich wohl ein Fluchttunnel für die Bewohner der Burg, endet außerhalb der Festung in einem Schacht, der über eine Stiege in das Innere einer alten, hohlen Eiche führt. Yelnan geleitet die Gruppe durch einen gut 200 Schritt langen, dunklen Gang, der Helden mit dem Nachteil *Raumangst* einige Überwindung abverlangt. Bei Gelingen der entsprechenden Probe kann es zu Panikattacken kommen, und einfühlsame Helden sollten einige Mühen haben (eventuell sogar *Heilkunde Seele*-Proben), um ihre Kameraden zum Weitermarsch zu bewegen.
Wände und Decke bestehen aus Sandstein, der Boden nur aus feuchtem Lehm. Pilzgeflechte und Ratten bewohnen den feuchten Gang, einmal huscht sogar ein größeres Tier durch die Dunkelheit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr seid nun innerhalb der Burgmauern, der Geheimgang muss euch irgendwo versteckt unter dem Mauerwerk hindurchgeführt haben.
Durch ein kleines Gitter könnt ihr auf den Burghof blicken: Schwere Stiefel hallen über den dunklen Stein, Ballisten und Rotzen werden von angeketteten Handwerkern unter der Aufsicht peitschenschwingender Wachen instandgesetzt. Ein offenbar hochrangiger Adliger geht in Begleitung eines Zauberers über den Hof, im Gefolge ein aufrecht gehender Riesenhummer.
Die Kapelle der Travia ist geschändet und niedergebrannt worden. Mit einem Mal ist euch so, als würden die Mauern selbst zu seufzen beginnen.
"Wir müssen eilig weiter – mag sein, dass die Magier oder die Unwesen uns hier schneller bemerken, als uns lieb ist", zischt Yelnan.

In Talbrucks Mauern

Der Geheimgang endet an einer eng gewundenen Treppe, die in der Mauer des Palas wenige Schritt nach oben bis ins Kellergeschoss hinaufführt. Mit einer einfachen KK-Probe lässt sich die massive, gusseiserne Falltür öffnen, die den Zugang versperrt.

Das Kellergeschoss

Der Keller des immerhin 20 x 18 Schritt im Grundriss messenden Palas' besteht aus einem kreisrunden, zentralen Raum, von dem sechs Räume in alle Richtungen abgehen. Die einzigen Lichtquellen sind ein halbes Dutzend Fackeln im zentralen Raum, in dem sich auch eine Handvoll Öllampen befinden, die zur Beleuchtung der anderen Räume mitgenommen werden können.
Die Helden betreten zusammen mit Yelnan die Burg durch den südwestlichen Raum, in dem hauptsächlich Obst und Getreide eingelagert sind. Das Schloss in der Tür wurde schon vor Jahren ausgebaut, so dass sich die Tür leise knarrend, aber ansonsten problemlos öffnen lässt.
In dem kreisrunden Raum in der Mitte des Kellergeschosses führt eine breite Wendeltreppe an der Wand entlang nach oben, auf der untersten Stufe döst ein müder Soldat in seiner Rüstung, sein Schwert liegt neben ihm. Was wie ein glücklicher Zufall aussieht, ist in Wirklichkeit

Unterwegs in Talbruck

Zwar hat Arngrimm seine unaufmerksamsten Wachen einteilen lassen und viele Soldaten nach Mendena geschickt, dennoch sollte der Aufenthalt im Burgfried Talbrucks nicht zum Spaziergang verkommen. Selbst wenn die Helden als Schwarztobrier getarnt sind – Bernfrieds Leibgarde trägt schwarze Wappenröcke mit rotem Wolf als Symbol für ihre Zugehörigkeit zu Arngrimm, sodass die Helden schnell auffallen können. Sollten Helden in schwarzroten Wappenröcken an feindliche Söldner geraten, sollten Sie einige heikle Momente heraufbeschwören, in denen sich die Verkleideten mittels *Überreden*-Proben beweisen müssen. Ansonsten kann es schnell zu kleineren Scharmützeln kommen, die an sich nicht allzu bedrohlich sind – bis zu dem Zeitpunkt, wo Blut auf Treppenstufen klebt und zwei Leichen verschwinden müssen.
Dabei sind noch nicht einmal die feindlichen Soldaten das alleinige Problem, auch Mägde und Küchenburschen können einen bewusstlosen Söldner entdecken, die Helden durch eine unbedarfte Frage entlarven oder sie misstrauisch beobachten, weil sie sich einen Vorteil davon versprechen.
Erhöhen Sie innerhalb der Feste langsam den Druck, sodass für die Spieler jeder Schritt spannend bleibt. Es darf nie der Eindruck entstehen, die Helden könnten zu leicht vorankommen.

von Arngrimms Kastellan *Eolan dem Siebenfingrigen* auf Befehl seines Herrn eingefädelt worden. Dem Soldaten wurde ein mit starken Schlafmitteln versetzter Trunk gereicht, so dass er nun weder das Knarren der Türen noch einen schnellen Angriff wahrnimmt. Wenn sich die Helden entschließen, ihn schnell zu töten, verhalten sie sich einerseits wenig ehrenvoll, andererseits gewinnen sie nicht viel. Der Soldat verschläft sogar ein Rückzugsgefecht, falls die Helden in ein solches verwickelt werden. Am nächsten Morgen wird Eolan seinen Tod besiegeln und ihn vor dem Gesinde zu Tode peitschen, um die Eigensinnigkeit zu senken und den Eifer zu fördern.
Im nördlichsten Raum befinden sich ein knappes Dutzend leerer Gefängniszellen. Sie sind seit Arngrimms Überlaufen ungenutzt, weil Gefangene entweder gleich zur Arbeit geschickt oder an die Mauern der Burg geschmiedet werden. Ebenfalls unbenutzt ist seit einiger Zeit die östlich angrenzende Folterkammer. Folterungen werden zur Belustigung entweder im Thronsaal, auf dem Burghof oder gar auf dem alten Marktplatz Mendenas durchgeführt.
Die anderen Räume werden als Lagerräume benutzt und sind bis zur Decke mit Lebensmitteln gefüllt – das meiste davon wurde für Borbarads Heer eingetrieben.

Das Erdgeschoss

Das Erdgeschoss wird von einer fünf Schritt hohen Eingangshalle dominiert, in der im Fall eines Angriffs auf den Palas die letzte Verteidigung hinter einer schweren Eisentür organisiert wird. Während Fußsoldaten das Tor blockieren, können Armbrustschützen von der erhöhten Galerie aus den Gegner unter Beschuss nehmen.
Links und rechts der Halle befinden sich Wachstuben und kleine Waffenkammern, in denen Munition, Rüstungen und Nahkampfwaffen gelagert werden. Hinter der acht Schritt langen Eingangshalle, durch schwere Vorhänge abgetrennt, führen zwei Treppen nach links und rechts zunächst in das Zwischen- und dann in das Obergeschoss. In diesen Raum mündet auch die aus dem Keller emporführende Treppe. Während die Helden in die Burg eindringen, sind die Wachkammern mit jeweils vier Soldaten besetzt, eine Doppelwache hält sich hinter dem Vorhang in der Eingangshalle auf und bewacht die geöffnete Tür zum Burghof. Dank der zugefallenen Vorhänge reagieren die Wachen nicht auf leise Geräusche im Treppenhaus – und eine patrouillierende Wache ist nicht zu erkennen.
Helden, die eine erfolgreiche *Sinnenschärfe*-Probe +10 ablegen (oder, falls vorhanden, *Zwergennase* +3), können in der dem Vorhang gegenüber liegenden Wand feine Fugen entdecken. Ein Mauerstein lässt sich eindrücken, woraufhin eine Geheimtür leise zur Seite gleitet. In der fensterlosen 'Schatzkammer' befindet sich zwei schwere, eisenbeschlagene Holzkisten, deren Schlösser jeweils mit einem IGNISPHAERO (jeweils 1W20 SP innerhalb der 'Schatzkammer') belegt wurden. Eine erfolgreiche *Gefahreninstinkt*-Probe mag ein deutliches Unbehagen auslösen, sobald sich der erste Held den leeren Truhen nähert. Ausgelöst werden die magischen Fallen, sobald die Schlösser berührt werden.

Das Zwischengeschoss

Die Treppen führen empor zur Galerie der Eingangshalle, auf der linken und rechten Seite befinden sich zwei längliche Räume, in denen einfache Doppelstockbetten als Nachtlager für Wachsoldaten dienen. Wenn die Helden im Laufe des Vormittags hier herumstöbern, schlafen jeweils fünf Wachsoldaten der Nachtwache in den Schlafsälen. Andere Soldaten spielen mit Würfeln oder Karten, eine alte Veteranin schnitzt eine Holzpuppe.
In zwei großen Eichenschränken auf den Flurenden zum Treppenhaus befinden sich lederne Rüstungsteile und Wappenröcke – so dass halbwegs normal gewachsene Helden die Möglichkeit haben, als feindliche Wachsoldaten aufzutreten. Allerdings befinden sich Visierhelme nur in den gut gesicherten Magazinen unterhalb der Schlafsäle, weshalb die Träger des Ersten und vielleicht auch des Dritten Zeichens in arge Erklärungsnöte geraten dürften, wenn sie anderen Soldaten begegnen. Eine Augenklappe kann aber auch hier Abhilfe schaffen.

Das erste Geschoss

Die Treppen führen vor eine doppelflüglige Tür, hinter der sich der zwei Stockwerke hohe Thronraum befindet (siehe auch **Der dunkle Herzog**, S. 121). Wenn die Helden an der Tür lauschen, sollte ihnen klar sein, dass im Moment ein äußerst ungünstiger Augenblick zum Eindringen ist.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ihr befindet euch in einem Flur, zwei Fackeln spenden kaum Licht, lassen aber eure Schatten zappeln und tanzen. Geisterhafte Geräusche erfüllen den Palas: erstickte Schreie, Hammerschläge, Waffengeklirr. Und ihr hört Musik – ein Lautenspiel, das leise und traurig durch die Gänge hallt.

Yelnan drängt, sich weiter nach oben zu schlagen, um auf einen besseren Augenblick zu warten. Der ortskundige Führer der Helden weiß außerdem von einem kleinen Raum zu berichten, der als Abstellkammer genutzt wird, gleichzeitig aber als ausgezeichneter Beobachtungspunkt dienen kann.
Ein langer Flur führt links vom Thronsaal zu mehreren kleineren Gesindekammern, rechts endet ein kurzer Flur neben einer steilen Treppe vor einem lang gezogenen Raum, in dem der Kastellan Eolan der Siebenfingrige sein Quartier bezogen hat. Die Türen zu den Gesindezimmern sind allesamt unverschlossen, in den Kammern lassen sich aber nur kleinere Geldbeträge finden.
Eolans Räumlichkeiten sind dagegen mit einem schweren Schloss zwergischer Bauart gesichert, dass nur mit Hilfe einer *Schlösser Knacken*-Probe +12 (+6 für den Vierten Gezeichneten) oder einem FORAMEN für 9 AsP zu überwinden ist. Neben teuerer Kleidung, einem silbernen Zierdolch, zahllosen Pergamentbögen und mehreren Tiegelchen, in denen sich säuberlich dokumentiert das Blut von zwei Dutzend Verbündeten und Feinden befindet, lässt sich auch eine Geldbörse aufstöbern, in der Edelsteine im Wert von 35 Dukanten und Münzen im Wert von insgesamt 230 Silbertalern aufbewahrt werden.

Das zweite Obergeschoss

Im zweiten Obergeschoss befinden sich hauptsächlich kleinere und größere Kammern für die höheren Mitglieder des herzoglichen Hofes, die Familie des Burgherrn und natürlich auch das Schlafgemach Arngrimms. Auf dem U-förmigen Flur patrouilliert eine Wachsoldatin, die zwar keine Gefahr für die Heldengruppe darstellt, schlimmstenfalls aber die gesamte Burg in Alarmbereitschaft versetzen kann. Entweder gelingt es den Helden, die Soldatin auszuschalten (orientieren Sie sich an den Werten der Söldner im Anhang auf S. 152), oder sie schleichen in einem günstigen Moment von der Treppe aus in die drei Schritt entfernte, unverschlossene Abstellkammer. Solange die Soldatin den Gang bewacht, sollten sich die Helden um Ruhe und Heimlichkeit bemühen und vorsichtig und leise agieren – schließlich können sie nicht

wissen, dass Eolan eine Soldatin eingeteilt hat, die während der Invasion ihr Gehör vollständig verloren hat.

Die Wachplattformen

Über dem zweiten Obergeschoss befinden sich drei Wachplattformen, die oberste davon nach oben hin offen. Hier sind zahlreiche schwer bewaffnete Soldaten stationiert, so dass die Helden davon absehen sollten, über eine der beiden Leitern weiter nach oben zu steigen.

Der Dunkle Herzog

Durch einen fehlenden Mauerstein in der Wand können die Helden in den Thronsaal blicken.

Arngrimm von Ehrenstein, der Dunkle Herzog

Erscheinung: Der Herzog von Borbarads Gnaden ist eine hoch gewachsene, dürre Gestalt, geboren im Jahre 965 BF. Tiefschwarzes Haar umrahmt sein hageres Gesicht mit den eingefallenen, aber stark behaarten Wangen und den mal ruhig abschätzenden, mal böse funkelnden Augen, die eine gelbliche Färbung aufweisen. Dunkle Haare sind auch am Hals zu erkennen, selbst auf Schultern und Rücken kann man sie erahnen.

Geschichte und Charakter: Arngrimm ist in dem Bewusstsein aufgewachsen, dass seine Linie des Hauses Ehrenstein einst verraten wurde, kämpfte sich als gedungener Söldling nach oben und sah schließlich mit Borbarad die Zeit gekommen, den tobrischen Herzogenthron zurückzuerobern, der ihm von 'widerlichen Kaiserbücklingen' wie Bernfried und Dietrad geraubt wurde. Nun lebt er seine Herrschsucht grausam aus, verliert dabei jedoch nie die Ziele seines Herrn aus den Augen. Er weiß, dass er nach zu vielen falschen Entscheidungen wohl schnell Teil des endlosen Heerwurms werden würde. So ist er dem Land ein geschickter Herrscher, der Answin von Rabenmunds staatstheoretische Schriften auswendig kennt und zudem aus den Fehlern des Usurpators gelernt hat.

Funktion: Arngrimm ist der große, aber unerreichbare Gegenspieler in diesem Kapitel – derjenige, der alle Fäden in der Hand hält.

Seelentier: aufrecht stehender Wolf

Kurzcharakteristik: meisterlicher Tyrann und brutaler Krieger

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch seht ihr die Empore über dem Großen Saal, der sich über zwei Stockwerke erstreckt. Der Thronsaal ist ein weites Halbrund, große Vorhänge und Gobelins bedecken die Wände, die von Gargylenfratzen geschmückt werden. Auf einer Stufe steht der Lehnstuhl, auf dem einst der Graf von Mendena saß, doch nun wird er von einer hageren Gestalt in einem schwarzen Mantel eingenommen, eine Herzogenkrone ziert ihren Kopf: Arngrimm von Ehrenstein, der Dunkle Herzog, der von Borbarad persönlich eingesetzte Herrscher über Tobrien.

Dem Herzog zur Seite stehen zwei Ritter mit Zweihändern, ein in alanfanische Seide gekleideter Magus mit schlohweißem Haar, der auffällige Ähnlichkeit mit dem Kutscher der Schwarzen Kutsche in Perricum hat, und offenbar ein Dutzend Hauptleute und Handlanger des Heerhaufens der Invasoren. Mit Schrecken erkennt ihr Savolina, die Eis-Hexe von Kurkum mit einem gläsernen Bogen auf den Schultern. Etwas weiter abseits steht die Magierin Mirona ya Menario und flüstert leise mit einigen weiteren Gestalten, die ihr wiedererkennt, darunter der Söldner Brin Altacker aus Alrurdan, der Zwerg Berosch Sohn des Brumil aus Dragenfeld und die schwarze Spinnenhexe Laraanya Schwarzklinge.

Alle lauschen zu dieser frühen Stunde dem Lautenspiel eines Mannes, der zwar eine geschniegelte Pagenuniform trägt, aber ansonsten zerzaust und zerfallen wirkt – ein Untoter, der mit ausdruckslosem Blick und gebrochener Stimme die alte Weise *Von Leomar und seiner Queste zum Drachen Fuldigor* spielt und singt. Dies ist unverkennbar Dietrad von Ehrenstein. Auf dem spiegelnden Marmor, der Tanzfläche vor dem Thron, bewegen sich zu Dietrads Gesang ungelenk, ja geradezu grotesk einige skelettierte Menschen, die offensichtlich Leomars heilige Queste schmählich parodieren sollen. Die Hauer des Mendenischen Ebers ruhen auf einem Samtkissen neben dem Thron.

Nun sind die Helden am Ziel: in Sicht- und Hörweite der untote Dietrad, dazu verdammt, für den grausamen Arngrimm zu spielen, und die Hauer des Ebers, die Insignien des tobrischen Herzogs.

Den weißhaarigen Magus redet Arngrimm mit "mein werter Publius Rothorn" an. Es ist in der Tat der Kutscher, den die Helden bereits in der Gefolgschaft von Mirona ya Menario und Azaril Scharlachkraut in Perricum und Shamaham gesehen hatten. Dem Zweiten Gezeichneten können Sie jedoch nach einer gelungenen IN-Probe +4 den Hinweis zukommen lassen, dass ihm das Seelentier des Mannes (ein Falke) bekannt vorkommt. (Tatsächlich handelt es sich um Sherianus von Darbonia, siehe Seite 147, *Publius Rothorn*.) Die Gruppe um Mirona ya Menario wird sich zu den Blutigen Sieben formieren, die von Borbarad persönlich in Rohals Versprechen auf die Gezeichneten angesetzt werden, um ihnen das Geheimnis um Borbarads Zeit zu entreißen (siehe S. 251).

Solange sich jedoch Arngrimm, sein Stab und die Skelette im Thronsaal aufhalten, ist an die Erfüllung des Auftrags nicht denken. Gerade, wenn sich die Helden nach einer anderen Möglichkeit umsehen wollen, verwehen die letzten Akkorde, die der Nicht-Lebende schlug. Arngrimm dankt Dietrad spöttisch für die schöne Weise.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Tür zum Saal wird unsanft aufgestoßen und eine junge Botin tritt ein. Eifrig fällt sie auf die Knie, dann antwortet sie auf Arngrimms herrische Aufforderung nach einer Erklärung für die Störung: "Mein Herr, Eure Jagdmeisterin Ozzuaela wünscht Euch zu sprechen."

Bevor sich der Herzog äußert, tritt auch schon eine kräftige Frau in schwarzer Lederkleidung ein. Lange schlohweißes Haare zieren ein unbarmherzig hartes, aber ansonsten hübsches Gesicht, die imposante Statur und der beherzte Auftritt scheinen selbst auf Arngrimm furchteinflößend zu wirken. Mit einem schwungvollen Tritt befördert die Frau die Botin zur Seite, dann baut sie sich vor Arngrimm auf.

"Mein Herzog", spricht sie mit spöttischer Stimme, "unser Meister hat neue Befehle gegeben, nachdem er seine Deutungen abgeschlossen hat. Die Gezeichneten sollen hier in der Gegend gesichtet worden sein – und er möchte ihre Leiber an seiner Seite wissen, tot."

Arngrimms Augen weiten sich merklich, einen Moment lang starrt er seine Jagdmeisterin an: "Ozzuaela, ich möchte sie lebend haben."

Mit schneidender Stimme entgegnet diese: "Mein Herzog, die Befehle sind eindeutig – und ich werde ihnen Folge leisten!"

Ohne auf eine Reaktion Arngrimms zu warten, macht Ozzuaela kehrt, dann verlässt sie eilig den Thronsaal. Arngrimms leise gemurmelten Worte sind nicht zu verstehen – ihr könnt nur an seiner Mimik erahnen, dass es Flüche sein müssen. Mirona ya Menario verlässt, eine kurze Verbeugung andeutend, mit ihrer Gefolgschaft ebenfalls den Thronsaal.

Nach einem Wutanfall, den den Dunkle Herzog an seinen übrigen Untertanen auslässt, geht schließlich auch Arngrimm mit seinen Gefolgsleuten aus dem Thronsaal (die Skelette werden unsanft hinausgetrieben). Die Helden hören etwas von "großen Erfolgen im Süden" und der "Vorbereitung der schweren Banner" für das "anstehende Schlachtfest", außerdem hören sie noch, dass Arngrimm "schon morgen früh gen Westen ziehen" wird, um "Jarlaks Grab zu erobern und seine unfähige Verwandtschaft zu zertreten".

Letztendlich bleiben lediglich der willenlose Dietrad und zwei unbehaglich dreinschauende Wachsoldaten im Saal zurück. Letztere sollten von den Helden schnell und lautlos (SOMNIGRAVIS, Pfeil) ausgeschaltet werden. Dazu schlägt Yelnan vor, sich über den Flur zur Empore vorzuarbeiten und von dort aus die Wachsoldaten auszuschalten.Dann können sich die Helden über die großen Vorhänge in den Saal gleiten lassen (*Klettern*-Probe, bei Misslingen W6 SP), damit

man nicht Gefahr läuft, Angrimm und seinem Gefolge in die Arme zu laufen.

Dietrads Erlösung

»Dein Tod die Hörner tragen in Länder, ewig weit. Du hörst Fantholi klagen, ruh sanft in Ewigkeit.«
—Gilmor von Lautenherz, ein Schüler Aldifreids

Dietrad fiel, wie die Helden bei ihrem Rückzug beobachten konnten, bei der Schlacht von Eslamsbrück: Ein Schwertstich in die Brust setzte seinem Leben ein Ende. Doch statt in Borons Reich einziehen zu können, wurde er beim *Magnum Opus* zum Unleben gezwungen. Als man ihn erkannte, ließ der Beschwörer Murak di Zeforika seine Seele nicht wie bei anderen Lebenden Leichnamen durch einen Nephazz, einen Dämon aus Thargunitoths Reich, ersetzen, sondern unterdrückte seinen Willen nur mit einem Bannspruch, so dass Dietrad – obgleich tot – jeden Befehl ausführen muss, ohne sich dagegen wehren zu können. Arngrimm von Ehrenstein machte sich einen Spaß daraus, den langsam verrottenden Dietrad in eine rote Pagenuniform zu stecken und sich von seinem weit gerühmten Lautenspiel alltäglich unterhalten zu lassen.
Jetzt ist Dietrad nur noch eine Maske des Schreckens. Der einstmals schöne Jüngling ist eine faulende Leiche, das rotblonde Haar schmutziggrau, das ebenmäßige Gesicht faltig, die Augen in den Höhlen versunken, knochige Hände umklammern seine Laute, auf der er seit Kindheitstagen spielt. Obwohl willenlos, scheint er zu erkennen, dass ihm die Helden wohl gesonnen sind. Er blickt sie plötzlich eindringlich und flehend an. Nun ist es Zeit, Pallanais Licht zu entzünden.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Das Licht der Lampe wirft einen warmen goldenen Schein auf den ganzen Thronsaal, Schatten fliehen vor ihm in die Dunkelheit der hintersten Ecken. Plötzlich verfärbt sich die Flamme über ein leuchtendes Grün zu einem gleißenden Blau, so dass ihr euren Blick vom Licht abwenden müsst. Ein vielfaches Flüstern erfüllt den Raum, die Gobelins flattern wie vom Wind bewegt, als Pallanais Licht seine Strahlen verdichtet und auf Dietrads Körper konzentriert. Im blauen Lichtschein verwandelt er sich: Seine Züge glätten sich, Farbe kommt in sein Gesicht, die Augen sind von einem glücklichen Glanz erfüllt. Er streckt euch eine Hand entgegen und haucht: "Walpurga! Sagt ihr: Ich liebe sie. Ich werde immer bei ihr sein ..."
> Seine Erscheinung entschwindet, sein Körper löst sich auf, Pallanais Licht flackert und erlischt. Nur noch Dietrads Laute liegt vor euch.

Dietrad ist erlöst und wurde auf Golgaris Rücken durch Uthars Pforte getragen. Die Kerze der Lampe ist ganz abgebrannt, es sei denn, Sie wollen den Helden beim Rückweg noch einige Untote auf den Hals hetzen.

Die Hauer des Mendenischen Ebers

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Endlich habt ihr die Throninsignien in Händen: eine Silberkette mit goldenem Anhänger, der das doppelköpfige Wolfswappen zeigt und in den die beiden Hauer des Keilers eingefasst sind.

Während einer magischen Analyse – und die Fähigkeiten des Almadinenen Auges sowie die Erfahrungen der letzten Monate machen diese nicht unwahrscheinlich – wird sich schnell zeigen, dass die Hauer mit verschiedenen Zaubern belegt wurden.
Galotta persönlich legte per ARCANOVI sowohl einen BALSAM als auch einen GARDIANUM mit der Modifikation *Schild gegen Zauber* auf die tobrische Herrschaftsinsignie. Bei einer Analyse mittels ANALYS fallen dabei sofort der BALSAM wie auch der GARDIUM auf (1 ZfP*), der darunter liegende ARCANOVI ist dagegen nur schwer zu entdecken (6 ZfP*). Wenn die Probe nicht meisterlich gelingt, sind lediglich die Merkmale *Objekt* und *Metamagie* des ARCANOVI sichtbar (9 ZfP*). Noch besser versteckt sind der REVERSALIS und der OBJECTOFIXO, die das Artefakt zu einer tödlichen Falle werden lassen (12 ZfP*). Ihre Merkmale *Metamagie* bzw. *Objekt* sind so gut unter der Struktur des ARCANOVI versteckt, dass sie auch vom Träger des Ersten Zeichens praktisch nicht zu entdecken sind (25 ZfP*).
Die Hauer erscheinen folglich als mit schützenden und lebensrettenden Maßnahmen ausgestattetes Amulett, die Arngrimm in kommenden Schlachten retten soll. In Wirklichkeit wird das Artefakt erst dann aktiv, wenn Bernfried die Hauer eine Stunde lang trägt. Dann bewirkt der OBJECTOFIXO, dass die Hauer nicht mehr von Bernfrieds Hals entfernt werden können, während der REVERSALIS den BALSAM so modifiziert, dass Bernfrieds Leben in Sekundenbruchteilen beendet wird. Der GARDIANUM erweist sich dann als umso tückischer, weil er – vom REVERSALIS unbeeinflusst – verhindert, dass Bernfried mit magischen Mitteln gerettet werden kann.

Die Flucht aus der Burg

Sobald Dietrad erlöst ist und sich die Hauer im Besitz der Helden befinden, drängt Yelnan zur Flucht. Er eilt zu einem seit Jahren unbenutzten Kerzenständer, der von einem blutroten Gobelin verdeckt wurde, zieht einmal kräftig daran und lotst die Helden durch eine aufklappende hölzerne Wandtafel hinter dem Thron. Sollten die Helden fragen, warum sie diesen Weg nicht zum Eindringen in den Thronsaal genutzt haben, weist Yelnan darauf hin, dass sich der Fluchttunnel nur vom Saal aus öffnen lässt, um Attentate im Rücken des Burgherrn zu verhindern.
Der schmale Schacht endet im westlichen Lagerraum im Keller, so dass die Helden nur einen kurzen Weg zu ihrem Fluchttunnel zurücklegen müssen.

Ozzuaela Firunspotts Aufbruch

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Gerade in dem Moment, in dem ihr die Stelle des Ganges passiert, von der aus ihr in den Burghof schauen könnt, lässt euch eine quäkende Frauenstimme zusammenzucken. Ihr erkennt die Stimme, gehört sie doch Arngrimms Jagdmeisterin Ozzuaela. Sie winkt einen jungen Burschen heran und drückt ihm einen faustgroßen Lederbeutel in die Hand. "Opfere das für mich im Tempel Nagrachs, auf dass meine Jagd erfolgreich sei. Borbarad hat die Jagd eröffnet, nun sollen die Trophäen mein sein."
> Der Bote läuft davon, die Frau wendet sich ebenfalls ab. Ihr schaut noch kurz auf den Burghof, dann schnellt der Kopf des Karakils heran und stößt einen wütenden Schrei hinter dem Gitter zum Hof aus. Es ist Zeit zu verschwinden.
> Hinter euch hört ihr den donnernden Flügelschlag, als sich der Dämon mitsamt seiner Reiterin in die Lüfte erhebt.

Die Helden können schließlich durch den Tunnel entkommen. Sobald die Gruppe den Wald erreicht hat, führt Yelnan sie durch dichtes Gestrüpp an den Waldrand. In geduckter Haltung verabschiedet er sich dort von den Helden und weist ihnen grob den Weg nach Westen. Er drängt die Helden, vorsichtig, aber schnell zu reisen, um die Hauer möglichst bald dem wahren Herrscher Tobriens zurückbringen. Dass er damit eigentlich nicht Bernfried sondern Angrimm meint, verschweigt er geflissentlich.
Noch am selbigen Tage gibt Arngrimm den Befehl, den Geheimgang zu verschütten, da es ohnehin noch einige ehemalige Burgbewohner gibt, die von ihm wissen, und lässt mit dämonischer Hilfe einen neuen ausschachten.

Eilige Flucht zurück nach Eslamsbrück (22. bis 30. Efferd)

Bevor die Helden die rettenden Mauern Eslambrücks erreicht haben, steht ihnen für eine Woche ein kräftezehrender Marsch bevor. Während dieser Zeit ist nur an kurze Schlafphasen zu denken, beachten Sie die Erschöpfungsregeln (siehe auch **Basis 114**) und daraus resultierenden Beeinträchtigungen. Pro Stunde Marsch werden bei schlechtem Wetter jeweils 3 Erschöpfungspunkte fällig, pro Stunde Schlaf im offenen Feld können aber nur maximal 2 Punkte regeneriert werden.

Unerkannt dem Feind entrinnen

In den ersten Tagen wird die Gruppe von 20 Söldnern verfolgt, die Arngrimms pflichtbewusste und ehrgeizige Jagdmeisterin Ozzualea Firunspott um sich geschart hat. Die Karakilreiterin möchte die Köpfe der Gezeichneten dem Dämonenmeister darbringen, um dann Arngrimms Platz einzunehmen. Wann immer die geflügelte Schlange über den Helden kreist, schweben sie in äußerster Gefahr. Dann sollten sie schnell nach Verstecken Ausschau halten (*Sich Verstecken*-Proben) und still hoffen, nicht entdeckt zu werden. Falls mehr als zwei Proben um mehr als 2 Punkte scheitern, hat Ozzuaela die Gruppe entdeckt und wirft einen Sordulsapfel auf die Helden. Die beim Aufprall des Tongefäßes frei werdende Säure macht Rüstungen unbrauchbar und kann zu schweren Verbrennungen führen: bis zu 15 SP, bei schweren Treffern sinkt der CH-Wert permanent um W6–2 Punkte, der Held verliert die Vorteile Gutes bzw. Herausragendes Aussehen. Mit einer einfachen Ausweichen-Probe kann sich jeder Held aber aus der Reichweite des Säureregens retten. Die Werte des Karakils finden Sie im Anhang auf S. 152, auf S. 153 finden sich auch die Regeln zu Sordulsäpfeln.

Auf einen Bodenkampf lässt sich Ozzuaela noch nicht ein. Dafür bemüht sie die 20 Söldner, denen sie strikte Anweisungen erteilt, auf die Fliehenden zu achten. Selbst in kleinen Dörfern hängen Steckbriefe, Patrouillen sind auf allen Straßen anzutreffen. Beschreiben Sie, wie die Helden ihre Verfolger einige Male auf Hügelkämmen hinter sich erkennen. Werte für Söldner entnehmen Sie dem Anhang auf S. 152.

Das Wirtshaus 'Zum hängenden Bauern'

Am Abend des zweiten Reisetages erreichen die Helden ein kleines Wirtshaus am Straßenrand. Der Schankraum ist leer, nicht einmal ein Wirt ist anzutreffen. Nur eine junge Bäuerin wurde am Dachgiebel aufgeknöpft, der Strick knarrt leise, der tote Leib schwingt vom Wind getrieben hin und her.

Die Helden sollten genügend Zeit haben, die Leiche der Frau zu vergraben, anschließend können sie sich im verlassenen Gasthaus für die Nacht einrichten. Sobald nur noch die Nachtwache gegen den Schlaf ankämpft, nähert sich ein Dutzend Söldner dem Haus. Die Helden können sich verstecken, auf ihre Tarnung vertrauen oder heimlich verschwinden. Wenn die feindlichen Soldaten auf die Gruppe aufmerksam werden, hält der Anführer ein silbernes Pendel zwischen sich und die Helden.

Um die Tarnung der Gezeichneten zu durchschauen, wurden silberne Edelsteinpendel geschaffen, die heftig auszuschlagen beginnen, sobald ein Reptil in der Nähe ist. Hält sich der Dritte Gezeichnete in der Nähe auf, schwingt das Pendel immer stärker, je näher es dem Dritten Zeichen kommt. Schließlich gibt der Soldat den Befehl zum Angriff (Werte siehe S. 152).

Verhöre

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schleicht euch am Waldrand entlang, als ihr vom angrenzenden Feld entsetzte Schreie hört. Zwei Dutzend schwarztobrischer Söldner verhören einen alten Bauern, drei junge Burschen werden mit der Neunschwänzigen bestraft, sobald die Antworten des Mannes die Söldner nicht zufrieden stellen. Immer wieder hört ihr dieselbe Frage: "Wo sind die Diebe, die es gewagt haben, unseren Herzog zu bestehlen?"

Der Mann beteuert unermüdlich, dass er es nicht wisse, woraufhin erneut Hiebe auf die bereits bewusstlosen Kinder niedergehen. Laut weinend fleht der Bauer um Gnade.

Plötzlich zeigt einer der Söldner in eure Richtung. Der Anführer bellt einige wütende Befehle, dann beginnt die Jagd auf euch erneut. Nur am Rande bekommt ihr mit, wie eine junge Frau den Bauern und die Kinder mit einer Axt erschlägt.

Ab dem vierten Tag lassen die Angriffe langsam nach, kurz vor Betreten Eslambrücks sind die Helden dann in Sicherheit. Währenddessen überquert der Dunkle Herzog selbst die Tobimora nahe Mendena und erreicht nach einem niederhöllischen Ritt rechtzeitig den Schauplatz der kommenden Schlacht, wo sich das Geschick zu seinen Gunsten entscheiden soll.

Zurück in Eslamsbrück (1. Travia)

Die Helden dagegen erreichen – zur Überraschung und Freude der Verteidiger Eslamsbrücks – wohlbehalten wieder die Stadt am Mittellauf der Tobimora, wo sie Pallanais Licht zurückgeben sollten.

Am Ufer der Tobimora herrscht rege Betriebsamkeit. Der kaiserlich-tobrische Marschall *Isebeorn von Rauffenberg* mit einer Schwadron Reiterei im Gefolge hat ein Zeltlager am jenseitigen Ufer aufgeschlagen und ist dabei, mit Flößen Lebensmittel und andere Versorgungsgüter nach Eslamsbrück zu bringen. Bis vor drei Tagen, so erfahren die Helden vom Hohen Herold der Rondra-Kirche, *Rondred von Salzsteige*, habe dort das ganze Heer des Herzogs Bernfried gelagert, aber die Nachricht, dass ein Teil des Schwarzen Heeres vom inzwischen eroberten Warunk nach Norden aufgebrochen sei, habe ihn zum Rückzug nach Viereichen bewegt, um die Reichslandstraße nach Ysilia zu sichern. Marschall Isebeorn und er, so berichtet Rondred, seien zurückgeblieben, um den Tross zu schützen und den 'Harnisch der Heiligen Rondragabund' aus dem Eslamsbrücker Rondra-Tempel ins sichere Ysilia zu bringen.

Bei Bedarf können die Helden in Eslamsbrück tatkräftig beim Transport der Güter über die gefährliche Tobimora helfen. Einige werden sich aber auch von den Strapazen der Reise erholen wollen. Auch wenn Heilkräuter oder gar -tränke Mangelware sind, werden die Überbringer der tobrischen Herrschaftsinsignien doch nach besten Kräften versorgt: Die Helden müssen nicht unbedingt vollständig genesen, sollten aber vor Beginn der abschließenden Schlacht wieder kämpferisch einsatzbereit sein.

Da Marschall Isebeorn den Helden anbietet, sie bis zum Dorf Viereichen zu geleiten, sobald seine Aufgabe hier erledigt ist, können die Helden auch noch geistlichen Beistand bei den Golgariten einholen. Unter der Bedeckung einer ganzen Schwadron Reiter erreichen die Helden sicher am Morgen des 5. Travia das Heerlager des Herzogs Bernfried. Am Vorabend hat es allerdings bereits zu schneien begonnen.

Berichte und Gerüchte

Die folgenden Informationen können die Helden in Erfahrung bringen, wenn sie zurück in Eslamsbrück sind oder mit den Befehligern und Soldaten in Bernfrieds Heerbann sprechen:

- Warunk ist gefallen. Erobert wurde die Stadt von besessenen, unbesiegbaren Halbwüchsigen unter dem Kommando eines Magiers und einem untoten schwarzen Drachen (wahr). Markgraf Throndwig hatte beschlossen, die Stadt zu verlassen (wahr), wurde aber von dem Drachen eingeholt und ebenso wie alle Bürger der Stadt zu einem Untoten gemacht (falsch).
- Die Prinzessin Walpurga von Weiden lebt und hat in Borbarads Auftrag die Kriegserklärung des Dämonenmeisters dem Reichsbehüter in Gareth überbracht (teilweise wahr). Das Mittelreich hat daraufhin den Kriegszustand ausgerufen (wahr).

Die Schlacht im Schnee (5. Travia)

Nach seinem Vorstoß nach Eslamsbrück zog sich Herzog Bernfried eilends mit seinem Heerhaufen nach Viereichen zurück, um die Straße von Warunk nach Ysilia gegen den heranrückenden Feind zu behaupten. Auch wenn die anrückende Streitmacht nur einen Bruchteil der borbaradianischen Truppen darstellt, möchten die Herzoglichen einen Angriff auf Ysilia möglichst frühzeitig vermeiden. Bei dem Dorf

Die Truppen des Herzogs Bernfried

Insgesamt 7 Banner hat Bernfried zusammengezogen, um die Schwarzen Horden zu stellen:

Befehlshaber

Herzog Bernfried von Ehrenstein

Stab

Ayla von Schattengrund, das Schwert der Schwerter
Kanzler Delo von Gernotsborn
Iseborn vom Rauffenberg, Marschall Tobriens
Herzogin Efferdane vom Eberstamm-Ehrenstein

Truppen

1 Banner Wulfengarde (Moral 16): Die berittene Leibgarde des Herzogs zeichnet sich durch Loyalität, Standhaftigkeit und Gehorsam aus. Sie ist in erster Linie dem Schutz der Herzogenfamilie verpflichtet.
2 Banner Schwere Reiterei (Moral 14): Die unzähligen berittenen tobrischen Barone und Ritter kämpfen zwar nicht im klassischen Verband, insgesamt stellen sie aber eine Stärke von gut zwei Bannern.
1 Banner Rondra-Geweihte und Golgariten (Moral 15): Die aufopferungsvoll kämpfenden Geweihten weichen keinen Schritt zurück und greifen auch verwundet immer wieder verbissen an.
1 Banner Bogenschützen (Moral 12): Die Schützen attackieren nur aus der zweiten Reihe. Sobald die vorderste Schlachtenreihe zusammenbricht und den Borbaradianern ein erster Durchbruch gelingt, werden sie in Nahkämpfen aufgerieben.
1 Banner Landwehr (Moral 10): Die Landwehr schlägt sich anfangs beachtlich, die Moral ist aber schnell gebrochen.
1 Banner Geweihte (Moral 13): Rondrianer, Sonnenlegionäre und Draconiter kämpfen in einem sehr schlagkräftigen gemischten Haufen, blockieren sich aber immer wieder gegenseitig.
ca. 1 Dutzend Arkane (Moral 12): Die Magier der Bannakademie und vom ODL agieren vornehmlich dort, wo beschworene oder magisch manipulierte Gegner zu finden sind.

Gesamt: ca. 370

Die Horden des Dunklen Herzogs

Arngrimm ist mit seinen 6 Bannern zunächst dem Gegner unterlegen, bei Eingreifen der Bogenschützen und Wölfe wendet sich jedoch das Blatt.

Befehlshaber

Arngrimm von Ehrenstein, der 'Dunkle Herzog'

Truppen

2 Schwadronen Schwere Reiterei (Moral 13): Wie auch auf Bernfrieds Seite kämpfen auf Arngrimms Seite viele Adlige und Ritter, allesamt Reichsverräter und Überläufer.
2 Banner maraskanische Söldner (Moral 12): Die Hellebardiere bilden in dichten Reihen die vordersten Schlachtreihen.
1 Banner Bogenschützen (Moral 14): Die Bogenschützen halten sich zunächst zurück, aber sobald sich die Schlacht wendet, greifen sie verstärkt an.
1 Banner Werfer (Moral 12): 3 Hornissen und 2 Rotzen beharken von einer Geschützstellung aus das Feld. Sie konzentrieren den Beschuss auf herzogliche Truppenteile, die separiert und ohne Feindkontakt sind.
ca. 50 Untote: Die Untoten unterstützen die Artillerie-Stellung und konzentrieren sich vor allem auf die feindlichen Bogenschützen.
ca. 4 Dutzend Wölfe: Die Wölfe greifen erst später an und sollen das Schlachtenglück wenden. Sie werden vom Druiden Gwendion geführt.
1 Karakil: Ozzuaela hat es vor allem auf die Gezeichneten abgesehen.

Gesamt: ca. 250 Lebende und 75 Seltsame

Viereichen kommt es am 5. Travia 1020 BF, dem 450. Todestag des Heiligen Jarlak von Ehrenstein, zu einer offenen Feldschlacht zwischen den Herzoglichen und einer Abteilung des Schwarzen Heeres unter der Führung Arngrimms. Die gepanzerten tobrischen Barone und Ritter (etwa 150 Berittene, darunter der Herzog und seine Leibgarde) haben sich auf einem freien Feld südöstlich des Dorfes formiert und werden zu beiden Seiten von ebenfalls schwer gewappneten Rondrianern (angeführt vom Schwert der Schwerter selbst) und Golgariten flankiert. Die Infanterie zählt gut 200 Männer und Frauen – in dem Landwehrhaufen sind auch ein Dutzend Magier der Bannakademie Ysilia und vom ODL sowie etwa 50 Geweihte und Streiter der Rondra, des Praios (Sonnenlegionäre) und der Hesinde (Draconiter) vertreten. Ihnen stehen nur 250 Anhänger Borbarads unter der persönlichen Führung Arngrimms von Ehrenstein gegenüber. Mit zwei Schwadronen Reiter, der gleichen Anzahl von Fußsoldaten und den etwa 50 Untoten sind sie den Herzoglichen Truppen eigentlich unterlegen. Dennoch lassen sich die borbaradianischen Anführer auf eine offene Feldschlacht ein.

Vor Beginn der Schlacht

Die Helden sollten rechtzeitig vor dem Beginn der Schlacht an Ort und Stelle eintreffen. In der Hektik und angespannten Atmosphäre gelingt es ihnen nur mit Mühe, bis zum Herzog vorzudringen, um ihm von der Erlösung Dietrads zu berichten und die Hauer des Mendenischen Ebers zu überreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist unangenehm kühl, eine dünne Schneedecke liegt auf dem Boden, Nebel hängt in der Luft. Der Boden ist aufgeweicht, Schlamm und Morast lassen eure müden Beine noch schwerer werden. Die Nervosität bei den Soldaten, Magiern und Geweihten ist deutlich spürbar, die Schlacht steht unmittelbar bevor. Überall werden Rüstungsteile an- und Waffen bereitgelegt, Gebete werden gesprochen und Lobpreisungen gesungen.
Schließlich entdeckt ihr das schmucklose Zelt des Herzogs, aus dem ihr die inzwischen vertraute Stimme Aylas hören könnt. Zwei grimmig dreinblickende Hellebardenträger versperren mit gekreuzten Waffen den Eingang.

Sobald die Helden die Mendenischen Hauer vorzeigen, schlagen die Soldaten die Plane zur Seite und bedeuten den Helden einzutreten. Bernfried reagiert auf die Störung zunächst erbost, sobald er aber den Grund dafür erfährt, entschuldigt er sich bei den Helden und dankt diesen mit herzlichen Worten. Falls die Helden Zweifel am Erfolg ihrer Mission haben – etwa, weil sie um die Verzauberung der Hauer wissen – gerät der Herzog in arge Nöte. Einerseits nimmt er die Warnungen der Helden sehr ernst, andererseits sind die Hauer des Mendenischen Ebers Symbol seiner Herrschaft und seines rechtmäßigen Anspruchs auf dem Thron. In den Hauern vereint sich die Hoffnung seiner Soldaten – und sie nicht zu tragen, würde die Moral seiner Kämpfer unter Umständen entscheidend schwächen.
Schließlich ruft Bernfried nach zwei Magiern der Bannakademie Ysilia und lässt die Hauer von diesen untersuchen.

Auftrag für die Helden

Während die Magier die Mendenischen Hauer analysieren, tritt Ayla von Schattengrund an die Helden heran, um sie für einen Spezialauf-

trag während der kommenden Schlacht zu gewinnen. Ihr ist wohl bewusst, dass die Heere in etwa gleich stark sein werden, wenn nicht an Kämpfern, dann zumindest an Waffenkraft. Deswegen sind die Hauer des Mendenischen Ebers von entscheidender Bedeutung: Die Moral der Soldaten wird bei der bevorstehenden Schlacht über Sieg und Niederlage entscheiden. Aber so, wie die Mendenischen Hauer die Moral der Herzoglichen heben, können symbolische Taten des Gegners die Moral der eigenen Soldaten zunichte machen.

Ayla hat erfahren, dass das Grab des Heiligen Jarlak, dessen Todestag sich gerade zum 450. mal jährt, ein Stück weiter östlich hinter den borbaradianischen Truppen vermutet wird. Die Geweihte ist sich sicher, dass die Schlacht nicht ohne Grund an diesem Tag an diesem Ort geschlagen wird – und das Grab des Heiligen Jarlak ist der Knoten, in dem die Fäden des Schicksals zusammenlaufen. Ayla rechnet fest damit, dass Borbarads Schergen versuchen werden, das Grab zu schänden. Nach dem, was die Helden in Talbruck von Anrgrimm erfahren haben, können sie diese Vermutung nur unterstreichen.

Wenn es gelingen würde, das Grab des Heiligen zu erreichen und vor angreifenden Truppenteilen des feindlichen Heerwurms zu schützen, könnte dies die Moral der eigenen Soldaten im entscheidenden Moment der Schlacht beflügeln. Würden die Feinde dagegen das Grab schänden, wäre dies ein herber Schlag für die Herzoglichen. Sobald sich den Helden eine Möglichkeit bietet, dass Grab zu erreichen und dort eventuell stationierte, feindliche Kämpfer zu vertreiben, sollten die Helden diese Möglichkeit nutzen. Was auch immer der Feind im Schilde führt, sein Interesse am Grab scheint nicht von ungefähr zu kommen.

Die Schlacht beginnt

Kurz darauf haben die Magier aus Ysilia ihre Untersuchung beendet. Nachdem die beiden versichert haben, zwar eine Verzauberung, allerdings keine schädliche Magie auf den Hauern des Mendenischen Ebers entdeckt zu haben, entschließt sich der Herzog, das Standessymbol der tobrischen Herzöge beim Ritt in die Schlacht zu tragen.

Er lässt im ganzen Heer verkünden, dass die Herrschaftsinsignien des Hauses Ehrenstein dank der Helden nun wieder auf den rechten Schultern ruhen. Das gute Omen beseitigt die letzten Zweifel, die Kämpfer rücken zusammen, Freude in ihren Gesichtern, Zuversicht. Der Feind kann jetzt noch so stark sein – diese Frauen und Männer sind bereit, für Bernfried in den Tod zu gehen. Selbst bei der Landwehr zeigen sich Hoffung, Zuversicht und Mut: "Das ist unser Herzog! Hurra!"

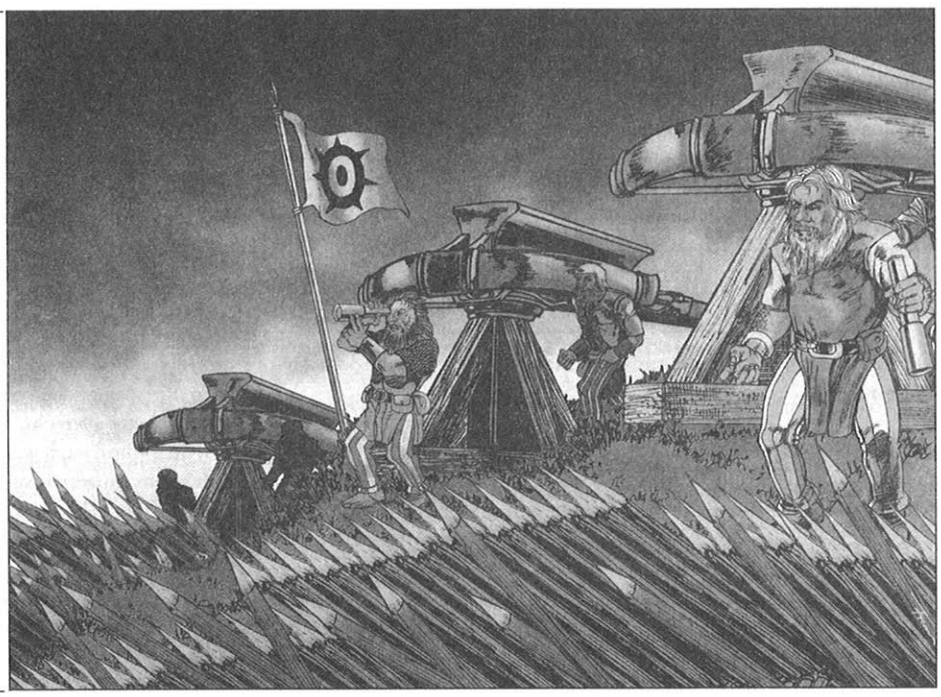
Nachdem Ayla mit weithin hallender Stimme dem Heer Mut zugesprochen hat, gibt Bernfried das Signal zur Aufstellung, zumal der Feind unmittelbar nach Eintreffen der Helden seinerseits am Waldrand erscheint.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stolz trabt Bernfried an seinen Kämpfern vorbei, seine Gemahlin Efferdane und Kanzler Delo reiten an seiner Seite. Dann reitet der Herzog direkt vor das Zentrum der vordersten Schlachtreihe: "Wohlan, ihr wackeren Streiter und Streiterinnen, rühret die Trommeln, lasset die Hörner des Krieges erschallen und die alten rondrianischen Gesänge erklingen. Wir wollen mit Waffenmacht wehren. Am Tage des Heiligen Jarlak: Voran, für unsere Heimat und den Kaiser. Mit uns die Götter!"

Schallend ertönt der Hörnerklang. Bernfried von Ehrenstein lässt sich von Kanzler Delo die Kette mit den Hauern des Mendenischen Ebers um den Hals legen. Die Herzen der Herzoglichen sind mit Stolz erfüllt, jeder ist überzeugt, nun für den rechtmäßigen Herrscher Tobriens zu streiten. Die Waffen gen Himmel gestreckt, ist ein vielhundertstimmiges Jubeln zu hören. Die Geweihten der Rondra und die tobrischen Rittleute stimmen den Choral der Heiligen Ardare an, das 'Dir zu Ehren' hallt über das Schlachtfeld. Dann wendet Bernfried sein Pferd und galoppiert mit seinen Getreuen dem Feind entgegen.

Der Kampf beginnt.



Schlachtenszenen

Improvisieren Sie als Spielleiter das folgende Geschehen nach Belieben, versuchen Sie jedoch stupide Würfelorgien zu vermeiden. Lassen Sie vielmehr die Helden mit blankem Stahl, gewobener Magie oder innigen Gebeten an die Götter Taten vollbringen, die dereinst Stoff für Legenden und Balladen sein werden.

Die Helden sollten sich weniger durch Gegnerhorden kämpfen müssen als vielmehr in entscheidenden Momenten durch Einzeltaten den Schlachtenverlauf in Teilen oder insgesamt beeinflussen. Weitere Anregungen zu Schlachten finden Sie in den Anhängen auf S. 262.

Impressionen aus der Schlacht

- Schnee wird aufgewirbelt, Rosse dampfen vor Anstrengung in der klirrenden Kälte. Löwinnenritter und Sonnenlegionäre kämpfen Rücken an Rücken.
- Inbrünstig gesungene Gurvanische Choräle der Praios-Geweihten und gemurmelte finstere Beschwörungen der Borbaradianer erfüllen die Luft.
- Ayla von Schattengrund, das Schwert der Schwerter, Schild und Wehr der Zwölfgöttlichen Lande, trägt den goldenen Löwenhelm und hat ihr Schwert Armalion gegürtet – muteinflößend und ehrfurchtgebietend zugleich.
- Herzogin Efferdane kämpft im dichtesten Getümmel neben Herzog Bernfried und Kanzler Delo.
- Untote marschieren gleichsam in die Lanzen der Herzoglichen hinein; die Golgariten halten ihre grausame Ernte.
- Einsetzender leichter Schneefall und ein kalter, pfeifender Morgenwind trüben die Sinne von Freund und Feind gleichermaßen.
- Vereinzelte Dämonen erscheinen auf dem Schlachtfeld, werden aber – so schnell wie sie gekommen sind – von den Geweihten und Helden gebannt.

Der erste Vorstoß

An der Seite der Golgariten stürmen die Helden über das Schlachtfeld. Die Ordensritter bewegen sich direkt auf eine große Gruppe Skelette

zu, die sich im monotonen Gleichschritt langsam vorwärtsschiebt. Wenn die Helden die Golgariten von ihrem Auftrag unterrichten, versuchen diese, im aufopferungsvollen Kampf eine Schneise durch die Untoten zu schlagen, so dass die Helden versuchen können, die Front des Feindes an diesem Abschnitt zu durchbrechen.
Die Werte der Skelette finden Sie im Anhang auf S. 152.

In Deckung!

Die Helden erreichen einen Teil des Schlachtfeldes, über den mannshohe Gesteinsbrocken verteilt sind. Kaum haben sich die Helden aus Nahkämpfen zurückziehen können, pfeifen auch schon die ersten Armbrustbolzen an den Köpfen der Helden vorbei. Die Helden sollten tunlichst in Deckung gehen und sich von Felsen zu Felsen bewegen, um nicht von einem aus über 100 Schritt Entfernung abgefeuerten Geschoss getroffen werden. Lassen Sie mehrere GE- und *Ausweichen*-Proben würfeln. Ein Scheitern führt dazu, dass der betreffende Held von einem Geschoss getroffen wird und 1W6+4 SP erleidet.

Die feindliche Geschützstellung

Am Waldrand können die Helden die feindliche Geschützstellung entdecken, von der aus zwei Rotzen und drei Hornissen das Schlachtfeld beschießen. Hinter dichten Büschen können die Helden zunächst in Deckung gehen, um die Lage kurz zu sondieren.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ihr habt die Stelle gefunden, von der aus die Borbaradianer das Schlachtfeld mit Geschützen bestreichen. Da die Kämpfer noch relativ dicht stehen, werden nur größere Truppenteile der Herzoglichen mit herkömmlicher Munition beschossen.
> Zwei Zwerge, von denen einer das Kommando in der Geschützstellung zu haben scheint, und eine ältere Söldnerin fungieren als Geschützmeister, richten die Waffen aus und feuern die todbringende Munition ab. Ein Dutzend lebender Leichname ist damit beschäftigt, die Waffen zu beladen oder entsprechend der Anweisungen ihrer (noch) lebenden Herrn auszurichten.

Wenn sich die Helden noch etwas umsehen, können sie fünf Schritt hinter der Stellung an einem großen Baum eine schwere Holzkiste entdecken. Die Kiste ist nicht verschlossen und beinhaltet Unmengen an Stofffetzen, zwischen denen sich einzelne Tonkugeln befinden. Eine gelungene *Kriegskunst-* oder *Alchimie*-Probe enthüllt, dass es sich bei den harmlos anmutenden Kugeln um sogenannte Sordulsäpfel handelt, die auf Feinde geschleudert zerplatzen und eine hochgradig ätzende Säure verspritzen lassen, die in kürzester Zeit Rüstungen, Haut und Knochen zersetzt (siehe auch S. 153).
Die Helden sollten dem Feind auf keinen Fall die Möglichkeit geben, diese gefährliche Munition zu verschießen. Andererseits ist ein Kampf gegen 15 Gegner eine riskante Angelegenheit, die die eigentliche Mission der Helden gefährden kann. Andererseits könnten sich die Helden zu der Kiste schleichen (*Schleichen*-Probe +4) und zwei oder drei Sordulsäpfel in die feindliche Stellung werfen.

Zwerge
Lindwurmschläger **INI** 10+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W+4 **DK** HN
LE 36 **AU** 41 **KO** 13 **MR** 5 **GS** 6 **RS** 3
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Richtschütze, Schnellladen, Scharfschütz

---

Die Werte für die Söldnerin und die Untoten entnehmen Sie dem Anhang auf S. 152.

Das Lager des Feindes

Gut 100 Schritt tief im Wald liegt das feindliche Lager. Kleine Zelte wurden zwischen den Bäumen errichtet, eine eilig zusammengezimmerte Hütte diente den Untoten als Schutz vor dem vernichtenden Licht des Herrn Praios.
Während der Schlacht halten sich hier vor allem eine Handvoll Magier und ein Feldscher auf. Feindliche Söldner schleppen ihre verwundeten Kameraden hierher, bevor sie unter den wüsten Drohungen eines dicklichen Weibels wieder zum Schlachtfeld eilen. Der Feldscher entscheidet dann, ob die Blessuren der Verwundeten leicht genug sind, um sie mit einigen Schlägen und Tritten zurück in die Schlacht zu treiben, oder ob sie so schwer verletzt sind, dass sie mit einem schnellen Schnitt durch die Kehle erst getötet und sogleich von den Magiern wieder zum Aufstehen gezwungen werden.
Die Helden sollten ihren Auftrag hier nicht gefährden und sich in einem Alveranskommando opfern, sondern sich lieber schnell wieder zurückziehen.

Die Wende zu Arngrimms Gunsten

Den Streitern der Zwölfe gelingt es zunächst, den Feind bis zum Waldesrand zurückzudrängen, doch hat es stets den Anschein, als würden die Heerscharen des Gegners nur auf ein bestimmtes Zeichen warten. Etwa eine Stunde nach Beginn der Schlacht greifen kräftige Nebelwölfe und Bogenschützen aus dem nördlichen Nebelwald an und fallen den Herzoglichen in den Rücken.
Sorgen Sie dafür, dass die Helden ausgerechnet in diesem Moment Zeuge der Ereignisse werden können, etwa weil sie sich ein Stück weit zurückziehen mussten oder bei ihrer Suche nach dem Grab in die Nähe des Waldrandes kamen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Aus dem Norden greifen Bogenschützen an, an den Flanken preschen außergewöhnliche große Wölfe heran – die Nebelwölfe – und zerreißen geifernd jeden Herzoglichen, der sich ihnen in den Weg stellt. Mit schwungvollen Gesten gibt Bernfried hoch zu Ross Befehle, eher beiläufig widmet er sich den Widersachern in seiner Nähe. Doch plötzlich erschlafft der Leib des Herzogs, er wankt kurz nach links, dann wieder nach rechts, dann rutscht Bernfried vom Pferd und fällt zu Boden. Bestürzt springt seine Gemahlin Efferdane vom Pferd und weist einige Soldaten in ihrer Nähe an, den Herzog in Sicherheit zu bringen.

Der Vorstoß kommt zum Stehen. Viele Soldaten schauen sorgenvoll zu ihrem Herrscher, Offiziere und Weibel zögern, geben widersprüchliche Befehle und versuchen verzweifelt, sich untereinander zu organisieren. Efferdane, Delo von Gernotsborn und einige weitere Getreue tragen den Herzog aus der Gefahrenzone und bringen ihn zu seinem Leibmedicus und den sich versammelnden Magiern der Bannakademie Ysilias. Die Kämpfer versuchen einen Bereich fünfzig Schritt hinter der ersten Schlachtenreihe zu sichern, die Zelte sind zu weit weg, um sie noch rechtzeitig zu erreichen.
Schnell ist die Ordnung in den herzoglichen Schlachtreihen dahin, der Mut vieler Kämpfer schwindet. Der Feind erhöht weiter den Druck, greift nun ohne sich selbst zu schonen an.
Da Bernfried äußerlich keine Verwundung davongetragen hat, reißt man ihm das Rüstzeug vom Leib, muss dabei aber feststellen, dass es keiner der Anwesenden vermag, die Hauer des mendenischen Ebers von Bernfrieds Brust zu nehmen. Anschließend übernehmen Magier wie Medici Versuche zur Rettung: Doch Heiltränke, Gebete und selbst ein BALSAM SALABUNDE vermögen seinen Tod nicht zu verhindern, allenfalls etwas zu verzögern. Bannsprüche und Entzauberungen auf die Mendenischen Hauer bleiben ebenfalls erfolglos: Der neue Herzog ist tot.

Kampf um Jarlaks Grab

Sobald Herzog Bernfrieds Tod bekannt wird, bricht die Schlachtreihe an einigen Abschnitten ein. Zwar versucht Kanzler Delo von Gernotsborn die herzoglichen Streiter neu zu formieren, doch gelingt ihm dies eher schlecht als recht. Einige Barone zweifeln an der Chance auf einen Sieg – und auch wenn es niemand auszusprechen wagt, überlegen sich bereits einige, wie sie sich mit Herzog Arngrimm arrangieren können. Immer mehr schwarztobrische Kämpfer stürmen vor, der größte Teil der Landwehr ist bereits in die Flucht geschlagen. Auch die wenigen verbündeten Soldaten in der Nähe der Helden können dem Feind nicht mehr lange standhalten. Die Lage der Helden wird rasch ausweglos. Nur noch das Finden des Grabes des Heiligen Jarlak könnte noch einmal den Mut der eigenen Truppen beflügeln und die Schlacht erneut wenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eure Lungen brennen, die Muskeln schmerzen. Überall sind feindliche Soldaten, manchmal in kleinere Scharmützel verstrickt, manchmal verletzt hinter einem Busch verborgen. Oftmals kommen sie euch gefährlich nahe. Es fällt euch schwer, ihnen auszuweichen.
Ihr schleppt euch durch einen verschneiten Wald, die Füße sinken im morastigen Boden immer wieder ein. Plötzlich verliert *[Name eines Helden]* das Gleichgewicht und rutscht aus, schlägt kurz auf und purzelt dann einen flachen Abhang hinunter. Als die Rutschpartie schließlich endet, rappelt sich euer Gefährte auf und schaut verwundert zu Boden.
Unter ihm sind gut einhundert faustgroße Steine zu erkennen, die als deutlich zu erkennendes Boronsrad ausgelegt wurden. Von der Stelle geht eine ungemütliche Kälte aus, die euch dennoch Geborgenheit und Schutz verspricht. Ihr seid euch sicher, das Grab des Heiligen Jarlak gefunden zu haben.

Gönnen Sie den Helden einen kurzen Augenblick der Freude, fahren Sie dann fort, sobald die Helden ihre Kameraden benachrichtigen wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein lautes Kreischen lässt euch zusammenzucken. Eure Ohren schmerzen und für einen kurzen Moment versagt euer Gehör den Dienst. Benommen seht ihr, wie ein massiger schwarzer Leib zu Boden fällt, Äste stürzen herab. Die Kreatur in eurer Mitte richtet sich auf, ihr könnt laut werdendes Rauschen hören. Der schwarze geflügelte Schlangenleib eines Karakil schraubt sich in die Höhe, dann schnellt der Kopf hinunter, um euch mit den lidlosen Augen zu fixieren. Und jetzt erkennt ihr auch die Stimme der Frau auf dem Rücken des Wesens wieder: Es ist die Stimme Ozzuaelas, jener Frau, die euch seit Tagen durchs Land gejagt und nun ihre Beute gestellt hat.

Endlich hat Arngrimms Jagdmeisterin Ozzuaela Firunspott die Helden gestellt. Mit kühler Mine betrachtet sie die Helden herablassend vom Sattel des Karakils aus, dann schleudert sie einen kurzen Speer auf den wehrlosesten Helden. Dieser kann versuchen, sich mit einer *Ausweichen*-Probe +6 zu retten, andernfalls durchbohrt ihn die Waffe und nagelt ihn regelrecht an den Untergrund. Ein Kampf auf Leben und Tod beginnt.

Ozzuaela Firunspott

Kurzschwert	**INI** 15+W6	**AT** 17	**PA** 16	**TP** 1W+5	**DK** HN
Speer	**INI** 15+W6	**AT** 14	**PA** 11	**TP** 1W+4	**DK** S
Wurfspeer	**INI** 15+W6	**FK** 22	**TP** 1W+5		

LE 39 **AU** 47 **KO** 16 **MR** 6 **GS** 8 **RS** 3

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Hammerschlag, Windmühle, Scharfschütze, Schnellladen

Die Werte von Ozzuaelas Karakil finden Sie im Anhang auf S. 152.

Der Kampf wird bis zum Tode Ozzuaelas und ihres Karakils geführt. Arngrimms Jagdmeisterin konzentriert sich zunächst auf die leichteste Beute, vornehmlich isolierte Gegner. Dabei achtet sie darauf, dass der Karakil den Großteil der Gruppe beschäftigt, während sie gezielt ihre Beute 'erlegt'. Sie geht mit bemerkenswerte Härte vor, und sie ist eine kühle Taktikerin, die Schwächen schnell erkennt und ausnutzt. Auch wenn Ozzuaela und der Dämon an sich kein größeres Problem für die Gezeichneten darstellen, sind sie für die geschwächte Gruppe eine ernste Gefahr. Sollten die Helden zu unterliegen drohen, spätestens aber kurz vor Ende des Kampfes, erhalten sie unerwartete Hilfe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Arme werden immer schwerer, ein ums andere Mal schlagt ihr auf den Karakil ein, doch das Ungetüm nimmt die Treffer



immer wieder hin, als würdet ihr mit Schneebällen werfen. Eure Wunden dagegen schmerzen – und sie behindern euch im Kampf. *(Zu einem Helden, der einen schweren Treffer einsteckt und kurz vor der Bewusstlosigkeit steht:)* Du stürzt, um dich herum der kalte Schnee und dein warmes Blut, über dir der mächtige Leib der geflügelten Schlange. Du betest zu den Göttern, doch dir ist gewiss, dass der nächste Biss des Karakils tödlich sein wird.
Die Schlange schnellt nach unten, das geifernde Maul schießt auf dich zu – da entdeckst du einen weißen Schatten neben dir. Ein riesiger weißer Waldwolf springt auf die Schlange zu, reißt sie um und wirft sie zu Boden. Mit lautem Gebrüll, eines Bären würdig, setzt er nach. Du rappelst dich auf und erkennst die feindliche Karakilreiterin, die sich ebenfalls leicht benommen aufzurichten versucht.

Gestalten Sie den Kampf spannend und trotz der unerwarteten Unterstützung immer auf des Messers Schneide. Der Wolf kämpft zwar wie besessen, gönnen Sie die entscheidenden Attacken aber Ihren Spielern und deren Helden.
Wurden die Feinde besiegt, wartet bereits die nächste Überraschung auf die erschöpfte Gruppe.

Jarlak von Ehrenstein

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Stimmen dringen zu euch herüber, das Bellen eines guten Dutzends Wölfe ist nicht zu überhören. Ozzuaela war also doch nicht alleine, sie war nur vor den ihr unterstellten Soldaten bei euch. Ihr sinkt erschöpft zu Boden – entkräftet. Ohnmächtiger Zorn und tiefe Trauer bemächtigt sich eurer. Doch noch immer tobt die Schlacht um euch herum.
Der Wind frischt auf, ihr liegt erschöpft im Schnee, und doch spürt ihr eine gütige Wärme. Von dem weißen Waldwolf, der sich nun vor euch zur vollen Größe von gut drei Schritt aufbaut, geht ein strahlendes Gleißen aus, der Wind wird zum Orkan, und um euch herum bricht plötzlich ein Schneesturm aus. Eine tiefe, freundliche Stimme hallt in euren Ohren: "Helft euren verwundeten Freunden, nehmt sie in eure Mitte. Vertraut mir, und folgt mir!"
Die Worte klingen bestimmt, aber vertrauenswürdig, keine Spur eines Befehls schwingt darin.

Wenn sich die Helden aufraffen, führt sie der Wolf durch den Wald direkt auf das Schlachtfeld. Durch den Sturm kann man die Silhouetten der kämpfenden Soldaten erkennen – aber so, als würden sie sich in fast erstarrter Zeit bewegen. Schließlich erreichen die Helden Bernfrieds Leichnam in dem Moment, in dem Arngrimm hoch zu Ross mit einem Dutzend schwer gerüsteter Soldaten als Bedeckung die Kapitulation der Herzoglichen aushandelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Euch wird mulmig zumute, als ihr auf den reglosen jungen Herzog blickt, der tot im blutgetränkten Schnee liegt. Seine Gemahlin Efferdane vom Eberstamm und der getreue tobrische Kanzler Delo knien an seiner Seite, Tränen gefrieren auf ihren kalten Wangen. Die tapferen Streiter der Wulfengarde halten hilflos die blanken Schwerter in Händen, gerade so, als könnten sie damit ihren Herrn vor seinem Schicksal bewahren.
Eine kleine Schar Reiter hat die Herzoglichen umstellt – in ihrer Mitte Arngrimm von Ehrenstein, der Dunkle Herzog. Mit einem grausamen Lächeln auf den Lippen mustert er abschätzend den gefallenen Herzog: "Es ist vorbei. Eure letzte Hoffnung stirbt."
Höhnisch klingen die Worte aus seinem Mund. "Die Schlacht ist verloren."
Er neigt sein Haupt in einer Geste falscher Demut: "Der Herzog ist tot, lang lebe ..."
"Noch nicht!"
Eine schemenhafte Gestalt löst sich aus dem feinen Schleier, den der fallende Schnee über das Schlachtfeld wirft. Ihr habt das Abebben des Sturmes nicht bemerkt – und auch nicht das Verschwinden des Wolfs. Stattdessen steht neben euch ein hoch gewachsener Mann mit gütigen, aber entschlossenen Augen, strengen Gesichtszügen und langen, dunklen Haaren. Sanft umtanzen die Schneeflocken den Hünen, verleihen ihm einen unwirklichen, überderischen Schein. Auf Sumus blutbesudeltem Leib wandelt Jarlak von Ehrenstein, der einstige Herr über Tobrien, der einst die Hauer des Mendenischen Ebers errang und am heutigen Tage vor 450 Götterläufen starb. Er, dessen Bildnis ihr vor Mondesfrist auf dem Yslistein bewundert habt, beugt sich zu seinem Nachfahren und Erben Bernfried hinab und streicht ihm fast liebevoll über das von Eiskristallen bedeckte Haar. Sodann nimmt der Firun-Heilige – denn kein geringerer ist er – behutsam die Hauer von des Herzogs Schultern. Unter Jarlaks Händen aber wandeln sie sich auf wundersame Weise zu zwei glänzenden Tränen, strahlender als Diamanten, die eine von kristallener Farbe, die andere rot wie ein Rubin. Vor euren Augen schmelzen sie dahin und benetzen als kleines, silbernes Rinnsal die blutleeren Lippen Bernfrieds. Und langsam, unendlich langsam beginnt sich seine Brust wieder zu heben, und ihr vernehmt ein leises Seufzen.
Die Gestalt des Heiligen wendet sich Arngrimm zu, der die Szenerie erstarrt betrachtet hat: "Mit Firuns Gnade ward dies Reich begründet, mit Hilfe des Einen, der sich ewig nennt und dennoch endlich ist, willst du es zerstören. Aber die Wilde Jagd ist bereits auf deiner Fährte. Hüte dich, Arngrimm, bald schon spürst du den Hauch der hetzenden Meute."

Bei Jarlaks letzten Worten erhebt sich erneut der mächtige Sturm, heftiger und lauter als zuvor. Eisig peitscht er über das Land und übertönt selbst das Heulen der Wölfe – nicht aber die Stimme des Heiligen: "Es wird ein unsäglicher Winter über Tobrien hereinbrechen, ein Winter des Wolfes, denn der grimme Herr zürnt dem Menschenkind aus Jarlaks Geschlecht, das ihn verriet."
Von Grauen erfüllt reißt Arngrimm von Ehrenstein sein scheuendes Ross herum und flieht in die trügerische Sicherheit des Schneesturms, wohin auch Jarlak entschwindet, nicht ohne euch noch ein letztes, gütiges Lächeln zu schenken.
Die Schlacht im Schnee ist vorüber. Einen Sieger gibt es am heutigen Tage nicht, und doch – trotz des drohenden Winters – wärmt die Flamme der Hoffnung eure Herzen.

Die Helden werden sich hiernach wahrscheinlich an der Seite des geschwächten Herzogs auf die nahe Burg Drachenlohe zurückziehen, um die Wunden zu pflegen und das Ende des Schneesturms abzuwarten. Ayla und Delo danken den Helden für ihren Mut und ihre Entschlossenheit und lassen ihre Wunden von kompetenten Kräften versorgen. Auch der Herzog und seine Frau Efferdane fühlen sich zu tiefem Dank verpflichtet: Auch wenn nur eine Schlacht gewonnen wurde, Warunk verloren scheint, Beilunk belagert wird und der endlose Heerwurm weiter wächst – Arngrimm konnte zumindest vorerst in seine Schranken gewiesen werden, eine unmittelbare Gefahr für Ysilia wurde gebannt. Bernfried ermutigt die Helden immer wieder, im Kampf gegen Borbarads Schergen aufrecht zu kämpfen. Und bisweilen deutet er an, er würde den Helden ein Lehen schenken, sobald die besetzten Lande wieder befreit sind.
Fernab in seiner düsteren Feste zu Mendena sinnt derweil der Dunkle Herzog auf Rache: "Du wirst meiner Vergeltung nicht entkommen, Vetter", hallt es immer wieder durch die Gänge Talbrucks. Hasserfüllt ballt Arngrimm von Ehrenstein die Faust um einen kristallenen Pfeil – schleichende, niederhöllische Kälte durchströmt seinen ausgezehrten Körper und lässt ihn wohlig erschaudern, während er auf die kalt dreinblickende Savolina schaut. "Diesmal wird Nagrachs Pfeil besonders hart treffen."

Lohn der Mühen

Für das Bestehen und Durchleiden dieses Kapitels sind **350 Abenteuerpunkte** angemessen. Darüber hinaus haben die Helden Spezielle Erfahrungen in häufig angewendeten Talenten machen können. Mögliche Talente sind *Überreden*, *Wildnisleben*, *Magiekunde*, *Kriegskunst*, *Etikette*, *Götter/Kulte*, *Geographie* und natürlich das hauptsächlich verwendete Waffentalent.
Die Gegenwart und das wundersame Wirken des Heiligen Jarlak (sowie die Dankbarkeit des Herzogs und der edlen Frau Walpurga) mag aber vielen Helden hoffentlich mehr bedeuten.
Wenn die Helden später nach Dietrads Gemahlin Prinzessin Walpurga von Weiden (siehe auch S. 95) suchen, um den letzten Wunsch des Prinzen zu erfüllen und ihr vielleicht sogar noch seine Laute zu überbringen, sollte dies mit **zusätzlichen AP** belohnt werden.

Kapitel IV: Zwischenspiel von Travia bis Tsa 1020 BF

Der lange Winter

Mehr als vier Monate liegen zwischen **Kapitel III: Der Winter des Wolfes** und dem finalen **Kapitel V: Die letzten Tage von Ysilia**. Firun hat in dem Landstrich Einzug gehalten, der unter seinem Schutz steht, und es scheint so, als würde er die Invasoren strafen wollen: Der Winter wird hart und bringt den borbaradianischen Vormarsch zum Stillstand. Im Folgenden finden Sie einige Szenarien und Hinweise, wie

Sie diese Monate für die Helden ausgestalten können. Zudem hat die Gruppe nun Gelegenheit, sich zu erholen, gemeinsam mit den Kaiserlichen Borbarads Vorgehen zu analysieren und Gegenangriffe zu planen.

Zurück nach Ysilia (Travia/Boron 1020 BF)

Nach der Schlacht im Schnee zieht sich der Herzog mit seinen Truppen nach Ysilia zurück, dem letzten Bollwerk des freien Tobriens. In den folgenden Wochen und Monaten versammeln sich immer mehr Truppen vor der Stadt, aber auch Flüchtlinge strömen nach Ysilia (am Ende werden es 400 sein) – und mit ihnen neue Berichte und Gerüchte, von einer Baronie nach der anderen, die unter dem Ansturm der Schwarzen Horden gefallen ist, und von den schrecklichen Gräueltaten der Eroberer.

Nach der Heerschau zu Praske im Boronmond 1020 BF (siehe unten) zieht zudem das Hauptheer unter der Führung des Reichsbehüters Brin von Gareth persönlich nach Ysilia und trifft am 24. Boron auch dort ein – mit Tross 3.500 Köpfe stark. Schnell kommt es dann zur Lebensmittelknappheit, denn all diese Menschen wollen auch versorgt werden. Dies resultiert in einer Halbierung der Rationen (was die nächtliche Regeneration der Helden um jeweils einen Punkt vermindert), zudem drohen aufgrund der Witterung Krankheiten unter den Flüchtlingen und Soldaten auszubrechen, vor allem Triefnase und Dumpfschädel (siehe **GA 207**). Es empfiehlt sich ferner, die Regeln zu Kälte und Kälteschutz hinzuzuziehen (siehe **RA 13**).

Die Helden und der Herzog

Sorgen Sie dafür, dass zwischen den Helden und Herzog Bernfried Vertrauen entsteht. Lassen Sie sie Bernfrieds Dankbarkeit für ihre Verdienste spüren: Er bittet sie, an seiner Seite zu reiten, und hört auf die Ratschläge der Gruppe. In Ysilia erhalten sie Gästezimmer im Herzogenschloss und werden zu den regelmäßig stattfindenden Stabsbesprechungen hinzugezogen. Bringen Sie den Helden auch Bernfrieds Familie, seine Gemahlin Efferdane, die Herzoginmutter Faduhenne und seinen wenige Wochen alten Sohn und Erben Jarlak näher und sorgen Sie dafür, dass die Helden verstehen, welches schwere Erbe der Herzog angetreten hat. (Beschreibungen der Mitglieder des Hauses Ehrenstein finden Sie ab Seite 149.)

Flüchtlinge des Kriegs

Vergessen Sie nicht, die Helden in diesem Winter mit dem Schicksal der vielen Flüchtlinge und den Ängsten der Soldaten zu konfrontieren. Es ist wichtig, dass die Helden die anstehenden Auseinandersetzungen auch persönlich nehmen und die vielen Toten des Krieges nicht zu gesichtslosen Opfern verkommen. Führen Sie Meisterpersonen ein, mit denen die Helden sich anfreunden können: bewundernde Halbwüchsige, verzweifelte Bauern, die ihr Hab und Gut verloren haben, abgebrühte Veteranen und junge Soldaten, an deren Seite die Gruppe streiten werden. Später können die Helden deren Tod (oder gar Un-Tod) miterleben oder aber diesen Personen das Leben retten und sie in Sicherheit bringen. Dies mag dazu beitragen, dass die Helden später ein besonderes Interesse daran haben werden, in Ysilia zu verbleiben, wenn Haffax' Täuschungsmanöver den Heerbann von der Stadt fortlockt (siehe **Kapitel V: Die letzten Tage von Ysilia**, ab S. 138).

Abenteuervorschlag: Die Druiden von Sumus Kate (Travia 1020)

Schon vor der eigentlichen Invasion Tobriens begann Borbarad damit, ausgesuchte Druiden zu korrumpieren, die allerorten die bedeutendsten elementaren Heiligtümer und Druidenkreise bewachen. In **MdD 217ff.** sind die Gezeichneten selbst einem der übergelaufenen Sumudiener begegnet: Sardragon vom Nebelwald, der hinter dem Tod der Hohepriesterin *Diurana* steckte. Auch Gwendion von Nevelung, dem die Helden erst vor kurzem im Nebelwald begegneten, kämpft auf Borbarads Seite.

Borbarads Interesse an den alten magischen Orten des Landes haben inzwischen aber auch die aufrichtigen Druiden bemerkt. Auf der Insel Sumus Kate im Yslisee bestimmten sie den angesehenen Fyrnenbart den Alten zu ihrem neuen Hohepriester, der wiederum seine von bedeutungsschweren Visionen geleitete Schülerin *Xindra* auf die Suche nach einem alten Artefakt schickte (s.u.). Und auch wenn sie der Invasion letztlich nicht entscheidend entgegenzutreten vermochten, gelang es den Sumudienern durchaus, mancherorts lange Widerstand zu leisten oder einige Orte gar vor den vorrückenden Truppen des Dämonenmeisters zu verhehlen. Am 20. Travia 1020 BF ist wiederum eine Versammlung der tobrischen Druiden auf Sumus Kate geplant, auf der womöglich ein empfindlicher Schlag gegen Borbarad gelingen kann.

Einladung auf Sumus Kate

Eines Tages im Travia tritt, am besten am Ufer des Yslisees oder auch in Ysilia selbst, der Druide Fyrnenbart der Alte (Greis unbestimmbaren Alters, gebeugt, stützt sich auf einen Stock, schlohweißer Bart, blind und mit hinter einem milchigen Schleier verborgenen Augen, bewegt sich dennoch erstaunlich sicher; Seelentier: Kröte) an die Helden heran. Er ist ihnen bereits vor Mondesfrist in Ysilia begegnet (siehe S. 111), gibt sich diesmal aber weitaus auskunftsfreudiger, berichtet ihnen vom bevorstehenden Druidentreffen und bittet sie, sich mit ihrer Erfahrung im Kampf gegen Borbarad bei den Vorbereitungen zu beteiligen. Dazu wird ihnen bereits zu Beginn eine besondere Ehrung zuteil: Als erste Fremde seit Generationen dürfen sie die heilige Insel Sumus Kate betreten.

Am Ufer des Sees steht dazu ein Ruderboot bereit, mit dem Fyrnenbart die Helden auf die von dicken Nebelschwaden verhangene Insel bringen wird. Rudern müssen sie natürlich selbst.

Sumus Kate

Sumus Kate ist mit einer Ausdehnung von etwa drei auf fünf Meilen die einzige größere Insel im Yslisee. Nahe dem südwestlichen Seeufer gelegen, ist sie wegen der Nebelschwaden für ungebetene Besucher dennoch fast unerreichbar. Seit langem schon dient die Insel den Druiden Tobriens als Treffpunkt, da sie eines der ältesten Sumu-Heiligtümer des Landes birgt.

Der Steinkreis erhebt sich auf einem gewaltigen Hügel in der Mitte der Insel, der ursprünglich vermutlich künstlich errichtet wurde – ob es jedoch Trolle oder Riesen waren, die die Erdmassen aufgehäuft haben, ist nicht überliefert. Der Kreis umfasst 96 Monolithen unterschiedlichster Größen und Materialien, von über vier bis gerade einmal einen halben Schritt Höhe und von schweren Basaltformationen bis zu brüchigen Obsidiansäulen. In mehreren Ringen angeordnet hat die Anlage einen Durchmesser von etwa 80 Schritt. (Siehe zu Sumus Kate auch **MWW 201**.)

Die Druiden

Bei der Ankunft der Helden befinden sich bereits ein Dutzend Druiden auf Sumus Kate. Fyrnenbart führt die Gezeichneten zunächst in die Nähe des Steinkreises, wo sich auch die anwesenden Sumudiener versammeln.

Mit Hilfe der Druiden können Sie den Helden einige Details über Borbarads Vorgehen mitteilen, die diese noch nicht selbst entdeckt haben (siehe S. 104, *Borbarad und die Kraftlinien*), vor allem das Interesse der Invasoren an den alten sumuheiligen Orten: Bisweilen sind die Steinkreise schon lange vor den eigentlichen Vorstößen auf ihr Umland von Stoßtrupps angegriffen worden. Den einzelnen Druiden, die sie bewachten, blieb nur der Tod oder die Flucht.

Um viele der verlorenen Steinkreise zumindest teilweise zu bewahren, haben sich die meisten Sumudiener nun zu einem ungewöhnlichen

(und nicht ganz unumstrittenen) Schritt entschlossen: Sie sammeln die 'Kreissteine' ein, sumuheilige Artefakte, die im Zentrum eines jeden druidischen (und geodischen) Steinkreises vergraben sind. Diese Steine bergen in sich einen Teil der magischen Macht ihres Kreises (siehe auch das Szenario **Xenos' Ring** in der Abenteuer-Anthologie **Kar Domadrosch**). Manche Steine sind schon in den vergangenen Tagen und Wochen nach Sumus Kate gebracht worden, andere werden bald erwartet, doch einige müssen noch geholt werden. Beim großen Treffen der Druiden sollen sie am 20. Travia im Steinkreis der Insel vergraben werden. Bis dahin wird auch Fyrnenbarts Schülerin Xindra zurückerwartet, die noch nach einem ganz anderen Artefakt sucht: Sumus Kelch.

Sumus Kelch

Die junge Druidin *Xindra von Sumus Kate* (Mitte 20, schlank, grazil, verträumte grüne Augen, lockiges schwarzes Haar, trotz ihrer einfachen Robe eine beachtliche Schönheit; Seelentier: Nebelkrähe) wird seit Monaten von wiederkehrenden Träumen geleitet, die sie nach einem alten tobrischen Artefakt suchen ließen: Sumus Kelch, der Legende nach ein Geschenk Los' an Peraine, mit dem diese ihre Mutter Sumu wiederzubeleben erhoffte und das nach ihrem Scheitern auf Sumus Kate verwahrt wurde. Das Gefäß, an dem das Wohl ganz Tobriens hängen könnte, wurde 981 BF vom Herzog dem Efferd-Tempel zu Grangor zum Geschenk gemacht. In Begleitung des tobrischen Prinzen *Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein* brach Xindra deshalb Anfang 1020 BF auf, um das alte Geschenk wieder in die Heimat zu bringen. Dort kam ihr jedoch im Herbst 1020 BF die Borbaradianerin Saya di Zeforika (eine borbaradianische Schurkin, die in den Abenteuern **Unter dem Adlerbanner** und **Shafirs Schwur** eine wichtige Rolle spielt) zuvor, so dass Xindra letztlich unverrichteter Dinge zurückkehren musste. Sumus Kelch ist seitdem verschollen. Nachzuerleben sind diese Geschehnisse im Abenteuer **Sumus Kelch** aus dem Band **Im Schatten des Adlers** der Box **Fürsten, Händler, Intriganten**.

Das Sammeln der Steine

Das Sammeln einiger der verbliebenen Steine ist natürlich die Aufgabe der Helden. Die Questen, die sie dabei zu bestehen haben, seien nachfolgend kurz dargestellt. Gestalten Sie sie bitte nach eigenem Ermessen aus und erfinden Sie nach Belieben weitere hinzu. Zwischen den einzelnen Questen sollten Sie den Helden verdeutlichen, dass immer mehr Druiden auf Sumus Kate eintreffen – am Ende werden es über 70 sein.

(Benötigen Sie Werte von Gegnern, so richten Sie sich bitte nach den Angaben ab Seite 152. Ziehen Sie zudem die Angaben ab Seite 105 *Der Hauch der Niederhöllen* hinzu, so lange sich die Helden in den besetzten Gebieten aufhalten.)

Sardragons Kreis im Nebelwald

Diesen Steinkreis kennen die Helden schon, da sie dort den übergelaufenen Sardragon vom Nebelwald gestellt haben (siehe **MdD 217**). Hin- und Rückweg beansprucht etwa drei Tage und führt die Helden zurück ans Südwestufer des Yslisees, weiter südlich nach Viereichen und von dort in den Nebelwald. Auf dem Weg können die Gezeichneten dabei immer wieder auf kleinere Verbände von Borbaradianern stoßen. Der Steinkreis selbst wirkt bei der Ankunft der Helden seit langem verlassen. Die borbaradianischen Truppen haben sich offensichtlich noch nicht in den Wald vorgewagt.

Der Quellkreis von Waischenroth

Im westlichen Hügelland der Baronie Waischenroth an der Quelle eines kleinen Nebenflusses der Tobimora gelegen, wird dieser Steinkreis von einem Druiden gehütet, der das Sammeln der Kreissteine für einen Verrat an Sumu selbst hält. Die Gezeichneten müssen ihn davon überzeugen, dass sich der von Feinden umringte Steinkreis nicht mehr lange halten lässt.

Die Anreise dauert etwa zweieinhalb Tage und führt über die südlichen Ausläufer der Yslihöhen ins Tal der Tobimora und bis an die Quelle des Nebenflusses. Truppen sind hier weitaus seltener anzutreffen als in der Gegend um Viereichen, gelegentlich fliegt jedoch ein Karakil über das Land. Wenige Meilen vor der Quelle können die Gezeichneten dann umso überraschender einen größeren Stoßtrupp entdecken, der offensichtlich dasselbe Ziel hat wie sie.

Erador (Ende 30, hünenhaft, leicht beleibt, traurige, graue Augen, auffällige Hakennase im vom langen blonden Bart und Kopfhaar umrahmten Gesicht; Seelentier: Bornländer (Hund)), der Hüter des Quellkreises, ist auf Eindringlinge überhaupt nicht gut zu sprechen und erwartet die Helden mit einem ZORN DER ELEMENTE. Wenn er zum Zuhören gezwungen werden kann, wird er den Ausführungen der Helden Glauben schenken. Obwohl eine Flucht angeraten scheint, will er den Quellkreis nicht verlassen, da in der nahen Quelle eine Quellnymphe lebt, der er sich seit langem verbunden fühlt. Den Kreisstein wird er aufzugeben bereit sein, sein Heiligtum nicht.

Das Moorheiligtum von Winsheym

Da es bis zum 20. Travia inzwischen nicht mehr lange hin ist, werden die Gezeichneten ein weiteres Mal entsandt, um nach der noch nicht eingetroffenen Druidin *Varena* und ihrem Kreisstein nachzuforschen. Das Moorheiligtum liegt wenige Meilen südlich von Winsheym und etwa 75 Meilen von Sumus Kate entfernt, weswegen die Druiden den Helden Luftdschinne zur Verfügung stellen. Da während des Fluges mehrfach Karakilreitern ausgewichen werden muss, dauert die Anreise dennoch mehr als eine Stunde. Vor allem die Suche nach dem Heiligtum ist schwierig, da sich der aus versteinerten Baumstümpfen bestehende Kreis kaum von der übrigen Landschaft abhebt.

Das Heiligtum finden die Gezeichneten bereits besetzt vor: Ein kleinerer Trupp Borbaradianer hält im gefrorenen Moor die Stellung. Der Stein wurde schon entfernt, in der Mitte des Kreises klafft ein Loch im Boden. Aus den Gesprächen der Söldner (oder aus einem Verhör) können die Helden erfahren, dass die Druidin vor wenigen Tagen auf der Flucht gestellt und getötet wurde. Ihren Kreisstein (das 'seltsame Artefakt') hat die Anführerin des Söldnertrupps an sich genommen, die mit einigen Kämpfern in Winsheym die örtliche Bevölkerung unterdrückt. Das Artefakt können die Helden ihr dort abnehmen.

Borbarads Beschwörung

Parallel zu den Vorbereitungen des Druidentreffens auf Sumus Kate treibt auch Borbarad selbst seine Pläne weiter voran – und das gar nicht so weit entfernt: In den nördlichen Yslihöhen hat er Anfang Travia 1020 das 'Septahengon', einen weiteren gewaltigen Steinkreis, besetzen lassen. Von hier aus beschwört er seit Mitte des Monats das Omegatherion.

Erste Ahnungen

Die Auswirkungen von Borbarads Beschwörung sind insbesondere für Sumudiener (Druiden, Hexen, aber auch Elfen und intuitive Naturverbundene sowie den Zweiten Gezeichneten) bald zu spüren: Düstere Vorahnungen eines namenlosen Unheils, häufiges Unwohlsein, das Gefühl, dass Sumus Leib selbst missbraucht wird – all dies macht den Druiden in den Tagen vor dem 20. Travia zunehmend zu schaffen. Zunächst scheint die Gefahr dabei vor allem aus dem Süden zu kommen, wo das Omegatherion unter Warunk begraben liegt.

Nachdem am Abend des 19. Travia der Hüter des Septahengon, der alte Druide *Sumuward*, noch immer nicht angekommen ist, werden die Gezeichneten ein weiteres Mal auf Luftdschinnen entsandt, um dem Vermissten nachzuspüren.

Das Septahengon

Über den Yslisee geht es im raschen Flug den nördlichen Yslihöhen entgegen, deren zerklüftetes Hügelland von dichten Wäldern bedeckt ist. Das Septahengon selbst ist ein uralter Steinkreis aus großen Obsidianquadern, die vermutlich von weither herangeschafft wurden – und das lange Zeit, bevor hier die ersten Menschen siedelten. Den Helden bietet sich bei ihrer Annäherung in der anbrechenden Nacht dagegen ein weitaus geschäftigeres Bild.

Das Omegatherion

»Dann wird die Letzte Kreatur geboren und gebären.
(...) Dann wird die Brut den Boden verschlingen.«
—Alanfanische Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *5. Spruch: Vom Ende des Zeitalters, Verse 3 und 6*

Im Travia 1020 BF (während in Viereichen gerade die Schlacht im Schnee tobt) hat Borbarad mit der Beschwörung des unter Warunk liegenden Teilleibs des Omegatherions begonnen, der im Namenlosen Zeitalter zerschlagenen 'Vielleibigen Bestie' (siehe **GKM 23f.**). Diese Wesenheit, die bereits dem Dämonensultan und dem Namenlosen als Waffe gegen die Zwölfe selbst gedient haben soll, soll nun auch Borbarad gegen die Götter verwenden – ob als Drohung, um Zeit für seine Jahrtausendbeschwörung in der Dritten Dämonenschlacht (siehe **Mächte des Schicksals**) zu gewinnen, oder gar als Herausforderung, um auch die Zwölfe zu einer Entscheidung zu zwingen, weiß wohl nur der Dämonenmeister selbst. Nicht zuletzt kennt natürlich auch Borbarad die *Alanfanischen Prophezeiungen* und weiß, dass die 'Letzte Kreatur' ein Schritt auf dem Weg zu seinem Endziel, dem *Rausch der Ewigkeit* ist.
Im vorliegenden Szenario werden die Helden nicht herausfinden, was Borbarad mit der Beschwörung auf den Yslihöhen beabsichtigt, aber Sie sollten sie durchaus zu einer späteren Erkundung des Steinkreises ermutigen, bei der sie Spuren des Rituals auffinden können.
Spätestens durch *Rohezal vom Amboss*, der einen weiteren Teilleib im Neunaugensee bannt (siehe *Ungeheuer im Neunaugensee* und *Bericht Rohezals*), werden die Helden doch noch dahinter kommen, welches uralte Übel Borbarad gerufen hat.
Erst auf dem Zwölfgöttlichen Geweihtenkonzil zu Perainefurten (siehe Seite 137) im Phex 1020 BF wird dem unaufhörlich wuchernden Omegatherion Einhalt geboten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am Rande einer kreisförmigen Lichtung breitet sich vor euch eine weitläufige Zeltsiedlung aus, rundherum entdeckt ihr kleine Feuer und in deren Schein zahllose Bewaffnete und Robenträger. In der Mitte des gewaltigen, zentral gelegenen Steinkreises steht eine einzelne dunkle Gestalt, umgeben von Feuerschalen und Rituldienern.
Lautlos und gegen den dunklen Nachthimmel kaum auszumachen, entdeckt ihr nun etliche geflügelte Schemen, die über der Lichtung kreisen.

Borbarad selbst (wie der Erste Gezeichnete sogleich spüren wird) ist hier unter schwerer Bewachung mit der Beschwörung beschäftigt. Näher sollten die Helden sich (zumindest auf den Dschinnen) jedoch nicht heranwagen, ansonsten werden sie von den fliegenden Dämonen (Karakilim und Irrhalken) abgefangen.

Die Borbaradianer

Während sich Borbarad ganz der Omegatherion-Beschwörung widmet, hat er um sich herum seine fähigsten Diener versammelt. Neben zwei Bannern schwergerüsteter Doppelsöldner sind dies vor allem erfahrene Dämonologen und Kultisten des Agrimoth und des Blakharaz. An seinem scharlachroten Kopf können die Helden inmitten eines der Zirkel den ehemaligen Hofmagus Galotta aus der Ferne wiedererkennen (siehe auch Seite 152).
Gegen diese Leibgarde haben hier am Septahengon nicht einmal die Gezeichneten eine Chance – und das sollte ihnen hoffentlich klar sein. Wenn sie sich heimlich nach dem Druiden Sumuward umsehen wollen, können sie nur noch seine schon halb verweste Leiche finden, die als Trophäe in einem der äußeren Zelte aufbewahrt wird. In dessen unmittelbarer Nähe können sie auch auf die gewaltige Trollzackerin *Chulye* (Mitte 30, stämmige Rochshaza, 2,30 Schritt groß, zerfranstes schwarzes Haar, schwarze Augen; Seelentier: Berglöwin (tollwütig)) aufmerksam werden, eine Shochzula (**AG 139**) und Druidoschamanin, die sich vor kurzem noch selbst Hoffnungen auf das Amt der Hohepriesterin der tobrischen Sumudiener gemacht hat. Nach der Wahl Fyrnenbarts hat sie sich enttäuscht auf die Seite Borbarads geschlagen. Neben ihrer Knochenkeule führt sie momentan auch ein schwarzes Schwert, das die Gezeichneten bereits kennen: Athai-Naq, das Agrimoth-Schwert (siehe **MdD 104**).

Die Träger des Agrimoth-Schwerts

Während die Gezeichneten das Charyptoroth-Schwert Yamesh-Aqam bereits frühzeitig Borbarads Zugriff entreißen konnten (**MdD 86** und **104**) und das Nagrach-Schwert Hyrr-Kanhay bald nach seinem ersten Auftreten in den Hohen Norden gelangen wird, bleibt das Agrimoth-Schwert Athai-Naq während der gesamten Invasion in Tobrien. Von den ersten Trägern des Schwertes erweisen sich jedoch die wenigsten als geeignet. Da die Klinge eigentlich nur von einem Agrimoth-Paktierer geführt werden kann, sich unter diesen aber keine fähigen Befehlshaber finden, fällt sie in die Hände der Trollzackerin Chulye, die das Schwert bis zu ihrem Tod im Finale dieses Szenarios jedoch nur kurz besitzt. Nach einigen weiteren unglücklichen Trägern zwingt im frühen Tsamond schließlich der aus Maraskan eintreffende Marschall Helme Haffax das Schwert Athai-Naq unter seinen Willen, obwohl er selbst kein Paktierer des Agrimoth ist.

Der Untergang von Sumus Kate (20. Travia 1020 BF)

Nach der Rückkehr der Helden ist Borbarads Beschwörung am Septahengon unter den Druiden natürlich das beherrschende Thema. Die mittlerweile zurückgekehrte Xindra muss zudem vom Scheitern ihrer



eigenen Mission berichten. Die Beratungen der Druiden am 20. Travia dauern fast den gesamten Tag, obwohl schnell Einigkeit darüber besteht, dass die Zeit zum Handeln gekommen ist. Lassen Sie die Gezeichneten die Entschlossenheit der Sumudiener spüren, schüren Sie die Hoffnung, mit der Macht von über siebzig Druiden könne man auch Borbarad am Septahengon begegnen – umso bitterer wird später die Erkenntnis schmecken, dass es doch nicht gereicht hat.

Das Ritual beginnt

Die Beratungen sollten schließlich am späten Nachmittag darauf hinauslaufen, dass von Sumus Kate aus ein Gegenzauber die Beschwörung am Septahengon vereiteln soll. Die enge Verbindung der beiden großen Steinkreise wird dieses Vorhaben unterstützen. Um sich vor eventuellen Angriffen zu schützen, werden ein Dutzend Dschinne beschworen, die Sumus Kate verteidigen sollen. Dann beginnen die Sumudiener damit, die geborgenen Kreissteine zu vergraben. Zum eigentlichen Ritual in der anbrechenden Dämmerung versammeln sich alle Druiden im Steinkreis – zumeist in der Nähe eines der Monolithen – und wenden sich mit anklagend erhobenen Armen nach Nordosten (Richtung Septahengon). Die Gezeichneten (so sich unter ihnen nicht selbst Druiden oder Geoden befinden) sind neben den Dschinnen die einzigen Wächter.

Das Ritual selbst ist am ehesten mit den Zaubern BESCHWÖRUNG VEREITELN und HERBEIRUFUNG VEREITELN in druidischer Repräsentation zu vergleichen. Da es ohne jegliche vokale Komponente auskommt, herrscht um die Helden herum eine fast absolute Stille. Allein am Gesichtsausdruck der Druiden lässt sich ein eventueller Erfolg absehen. Sind die Gesichtszüge anfangs noch angestrengt, bisweilen gar schmerzverzerrt, schleicht sich mit der Zeit bei manchen ein beinahe triumphierendes Lächeln ein.

Angriff der Borbaradianer

Der Angriff trifft die Helden und Druiden zwar nicht unerwartet, aber heftig. Zuerst ist dabei nur das aufkommende Tosen eines Wirbelsturms zu hören, verursacht von einem achtgehörnten Arjunoor (einer sechsbeinigen Schlange mit Widderkopf; **MGS 60**), der sich vom Septahengon her nähert. Als nächstes lassen sich neun hell lodernde Azzitayim (aufrecht gehende Feuersalamander; **MGS 61f.**) ausmachen, die über das Wasser auf die Insel zuhalten. Zuletzt werden auch die 13 Karakilim sichtbar, auf denen Kultisten und Doppelsöldner heranreiten. Insgesamt handelt es dabei um rund zwei Dutzend Dämonen und ebenso viele Söldner.

Noch bevor sich die Angreifer auf die Dschinnen oder Gezeichneten stürzen, erzittert jedoch der Boden: Amrifas, der neungehörnte Diener Agrimoths (siehe **MGS 59**) lässt die Erde erbeben, so dass es schwer fällt, stehen zu bleiben (*Körperbeherrschungs*-Probe +10). Auch die Druiden werden von den Beinen gerissen, manche gar unter umstürzenden Monolithen begraben. Damit wird das Ritual unterbrochen und scheitert, doch der Angriff hat gerade erst begonnen.

Arjunoor

Zauberei: **INI** 13+2W6 **AT** ZfW **PA** 2 **TP** je nach Zauber **DK** -
LE 250 **MR** 16 **GS** 50/4 **RS** 4

Eigenschaften und Besonderheiten: Fliegendes Wesen, Arjunoor kämpft nur mit Zauberangriffen (vor allem Atemnot 15, Aeolitus 14, Aerogeleo 14, Kulminatio 12 Orcanofaxius 12, Windhose 12); Angriff mit Verfluchtem Element, Resistenz gegen magische Angriffe, Schweben.

Azzitai

Feuerpranken: **INI** 10+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W+3 **DK** HN
Hörner: **INI** 10+1W6 **AT** 5 **PA** 5 **TP** 1W+7 **DK** N
LE 100 **MR** 7 **GS** 8 **RS** 2

Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR (kann nur einmal pro KR mit den Hörnern angreifen); Folgeschaden (Verbrennen), Immunität (Feuer), Immunität (Stich), Verwundbarkeit (Wasser), Regeneration I, Schweben; Feuerlohe: In der Nähe zum Dämon verliert jeder Gegner pro KR W6 LeP und 1 RS-Punkt (DK: H), 1 LeP und 0,5 RS-Punkte (N) oder 0,5 LeP und 0,25 RS-Punkte (S). Pariert der Azzitai einen Angriff mit seinen Feuerpranken, wird die Waffe so heiß, dass

Der Zug der Edlen

Die Nachricht vom Überfall Borbarads auf Tobrien löst über die Grenzen des Mittelreiches hinaus Bestürzung, aber auch Entschlossenheit aus. Unter den vielen Freiwilligenbannern, die sich in dieser Zeit formieren und nach Tobrien aufbrechen, ist der sogenannte Zug der Edlen aus dem Horasreich dennoch eine Besonderheit. Die angespannte Lage zwischen den beiden Kaiserreichen macht eine Zusammenarbeit gegen Borbarad zunächst unmöglich und langwierige Verhandlungen zur Beilegung der Streitigkeiten erforderlich, die Ingerimm 1020 BF schließlich mit dem Frieden von Weidleth abgeschlossen werden können (siehe Seite 162, *Der Hoftag zu Weidleth*).

Bereits im Travia 1020 BF bricht im Horasreich jedoch eine Schar vornehmlich junger Adliger und weiterer Freiwilliger auf, um dem Mittelreich gegen den Dämonenmeister beizustehen. Die liebfeldischen Edlen haben dabei von Beginn an mit einigem Misstrauen seitens der Mittelreicher zu kämpfen, gelangen aber dank der Fürsprache einzelner Machthaber schließlich rechtzeitig zum Hoftag von Praske nach Tobrien. Durch weitere Freiwillige, die sich ihnen noch auf dem Weg anschließen, erreichen sie dort eine Kopfstärke von fast 700 Streitern. Da sie sich nur dem persönlichen Befehl des Reichsbehüters unterstellen wollen, bedarf es dort womöglich erst der Fürsprache durch die Gezeichneten, um überhaupt zu diesem vorgelassen zu werden.

Die Teilnehmer der ersten Stunde hängen einem ritterlichen Ideal an, das im Horasreich als antiquiert gilt, das sie jedoch in Reichsbehüter Brin und König Cuanu ui Bennain aufs Beste repräsentiert sehen: "Edelmütige Könige, die wider die Fürsten der Finsternis fechten."

Legendäre Helden schmücken die 'Heiligen Schlachtfahnen' des Zuges, die den einzelnen Bannern vorangetragen werden: Geron, Thalionmel, Leomar, Hllûthar, Argelion und Lutisana. Die Begeisterung der Anfangstage und die rondrianisch-romantische Verklärung der anstehenden Aufgaben werden während der Invasion der Verdammten auf eine bittere Probe gestellt.

Im weiteren Verlauf der Kampagne können die Gezeichneten dem liebfeldischen Freiwilligenheer an verschiedenen Stellen wiederbegegnen – und miterleben, wie der Krieg gerade unter den jungen Adligen einen hohen Blutzoll fordert. Nach dem Hoftag von Praske zieht der Zug zunächst mit dem Reichsbehüter nach Ysilia, um dort jedoch in Folge des Haffaxschen Täuschungsmanövers wie der Großteil des Heeres vor der Belagerung abgezogen zu werden. Als Vinsalter Vigilanten begleiten die etwa hundert schwerst gerüsteten und berittenen Liebfelder den Reichsbehüter danach bei allen weiteren Kämpfen und nehmen auch an der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden teil, während das Gros des Freiwilligenaufgebots zur Sicherung des Sichelstiegs abkommandiert wird. Im Rondra 1021 BF werden beide mittlerweile arg dezimierten Teile wiedervereint und nach Wehrheim verlegt, wo sie bis zur Entscheidungsschlacht an der Trollpforte weitgehend zurückgehalten werden.

Wichtige Teilnehmer des Zugs der Edlen (und möglicherweise alte Bekannte der Helden oder zumindest der Spieler) sind: Baronet Geron von Berlinghân-Tikalen (Anfang 20, Wortführer und Heermeister, Sohn des gefallenen Barons Broderico von Tikalen, siehe **Shafirs Schwur 50**), Signor Teucras de Solstono (Ende 20, guter Stratege, erfahrener Veteran, siehe **MdD 198**), Prinz Thiolan Berlinghân (Anfang 20, Sohn Herzog Eolans von Methumis und damit hochrangigster Teilnehmer, siehe **Unter dem Adlerbanner 53**) und Graf Cedor von Thegûn (Anfang 30, stößt in Ysilia unter dem Namen Alrizio von Abbadom dazu, siehe **Shafirs Schwur 30**).

sie ihrem Träger W6 SP zufügt; Waffen mit hölzernem Schaft gehen bei einer 6 auf dem W6 in Flammen auf.

Die Werte der Karakilim und Söldner finden Sie ab Seite 152.

An der Spitze der Angreifer stürzt sich die Trollzackerin Chulye, von dem Arjunoor getragen, in den Kampf. Sie hält direkt auf die Mitte des Steinkreises zu und wendet sich als Erstes gegen Fyrnenbart. Der alte Hohepriester wird bereits vom ersten Schlag des Agrimoth-Schwerts Athai-Naq zur Seite gefegt, dann dringt Chulye auf seine Schülerin Xindra ein. Diese kann sich mühsam gegen die Wut der Angreiferin wehren und stürzt unter den Schlägen zu Boden. Bevor der nächste Schlag sie trifft, erzittert die Erde von einem weiteren Beben, das eine Kluft in den Erdboden reißt – in diese Spalte stürzen zuerst Fyrnenbart und Xindra, bevor weitere Beben sie verbreitern und die Insel buchstäblich in zwei Hälften zerreißen. Chulye richtet unter den Druiden ein Blutbad an (und vernichtet auch mit Leichtigkeit einen Dschinn), bis sie von den Gezeichneten gestellt wird. Athai-Naq wird bei ihrem Tod vom Arjunoor fortgetragen und darf nicht in die Hände der Helden fallen.

Chulye, Agrimoth-Paktiererin im Zweiten Kreis der Verdammnis
Athai-Naq: **INI** 13+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 2W+9* **DK** NS
LE 44 **AE** 49 **AU** 53 **KO** 18 **MR** 8 **GS** 7 **RS** 2

Wichtige Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag
Wichtige Zauber und Paktgeschenke: diverse schamanistische Rituale und druidische Spruchzauber, vor allem elementaren Ursprungs, als Paktgeschenk steht der Shochzula die *Orkanbö* zur Verfügung.
*) Doppelter Schaden gegen Elementarwesen des Humus, der Luft, des Erzes und des Feuers sowie gegen Ingerimm- und Angrosch-Geweihte.

Ausklang

Während um sie herum die Druiden nach und nach fallen (oder sich mit Druidenrache ein letztes Mal auf die Gegner stürzen), sollten die Gezeichneten sich möglichst rechtzeitig nach Ysilia zurückziehen. Von den tobrischen Druiden werden höchstens eine Handvoll überleben. So oder so werden sie im Verlauf der Kampagne keine größere Rolle mehr spielen. Die (weitgehende) Vernichtung der Druiden wird auch im restlichen Tobrien bestürzt wahrgenommen – zumal man die Auswirkungen des borbaradianischen Angriffs noch weit über das Seeufer hinaus spüren oder sogar beobachten konnte.

Was aus Fyrnenbart und Xindra wurde, bleibt zunächst ungewiss.

Die Heerschau zu Praske (16. Boron 1020 BF)

Am 16. Boron findet im tobrischen Praske die Heerschau des Reichsbehüters Brin von Gareth statt, um einen Heerbann gegen den Dämonenmeister auszuheben. Unter den Augen Brins und seiner Gemahlin Emer sowie des Schwerts der Schwerter versammelt sich dort eine große Anzahl Truppen und freiwilliger Streiter aus allen Provinzen des Reiches. Bernfried von Ehrenstein reist aus Ysilia mit dem Erleuchteten Luceo de Ghuné an.

Während der Heerschau versichern die Gesandten der Landesherren dem Reichsbehüter ihre Gefolgschaft und stellen die mitgeführten Truppen unter seinen Befehl. Grußbotschaften aus anderen Reichen erreichen Brin, jedoch auch eine verhöhnende Nachricht des selbsternannten Herzogs Arngrimm. Daraufhin wird Bernfried offiziell zum Herzog Tobriens gekrönt. Wenig später wird er jedoch von dem Baron *Rakolus von Schrotenstein*, der sich als Verräter entpuppt, entführt. Ein Aufgebot von Adligen kann gerade noch verhindern, dass Bernfried von einem Dämon besessen wird, um auf diese Weise dazu gebracht zu werden, für Borbarad zu arbeiten.

Die Helden können den Herzog nach Praske begleiten und nach seiner Entführung natürlich helfen, ihn aus den Händen des Feindes zu befreien. (Weitere Informationen zu Heerschau und Entführung finden Sie in **AB 67**, S. 3f.)

In Praske lässt Ayla von Schattengrund auch am 1. Hesinde die *Zwölfeinige Bannbulle* gegen Borbarad besiegeln (siehe Seite 138, *Von den schändlichen Taten des Tharsonius*).

Der Winter in Ysilia

Audienz beim Reichsbehüter

Während der Heerschau oder aber während das Heer des Reichsbehüters vor Ysilia lagert, werden die Helden Brin von Gareth und seiner Gemahlin Emer begegnen, die den Heerbann persönlich führen. Spätestens in Ysilia bittet Brin die schon legendären Gezeichneten zu sich; er will sich persönlich ein Bild von der Gruppe machen. Ein Gardist führt die Helden zum Zelt des Reichsbehüters: ein prunkvolles purpurnes Zelt, über dem das Banner des Kaiserreichs weht und das von der Panthergarde, der kaiserlichen Leibwache, geschützt wird.

Die Fürsprache Ayla von Schattengrunds reduziert die Sicherheitsvorkehrungen auf ein Minimum: Sie müssen sich lediglich einer Untersuchung durch den Ersten Kaiserlichen Hofmagus *Virilys Eibon* (den die Helden auf dem Puniner Magierkonvent wiedersehen können; S.245) und den Illuminierten Luceo de Ghuné unterziehen. Es wird erwartet, dass die Helden Waffen und Magierstab abgeben. Schließlich geleitet man sie ins Innere, wo sich der Reichsbehüter hinter einem von Schlachtplänen und Karten übersäten Planungstisch von einem Lehnstuhl erhebt. Emer steht nahebei, in ein Gespräch mit dem Schwert der Schwerter vertieft. Unweit davon ruht auf einem Dreibein die Reichskrone Rauls (die Brin erst ab seiner Kaiserkrönung tragen darf).

(*Etikette:* Gebührende Anrede für Brin ist 'Eure Kaiserliche Majestät', ein Kniefall oder Hofknicks obligatorisch; Emer wird korrekt mit 'Kaiserliche Hoheit' betitelt. Ausschweifende Huldigungen werden von beiden kühl, aber höflich zur Kenntnis genommen, thorwalsche Vertraulichkeiten ignoriert.) Anwesend bleiben neben Ayla lediglich Virilys Eibon, Luceo und zwei Gardisten der Panthergarde (ein großer Vertrauensbeweis). Brin bietet der Gruppe Stühle an und lässt einen Bediensteten Wein bringen.

Reichsbehüter Brin von Gareth

Erscheinung: Der König von Garetien hat einen Kaiser-Alrik-Schnauzer und Vollbart, das dunkelblonde Haar fällt bis auf die Schultern. Er trägt den prächtigen Kriegsmantel des Kaisers, dazu die Gerbaldskrone und den Kaiserlichen Siegelring, macht aber dennoch mit Wappenrock und Reitstiefeln einen informellen und kriegerischen Eindruck.

Hintergrund und Charakter: Aus dem vergnügungssüchtigen Prinzen ist in Orkkrieg, Answinskrise und den neusten Bedrohungen ein stiller, ernster Herrscher geworden. Ihn zeichnet ebenso Mut aus wie strategisches Geschick (das er jedoch vor allem durch bittere Erfahrung erworben hat). Vor allem ist er bei seinen Truppen deswegen so beliebt, weil er sich selbst nicht schont und immer in vorderster Reihe mitkämpft; Adelsallüren sind dem Reichsbehüter fremd. Auch wenn er niemals ein überragender Feldherr sein wird, trägt er doch die unabdingbare Liebe zu seinem Volk und Reich in sich. Erst im Praios 1023 BF kann Brin zum Kaiser gekrönt werden, erst dann sind die zwölf Jahre des Reichsbehüters abgelaufen.

Seelentier: Tuzaker (Hund)

Zitat: "Erst Orks, dann Answin, nun der Dämonenmeister. Das Schicksal stellt das Reich stets aufs Neue auf die Probe, immer neue Bürden

Berichte und Gerüchte

Die folgenden Informationen kursieren zu Beginn des Winters in Ysilia:

- Die Insel Sumus Kate, wo sich angeblich alle Druiden Tobriens aufhielten (zumindest die meisten), ist gefallen (wahr). Tagelang (falsch) wurde sie umkämpft, das magische Feuer sah man noch vom Ufer aus (wahr). Zuvor bebte die Erde, was bisher nur zweimal geschah: Als der Erdriese Gorbanor die Insel verließ und beim Untergang der Elfenstadt Isiriel. Es gibt kein schlechteres Omen für die Zukunft Tobriens (wahr).
- Herzog Bernfried wurde von Firun niedergestreckt, als er die Hauer des Mendenischen Ebers umlegen wollte (falsch).
- Herzog Bernfried wurde vergiftet und vom Heiligen Jarlak gerettet, der ihm eine große Zukunft voraussagte (teilweise richtig).
- Die Zwerge von Lorgolosch haben sich in ihren Tunneln in den Beilunker Bergen verschanzt (wahr).
- Im Radrom und in anderen Flüssen Tobriens wurden scheußliche Kreaturen gesichtet, die jeder Beschreibung spotten (wahr).
- Die Schwarzen Horden stehen in Kummersfelden, Misamündel, Viereichen, Künßberg, Praske und Warunk (wahr). Der Feind verfügt zumindest über Legionsstärke, wird aber zusätzlich noch durch Untote und Dämonen unterstützt (wahr).
- Der Feind hat nicht den Radrom überquert, obwohl er genug Zeit und Truppen zur Verfügung hatte (wahr). Vielleicht hat Borbarad sein Ziel bereits erreicht und wollte lediglich bis Warunk vordringen (falsch).
- Borbarad hat mit den Rabenmunds in Darpatien ein heimliches Bündnis geschlossen und sich bereit erklärt, das Königreich nicht anzugreifen (falsch). Immerhin sind in seinem Gefolge Answinisten zu finden (wahr), das sagt alles.
- Eine alte Trollfeste im Nebelwald, die im Geheimen noch von Herzog Kunibald ausgebaut worden war, um in schweren Zeiten als Fluchtburg zu dienen, ist durch Verrat Gwendion von Nevelungs in die Hände der Feinde gefallen (wahr).

werden seinen Bürgern auferlegt. Doch ich fürchte, dass dieser Krieg die tiefesten Wunden hinterlassen wird.«

Geb.: 984 BF *Größe:* 1,72
Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: meisterlicher Krieger, Anführer und Herrscher
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 15, Eisern
Wichtige Talente: Säbel 14, Zweihänder 13, Etikette 12, Reiten 12, Kriegskunst 12, Rechtskunde 11, Staatskunst 11, Fahrzeug Lenken 10
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Ausrüstung: Brin trägt das diamantbesetzte Endurium-Tuzakmesser *Silpion* (siehe **AvAr 112**), zieht im Kampf jedoch meist den Zweihänder *Alveranstreu* vor. Der Kriegsmantel ist mit mehreren ARMATRUTZ-Ladungen belegt.

Königin Emer ni Bennain von Gareth

Erscheinung: eine stolze Schönheit mit hüftlangem, blondem Haar und den Bewegungen einer erfahrenen Kriegerin, der man aber die anmutige Prinzessin von einst noch immer ansieht. Jetzt trägt sie Kettenhemd und Wappenrock, das Schwert an der Seite.
Hintergrund und Charakter: Die beim Volk ungemein beliebte Gemahlin des Reichsbehüters ist nicht nur eine ausgezeichnete Herrscherin, sondern auch eine meisterhafte und rondragefällige Schwertkämpferin. Von ihrem Vater, König Cuanu von Albernia, wurde sie zu Stärke erzogen und hat auch ihren ausgeprägten Gerechtigkeitssinn vom ihm geerbt. Die vielen Jahre bei Hofe haben weder die Gutgläubigkeit noch den Stolz der Albernierin ganz vertreiben können.
Seelentier: Löwin
Zitat: "In Rondras Namen streiten wir und nimmer sollen wir dies vergessen, oder die hereinbrechende Finsternis verschlingt uns alle. Yppolita wusste dies und starb erhobenen Hauptes."

Geb.: 985 BF *Größe:* 1,72
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* rehbraun
Kurzcharakteristik: meisterliche Kriegerin und Herrscherin
Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 17, GE 15, Gutaussehend, Höhenangst
Wichtige Talente: diverse Nahkampftalente meisterlich, Überzeugen 14, Etikette 12, Reiten 12, Staatskunst 12
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens

Aus erster Hand

Nutzen Sie die Gelegenheit, um die Gezeichneten ihre Erlebnisse Revue passieren zu lassen. Der Reichsbehüter zeigt vordringlich Interesse an den Schlachten und der Vorgehensweise von Borbarads Truppen, Emer erkundigt sich vor allem nach dem Tod der Amazonenkönigin Yppolita (immerhin vermutet sie, dass es sich bei ihr um eine Halbschwester König Cuanus gehandelt hat).
Lassen Sie die Helden spüren, dass das Herrscherpaar sie ernst nimmt; auch wenn beide vermutlich schon von KGIA und Ayla die meisten Fakten kennen dürften. Beiden kommt es vor allem darauf an, die persönliche Sichtweise der Gezeichneten kennen zu lernen, und sie stellen mitunter auch konkrete Nachfragen. König Brin erahnt die Rolle der Gezeichneten im Kampf gegen Borbarad, wenn auch mystische Zeichen aus vergangenen Zeitaltern nicht seine Sache sind. Zuletzt bedankt er sich bei den Helden. (Sofern diese einen ordentlichen Eindruck gemacht und ohne Umschweife 'von Krieger zu Krieger' Bericht erstattet haben, gar mit anerkennendem Handschlag – eine Ehrung, die den Helden mehr bedeuten sollte als jeder Orden oder Titel.)

Eine Geflügelte

Zu einer passenden Gelegenheit, während die Gruppen im freien Nordtobrien unterwegs ist, oder aber in Ysilia selbst, können die Helden eine ungewöhnliche Bekanntschaft machen: In Begleitung dreier Knappen und eines weiteren Packpferdes kommt der Gruppe eine Ritterin in schwerer Rüstung entgegen. Am Rücken ihrer Brünne sind zwei hoch über den Helm aufragende Drachenflügel angebracht.
Sagen/Legenden-Probe +8 oder *Kriegskunst*-Probe +6: Bei der Ritterin handelt es sich um eine bornländische Geflügelte, jene legendären schweren Schlachtreiter, die anhand ihrer ungewöhnlichen Flügelzier kenntlich sind. Es handelt sich um die sewerische Baronin *Jadwiga von Wailaskinnen*, die nach einem Besuch bei Verwandten in Weiden (wo sie sich eines neuen Knappen angenommen hat, der sie nun zurück ins Bornland begleitet) aufgrund der aus dem Norden dringenden Gerüchte (siehe das Szenario **Der Krieg im Bornland** ab Seite 135) auf dem Weg zurück in die Heimat ist.

Baronin Jadwiga von Wailaskinnen

Jadwiga ist eine gestandene, muskulöse Kriegerin in den besten Jahren (geboren 983 BF), die sich in der schweren Rüstung so bewegt, als trüge sie nur ein leichtes Wams. Die über neun Spann aufragende Baronin entstammt einem alten sewerischen Adelsgeschlecht und folgt ihrem 'Gebietiger', dem Träger der Drachenflügel, Graf *Wahnfried von Ask*. Jadwiga ist eine gesellige Person, die zu zechen und zu singen versteht, schlägt jedoch nicht über die Stränge und vergisst auch nie ihre edle Herkunft.
Kurzcharakteristik: meisterliche Schlachtreiterin und Ritterin
Seelentier: Bornländer (Hund)
Zitat: "Es brodelt im Westsewerischen. Der Notmärker, die alte Warzensau, brütet was aus, und jede starke Hand wird bald bitter nötig sein."

Jadwiga kann den Helden sowohl von den Gerüchten aus dem Bornland als auch von der Herkunft ihrer seltsamen Flügelzier berichten (siehe **Mächte des Schicksals**). Die Baronin ist sehr stolz darauf, eine Geflügelte zu sein, und erklärt, dass die Flügel ihr im Kampf Zuversicht geben und ihre Sinne schärfen. Zudem besteht sie darauf, dass die Drachenschwingen auch ihrem Ross mehr Geschwindigkeit und Kampfeswillen verleihen. Sie können diese Begegnung auch dazu nut-

zen, um direkt in das Bornland-Szenario überzuleiten. In diesem Fall können die Helden sich Jadwiga auf ihrer Reise anschließen.

Krieg der Spione

Die durch den Winter erzwungene Waffenruhe wird von beiden Seiten auch für vielerlei versteckte Aktivitäten genutzt. Klassische Ziele militärischer Spionage sind die Festungen des Feindes, aus borbaradianischer Sicht also vor allem die befestigten Städte Beilunk, Altzoll, Ysilia und Ebelried, die Herzogenburg Yslistein, die Passfeste Kleinwardstein und die Ogermauer in der Trollpforte. Doch auch Perricum und Vallusa sowie selbst Wehrheim und Gareth können mögliche Ziele borbaradianischer Spione sein und so auf Borbarads weitreichende Pläne deuten. Alle diese Orte sind auch bevorzugte Ziele für Sabotageaktionen, vom Brunnenvergiften über das Brandstiften bis zur beinahe unerschöpflichen Palette magischer Gemeinheiten (Dämonenangriff, Unterminieren mittels DESINTEGRATUS, APPLICATUS-Pfeil mit PANDAEMONIUM ...). Daneben sind auch die Pläne des Gegners interessant, so dass die Borbaradianer mehrfach versuchen werden, Stabssitzungen auszuspionieren. Nicht immer müssen die Spione dabei selbst anwesend sein – Zauber wie BLICK DURCH FREMDE AUGEN und SEELENWANDERUNG ermöglichen auch das Spionieren aus fremden Körpern heraus, Gotongis (**MGS 64**) beobachten unter dem Schleier der Unsichtbarkeit. Attentate auf die Heerführer des Gegners können von heimlich eingeschleusten oder von beherrschten, unfreiwilligen Mördern ausgehen – und im letzten Moment verhindert werden. Der Einflüsterer Yel'Arizel (**MGS 75**) kann zudem auf jeder (bekannten) größeren Besprechung auftauchen und für Unfrieden sorgen.
Neben militärischen Zielen können auch die Tempel und Geweihten der Zwölfe jederzeit einem borbaradianischen Anschlag zum Opfer fallen. Gerade wenn es Orte trifft, die sich weitab der umkämpften Gebiete sicher wähnten, ist die schockierende Wirkung umso größer.

Stabsbesprechungen

Den ganzen Winter über finden unter dem Vorsitz des Herzogs auf dem Herzogenschloss Stabsbesprechungen statt, zu denen neben den wichtigsten Würdenträgern und Heerführern (vor allem Brin, Emer, Ayla, Kanzler Delo, Marschall Iseborn, der Illuminierte Luceo) auch die Gezeichneten (als Borbarad-Experten) geladen werden.
Geben Sie den Helden dabei einen Überblick, welche Baronien sich den Berichten nach bereits in der Hand des Feindes befinden. Lassen Sie sie den Invasionsverlauf rekapitulieren und nach Herzenslust über Borbarads Vorgehen und mögliche Angriffsziele debattieren.
Bei so vielen verschiedenen Beteiligten sind auch unterschiedliche Meinungen gang und gäbe. Je nach Spaß Ihrer Spieler an solchen Szenen können Sie diese Auseinandersetzungen ausspielen oder einfach nur (anhand der Informationen zur Invasion ab Seite 262) den Verlauf zusammenfassen.

Der kaiserlich-herzogliche Heerbann

Von den Truppen, die sich in Ysilia gesammelt haben, sollten Sie die Helden im Verlauf des Winters vor allem mit den späteren Verteidigern Ysilias bekannt machen: den weithin gerühmten Langbognern, dem herzogliche Leibregiment *Wulfengarde*, deren Streiter ohne zu zögern für Bernfried in den Tod gehen würden, und natürlich die wenig kampfstarken Landwehreinheiten. Gerade letztere werden im Verlauf des Winters zu Übungen herangerufen, obwohl es an fähigen Ausbildern fehlt. Sollten sich unter den Helden entsprechend geeignete Personen befinden (mit guten Werten in *Lehren* und *Kriegskunst*), dann können Sie diesen ein Banner überantworten (und den entsprechenden Helden von Bernfried auch in den Rang eines Hauptmanns / einer Hauptfrau erheben).

Die Drachenpforter Schützen

Unter den kaiserlichen Truppen befindet sich auch die Armbrustschützenkompanie des II. Kaiserlich Weidener Garderegiments *Drachenpforte*. Armbrustschützen sind eine relativ seltene Erscheinung in den Armeen des Mittelreiches, zumal diese Waffe von den meisten rondrianisch gesinnten Personen abgelehnt wird.
Die Drachenpforter Schützen werden in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden eine entscheidende Rolle spielen und mit den Helden im Band **Mächte des Schicksals** erneut zusammentreffen. Nutzen Sie also die Gelegenheit, die Helden bereits jetzt mit den Schützen bekannt zu machen.
Beim Gang durch das Lager kann man recht leicht auf die Schützen aufmerksam werden: Die Kompanie bewohnt ein eigenes Zelt etwas abseits von ihren Regimentskameraden. Geführt wird die Kompanie von der Hauptfrau und Edlen *Gerlinde von Weißenholz*. Sorgen Sie dafür, dass die Helden vor allem den Leutnant (und Adjutant Gerlindes) *Rondrian Wolf* und den Schützen *Torben Huckfeld* schätzen lernen. (Eine Beschreibung der Einheit und der erwähnten Personen finden Sie in **Mächte des Schicksals**.)

Die Rohalswächter

In Ysilia steht eines der zwei Ordenshäuser der Wächter Rohals, jener fanatischen Vereinigung von Weißmagiern, deren Überzeugungen Rohal der Weise selbst wohl kaum dulden würde. Die Magier treten in reinweißer Kutte mit grauem Skapulier auf, glauben an die Prinzipien der Weißmagie in ihrer extremsten Form, lehnen Dämonologie grundsätzlich ab und ahnden jede nicht von den Gilden gebilligte Zauberei. Sorgen Sie dafür, dass zweifelhafte Zauberkundige in Ihrer Gruppe (Schwarzmagier, Beschwörer, Hexen ...) im Verlauf des Winters mit den Rohalswächtern aneinander geraten. Zu einer 'echten' Konfrontation wird es jedoch erst auf dem Magierkonvent in **Rohals Versprechen** kommen (siehe Seite 169).
Nutzen Sie den Winter in Ysilia, um die Helden wieder mit der nun den Rohalswächter beigetretenen Weißmagierin Alvina Viburnian-Crassula (siehe Beschreibung auf Seite 250) zusammentreffen zu lassen. Die junge Adepta ist schon deshalb auffällig unter den Ordensmitgliedern, weil sie die einzige Frau ist. Alvina, der die Helden bereits in Perricum begegnet sind (siehe S. 16), wird die Schlacht um Ysilia überleben, aus der Stadt entkommen und von Borbarad persönlich bekehrt. Auf dem Magierkonvent tritt sie dann erneut auf – als Agentin der Gegenseite.
(Weitere Informationen zu den Wächtern Rohals finden Sie in **MWW 186f.**.)

Der Krieg im Bornland

Während in Tobrien die Kämpfe weitgehend zum Erliegen kommen, zieht es die Gezeichneten womöglich ins Bornland, das allmählich ebenfalls unter den Einfluss des Dämonenmeisters zu geraten droht. Einige Möglichkeiten, die Helden in die dortigen Geschehnisse einzubeziehen, seien nachfolgend aufgezeigt. Auf jeden Fall empfiehlt sich hier die Lektüre der Romane **Das zerbrochene Rad** und **Steppenwind**, die sich detailliert mit dem Hintergrund der Ereignisse im Bornland bzw. in Bjaldorn befassen.
Die im Folgenden geschilderten Entwicklungen stehe zudem in direktem Zusammenhang mit der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden (siehe **MdS**), in der auch um das Schicksal des Bornlands gerungen wird.

Beunruhigende Neuigkeiten

Schon vor dem Winter dringen beunruhigende Nachrichten aus dem Norden nach Tobrien, die die Sorge um die firunwärtigen Lande wachsen lassen. Am 30. Firun 1019 BF hat sich die Hexe Glorana zur Königin von Paavi ausgerufen, auch wenn sie sich bislang nicht offen auf die Seite Borbarads gestellt hat. Am 30. Praios 1020 BF wird die kristallene Kuppel des Bjaldorner Firun-Tempels (zugleich Haupttempel

des Kults) beschädigt, die unter ungeklärten Umständen splittert. Gerade die firungläubigen Tobrier messen diesem Zeichen des Unheils große Bedeutung zu.
Im Efferd 1020 BF gründet Graf *Uriel von Notmark* den 'Bornischen Trutzbund des Nordens', dem von vorneherein aggressive Interessen nachgesagt werden, und wirbt Söldner an.

Notmark unter der Dämonenkrone

Gehen die Gezeichneten den Nachrichten nach, können sie sich in Notmark selbst ein Bild des Unheils machen: Über Burg Grauzahn weht inzwischen das Banner der Dämonenkrone – Graf Uriel hat sich auf die Seite Borbarads geschlagen. Die Adelsmarschallin *Tjeika von Jatleskenau*, Oberhaupt des Bornlands und Uriels Tochter, unterstützt seine Pläne.
Als Uriels erbittertste Feindin gilt Gräfin *Thesia von Ilmenstein*, die im Efferd 1020 BF selbst nach Notmark reiste und von Uriels Häschern einige Wochen durch die Wälder der Grafschaft gehetzt wurde, bevor sie schließlich entkam. Sollten die Helden sie oder ihre Vertraute, Baronin *Mirhiban von Pervin* (siehe das Abenteuer **Der Zorn des Bären**), bereits kennen, können diese ihnen die Vorkommnisse in Ilmenstein erzählen. Werden die Gezeichneten dort erstmals vorstellig, empfängt man sie ebenfalls. Neben der Baronin von Pervin befindet sich auch Graf *Arvid von Geestwindskoje* zu dieser Zeit in der Nähe Thesias.

Bjaldorn fällt

Das Heer Uriels, das bald deutlich mehr als Regimentsstärke aufweist, zieht Ende Hesinde 1020 BF nach Bjaldorn. Befinden sich die Helden nicht ohnehin auf dessen Fersen, erhalten sie in Ilmenstein wenige Tage vor dem Ende des Hesindemonds eine sorgenvolle Nachricht aus Bjaldorn. Gräfin Thesia entsendet daraufhin etwa zwei Dutzend eigene Reiter, die Bjaldorn gerade noch rechtzeitig erreichen. Dort treffen die Gezeichneten auch wieder auf Hauka Wölfintochter, die Heermeisterin der Rondra-Kirche, und den Meister des Bundes Brin vom Rhodenstein.
An der Schlacht um Bjaldorn können die Helden zwar teilnehmen, sie jedoch nicht für sich entscheiden. Die Stadt und die Bjalaburg fallen am 29. Hesinde 1020 BF in die Hände der Notmärker, die sich auch finsterer Zauberei bedienen. Hauka fällt während der Kämpfe, Brin vom Rhodenstein flieht, während viele Bjaldorner im Firun-Tempel Zuflucht finden, der durch ein Wunder Firuns von einer undurchdringlichen Eismauer umschlossen wird.

Der Rat der westsewerischen Bronnjaren

Am 12. Firun 1020 BF trifft Brin vom Rhodenstein in Ilmenstein ein, wo Gräfin Thesia einen Großteil des westsewerischen Adels versammelt hat. Die Nachricht vom Fall Bjaldorns lässt die Entschlossenheit wachsen, sich Uriel entgegenzustellen. Es werden jedoch noch einige Wochen benötigt, um die verstreuten Truppen der Bronnjaren zu sammeln. Dann sollten die Helden freilich längst wieder in Tobrien sein – streuen Sie gegebenenfalls neue Nachrichten aus dem Süden ein, aus denen hervorgeht, dass die Waffenruhe dort bald vorbei sein wird. Arvid bittet die Gezeichneten, auf dem Rückweg in seiner Grafschaft nach dem Rechten zu schauen, da er schon seit Monaten nicht mehr daheim war. Vom erschreckenden Ausgang der Schlacht von Ochs und Eiche, die die Westsewerier am 6. Tsa 1020 BF verlieren werden, erfahren die Gezeichneten somit erst später.

Gilias Schicksal

Geestwindskoje liegt auf dem Weg der Helden, an der bornischen Küste südlich von Festum. Neben der Gräfin Algunde und ihren Kindern, die sich über jede Nachricht von Arvid freuen, treffen sie dort auch Gilia von Kurkum, Tochter der Amazonenkönigin Yppolita, die hierher verschlagen wurde.
Gilia wird nach dem Tod der Mutter, an dem sie sich die Schuld gibt, von schweren Depressionen geplagt. Auch wenn die Gezeichneten dies nicht werden ändern können, sollten ihnen kleine Erfolge bei der Hinführung der Amazonenprinzessin zu ihrem Schicksal als rondragesegnete Heerführerin vergönnt sein. Vollständig akzeptieren wird Gilia dies erst, nachdem Ayla Ylarsîl von Donnerbach ihr in einigen Monaten das Schwert Valaring übergeben kann.

Berichte und Gerüchte

Die folgenden Informationen können die Helden gegen Ende des Winters in Erfahrung bringen:
- Die Beilunker Reiter haben Ende Travia ihre zur Festung ausgebaute Gründungsstadt verlassen und sind nach Perricum gegangen (wahr).
- Die Nahrungsmittel sind so knapp, weil in den Monaten vor Einbruch des Winters kein Acker und kein Feld mehr genießbares Getreide oder Früchte getragen haben (nicht alle Äcker waren betroffen, aber doch viele).
- Der Magier Xeraan hat sich Ende Travia in einer Nachricht an die Herrschenden zum Herrn von Beilunk, Kurkum und Warunk ausgerufen (wahr).
- Von überall hört man, dass viele Flüsse und Seen trotz des harten Winters nicht zufrieren (wahr).
- In Warunk lebt ein untoter Drache, der regelmäßig in Blut badet (wahr). Dazu werden Menschen zusammengetrieben und ausgeblutet (wahr). Bald schon wird die Warunkei entvölkert sein (das ist übertrieben).

In Gazetten und Periodika

Weitere Berichte

Weitere relevante Artikel aus den **Aventurischen Boten** sind:
- der Untergang des Flaggschiffs der Perlenmeerflotte, der *Stern von Beilunk*, in Beilunk im Rahja 1019 BF. Dadurch wird auch das Auslaufen weiterer Schiffe aus dem Hafen verhindert (**AB 65**, S.9).
- das Erwachen eines Teilleibs des Omegatherions im Neunaugensee (**AB 65**, S. 11 und Roman **Aus dunkler Tiefe**)
- die Einnahme Warunks durch Xeraan und den untoten Drachen Rhazzazor im Efferd 1020 BF (**AB 66**, S.1ff.), wobei auch die Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith zum Einsatz kommt (siehe **MdD 219**).
- der Auszug der Rur-und-Gror-Geweihtenschaft aus den Tempeln Maraskans, nachdem zuvor Maraskaner, die an der Invasion teilnahmen, geächtet wurden (**AB 66**, S.12f.) und eine weitere Spektabilität an der Tuzaker Akademie zu Tode kam (**AB 66**, S.13).
- die Ergebnisse des Löwenrats in Beilunk (**AB 66**, S.20)
- die Räumung des Haupthauses der Beilunker Reiter im Travia 1020 BF (**AB 66**, S.28)
- der Bericht um den Verrat zu Praske (AB 67, S. 3f.)
- ein Bericht des *Salamander*, in dem über Borbarads Vorgehen spekuliert wird (darunter auch die Eroberung wichtiger Nodices) (**AB 67**).
- der Beginn des Schwertzugs des späteren Heermeisters *Rondrasil Löwenbrand* (siehe **Mächte des Schicksals**) (**AB 67**, S.17)
- die Weigerung des bornländischen Grafen Uriel von Notmark, den Kelch des Erzes (siehe **Mächte des Schicksals**) herauszugeben (**AB 67**, S.19)
- der Sturm auf Boran durch das Kaiserliche Heer auf Maraskan als letzte Nachricht von Haffax' angeblichen Bemühungen zur Befriedung der Insel (**AB 67**, S. 21)
- das Auftauchen Tarlisin von Borbras in der Dämonenbrache bei Gareth (**AB 67**, S. 25)
- der Sturm der Borbaradianer auf Bjaldorn (**AB 67**, S. 28)

In der langen Zeit zwischen **Der Winter des Wolfes** und **Die letzten Tage von Ysilia** stehen die Druckerpressen nicht still, auch wenn (schon wegen der Jahreszeit) Nachrichten von entfernten Gegenden länger brauchen, bis sie die Helden erreichen.

Die Rückkehr des Dämonenmeisters

Walpurga von Weiden überbringt schreckliche Nachricht. Borbarad spricht aus Greifenhaut.

GARETH. Der 4. Efferd wird als Tag der Rückkehr des Dämonenmeisters, des schrecklichen Borbarad (verflucht!), des vormaligen Tharsonius von Bethana, in die neuere aventurische Geschichte eingehen, denn an diesem Tage offenbarte sich besagter Tyrann aus finsterer Zeit dem Reichsbehüter und dem Boten des Lichts – in einer nie dagewesenen, götterlästerlichen Art und Weise.



Am Morgen jenes 4. Efferd nämlich erreichte Ihre Erlauchte Exzellenz Walpurga von Weiden, Prinzessin zu Weiden, Markgräfin zu Heldentrutz, Marschallin zu Weiden, Schildmeisterin der Donnerer, nach wahrhaft niederhöllischem Ritte, auf dem sie drei Pferde zerschunden und selbst von einem dämonischen Alp getrieben, strackwegs von der Walstatt zu Eslamsbrück, die Tore der Neuen Residenz. Dort hieb sie, als ihr nicht sofort aufgetan wurde, zwei Wachen nieder und verschaffte sich selbst Einlass, ein grotesk zuckendes Bündel mit sich in den Thronsaal zerrend, wo sie alsbald ohne Besinnung zusammenbrach.

Als aber Seine Majestät, Seine Erhabene Weisheit, Seine Exzellenz Ucurian Jago, die Geweihten, kaiserlichen Leibzauberer und -wachen den Saal betraten, da erhob sich das Bündel, auf dass alle seine wahre Gestalt erkennen konnten: der Balg eines Greifen, eines Boten Praios', entbeint, des Innersten beraubt und gerupft wie ein gemeines Huhn!

Und noch bevor der erste Ton des Chorals *Weiche, Finsternis, dem Lichte* angestimmt, die blasphemische Schreckgestalt zu exorzieren, erscholl ein Dröhnen wie von tausend erzenen Gongs und eine niederhöllische Kälte kroch durch den Saal, als der geschändete Greif anhub zu sprechen: "Vernehmet die Worte des neuen Herrn der Welt, des Alveraniaren des Verbotenen Wissens, des Beherrschers der Sieben Elemente und des Wesens der Sieben Sphären. Vernehmet die Stimme dessen, der euch zu Mendena, Ilsur und Eslamsbrück niedergeworfen, die Stimme Borbarads des Ewigen."

In so götterlästerlichen Worten sprach der Dämonenmeister aus dem Greifenbalg, dass wir seine Rede nicht *expressis verbis* wiederholen wollen, doch forderte er nicht mehr und nicht weniger als die sofortige Unterwerfung des Reiches und der Priesterschaft der Zwölfe (Heilig! Heilig! Heilig!) unter seine finsteren Pläne, auf dass er nicht die Armeen des Kaisers zerschmettere, die Bilder der Götter stürze und Dämonen in großer Zahl das Land verwüsten lasse.

Eingedenk seines Ahnen Raul, der die Dämonenscharen der verfluchten Hela mit der Hilfe der Götter geschlagen und den Beistand der zwölfgöttlichen Kirchen auf seiner Seite wissend, erhob sich seine Majestät, bleich zwar und aufgerührt, doch entschlossen, und brachte dem Dämonenmeister seine Antwort dar – in sechs Spann schwarzem Stahl des Kaiserschwerts Alveranstreu, die er bis zum Heft in jene blasphemische Parodie des alveraniarischen Boten trieb, auf dass sie wie ein nasser Sack zu Boden fiel und sich in eklen Rauch auflöste und nur noch das höhnische Lachen des dreimal verfluchten Zauberers durch die Stille des Thronsaals verwehte.

Seine Erhabenheit Heliodan hieß daraufhin die Priester, den schrittgroßen, goldenen Gong zu Gareth auf volle drei Praiosläufe zur Mahnung und Warnung zu schlagen und selbiges auch in den Provinz-Capitalen zu tun. Also geschah es, und als die Bürger und Edlen schon dachten, die Mauern der Lichtstadt würden bersten, erschollen die Hörner der kaiserlichen Herolde, zu verkünden, dass das Reich sich nunmehr im Kriege befinde mit der Finsternis, und dass jeder, der sich unter dem Banner des verfluchten Zauberers sammle, nunmehr in unmittelbarer Reichsacht stehe und erschlagen werden dürfe wie ein toller Hund, und dass die Banner und Regimenter des Reiches sich zu sammeln hätten.

Walpurga von Weiden aber wurde zur Genesung nach Perricum gebracht, auf dass sie aus der Nähe der Herrin Rondra und dem Zauberwirken der Exorzisten neue Kraft für weitere Schlachten gewinne.

Aventurischer Bote, Efferd 1020 BF

Hintergrund: Das Mittelreich befindet sich im Krieg. Mit der öffentlichen Kriegserklärung Borbarads ist nun bei jedem Aventurier der letzte Zweifel ausgeräumt, wer hinter dem Angriff auf Tobrien steckt, und das Mittelreich wird endgültig mobilisiert. Zudem können die Helden so vom Schicksal der seit der Schlacht von Eslamsbrück verschollenen Walpurga von Weiden erfahren.

Von den schändlichen Taten des Tharsonius

Kinder der Götter, vernehmt, denn wir klagen euch diese an diesem ersten Praioslaufe im Monde der Hesinde desselben Jahres, da das alte Warunk, die markgräfliche Feste, dem widerwärtigen Wurm Rhazzazor, ausgespien aus den Höllen, anheim gefallen – kraft unseres Heiligen Amtes, kraft unseres wundersamen Schwertes Armalion und kraft des Goldenen Helms, und wir rufen zu Zeugen unserer heiligen Worte dich, Yppolita, jüngste der Hehren, Marschallin der Zwölf Himmel wider Tharsonius' Schwarze Scharen; Hlûthar, der du in zwölf Wehren strittest wider das Gezücht der Niederhöllen im Pfuhl der Dämonen; Ardare, die du nicht wichest, als die Feinde in Überzahl dich erschlugen, bei Famerlor dem Löwenhäuptigen und Kor und Mythrael, im Namen Rondras:

Vernehmt, Kinder der Götter, dass sämtliche Lande, die Tharsonius dem Bethanier eigen, nicht länger Zwölfgöttliche sind. Vernehmt, Kinder der Götter, dass, wer immer in diesen Landen des Tharsonius kreucht und fleucht und nicht die Zeichen der Zwölfe ehrt und am Leibe führt, vogelfrei und in Acht und Bann und verflucht ist.

Vernehmt, dass diese götterlosen Lande aber zwischen Darpatfluss und Misalauf (der Läufe mittäglicher) aus der Senne Radomirs des Truchsessen, welcher den Bund der Vier Goldenen Streiter von Brig-Lo, auch Hlûthars und Ardares, befehligt, und Gernots des Meisters, welcher dem Bunde der Zwölf Waffengefährten vom Theater, auch Festos und Rondragabunds, gebietet, gelöst werden; dass diese selben Lande fürder allein unter das Banner der Marschälle, welches die drei goldenen Leuen auf rotem Schilde zeigt, und das Banner Hlûthars, das unsere Heermeister seit uralten Zeiten führen und welches die drei schwefelschwarzen Silberlöwen auf grünem Schilde zeigt, gezählt werden.

Vernehmt, Kinder der Götter, dass dies aber einer und eines jeden Pflicht ist, der die Weihen der Rondra einfach oder zweifach empfangen oder die Schwertleite im Namen der Rondra und jedweder gutherziger Kreatur oder die Weihe eines anderen der Zwölfe oder die oder der Dienerin oder Diener eines Alveraniaren und Götterkindes ist oder Siegel und Brief des Kaisers oder eines Grafen oder einer Stadt oder Gilde führet auf das vornehme Recht, das Schwert zu zwei Händen zu schwingen, und dem nicht der Befehl des Kaisers oder des Grafen oder eines Meisters unseres Bundes dies verbietet: sich unter dem Banner der Marschälle und dem Banner Hlûthars einzufinden und wider Tharsonius und seine Knechte zu streiten bis zum letzten Blute.

Bekanntmachung und Aushang, ab 1. Hesinde 1020 BF

Hintergrund: Zu Praske ließ das Schwert der Schwerter am 1. Hesinde in Anwesenheit von zwölf Zeugen die *Zwölfeinige Bannbulle* gegen Borbarad niederschreiben. Diese verdammt und ächtet den Dämonenmeister und seine Anhänger und ruft alle Waffenfähigen auf, sich in Tobrien einzufinden, um gegen Borbarad ins Feld zu ziehen.

Gegengezeichnet wurde sie neben Ayla von Schattengrund unter anderem auch von Königin Emer, Prinz Storko von Gareth, Gräfin Franka Salva von Honingen, Thorgrim Sohn des Tuwar, dem Kanzler der Rondra-Kirche und Herzog Bernfried von Tobrien. (Wenn die Helden mit Bernfried nach Praske gekommen sind, können sie durchaus auch die Niederschrift der Bulle miterleben.)

Hesinde-Dispute in Thorwal

Thorwal. An der Schule der Hellsicht fanden wie alljährlich die Hesinde-Dispute statt, die ganz im Zeichen der Rückkehr des Dämonenmeisters standen. Die dreitägige offene Diskussionsrunde war mit ungewöhnlich viel Prominenz besetzt, die die Fahrt ins eisige Thorwal nicht gescheut hatte. Unter den Überraschungsgästen war Seine Spektabilität Pyriander Di'Ariarchos vom Konzil der Elemente, der augenscheinlich einige der heiß begehrten Einladungen in die Akademie im Raschtulswall aussprach. Daneben werden sicherlich die Convocati Primi sowie eine erkleckliche Anzahl an Akademieoberhäuptern erscheinen.

Salamander, Firun 1020 BF

Hintergrund: In Thorwal werden erstmals Bruchstücke des 'Steins des Weisen' bekannt gemacht, der schließlich auf dem Konvent in Punin zusammengesetzt wird (siehe Seite 198).

Kapitel V: Die letzten Tage von Ysilia

Am Ende des Winters

Der Winter ist vorüber, und den Kaiserlichen ist klar, dass sich die Truppen Borbarads bald wieder in Bewegung setzen werden. Fast das ganze Herzogtum Tobrien befindet sich schon in den Händen des Dämonenmeisters, lediglich eine wichtige Bastion wird von den Tobriern noch gehalten: Ysilia, die einstige Herzogenstadt, wiedererstanden nach ihrer Vernichtung im Zweiten Zug der Oger. Die Heere von Herzog und Reichsbehüter lagern bereits seit Monaten vor der Stadt und erwarten nun den nächsten Zug Borbarads: Wird er Ysilia direkt angehen oder zunächst an anderer Stelle angreifen?

Tatsächlich hat der Dämonenmeister es auf Ysilia abgesehen, und er hat noch ein Ass im Ärmel: den übergelaufenen einstigen Reichserzmarschall Helme Haffax, der nun den Befehl über Borbarads Truppen übernimmt. Haffax plant, den Heerbann mit einem genialen Täuschungsmanöver von Ysilia fortzulocken und dann innerhalb weniger Tage und mit Unterstützung einer Dämonenarche die Stadt einzunehmen. Dieses Vorhaben wird ihm auch gelingen. Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie im Anhang ab Seite 153.

Die Rolle der Helden

Es ist wichtig, dass die Helden in Ysilia verbleiben, wenn Haffax' Ablenkung den Reichsbehüter glauben lässt, die Schwarzen Horden hätten es auf Ebelried abgesehen, und er mit seinem Heer Ysilia verlässt. Im Vorfeld dieses Kapitels wurden bereits mehrere Szenen und Punkte angesprochen, mit deren Hilfe Sie die Helden an Ysilia und an den Herzog binden können. Wenn die Verbundenheit mit Stadt und Herzog nicht ausreichen sollte, kann Bernfried die Gruppe bei Abzug des Heeres noch persönlich darum bitten, mit ihm in Ysilia zu verbleiben.

Die Ruhe vor dem Sturm (erste / zweite Tsa-Woche 1020 BF)

Noch immer lagern vor Ysilia die Truppen des Reichsbehüters. Aber auch Freiwillige haben sich in der Grafenstadt versammelt; viele sind dem Aufruf des Schwertes der Schwerter und der *Zwölfeinigen Bannbulle* gefolgt (siehe 138).

In den Tagen vor dem 13. Tsa 1020, wenn die Nachricht vom Vorrücken des schwarzen Heeres bekannt wird, kann man förmlich spüren, dass schon bald etwas geschehen wird. Jeden Tag erwarten die Kaiserlichen den Beginn der borbaradianischen Offensive.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Hoch auf den Zinnen Ysilias wehen die Banner des Kaiserreiches, vor den Toren lagert der Heerbann des Reichsbehüters – bereit, dem Feind entgegenzutreten. Rauch steigt aus unzähligen Feuern auf, Klirren von Metall wird vom Wind zu euch herübergetragen. Vor der Stadt schreiten die Geweihten und Magi einher, segnen die schneebedeckten Gebeinfelder aus der Zeit des Ogerzuges ein (damit die Toten sich nicht – wie bereits zu Eslamsbrück geschehen – durch schwarze Zauberei wieder erheben mögen), versehen Mauern, Tore und Türme mit den schützenden Insignien der Götter und applizieren Bannzeichen.
Wie Ratten das sinkende Schiff verlassen viele weniger heimattreue Ysilier ihre Stadt. Nun, da der Sichelstieg wieder gangbar ist, wollen sie nach Weiden flüchten: vor allem Wanderarbeiter und Kaufleute, die ihr Gold und Leben nicht an die Schwarzen Horden verlieren wollen. Aufsehen erregt der eitle Magister *Coldrahan Honorald*, ein Miterfinder der INVERCANO-Formel, der mit zwei Stoerrebrandern Ysilia verlässt und bei jedem Rumpeln des Wagens in der Eile ein glänzendes Zauberding verliert.

Vorbereitungen

In Ysilia bereitet man sich dieser Tage auf die Schlacht und eine Belagerung vor:

- Bauern und Flüchtlinge aus dem Umland werden in die Stadt gebracht; auf Geheiß des Herzogs müssen selbst die reichen Bürger Ysilias in ihren Häusern Platz machen.
- Nahrungsmittel werden aus den umliegenden Dörfern herangeschafft und eingelagert.
- Schon seit Wochen werden Bürger und Bauern in eigenen Landwehrbannern ausgebildet.
- Die Praios-Geweihten bringen die Zeichen ihres Gottes an den Mauern an, die Bannmagier versehen die Tore mit Schutzzeichen gegen Dämonen.

Sorgen Sie dafür, dass die Helden an diesen Vorbereitungen beteiligt werden: Denkbar wäre zudem die Begleitung von Spähtrupps, Kampfübungen mit der Landwehr und Beteiligung an der Sicherung der Stadt (sei es Unterstützung der Geweihten und Magier oder Inspizierung von Mauern, Wehren und dem zukünftigen Schlachtfeld).

Das Gesicht des Herzogs

Wenige Tage vor Beginn der Offensive sollten die Helden mitbekommen, wie Herzog Bernfried von einer beunruhigenden Vision geplagt wird. Da die Gezeichneten ohnehin im Herzogenschloss untergebracht sind, sollte sich die folgende Szene für einen oder mehren Helden, die nachts in dem Gemäuer unterwegs sind, leicht inszenieren lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr passiert ein kleines Kaminzimmer, in dem lediglich ein halb heruntergebranntes Feuer Licht spendet. Im Halbdunkel erkennt ihr die hochgewachsene Gestalt des Herzogs. Er hält einen Krug in der Hand und starrt in das flackernde Feuer, ganz so, als würde er angestrengt nachdenken. Ihr überlegt noch, ob ihr Bernfried ansprechen sollt, als der Krug plötzlich polternd zu Boden fällt, der Herzog schwer gegen den Kamin kippt und keuchend auf die Knie sinkt.

Lassen Sie es ruhig so erscheinen, als hätten die Helden gerade einen (Gift-)Anschlag auf den Herzog oder etwas Vergleichbares erlebt. Bernfried ist äußerst mitgenommen, sein Zusammenbruch hat aber nichts mit äußeren Umständen zu tun. Er ist sogar (möglicherweise zur Überraschung der Gruppe) bereit, ihnen zu erzählen, was geschehen ist: Unfähig, Schlaf zu finden, wollte er am Feuer einen Krug Wein trinken, als ihn eine Vision übermannte. In den Flammen sah er Ysilia – lichterloh brennend. Bernfried war sogar in der Lage, einzelne Gebäude, wie das Schloss und den Praios-Tempel zu erkennen. Schließlich endet er mit den Worten: "Aber ich habe euch an meiner Seite gesehen – das bringt mir Zuversicht, dass wir allen Gefahren trotzen können." Bevor der Herzog sich wieder zu Bett begibt, bittet er die Helden noch eindringlich, für sich zu behalten, was er ihnen gerade erzählt hat.

Die Kriegslist des Marschalls (13. Tsa)

Am 12. Tsa trifft Helme Haffax in Tobrien ein. Noch am selben Tag beginnt er mit der Ausführung seines Plans, der es dem genialen Strategen ermöglichen wird, gerade mal sechs Tage nach seiner Ankunft die letzte Bastion Tobriens vollständig einzunehmen: Ysilia.

Die Frühlingsoffensive

Drei Soldaten erreichen im gestreckten Galopp Ysilia und treiben ihre geschundenen Rösser zum Herzogenschloss. Wenn die Helden an diesem Morgen des 13. Tsa nicht ohnehin an der gerade stattfindenden Stabsbesprechung teilnehmen, sollten sie gerade rechtzeitig hinzukommen, um die Kunde vom Vorrücken des feindlichen Heeres mitzubekommen: Der schwarze Heerwurm (mindestens 2 Regimenter) ist aus den tiefen Wäldern und Sümpfen von Kummersfelden gekrochen und zieht nach Norden.
Wenn die Helden sich im Verlauf des Winters als Kundschafter betätigen, so sollten Sie hier einmal dafür sorgen, dass ein anderer Spähtrupp die Nachricht überbringt: Bei dem Heerwurm, der nach Norden zieht, handelt es sich tatsächlich lediglich um drei Banner Söldlinge unter der Führung Yelnan von Dunkelsteins (siehe Seite 152). Den Künsten dreier Iribaar-Paktierer ist es zu verdanken, dass diese Einheit sich als Hauptheer Borbarads tarnen kann und die Truppen des Reichsbehüters mehrere Tage, bis zur Einnahme Ysilias, narren und immer wieder in kleine Scharmützel verwickeln wird.

Kriegsrat

Herzog und Herzogin, Kanzler Delo, der Reichsbehüter und seine Gemahlin, der Erleuchtete Luceo und das Schwert der Schwerter beratschlagen nun mit ihrem Stab, was zu tun ist. Die Gezeichneten sind ebenfalls zum Kriegsrat geladen. Doch die Lage ist eindeutig: Der Feind plant offenkundig, das Heer bei Ysilia zu umgehen, die Grafenstadt Ebelried im Handstreich zu nehmen und dann von Norden her über Ysilia zu kommen.
Brin, Ayla und Luceo sind sofort entschlossen, dem Feind so bald wie möglich in offener Feldschlacht zu begegnen, und weisen bereits ihre Untergebenen an, die Truppen ihre Zelte abbrechen zu lassen; ganz eindeutig sind die drei das lange Warten leid und können es nicht erwarten, die Schwarzen Horden endlich zu stellen.
Herzog Bernfried drängt jedoch darauf, Ysilia nicht der Hälfte seiner Verteidiger zu entblößen; auch wenn der Bethanier nach Ebelried zieht, hat er vielleicht für Ysilia noch etwas anderes geplant. Die Helden können sehen, dass er auch an seine Vision denken muss, dies jedoch verständlicherweise nicht preisgeben will.
Eventuelle Warnungen der Helden werden (vor allem von Ayla von Schattengrund) durchaus ernst genommen. Bernfried muss sich letzten Endes der Entscheidung des Reichsbehüters beugen, wird jedoch darauf bestehen, dass die Gezeichneten in Ysilia bleiben (und die Helden dabei mit einem eindringlichen Blick an seine Vision erinnern). Brin und Ayla stimmen dem zu und weisen die Helden an, dem Herzog zur Seite zu stehen. Bernfried scheint nun beruhigt, wenn er auch seine Besorgnis nicht ganz verdrängen kann.
Erwähnen Sie notfalls auch, dass den Verteidigern zwölf Banner bleiben werden, mehr als genug, um die Stadt wochenlang gegen einen doppelt so zahlreichen Feind zu halten – eine Kopfstärke, die die Schwarzen Horden nicht mehr zur Verfügung haben, wenn sie bereits mit zwei Regimentern nach Norden ziehen. Auf jeden Fall sollten die Helden letzten Endes in der Stadt bleiben.

Abzug des Heeres

In aller Eile brechen die Soldaten ihre Zelte ab. Pferde werden gesattelt, Trosswagen beladen, laute Kommandos gellen durch das Lager. Fast scheint es so, als wären Mensch und Tier begierig darauf, wieder

in die Schlacht zu ziehen, so schnell folgen alle dem Ruf Brins. Als die Truppen dann in Marschformation Richtung Norden aufbrechen, blicken ihnen Bernfried und seine Berater vom Yslistein aus nach. Auch die Banner des Heeres sind eingeholt worden, nun weht nur noch der doppelköpfige Wolf über der Stadt.

Die Verteidiger Ysilias

Nach dem Abzug der Kaiserlichen bleiben dem Herzog nur noch rund 12 Banner zur Verteidigung Ysilias:

Befehlshaber

Herzog Bernfried von Ehrenstein

Stab

Iseborn von Rauffenberg, Marschall Tobriens
Delo von Gernotsborn, Kanzler Tobriens
Herzogin Efferdane vom Eberstamm-Ehrenstein
Die Gezeichneten
und andere

Truppen

1 Banner *Wulfengarde* (Moral 17): Die Leibwache des Herzogs steht unter dem Kommando von *Prinz Pelmen von Ehrenstein*. Es handelt sich hauptsächlich um junge Ritter aus tobrischen Adelsfamilien, die ihren Herrn während der ganzen Schlacht umringen und beschützen; die Einheit wird vor allem beim Rückzug zum Yslistein stark dezimiert.

1 Banner herzoglicher Bogenschützen (Moral 13): Die legendären tobrischen Langbogner werden zu Beginn des Angriffs ausschließlich am Osttor eingesetzt; durch den Vorstoß der Hummerier vom See her werden sie vom Stadtzentrum abgeschnitten und niedergemacht.

3 Banner Landwehr *Herzog Firutin* (Moral 10): hauptsächlich Bauern und Flüchtlinge aus dem Umland Ysilias. Es handelt sich um verängstigte, beim Angriff auf die Stadt zunehmend verzweifelter werdende Männer und Frauen.

3 Banner Ysilische Wehr (Moral 9): Die weitestgehend kampfunerfahrenen Bürger Ysilias ergreifen zum Großteil bereits beim Anblick der Dämonenarche und der Hummerier die Flucht.

1 Banner Söldlinge vom *Sturmbanner* (Moral 15): Die abgebrühten Veteranen lassen sich selbst von den Dämonen nicht schrecken und sind besonders beim Straßenkampf in ihrem Element. Sie können allerdings leicht mit den Söldlingen der Gegenseite verwechselt werden.

ca. 100 Edle, Ritter und Knappen von der Knappenschule (Moral 12–15): Fast alle Edlen und jungen Adligen werden am 16. Tsa getötet, als sie sich – noch als Reserve auf dem Yslistein verblieben – heldenhaft den vorrückenden Hummeriern in den Weg stellen.

ca. 70 Magiebegabte und Ordenskrieger (Moral 10–16): Der bunt gemischte Haufen aus Bannmagiern, Wächtern Rohals, ODL-Magiern, Draconitern, Golgariten etc. teilt sich in kleine Gruppen auf und mischt sich unter die anderen Einheiten. Lediglich an einzelnen, strategisch wichtigen Stellen (zum Beispiel an den Stadttoren) und natürlich in der Bannakademie sowie auf dem Yslistein befinden sich mehrere Magiebegabte oder Geweihte zur selben Zeit.

Gesamt: rund 600

Verrat und Verzweiflung

Nach dem Abzug des kaiserlichen Heerbanns zieht unter den in Ysilia Verbliebenen Stille ein, gepaart mit Nervosität. Niemand weiß, ob Borbarad die Stadt nicht doch noch angreifen wird, und alle hoffen, dass das Heer den Gegner bald zu einer Entscheidung zwingen kann und zurückkehrt. Wie berechtigt die Zweifel sind, zeigt sich schon am folgenden Tag.

Der Feind rückt an (14. Tsa)

Noch in derselben Nacht, in der das Heer des Reichsbehüters nach Norden abzieht, dringen beiderseits des Yslisees feindliche Truppen in Eilmärschen Richtung Ysilia vor. Diesmal spricht nichts dagegen, dass die Helden den Feind entdecken und den Herzog warnen. Andernfalls trifft am Morgen des 14. Tsa Baron Rangold von Liliengrund in der Stadt ein und berichtet von dem anrückenden Heer.

Der Ernst der Lage

Sie können mit einem kleinen Trick sicherstellen, dass der Ernst der Lage anfänglich nicht gar so groß scheint (vor allem wenn die Helden übereilt versuchen, den kaiserlichen Heerbann zurück zu rufen): Borbarads Truppen rücken in zwei Verbänden auf Ysilia vor. Sorgen Sie dafür, dass zunächst nur einer der beiden Heerwürmer (und damit etwa sechs Banner) entdeckt wird, so dass die Verteidiger dem Feind 2:1 überlegen scheinen. Herzog Bernfried wird sich in seinen Bedenken zwar bestätigt sehen, ist aber sicher, mit seinen Verteidigern diesen Angreifer auch ohne Verstärkung abwehren zu können. Das Anrücken des zweiten Heerbanns wird erst später gemeldet, wenn sich der Kreis um die Stadt nahezu geschlossen hat.

Letzte Vorbereitungen

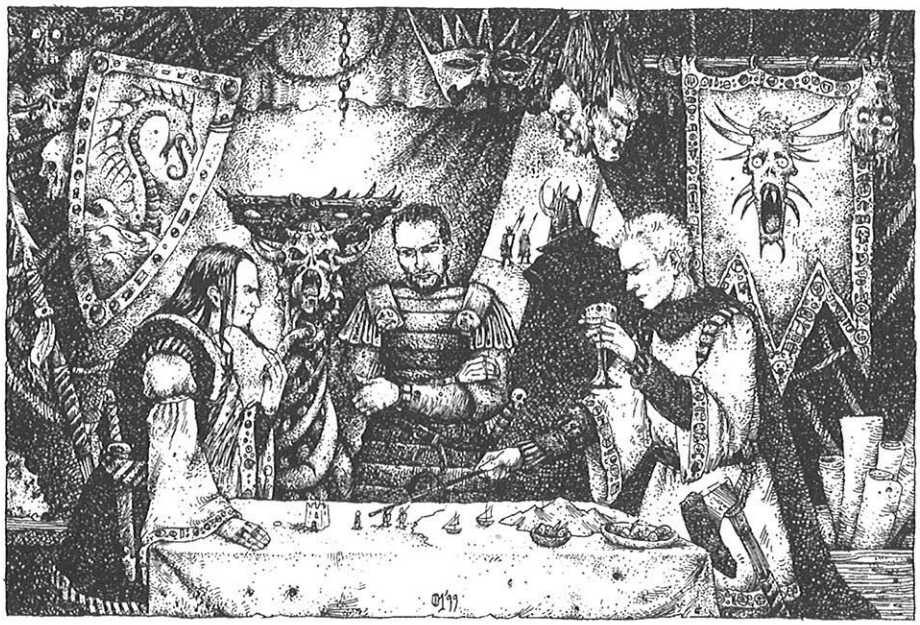
Rasch werden die letzten Soldaten und Zivilisten in die Stadt geschafft (hier können die Helden natürlich mithelfen), die mächtigen Tore Ysilias schließen sich, die Verteidiger greifen zu den Waffen. Auf Geheiß des Herzogs beginnen die Praios-Geweihten auf dem Yslistein damit, den goldenen Gong des Tempels zu schlagen: Mahnend hallt er über die Stadt und soll nicht mehr schweigen, bis der Feind bezwungen oder kein Verteidiger mehr am Leben ist.

Den 14. Tsa über herrscht gespannte Erwartung in der Stadt; immer wieder halten die Verteidiger von den Mauern aus nach dem Feind Ausschau. Ermutigen Sie die Helden ruhig zu Kundschaftergängen und lassen Sie die Gruppe einen Blick auf das marschierende Heer erhaschen oder gar mit feindlicher Vorhut zusammenstoßen.

Hilferufe

Den Ysiliern, aber auch und gerade den Gezeichneten, stehen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, um das Heer des Reichsbehüters über das gegen Ysilia marschierende Aufgebot zu unterrichten. Ein Kreis aus Spähtrupps hat die Stadt jedoch schon viel früher als das Hauptheer umkreist und fängt gezielt (auch mit dämonischer Unterstützung) Botenreiter, Hexenbesen und Helden in Tiergestalt ab. Das ausgeschickte Zweite Zeichen kann durch einen Dämon gestoppt und zu seinem Träger zurückgeworfen werden.

Vergessen Sie dabei aber eines nicht: Brin und sein Stab (und wohl auch die Helden selbst) gehen weiterhin davon aus, dass die Kaiserlichen zwei feindlichen Regimentern nachsetzen, die auf eine strategisch wichtige Stadt zumarschieren; die Nachricht, dass auch Ysilia angegriffen wird, wird sie nicht zum Umkehren bewegen. Allerhöchstens hoffen die Kaiserlichen, dass Ysilia durchhält, bis sie zurückkehren können. Selbst wenn ihnen die Dringlichkeit der Lage vermittelt wird, wird Entsatz nicht innerhalb der vier Tage eintreffen, die Haffax benötigt, um Ysilia zu erobern.



Der Aufmarsch (14./15. Tsa)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als der letzte rote Strahl der Praiosscheibe an diesem Tag von den nachtblauen Tiefen des Yslisees verschluckt wird, bemerkt ihr im Süden den lodernden Schein von zahllosen Fackeln. Erstaunlich schnell marschieren die Truppen heran, gleich von beiden Seiten des Sees zieht der Feind auf die Stadt zu.
Ihr spürt Sumus Leib unter dem Marschtritt des gewaltigen dunklen Heerwurmes und dem rhythmischen Dröhnen unzähliger Trommeln erbeben. Ein endloser Zug gesichtsloser Schergen der Finsternis hält auf Ysilia zu. Schwer gepanzerte Berittene reiten dem Heerwurm voraus, unzählige schwarzrote Banner mit der Siebenstrahligen Dämonenkrone wehen über dem Heer. Geflügelte Dämonen kreisen in der Luft über den Soldaten, deren gestreckte Hellebarden und Lanzen sich deutlich gegen die untergehende Sonne abzeichnen.

Bis zum Abend des 14. Tsa hat das feindliche Heer die Stadt erreicht. Das Madamal verbirgt sich in der folgenden Nacht zumeist hinter finsteren Wolken, wirft jedoch bisweilen sein fahles Licht auf die Feinde, so dass deren drohende Schatten ungleich größer scheinen. Beunruhigende Geräusche zerreißen die Stille der Nacht: Dumpfes Rollen, kreischendes Gelächter, unmenschliches Brüllen und immer wieder Trommelschläge. Allein das beständige Schlagen des Gongs, dessen Klang hell durch die Nacht dringt, vermag den Tobriern etwas Trost zu geben.

Der Aufmarsch des borbaradianischen Heeres wird von finsteren Gesängen der blutgierigen Söldlinge begleitet. Mit militärischer Präzision und Schnelligkeit schließt sich der Belagerungsring bis zum Mittag des 15. Tsa systematisch um die Stadt.
Am Morgen des 15. Tsa können die Helden einer wehmütigen und doch ergreifenden Zeremonie beiwohnen: Bernfried schlägt die zwei Dutzend Zöglinge der Knappenschule zu Rittern, auf dass sie nicht als Knappen in den Kampf ziehen und sterben.

Erkenntnisse über den Feind

Magische Untersuchungen aus der Ferne (OCULUS) zeigen eine größere Präsenz unterschiedlicher Dämonen und Zauberkundigen, jedoch keine Ritualvorbereitungen.

Das feindliche Heer

Haffax verfügt über rund zwölf Banner reguläre Truppen, dazu noch eine Reihe von Untoten, Dämonen und Harpyien. Die Dämonenarche und ihre Hummerier-Besatzung greifen erst spät ins Kampfgeschehen ein.

Befehlshaber

Marschall Helme Haffax
G.C.E. Galotta

Stab

Oberst Gero von Hartheide (Answinist)
Parinor von Hableth (ehemaliger Marschall und Admiral von Maraskan)
Publius Rothorn (alias Sherianus von Darbonia, Magier)
und andere

Truppen

3 'Banner' Goblin-Plänkler (Moral 9): Die knapp 150 Rotpelze haben den Schwarzen Horden wegen der zu erwartenden (oder zumindest versprochenen) reichen Beute in Ysilia angeschlossen. Für die Heerführer sind sie entbehrlich, da schnell ersetzbar.
2 Banner maraskanische Söldner (Hellebardiere) (Moral 12), 1 Banner maraskanische Doppelsöldner (Tuzakmesser) (Moral 14), 1 Schwadron schwere Reiter (Answinisten) (Moral 16), 2 Banner Tobrische Landwehr (zwangsverpflichtet) (Moral 9)
Die Maraskaner, Answinisten und (vor allem) die zum Waffendienst gezwungenen Tobrier bilden das Rückgrat des borbaradianischen Heeres. Die Landwehr wird in vorderster Reihe eingesetzt (und muss die höchsten Verluste hinnehmen; einzelne Kämpfer nutzen allerdings einen günstigen Moment und laufen zu den Verteidigern über), die Answinisten hingegen greifen erst nach der Eroberung der Stadttore in die Schlacht ein.
2 Banner gewöhnliche Söldlinge (Moral 13)
1 Banner Werfer (Moral 13): Vier leichte Rotzen auf Lafetten, mit Steinen, Hylailer Feuer, Hagelschlag und Sordulsäpfeln bestückt.
ca. 3 Dutzend Harpyien (Moral 16): Die geflügelten Chimären dienen vor allem nach dem Angriff der Arche als Luftunterstützung und verbreiten Panik in der Stadt.
ca. 100 Untote: Die Zahl der Lebenden Leichen und Zombies nimmt erst während der Schlacht (genauer: in der Nacht des Sturms auf den Yslistein) merklich zu. Dann kann es leicht geschehen, dass den Helden unvermutet leblose Augen aus einem vertrauten Gesicht entgegenstarren, wenn sich totgeglaubte Waffengefährten gegen ihre einstigen Kameraden wenden.
ca. 1 Dutzend Dämonen: Die Bragguiden, Heshthotim und anderen niederen Dämonen aus der Siebten Sphäre spielen (mit Ausnahme der Bha'Levekim beim Fall der Bannakademie) während der Schlacht um Ysilia keine entscheidende Rolle. Sie sollen vor allem in den Reihen der Verteidiger Verwirrung stiften (bei den ohnehin verängstigten Land- und Bürgerwehren haben sie leichtes Spiel) und beim Kampf in den Gassen der Stadt die mühsame Erstürmung einzelner Gebäude erleichtern. Drei geflügelte Karakilim dagegen dienen hochrangigen Paktierern als Reittiere.
ca. 100 Hummerier (Moral 18), 1 Ma'hay'tam: Die Dämonenarche, die von den Borbaradianern als 'Schwarzer Borkenkäfer' bezeichnet wird, entsteigt am 16. Tsa mit den Hummeriern dem Yslisee und besiegelt den Untergang der Stadt.

Gesamt: etwa 600 Lebende, 100 Hummerier und 150 Seltsame (sowie die Dämonenarche)

Kriegskunst-Probe: Offenkundig rechnet der Befehlshaber der Schwarzen Horden mit dem baldigen Fall der Stadt, denn er lässt weder Gräben ausheben noch Wälle aufschütten, und auch kaum schweres Kriegsgerät wird herangeschafft.

Bis zum Auftauchen von Dämonenarche und Hummeriern sollte den Helden und auch dem Herzog bewusst sein, dass (trotz der Tatsache, dass man sich in der Unterzahl befindet), Ysilia sicherlich für längere Zeit gehalten werden kann. Bernfried hofft, dass das Heer des Reichsbehüters in wenigen Tagen zurückkehrt, und schwört die Soldaten aufs Durchhalten ein. Nicht unwahrscheinlich ist jedoch, dass die Helden (aber auch Bernfried und seine Berater) die Befürchtung hegen, Borbarads Truppen hätten noch ein Ass im Ärmel oder warteten gar noch auf Verstärkungen.

Sobald die ungefähre Kopfstärke des feindlichen Heeres deutlich wird (Proben auf *Sinnenschärfe* und *Kriegskunst*), können die Helden eine seltsame Feststellung machen: Nach besten Schätzungen verfügt Borbarad in ganz Tobrien über 2.500 bis 3.000 Kämpfer – und laut Späherberichten marschieren derzeit zwei Regimenter (1.000 Söldner) auf Ebelried zu. Woher kommen also diese neuen Truppen?

Im Lager des Feindes

Etwaige Kundschaftergänge (oder -flüge) in das Lager des Feindes sollten Sie durchaus unterstützen. Dort stehen allerorten regungslose Untote in Gruppen beisammen, zechende maraskanische Söldner würfeln bereits um die noch zu erobernde Beute, und verängstigte Zwangsrekrutierte ducken sich unter der rauen Behandlung ihrer Hauptleute. Nur das Zentrum des feindlichen Lagers rund um den Feldherrenhügel (wo sich Haffax und Galotta aufhalten) ist unantastbar: Karakilreiter fangen fliegende Helden ab, Wächterdämonen Unsichtbare, die Magier und Elitetruppen des Feindes jeden noch so geschickten Späher. Wenn die Helden ihn von der Sinnhaftigkeit eines solchen Unternehmens überzeugen können, ist Bernfried auch bereit, den Helden einige Soldaten für einen heimlichen Vorstoß in das feindliche Lager und eine Sabotage des Kriegsgeräts der Schwarzen Horden mitzugeben: Gönnen Sie der Gruppe die Genugtuung, ein oder zwei Rotzen des Feindes zu zerstören (wenn auch unter hohen Verlusten).

Es deutet jedoch nichts daraufhin, dass die Schwarzen Horden Verstärkungstruppen oder schweres Belagerungsgerät erwarten oder gar ein größeres Ritual vorbereiten. Die Ankunft der Arche aus dem See sollte natürlich eine Überraschung bleiben.

Der Verrat (15. Tsa)

Am Mittag des 15. Tsa gibt es Bewegung im Lager der Feinde. Eine einzelne Gestalt, die Kleider zerfetzt, der Leib geschunden, taumelt auf das Vallusanische Tor zu. Rasch wird der Herzog herbeigerufen, Kanzler Delo an seiner Seite. Auch die Helden sollten dazukommen. Auf den Zinnen des Tors warten die Verteidiger ab, ob es sich um eine List handelt oder um einen freigelassenen Gefangenen. Als die Gestalt nahe genug heran ist, erkennen einige mit Erstaunen *Nestor von Sassandra*, den Baron von Südwall, den viele schon für tot gehalten haben. Auf seiner Brust prangt blutend ein schreckliches, siebenstrahliges Mal.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit immer wieder stockender Stimme beginnt der Erbärmliche zu sprechen: "Der Herr von Aventurien erweist Euch die Gnade der Wahl: Gebt Euren aussichtslosen Kampf auf und kapituliert, so sollt Ihr der neuen Ordnung angehören. Weigert Ihr Euch aber töricht, so sollt Ihr zerschmettert werden wie all die anderen Narren."

"Der Gebieter der Dunklen Horden erwartet Ysilias Antwort?", ruft Herzog Bernfried vom Tor herab. "Nimmer, sag ich, *nimmer* werden wir auch nur einen Fuß tobrischen Bodens ohne erbitterte Wehr dem Bethanier überlassen. Südwall, sagt Eurem Herrn, dass wir bis zum letzten Blute wider Tharsonius und seine Knechte streiten werden!"

Da neigt der Baron nur müde das Haupt: "Damit habt Ihr Euren Untergang besiegelt, Hoheit. Ich werde meinem neuen Herrn, dem Marschall Haffax, Eure Weigerung überbringen."

Ein Aufschrei geht durch eure Reihen, als der Name des Fürst-Marschalls von Maraskan fällt.

"Ihr lügt, Südwall! Niemals würde ..." Die Worte ersterben dem Kanzler Delo auf den Lippen, als er sieht, wie in diesem Moment das Banner des ehemaligen Reichserzmarschalles über dem Feldherrenhügel entrollt wird – darüber aber flattert blutrot und schwarz die Dämonenkrone.

"Haffax, warum hast du uns verraten?", flüstert der Herzog und wendet sich fassungslos ab.

Es gibt keine weiteren Verhandlungen zwischen den beiden Parteien. Erinnern Sie in Form von Bernfried und Delo die Helden noch einmal daran, wer Haffax ist und was sein Überlaufen für die Kaiserlichen und Ysilia bedeutet; die Gesichter der beiden Männer sprechen jedenfalls Bände. (Weitere Informationen zur Person Helme Haffax finden Sie auf Seite 151.)

Die letzte Nacht

Die folgende Nacht ist erstaunlich ruhig, und doch hat schon die Nachricht vom Verrat Haffax' die Verteidiger sichtlich demoralisiert. Konfrontieren Sie die Helden mit jungen Kriegern und Offizieren, die die Schlachten und Taktiken des Marschalls auf der Akademie studiert haben und ihren Untergang schon besiegelt sehen. Eher in der Unterzahl sind Veteranen von Ogerschlacht und Orkensturm, die unter Haffax gedient haben und den Verrat noch für einen Trick des Feindes halten.

In dieser Nacht versuchen zwei Nekromanten heimlich, die Leichen auf den Gebeinfeldern zu Unleben zu erheben – gönnen Sie den Helden die Genugtuung, dass die beiden Magier keinen Erfolg haben, und unterstützen Sie jede Gegenaktion (etwa das gezielte Niederstrecken mit Fernwaffen).

Der Sturm (16. Tsa)

Nur die abgebrühtesten Helden sollten wirklich ausreichend Schlaf finden. Früh am nächsten Morgen kann die Gruppe sich einen Eindruck über die Stimmung unter den Verteidigern machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Männer und Frauen sind unruhig; anscheinend haben nur die wenigsten in dieser Nacht Schlaf gefunden. Da lässt euch ein lautes Wiehern herumfahren. Ihr seht Herzog Bernfried, hoch zu Ross, angetan mit Kettenhemd und Wappenrock in Blau und Weiß, den Farben Tobriens. In seinem Gefolge befinden sich die Ritter der Wulfengarde. Bernfried zügelt sein Pferd vor den Truppen, nun kehrt Stille unter den Soldaten ein.

"Tobrier! Streiter für Reich, Herzog und die Zwölfe!", erschallt seine Stimme weithin vernehmbar. "Der Tag der Entscheidung ist da. Der Tag, an dem wackere Tobrier bluten und sterben werden. Doch beweist dem Bethanier, dass der Wolf nicht zahnlos ist! Dies schwört bei den Zwölfen, dem Heiligen Jarlak und meines Vaters Grab! Weicht nicht, werft die Schergen des Finsteren von den Mauern dieser Stadt! Ysilia wird nicht fallen, solange auch nur ein aufrechter Streiter ihre Tore, Zinnen und Häuser verteidigt."

Bernfried zieht die Jarlakklinge Wolfsfang und reckt sie empor. "Gedenket euren Mutes, Streiter Tobriens! Auf, ihr Frauen und Männer! Rondra mit Tobrien, Bernfried und Ysilia!"

Hunderte Streiter recken ihre Waffen in die Höhe und jubeln begeistert ihrem Herzog zu. Im gleichen Moment gellen die Klänge der Signalhörner vom Tor herüber.

Goblinische Plänkler schwärmen zu Dutzenden über die Felder vor der Stadt und senden Pfeilhagel auf die Mauern Ysilias. Danach setzen maraskanische Söldner mit langen Leitern zum Mauersturm an, während die Geschütze des Gegners Steine und Sordulsäpfel auf die Zinnen herabregnen lassen.

Dies ist die Stunde der gerühmten tobrischen Langbogner, die diszipliniert und zielsicher Mann für Mann niederstrecken. Auf den Mauern gilt es, die Leitern umzustoßen (KK-Probe, erleichtert um 4, wenn

Gegner bereits oben auf der Leiter sind), Sordulsäpfeln auszuweichen oder sich gar mit einzelnen Söldnern auseinanderzusetzen, die auf die Zinnen gelangt sind. (Ein Gegner auf der Leiter kämpft mit AT/PA –5 und kann lediglich Einhandwaffen verwenden; Spielwerte finden Sie ab Seite 152.)

Zu guter Letzt rückt eine schwer gepanzerte Kompanie Söldner mit einem mächtigen schwarzen Rammbock auf das Vallusanische Tor vor und kann auch von den mächtigen Langbogen der Tobrier nicht aufgehalten werden. Sofern diese Angreifer nicht von den Helden gestoppt werden (Zauber sind hier effektiver als ein wagemutiger Ausfall), so geht der (von einem Agribaal besessene) Rammbock in Flammen auf, wenn er mit den Schutzrunen auf dem Tor in Kontakt kommt.

Den ersten Angriffen hält Ysilia tapfer stand, wie Herzog Bernfried mit grimmiger Zufriedenheit an der Seite der Helden zur Kenntnis nimmt: "War das schon alles, Haffax?"

Dies allein ist natürlich nicht die Taktik von Helme Haffax, dem größten Strategen dieser Zeit.

Die Dämonenarche

Gerade als die feindliche Hauptmacht gegen das Vallusanische Tor anbrandet und die ganze Aufmerksamkeit der Verteidiger auf sich zieht, taucht der Schrecken, der schon Mendenas Untergang besiegelt hat, aus den Fluten des Yslisees empor: der Schwarze Borkenkäfer, eine 70 Schritt lange Dämonenarche. Die Gezeichneten werden diese Dämonengattung wiedererkennen (siehe **MdD**), können eine Arche nun aber erstmals in Aktion erleben.

Mit einem OCULUS ASTRALIS oder dem Ersten Zeichen lässt sich der Ma'hay'tam auch schon vorher ausmachen. In diesem Fall sollten Sie selbst bestimmen, wie früh der Erste Gezeichnete die anrückende Arche bemerkt. Gerade wenn er eigentlich an anderer Stelle beschäftigt ist, sich dann aber das Rubinauge warnend meldet und er schließlich im See eine große, dämonische Signatur entdeckt, die sich der Stadt nähert, kann diese Szene sehr stimmungsvoll werden. Für eine echte Warnung an die Verteidiger sollte es jedoch schon zu spät sein, wenn der Schwarze Borkenkäfer Ysilia erreicht. Helden, die sich auf der südöstlichen Mauer oder auf den Zinnen des Herzogsschlosses aufhalten, bemerken nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe+7, dass sich ein dunkler Schatten unter der Wasseroberfläche der Stadt nähert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich beginnt der See zu brodeln, ein riesiger Schatten steigt aus der Tiefe auf und durchbricht die schäumende Wasseroberfläche. Immer höher reckt sich ein verwachsenes Ungetüm aus schwarzem, verdrehtem Holz und wirft das Wasser in gischtenden Wogen auf: eine Dämonenarche. Wasserfällen gleich rinnen Ströme von seinem Rücken, wo ihr trutzige Aufbauten erkennt. Das mehrere Dutzend Schritt lange Monstrum erhebt sich auf acht Beine, gewaltigen Baumstämmen gleich, und stakt auf die Mauern der Stadt zu.



Der Angriff der Arche bedeutet das Ende der Unbezwingbarkeit Ysilias: Kaum hat die Arche die Mauer erreicht, beginnt sie mit ihren spinnenartigen Beinen und den Wurzeltentakeln rund um das gähnende Maul eine Bresche in die Mauer zu reißen. Dabei entlässt sie rasch ihre Fracht – rund 100 schwer gepanzerte Hummerier – auf die Wehrgänge und Zinnen. Für die Helden gibt es nun zwei mögliche Einsatzgebiete: die Verteidigung der Mauer oder der Kampf gegen die Arche.

Verteidigung der Mauer

Die beim Anblick der Arche bereits stark demoralisierten Verteidiger der Wehr fliehen zum größten Teil sofort; der Rest ist den Charyptiden fast wehrlos ausgeliefert. Hier gilt es, die Moral zu stärken und die Hummerier so lange wie möglich aufzuhalten (ein gut platzierter HEXENKNOTEN, FORTIFEX oder WAND AUS [ELEMENT] wirkt Wunder), bis Verstärkung eintrifft. Da der überwiegende Teil der Truppen an anderer Stelle gebunden sind, werden diese Bemühungen jedoch das Unvermeidliche nur hinauszögern.

Beim Kampf auf der Stadtmauer bedeutet ein Sturz (als Patzerergebnis) unweigerlich, dass man von den Zinnen fällt (Sturzschaden entsprechend 4 Schritt Höhe; siehe **MFF 11**), ein stolpernder Held kann sich nur durch eine GE-Probe vor dem Sturz retten. Sollten ein Hummerier und ein Held beim AT/PA-Wurf die gleiche Zahl erwürfeln, haben sie sich halb über dem Abgrund in einem Kräftemessen verkeilt: Dem Held muss eine KK-Probe +5 (+*Höhenangst*) gelingen, um die Kreatur von der Mauerkrone zu werfen, ansonsten fällt er selbst in die Tiefe.

Gönnen Sie Ihrer Gruppe den Anblick eines riesigen, quaderschweren Hummeriers, der von den Zinnen gestoßen auch noch zwei weitere seiner Art unter sich begräbt. Doch letzten Endes sind die gepanzerten Wesenheiten trotz herbeigeeilter Verstärkung nicht aufzuhalten. Jetzt gilt es mit den überlebenden Streitern einen geordneten Rückzug anzutreten (*Kriegskunst*-Probe) und Alarm zu geben, dass der Feind in die Stadt eingedrungen ist. (Vorzugsweise befindet sich das Signalhorn mitten zwischen den Hummeriern.)

Die Hummerier

Die Helden stehen hier erstmals Hummeriern im Kampf gegenüber: Diese annähernd zwei Schritt großen Wesen haben einen rot gepanzerten Oberkörper und Schwanz, jedoch zwei Beine, auf denen sie sich an Land gut fortbewegen können. Ihr Gesicht ähnelt vage einem Menschen, besitzt jedoch große Stielaugen und Fühler. Zwei ihrer vier Arme enden in gefährlichen Scheren, in ihren Adern fließt ein tintenartiges blaues Blut. Ihre Kampfkraft ist außergewöhnlich, ihr einziger Nachteil scheint ihre Langsamkeit an Land zu sein. Sie führen gefährliche, übergroße Waffen.

Diese Wesen sind keine Dämonen, manche von ihnen sind jedoch Charyptoroth-Daimonide. Diese fungieren als Anführer und sind noch einmal ein ganzes Stück größer als ihre 'normalen' Artgenossen.

Hummerier / Hummerier-Daimonid

Schere: **INI** 9+1W6 **AT** 10 / 12 **PA** 6 / 8 **TP** 2W+2 **DK** N
Hellebarde: **INI** 8+1W6 **AT** 12 / 15 **PA** 6 / 8 **TP** 2W+4 **DK** S
Axt: **INI** 8+1W6 **AT** 12 / 16 **PA** 6 / 8 **TP** 3W+2 **DK** S
LE 39 / 43 **AuP** 27 / 32 **KO** 14 / 16 **MR** 6
GS 3 (Land) / 6 (Wasser) **RS** 5 / 6

Sonderfertigkeiten: Landangst 7, Natürlicher Rüstungsschutz, Begabung für Schwimmen und Orientierung, beim Kampf im und unter Wasser erleiden Hummerier keine Abzüge; 2 Aktionen pro KR, je eine für Schere und Waffe; Wuchtschlag, Niederwerfen, Doppelangriff, Gegenhalten / zusätzlich Hammerschlag, Schildspalter.

Besonderheiten: Hummerier erleiden außerhalb des Wassers 1 SP pro Stunde. Hummerier-Daimoniden regenerieren außerhalb des Wassers keine LeP.

Angriffe der Hummerier können nur mit hinreichend schweren und langen Waffen (also: zweihändige Infanteriewaffen außer Schnitter und Sense, zweihändige Speere, Kriegsflegel, Zweihand-Hiebwaffen außer Schnitter und Zweihandschwerter) oder Schilden pariert werden. Sie verfügen über ein intuitives Verständnis von *Kriegskunst*.

Magie: Viele Hummerier-Daimoniden sind Charyptoroth-Paktierer, sie können über passende Paktgeschenke (**MGS 93**) und Zauber (zum Beispiel BÖSER BLICK, HARTES SCHMELZE!, HORRIPHOBUS, TLALUCS ODEM, WEICHES ERSTARRE!) verfügen, regeltechnisch werden sie wie Borbaradianer gehandhabt.

Der Ausfall

Sollte die Dämonenarche in die Stadt gelangen, ist es um Ysilia geschehen. Kurz nach Auftauchen der Arche sammelt Marschall Iseborn von Rauffenberg auf dem Yslistein zwei Banner der Reserve um sich und stößt gemeinsam mit dem Draconiterabt Eno an der Spitze schwer gewappneter Kämpfer, Zauberer und Draconiter todesmutig bis zur Dämonenarche vor. Dabei nutzt Iseborn einen Tunnel im Yslistein, der zu einer Ausfallpforte am Seeufer führt.

Die Helden können, sofern sie sich beim Angriff der Arche auf dem Yslistein befinden, den Marschall begleiten und das Vorgehen auch mit ihm abstimmen (so oder so muss jedoch rasch gehandelt werden). Andernfalls können sie die Ablenkung durch den Angriff nutzen, um selbst in die Arche vorzustoßen, oder aber versuchen, die Hummerier abzulenken und Iseborns Trupp mit Fernwaffen Deckung zu geben.

Im Bauch des Ungeheuers

Die Arche kann auf verschiedene Arten betreten werden:

- Von der Mauer aus mit einem beherzten Sprung auf das Oberdeck (2W6–2 SP, reduziert um die TaP* einer *Körperbeherrschungs*-Probe +7 oder *Athletik*-Probe +4) oder durch die Bresche direkt in die Maulgrotte (siehe unten); durch letztere betreten jedoch zu Beginn viele der Hummerier die Stadt.
- Durch Erklettern des Oberdecks über die Beine (*Klettern*-Probe +8) oder der Maulgrotte mittels Wurfhaken und -seil (*Klettern*-Probe +4; auf diese Weisen versucht Iseborns Stoßtrupp auf die Arche zu kommen, nachdem sich ein Angriff gegen die Beine und ein Exorzismus als wirkungslos entpuppen).

Der *Schwarze Borkenkäfer* (dessen Rinde tatsächlich tiefschwarz ist) gehört mit 70 Schritt Länge und 20 Schritt Breite zu den größeren seiner Art. Es handelt sich nicht um einen der Ma'hay'tamim, den die Helden am Friedhof der Seeschlangen und vor Andalkan begegnet sind (siehe **MdD**), sondern bereits um ein Exemplar der zweiten Generation. Die Arche stakt auf acht gewaltigen Beinen einher, die den Körper (voll aufgerichtet) in 12 Schritt Höhe halten. Die Arche ist derzeit ausschließlich mit Charyptiden besetzt (den Hummeriern), weite Teile des Körpers sind sogar ständig mit dämonisch pervertiertem Unwasser geflutet und für Menschen unzugänglich.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ihr findet euch in einem dämmrigen Labyrinth aus harzenden Wänden und knietiefem schwarzem Wasser wieder. Adern gleich pulsiert dieses Wasser auch durch das Holz, überall ragen Ranken und Wurzeln in die Gänge und Kammern. Ständig ist leises Gluckern und ächzendes Holz zu hören. Tang hängt an den Wurzeln, und blass leuchtende Algen wachsen in den zahllosen Öffnungen und Höhlungen an den Wänden. Eine glitschige Meereskreatur streift eure Beine, aus einer nahen Wand ragt etwas hervor, das wie eine Galionsfigur aussieht.

Das Innere ist ein Labyrinth aus Gängen und Kammern, die allesamt wie natürlich gewachsen erscheinen. Die große **Maulgrotte** dient dazu, feindliche Schiffe zu verschlingen, genauso wird sie aber als Aufmarschrampe genutzt. Mächtige Wurzeln rund um das Maul sind damit beschäftigt, die Mauern Ysilias einzureißen.

Aus der Außenhaut, aber auch im Inneren ragen Planken und Wrackteile von Schiffen, die der *Borkenkäfer* bereits verschlungen hat, überall ziehen Unwasseradern durch die Wände, Decken und Böden. Von der **Herzkammer** tief im Inneren ausgehend wird damit das charyptide Lebenselixier durch die Arche gepumpt. Die Kammer lässt sich leicht finden, wenn man den Strom des Unwassers durch die Adern durchschaut hat.

Das Oberdeck enthält zahlreiche Aufbauten und sogar Geschützstellungen, die vorwiegend für menschliche Besatzungsmitglieder gedacht sind. Vier große, verdrehte Hörner erheben sich über das Deck. Unter einem kuppelartigen Aufbau am hinteren Ende des Decks befindet sich das unwassergeflutete Becken, in dem ein bleicher Hummerier hockt: Diese bizarre Kreatur ist der **Steuerhummer** der Arche: Der durch zahlreiche mit ihm verwachsene Unwasseradern mit dem Dämonenbaum verbundene Charyptoroth-Paktierer lenkt die Aktionen des Monstrums.

Die meisten Hummerier sollten inzwischen die Arche verlassen haben, dennoch halten sich mehrere noch immer in ihrem Leib auf und stellen sich den Angreifern entgegen; vor allem das Steuerbecken und die Herzkammer sind schwer bewacht.

Die Arche selbst vermag sich vor allem mit Ranken (*Ausweichen*-Probe, ansonsten 1W6 SP pro Runde durch Erdrücken; Befreien ist nur mittels GE-Probe+2 oder Anrichten von 10 TP gegen die Ranken möglich) und dem Bespritzen mit Unwasser (1W6 SP) zu wehren.

Steuerhummer
Schere: **INI** 8+W6 **AT** 12 **PA** 4 **TP** 2W+2 **DK** N
LE 40 **AuP** 60 **KO** 16 **MR** 6 **GS** – **RS** 6
Sonderfertigkeiten / Vorteile: Natürlicher Rüstungsschutz; Wuchtschlag, Niederwerfen, Doppelangriff, Gegenhalten.
Besonderheiten: Angriffe des Hummeriers können nur mit hinreichend schweren und langen Waffen (also: zweihändige Infanteriewaffen außer Schnitter und Sense, zweihändige Speere, Kriegsflegel, Zweihand-Hiebwaffen außer Schnitter und Zweihandschwerter) oder Schilden pariert werden.
Magie: entspricht einem Hummerier-Daimonid; der Steuerhummer kann auch mit den Wurzeln und Ranken der Arche attackieren

Der Marschall Tobriens

Der Marschall und die meisten seiner Begleiter werden den Kampf gegen die Arche nicht überleben. Heldenhaft kämpfen Iseborns Leute gegen Hummerier und den Ma'hay'tam selbst, der die Soldaten nach und nach zermalmt, zerdrückt und ertränkt.
Wenn die Helden selbst den Kampf aufnehmen, können Sie Iseborn und seine Streiter heldenhaft zu Tode kommen lassen, während sie der Gruppe einen Weg zum Steuerhummer oder zum Herz der Arche bahnen. Bleiben die Helden auf der Mauer, so gelingt es Iseborn selbst, die Arche zu bezwingen, um dann mit ihr unterzugehen.

Der Sieg über die Arche

Die Helden und Iseborn haben verschiedene Möglichkeiten, um die Arche zu bezwingen:
● Eine Austreibung der gesamten Arche ist nicht möglich, da diese schon zu sehr mit der Dritten Sphäre verbunden ist. Der Exorzismus eines Efferd- oder Ingerimm-Geweihten nahe der Herzkammer kann die Arche aber bezwingen.
● Den Steuerhummer zu töten, lässt die Dämonenarche orientierungslos zurück. Nach einigen Minuten kehrt der Ma'hay'tam wieder in den See zurück und schleppt sich dann zurück ins Perlenmeer, wo er endgültig sterben wird.
● Das gewaltige Herz der Arche zu zerstören, tötet ebenfalls das Dämonenschiff. Die Kammer wird jedoch von Hummeriern bewacht, die Arche selbst wehrt sich ebenfalls vehement gegen Angriffe auf ihr Herz.
● Schließlich würde auch (elementares) Feuer verheerende Schäden an Bord anrichten; ein Elementargeist, besser noch ein Dschinn, wirkt hier also Wunder.
Nach dem Sieg über die Arche sinkt diese ächzend zurück in den Yslisee und reißt jeden mit sich, der an Bord ist – die Helden sollten natürlich mit knapper Not und auf spektakuläre Weise doch noch entkommen können. Ihre Reste schleppen sich später zurück zum Meer und vereinen sich mit einer anderen Arche. (Die Erkundung und Bezwingung des Ma'hay'tam ist natürlich ausbaufähig; Anregungen dazu finden Sie in dem Abenteuer **Blutige See**.)

Der Fall Ysilias

Selbst nach dem Sieg über die Arche wird sich die Situation nicht mehr zum Guten wenden: Die Hummerier sind in die Stadt eingedrungen, wo sie langsam, aber unaufhaltsam einen Straßenzug nach dem anderen für die Schwarzen Horden zu erobern beginnen: Schon ertönt das Signal, dass der Feind die Mauern durchbrochen hat.
Bernfried entsendet nun seine letzte Reserve, die etwa 2 Banner Edle und Ritter, die sich den Hummeriern in den Weg stellen und bis zum Letzten niedergemacht werden – damit eber immerhin viele Bürger vor dem Tod retten. Andere Einheiten, vor allem die Bogner und Söldner, werden durch den Angriff der Charyptiden von den restlichen Verteidigern getrennt und ebenfalls aufgerieben.

Luftangriffe

Die Schwarzen Horden vor Ysilia verfügen über Luftunterstützung; neben einigen wenigen Karakilim, die von Paktierern geritten und nur sparsam eingesetzt werden, vor allem über rund drei Dutzend Harpyien. Die geflügelten Chimären haben sich aus Gründen dem Heer Borbarads angeschlossen, die wohl kaum nachvollziehbar sind: Irre kichernd stürzen sie in kleinen Schwärmen aus dem Himmel herab, säen Panik unter den Verteidigern und reißen mitunter Soldaten von den Zinnen. Lassen Sie die Chimären (siehe auch **ZBA 108**) zu dramaturgisch geeigneten Zeitpunkten angreifen, wenn sich die Kämpfe bereits in das Stadtinnere verlagert haben.

Harpyie
Klauen: **INI** 9+1W6 **AT** 14 **PA** 7 **TP** 1W6+5 **DK** N
LE 35 **AuP** 50 **KO** 14 **MR** 12/5 **GS** 15/2* **RS** 1
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff**
*) in der Luft / am Boden
**) Bei einem *Gezielten Angriff* führt die Harpyie einen Sturzflugangriff aus, um das Opfer mit in die Luft zu nehmen (Sturzschaden, wenn im Flug losgelassen).

Kampf in den Straßen

Nach und nach fallen die Tore und die Bollwerke der Stadt. Meist sind es Hummerier, die zunächst auf eine Stellung der Ysilier vorrücken, dahinter folgen die maraskanischen Schwertkämpfer und Hellebardiere.
Da der Feind nun in der Stadt ist, gilt es, mehrere Dinge zu berücksichtigen:
● Die verteidigenden Einheiten müssen zu geordneten Rückzügen angeleitet werden (*Kriegskunst*-Proben), um sich an strategisch günstigen Orten neu formieren zu können. Bald schon ergeht der Befehl des Herzogs an die Verteidiger, dem Feind kein Haus, keine Straße kampflos zu überlassen.
● Die Bevölkerung muss in Sicherheit gebracht werden. Vor allem die Zivilisten, aber auch manch ein Soldat droht angesichts von Charyptiden und Dämonen in Panik auszubrechen, so dass dieser beruhigt werden muss, damit nicht alle mitgerissen werden (CH- oder *Überreden*-Probe).
● Kommt es doch zu einer Massenpanik, so droht manch ein Fliehender von den anderen zu Tode getrampelt werden. Auch hier ist wiederum ein charismatischer Held oder natürlich der Zweite Gezeichnete gefragt, der die Menge beruhigen kann.
So beginnt der erbitterte Kampf um Ysilia: Die Verteidiger errichten immer neue Barrikaden, jeder Straßenzug wird einzeln verteidigt und muss von den vorrückenden Truppen einzeln genommen werden.
Dieser Kampf wird bis in die Nacht hinein andauern. Dann jedoch marschieren die Untoten in die Stadt (siehe 152), denen sich bald schon die Gefallenen der letzten Kämpfe anschließen. Auf den Gebeinfeldern vor der Stadt bleibt es glücklicherweise ruhig; hätten die Boronis diese nicht zuvor noch eingesegnet, würden sich dort die Abertausenden von Opfern des Ogerzugs erheben.

Die Befehlshaber

Herzog Bernfried selbst schont sich ebenfalls nicht und verbleibt nicht auf dem Yslistein, nur um von dort aus die Kämpfe in den Straßen zu koordinieren: Bald schon können die Helden sehen, wie er im Kreise der Wulfengarde in die Kämpfe eingreift und in vorderster Reihe gegen Untote und Söldner streitet. Zumindest zu einem Zeitpunkt sollte die Wulfengarde jedoch in arge Bedrängnis geraten, so dass ein Eingreifen der Helden (und der ihnen unterstehenden Einheiten) nötig wird.
Versäumen Sie auch nicht, Herzogin Efferdane in die Kämpfe mit einzubeziehen: Gerade bei der Deckung von Rückzügen der Flüchtlinge auf den Yslistein stellt sie sich den Schwarzen Horden an der Seite tobrischer Edler in den Weg und kämpft amazonengleich gegen Söldlinge und Hummerier.

Hinweise zum Straßenkampf

Führen Sie Ihren Spielern vor Augen, wie ein solches Schlachtszenario in einer engen, hoffnungslos überfüllten, womöglich gar brennenden Gasse aussieht: Überall werden Barrikaden errichtet, panikerfüllte Menschen rennen um ihr Leben und behindern die Verteidiger. Brennende oder einstürzende Gebäude werden zur Gefahr, Rauch und Qualm verhindern eine klare Sicht. Kämpfe sind durch die Enge deutlich beeinträchtigt, und Verletzte oder Tote müssen geborgen werden. Dazu drängt ein übermächtiger Feind ständig auf die Verteidiger ein, Fernkampfwaffen bzw. -zauber können nur begrenzt eingesetzt werden. Zudem müssen auch das eigene Leben und die Ysilier behutsam in Sicherheit gebracht werden. Sie haben freie Hand, diese Faktoren, die den Helden das Kämpfen deutlich erschweren, mal mehr, mal weniger einzusetzen.

Grundlegende Kampfregeln

Durch die Enge und die Menschenmassen ist *Ausweichen* oftmals nur erschwert möglich: Es gilt je nach Situation ein zusätzlicher Aufschlag von +2 bis +4. Die Benutzung von *Zweihandwaffen* und manche Manöver, die viel Platz benötigen, ist nur sehr erschwert (wenn überhaupt) möglich (Meisterentscheid). Der AT/PA-Wert wird je nach Situation herabgesetzt, und es besteht vermehrt die Gefahr, dass man einen seiner Gefährten trifft. Bei Gefechten mit mehreren Gegnern und auch in anderen Situationen gelten die Regeln zum *Kampf unter besonderen Bedingungen* (siehe **MBK 34**).

Barrikaden errichten

Das Auftürmen von Gegenständen wie Stühlen, Fässern, Säcken oder ähnlichem Hausrat dürfte einfach vonstatten gehen. Schwieriger wird es, wenn größere Hindernisse wie Karren umgeworfen werden müssen. Um eine Barrikade zu errichten, braucht man mindestens vier Personen, denen jeweils eine GE- und eine KK-Probe gelingen müssen. Eine solche Barrikade bietet höhere Deckung: PA +2 für jeden Helden, der direkt an dem Hindernis kämpft.

Bergung von Verletzten

Um einen Verletzten zu bergen oder ihn einfach nur aus dem Weg zu schaffen benötigt man mindestens 3 KR (natürlich wesentlich länger, falls die Person eingeklemmt oder unter Trümmern begraben ist). Um ihn aus der Gefahrenzone zu tragen, sind zudem eine GE-Probe +3 und eine KK-Probe vonnöten. Es versteht sich von selbst, dass man in dieser Zeit weder attackieren noch parieren kann.

Brand löschen

Um einzelne Feuer zu löschen, braucht man natürlich Sand oder Wasser. Ein Brandpfeil verursacht ein Feuer von einem Rechtschritt Größe, Hylailer Feuer von 5W6 Größe – immer vorausgesetzt, das Geschoss trifft brennbares Material. Alle 10 KR wächst das Feuer um 1W6 Rechtschritt, ab Größe 20 um 2W6. In dieser Zeit kann man einen Löschversuch mit Wasser oder Sand unternehmen (einfache GE-Probe), wodurch bei Gelingen die Brandgröße um so viele Punkte reduziert wird, wie der Held seinen GE-Wert unterboten hat. Ein AQUAFAXIUS oder ZORN DER ELEMENTE [WASSER] dämmt das Feuer um die angerichteten SP ein. Sollte die Brandgröße auf über 30 steigen, so ist ein Löschen aus der Nähe aufgrund der Hitze unmöglich geworden.
Früher oder später gehen so Teile der Stadt in Flammen auf. Gestalten Sie dramatische Szenen, in denen die Helden Familien aus brennenden Häusern mit einknickenden Balken retten und zum Yslistein bringen.

Distanzklassen

Eine Söldnereinheit, die in einer engen Gasse mit Stangenwaffen und in Formation angreift, ist natürlich nahezu unaufhaltbar: Die AT, um die Distanzklasse zu verringern (**MBK 22f.**), ist um weitere 2 Punkte erschwert. Oftmals beherrscht eine solche Einheit dann auch die *Formations-Parade* (**MBK 47**). Wird ein solcher Kämpfer jedoch von der Seite oder von hinten angegriffen, ist er wehrlos, bis er seine Seitenwaffe gezogen hat (zumeist ein Kurzschwert oder Dolch).

Rückzug

Um sich kämpfend zurückzuziehen (und dadurch Ysiliern die Flucht zu ermöglichen), gelten die Regeln aus **MBK 23** (auch hierbei sind die *Ausweichen*-Proben natürlich erschwert).

Alvina Crassula

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der gegnerische Magus, der stolz die schwarze Dämonenkrone auf seiner roten Robe trägt, fixiert dich hasserfüllt und hebt bereits die rechte Hand zur linken Schulter – eine Geste, die du schon mehrfach gesehen hast. Schon deutet er ruckartig auf dich ... doch nichts geschieht. Da erst fällt dir, nur wenige Schritte entfernt, die in blendend weiße Gewänder gekleidete Rohalswächterin Alvina Crassula auf, die gerade mit einer gemurmelten antimagischen Formel den Spruch des Magiers gebrochen hat. Während dieser sich wütend zurückzieht, nickt dir Alvina über das tobende Kampfgeschehen hinweg grimmig zu und wendet sich wieder um.

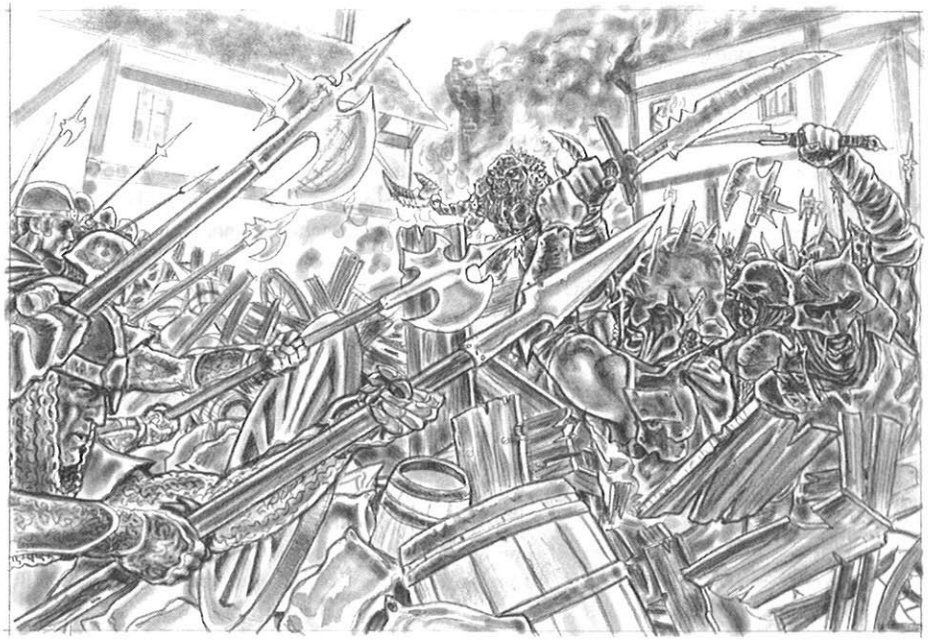
Zumindest einmal in der Schlacht sollte den Helden die junge Rohalswächterin Alvina Crassula (siehe *Die Rohalswächter* und Beschreibung auf Seite 250) auffallen. Am Ende ist sie unter den Überlebenden, die sich auf den Yslistein flüchten, fällt aber nach der Flucht durch die Tunnel den Borbaradianern in die Hände und wird von Borbarad persönlich 'bekehrt'. Die Helden werden sie in **Rohals Versprechen** wiedersehen.

Haffax kommt

Wenn ein guter Teil der Stadt bereits eingenommen ist und heftige Straßenkämpfe toben, verlässt der Marschall selbst seinen Feldherrenhügel, um die Kämpfe vor Ort zu koordinieren. Nebenbei will er auch sein Agrimoth-Schwert Athai-Naq Blut trinken lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein Trupp Streiter fällt euch ins Auge: Jeder von ihnen trägt einen schwarzen Kürass, dazu das Schwert und einen Schild mit dem Wappen des verräterischen Reichserzmarschalls.
In ihrer Mitte entdeckt ihr einen schwer gerüsteten Krieger mit ergrautem Wehrheimer Bürstenhaarschnitt: Haffax!
Die Flammen eines brennenden Gebäudes nahebei scheinen stumpf auf seiner schwarzen Plattenrüstung wider, in der Rechten trägt er einen ebenso schwarzen Anderthalbhänder. Gerade haben Haffax' Söldlinge eine zahlenmäßig unterlegene Einheit Ysilier in die Ecke gedrängt. Während seine Garde den Feind niedermacht, treibt der Marschall einem verängstigten Soldaten, der sein Schwert hat fallen lassen, die Waffe in den Bauch und hebt ihn gepfählt empor.

Die Haffax begleitende Leibgarde besteht aus 13 Söldlingen der Templer von Jergan (ausschließlich Veteranen – Werte siehe Seite 152, *Söldnerveteran*). Der Marschall selbst ist Dank Dämonenrüstung und Asfaloth-Pakt nahezu unverwundbar, zudem wird er von einem erfahrenen Antimagier begleitet. Unterbinden Sie dennoch keinen Versuch der Helden, Haffax mit Pfeil und Flammenlanze niederzustrecken, und erlauben Sie ihnen, einen guten Blick auf den Verräter (und das ihnen wohlbekannte Schwert) zu werfen.
Mit Haffax und seinen Begleitern sollte es allerhöchstens zu einem sehr kurzen Zusammentreffen in der brennenden Stadt kommen, ehe Verstärkung (Söldner, Hummerier, Dämonen) oder die schiere Kampfkraft der Templer dafür sorgen sollte, dass die Helden sich zurückzie-



ten, begleitet von schwer gerüsteten Maraskanern, nähert sich dem Tor zur Akademie. Darüber kreist ein geflügelter Dämon. Eine Flammenlanze rauscht vom Tor herab und vergeht an der aufleuchtenden Schutzkuppel eines Gardianum. Als die hagere Gestalt in der Mitte die schwarze Kapuze zurückschlägt, kommt darunter ein scharlachroter Kahlschädel zum Vorschein, der im Schein der Flammen geradezu leuchtet. Rot und von Hass erfüllt sind auch die Augen des Mannes: Galotta, der einstige Kaiserliche Hofmagus, ist gekommen, um die Bannakademie einzunehmen.

Galotta (eine Beschreibung finden Sie in Rückkehr der Finsternis) nähert sich im Kreise seiner Magier und gebundenen Heshthotim (siehe Seite 152) dem Tor.

hen müssen. (Eine ausführliche Beschreibung des Marschalls finden Sie auf Seite 151.)

Rückzug auf den Yslistein (nachts)

Im Lauf der Nacht werden die letzten Straßen und Gebäude vom Feind erobert. Wenn die Helden nicht weichen wollen, befiehlt Herzog Bernfried alsbald selbst den Rückzug aller Bürger und Soldaten auf den Yslistein, der sich ausgezeichnet verteidigen lässt. Gerade dabei erleiden jedoch noch einmal viele Einheiten Verluste: Vor allem die Wulfengarde deckt die Fliehenden und wird dabei stark dezimiert.

Hier können die Helden nun erstmals wieder durchatmen. Wer sehr angeschlagen ist, wird auch einen Heiltrank von den Bannmagiern erhalten.

Die Bilanz der Kämpfe ist jedoch erschreckend: Gerade einmal 200 Streiter stehen hier nur noch zur Verfügung, zudem haben geschätzt 1.500 Ysilier und Flüchtlinge ihr Leben gelassen, der Rest drängt sich nun auf dem Yslistein zusammen. Zu den Opfern gehört auch die Herzoginmutter Faduhenne, die mit gebrochenem Herzen starb, als sie der Gräueltaten ansichtig wurden, die die Schwarzen Horden unter den hilflosen Einwohnern anrichteten.

Zauber und Contrazauber (17. Tsa)

Früh am Morgen des 17. Tsa geht eine fahle Sonne am Horizont auf, auch wenn der neue Tag keine Hoffnung zu bringen vermag: Die Kämpfe haben die ganze Nacht gewütet, nun kontrolliert der Feind die ganze Stadt zu Füßen des Yslisteins.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im neuen Licht des Tages bietet sich euch ein erschreckender Anblick: Von Ysilia sind fast nur rauchende Trümmer übrig geblieben. Die Tempel von Travia, Tsa und Peraine sind nicht mehr als schwelende Ruinen. Überall dazwischen ziehen die Truppen des Dämonenmeisters umher und plündern die Ruinen. Hier und da gellt der Todesschrei eines Einheimischen zu euch empor, der von den Söldnern in einem Versteck aufgestöbert wurde.

Die Verteidiger organisieren sich neu und besetzen die Bollwerke des Ysilisteins und der Bannakademie. Es dauert jedoch nicht lange, und der Feind setzt auch zum Sturm auf die Magierschule an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Bewegung ist auf dem gewundenen Pfad zu entdecken, der zur Bannakademie hinaufführt: Ein Pulk mönchsähnlicher Gestal-

Kampf um die Bannakademie

Wenn nun der Kampf um die Bannakademie beginnt, sollten sich die Helden – insbesondere Magier unter diesen – den Bannmagiern natürlich anschließen. Entfesseln Sie hier die ganze Bandbreite von Magie und Antimagie. Einige Anregungen:

- Kampfzauber, aber auch Dämonenangriffe und andere Zauber scheitern an GARDIANUM-Schutzkuppeln.
- Eine Handvoll Magier kann mit INVERCARNO jeden Spruch zurückwerfen, während sich dahinter andere auf einen Zauber vorbereiten. (Dieser Spruch kann auch auf den Schild eines Helden gelegt werden.)
- Dämonen werden mittels PENTAGRAMMA (dank Teppichen mit eingewobenen Fünfstern mit verkürzter Zauberdauer und durch Bannschwert sowie Bekanntheit vieler Wahrer Namen erleichtert) exorziert. Auch ein kreisender Karakil wird ausgetrieben und lässt seinen Reiter schreiend in die Tiefe stürzen.
- Klassische (und mitunter verheerende) Sprüche wie PARALYSIS werden binnen Sekunden wieder aufgehoben oder scheitern schon an der mittels PSYCHOSTABILIS erhöhten MR.
- Schon anhand der Gestik erkennen die Magier früh die Sprüche der Gegner und weben rasch Bannzauber.
- In der Variante *Zone* gesprochene Antimagie erschwert schon das Wirken entsprechender Sprüche.

Publius Rothorn

Galotta erlaubt nun seinem Knecht und Protegé Rothorn (den verbannten Sherianus von Darbonia), Rache an der Bannakademie zu üben. Die Helden kennen ihn bereits aus Mendena. Der Magier ist ein formidabler Heldengegner, der sich mit einem Zauberer in der Gruppe ein spektakuläres Magierduell liefern kann. Wenn dem Zweiten Gezeichneten beim Anblick von Rothorns Seelentier eine IN-Probe +4 gelingt, so können Sie ihm mitteilen, dass er eben dieses Seelentier schon einmal gesehen hat.

Seelentier: Falke

Kurzcharakteristik: kompetenter Beherrschungsmagier und zorniger Renegat

Publius Rothorn (alias Sherianus von Darbonia)
Alter: 43 *Größe:* 1,77
Haarfarbe: weiß (tatsächlich: rot) *Augenfarbe:* braun
Magierstab: **INI** 8+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W+1 **DK** NS
LE 34 **AuP** 36 **KO** 13 **MR** 5 **GS** 8 **RS** 0
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 8
Wichtige Zauber und Rituale: Bannbaladin 12, Ecliptifactus 11, Duplicatus 10, Armatrutz 9, Desintegratus 9, Imperavi 9, Blitz 8, Brenne 8, Fulminictus 8, Gardianum 8, Paralysis 8, Horriphobus 7, weitere Zauber nach Meisterentscheid

Ausrüstung: Rothorn trägt ein IMPERSONA-Amulett, das sein wahres Aussehen verbirgt. Darüber hinaus kann er über Artefakte und Tränke nach Ihrem Ermessen verfügen, um für den oder die Helden einen angemessener Gegner zu stellen.

Wenn Rothorn bezwungen ist, fällt auch die Illusion, und unter der Maske kommt das Gesicht von Sherianus von Darbonia zum Vorschein, den die Helden seit langem tot geglaubt haben. (Eine ausführliche Beschreibung des verbannten Statthalters finden Sie in **MdD 254**.)

Protectionis!

Nachdem Rothorn gescheitert ist, sammelt Galotta seine Untergebenen ein letztes Mal und setzt gegen Abend zum Sturm an. Dabei will er nun erstmals einen neuen Zauber einsetzen, der mit Hilfe des Dämonenmeisters entwickelt wurde: die PROTECTIONIS-Formel. Dies ist ein – wenn man so will – Anti-Antimagie-Zauber, der Antimagie wirkungslos macht und selbst Dämonen vor Entschwörungen schützt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wispernde Schatten lösen sich aus den Reihen der Angreifer und halten zu Dutzenden auf die Akademie zu. Ihnen folgen, wenn auch deutlich langsamer, schwer gerüstete Kämpfer.
Während die Schemen über die Mauern kommen und heulend unter die Verteidiger fahren, breitet Spektabilität Jalna Ingrimmsdottir mit hundertfach geübter Geste einen Teppich mit eingewobenem Fünfstern aus. Konzentriert blickt sie den Schatten entgegen und spricht schließlich mit fester Stimme die Formel: "Pentagramma Sphärenbann!"
Die Umstehenden halten den Atem an – nichts geschieht.

Magiekunde-Probe+6: Bei den gestaltlosen Schemen handelt es sich um Bha'Levekim, eingehörnte Besessenheitsdämonen (siehe **MGS 62**). Die Dämonen sind durch einen PROTECTIONIS geschützt, was ihre Austreibung um zusätzliche 10 Punkte erschwert. Lassen Sie auch erfahrene Antimagier und Exorzisten in Ihrer Gruppe ihr Glück versuchen – und wahrscheinlich spektakulär scheitern, wenn die Zauber des Gegners sich nicht brechen und die beschworenen Dämonen sich nicht bannen lassen.

Der finale Schlag

Vereinzelt gelingt es den Bannmagier (und möglicherweise beteiligten Spielermagiern) zunächst noch, mittels UNITATIO oder besonderer Kraftanstrengungen dem Dämonenansturm Herr zu werden und letzte Kräfte zu mobilisieren, während die Dämonen in immer größerem Umfang innerhalb der Akademiemauern landen. Schließlich müssen die Helden sehen, dass ein besonders großer Pulk von Bannmagiern durch einen Dämon in Flammen vergeht und deren mit größtem Krafteinsatz und Einsatz letzter Reserven gewobener Schutzzauber zusammenbricht. Spätestens jetzt sollten sie erkennen, dass sie den Dämonen Galottas nur für kurze Zeit standhalten konnten.
Die Dämonen fahren nun unter die Magier, die sich schreiend den Kopf halten und zusammenbrechen. Einer schlägt gar seinen Kopf gegen eine Wand, bis Blut von seinem Scheitel herabrinnt. Studiosi richten sich plötzlich gegen ihre Lehrer und gehen mit Stab und Magie gegen diese vor. Auf dem Gelände bricht Chaos aus, so dass die Hummerier leichtes Spiel haben und rasch das Tor einreißen.
Während die Charyptiden in der Akademie wüten, bricht ein weiteres Feuer im alchimistischen Labor aus; das flammende Inferno breitet sich weiter aus. Jalna Ingrimmsdottir kämpft heldenhaft und fällt schließlich unter den Schlägen der Hummerier.

Rückzug

Die Akademie ist nicht zu retten ist; die Überlebenden müssen über die Brücke zum südliche Yslistein gerettet werden. Zudem kann man noch versuchen, die wichtigsten Schriften und Artefakte zu bergen:
- die Aufzeichnungen über die Weidener Wüstenei und Borbarad
- die Originalthesis des INVERCARNO
- die magische Alhanierkappe (ein uraltes Artefakt der einstigen Siedler Tobriens)

Letztendlich sollte der Rückzug der Magier nicht nur koordiniert und gedeckt werden, die Brücke muss zudem unpassierbar gemacht werden, um den Hummeriern den Zutritt zu verwehren: Neben WAND AUS [Element], HEXENKNOTEN und anderen Zaubern lässt auch ein großes Feuer die Charyptiden zurückschrecken. Ein DESINTEGRATUS oder Dschinnendienst kann dann die Brücke unpassierbar machen.

Die letzte Bastion

Nach dem Fall der Bannakademie sind nur noch der südliche Teil des Yslisteins mit Herzogenschloss und Praios-Tempel in der Hand der Tobrier. Rund um den Yslistein ertönen zum Sonnenuntergang die Signalhörner und Trommeln der Feinde, von überall marschieren die Söldner, Dämonen, Untote und Hummerier auf die letzte Bastion Ysilias zu.

Kampf um den Yslistein (nachts)

In dieser letzten Nacht bläst Marschall Haffax ein aufs andere Mal zum Sturm auf den Yslistein. Die Borbaradianer rücken immer weiter vor, Harpyien entführen Verteidiger in die Luft und lassen sie aus großer Höhe wieder herabfallen, Karakilreiter werfen Sordulsäpfel ab. Schließlich sind Zwinger und Vorburg genommen, doch die Verteidiger kämpfen mit dem Mut der Verzweiflung und geben jeden Fußbreit Boden nur unter heftigster Gegenwehr verloren.
Inzwischen fliehen Hunderte von Flüchtlingen (darunter Erbprinz Jarlak) unter Bedeckung der verbliebenen Soldaten durch die geheimen Gänge des Yslisteins nach Norden. Nach und nach leert sich der Yslistein, Geweihte und Magier tragen die geborgenen Artefakte, Aufzeichnungen und Reliquien in Sicherheit.
Sollte einer der Helden sich anbieten, den Gong des Praios-Tempels bis zum bitteren Ende zu schlagen, so willigt Bernfried ein. (Sorgen Sie dafür, dass der Betreffende ein möglichst unvergessliches und heroisches Ende erlebt, wenn die Schwarzen Horden in den Tempel einfallen.) Ansonsten übernimmt *Berman Zornbrecht*, ein Hauptmann der Wulfengarde, diese Aufgabe und löst den Novizen ab, der bislang den Gong schlägt. Auf der Festung verbleiben am Ende nur der Herzog und einige Getreue, die das Tor so lange wie möglich gegen den Feind halten: darunter Kanzler Delo, Prinz Pelmen, Draconiterabt Eno, Hofmagus Thiomar und wohl auch die Gezeichneten, die Bernfried inzwischen teure Ratgeber (und hoffentlich auch loyale Freunde) geworden sein sollten.

Der fünfte Pfeil (18. Tsa)

Zu einem geeigneten Zeitpunkt gegen Ende des Abenteuers wird der vorletzte Freipfeil der Hexe Savolina (siehe 77) ein Ziel finden. Von Arngrimm angewiesen, Herzog Bernfried auch noch das Letzte zu nehmen, was ihm in dieser Welt lieb ist, ist die Paktiererin nach Ysilia gekommen, um auf Efferdane anzulegen; dabei spielt es keine Rolle, ob die Herzogin sich im Freien oder innerhalb des Schlosses aufhält – der Freipfeil findet so oder so sein Ziel: Plötzlich verharrt Efferdane, wendet sich mit überraschtem Gesicht ihrem Gemahl zu und sinkt dann in seine Arme. Aus ihrer Brust fagt ein kurzer kristallener Pfeil, der niederhöllische Kälte verströmt. Jede magische oder karmale Hilfe würde nichts mehr ausrichten; Efferdanes Schicksal ist besiegelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Getreuen des Herzogs sehen schweigend zu, wie Bernfried mit zitternder Stimme von seiner sterbenden Frau Abschied nimmt. Efferdanes Atem geht rasselnd, Blut rinnt aus ihrem Mundwinkel und doch lächelt sie: "Warum weinst du? Sag mir: Was siehst du, wenn dein Blick in die Ferne schweift?"

Bernfrieds Stimme stockt. "Herrin, ich sehe die ersten Strahlen der aufgehenden Praiosscheibe."
"Dann gehe und verkünde: Das Letzte, was die Herzogin der Tobrier in dieser Welt geschaut hat, war das Licht eines neuen Morgens."
So stirbt Efferdane vom Eberstamm.

Flucht und Ausklang

Schließlich ist die Zeit gekommen, dass auch die letzten Tobrier, die Ysilia noch verteidigen, die Flucht durch die Tunnel antreten müssen. Bernfried vertraut das Banner Tobriens, das nun in eine ungewisse Zukunft getragen wird, einem würdigen Träger und Beschützer an, den der Herzog auch aus den Helden auswählen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Noch ein letztes Mal blickt ihr aus müden Augen zum Yslistein zurück, den die aufgehende Sonne in ein blutiges Rot taucht. Ysilia ist gefallen, kein Gott hat sich der Stadt erbarmt. Obgleich ihr überlebt habt, liegt ein Schatten über euch und es ist, als sei ein Teil von euch in dieser Nacht gestorben, wie schon Abertausende in diesem Großen Krieg. Ihr seht die Schwarzen Horden, wie sie durch das geborstene Tor marschieren. Auf den drei goldenen Kuppeln des Praios-Tempels wird das Dämonenbanner gehisst. Der heilige Gong verstummt abrupt.

Wie erwartet, lauern im Umland Ysilias Feinde (Söldlinge, unterstützt von Harpyien) auf eventuelle Flüchtlinge und machen gnadenlos Jagd auf die Ysilier. Je nachdem, wie viel Sie den Helden am Ende des Abenteuers noch zumuten wollen, kann es hier zu weiteren Kämpfen im Wald kommen. Andernfalls tritt man nun eine wilde Flucht an, gehetzt von den Schergen des Dämonenmeisters. Auf jeden Fall sollten die Helden unterwegs zahlreiche weitere Leichname entdecken – diejenigen, denen die Flucht nicht gelungen ist.

Der Kampfgeist des Herzogs ist gebrochen; Delo und den Helden sollte es aber schließlich gelingen, die versprengten Flüchtlinge zu sammeln. Bald kommen ihnen auch die Barone des noch freien Nordtobriens zur Hilfe.

Der Mühen Lohn

Die Verteidigung Ysilias, der Kampf gegen Borbarads Truppen und charyptide Scheußlichkeiten, aber auch die Rettung wichtiger hochgestellter Personen und einige neue Erkenntnisse haben ihre Spuren hinterlassen: Jeder Held darf sich pauschal **300 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Dazu kommen noch einmal bis zu **100 AP**, wenn die Helden zum Sieg über die Dämonenarche beigetragen haben, und weitere **50 AP** für besondere Erlebnisse beim Schutz der Bevölkerung Ysilias oder bei der Bergung wichtiger Reliquien, Aufzeichnungen und Artefakte. **Spezielle Erfahrungen** können Sie auf die am häufigsten verwendeten Kampftalente verteilen, ferner zwei auf *Kriegskunst* und jeweils eine auf *Körperbeherrschung*, *Magiekunde* und *Selbstbeherrschung*.

Epilog

Das Heer des Reichsbehüters wendet sich nach Ebelried, nachdem die Borbaradianer ihr Ablenkungsmanöver aufgegeben haben. Dort können die Überlebenden von Ysilia die Kaiserlichen wieder treffen.
Die letzte Schlacht um das Herzogtum ist geschlagen, der tobrische Wolf wurde von Borbarads Truppen bezwungen; Herzog Bernfried und die Seinen ziehen sich in die wenigen noch freien Landstriche ihres Reiches im Norden zurück.
Die Gezeichneten sollen bewusst niedergeschlagen sein und mit ihrem Schicksal und den Göttern hadern: In den vergangenen Monaten haben sie um nicht weniger als um eine ganze Provinz des Mittelreiches und das Leben und Seelenheil seiner Bewohner gefochten – und verloren. Es gilt nun, andere Wege einzuschlagen; in einer offenen Schlacht scheinen die Mächte des Guten dem Dämonenmeister und seinen Truppen nichts entgegen setzen zu können. Diese Wege werden die Gezeichneten schließlich nach Punin führen – und in das folgende Abenteuer **Rohals Versprechen**.

Anhang I: Personen, Gegner und Orte

Dramatis Personae

Herzog Bernfried von Ehrenstein

Erscheinung: ein Zuversicht ausstrahlender Krieger mit langem rotblondem Haar, freundlichen grünen Augen und einnehmender dunkler Stimme. Bernfried tritt stets im blauweißen Wappenrock über seinem Kettenhemd auf.
Geschichte: Der älteste Sohn des tobrischen Herzogs Kunibald wurde in seiner Jugend zum späteren Reichsverräter Answin von Rabenmund in Knappschaft gegeben, der ihn zum Spielball seiner Intrigen machte. 1019 BF ehelichte er die Koscher Prinzessin Efferdane vom Eberstamm, im Ingerimm 1019 BF fiel sein Vater beim Sturm der Schwarzen Horden auf Mendena. Plötzlich der neue, wenn auch noch ungekrönte Herrscher, wurde Bernfried für die Menschen die letzte Hoffnung Tobriens. Im Efferd 1020 BF, nur kurze Zeit nach der Geburt seines Sohnes Jarlak, bestimmte ihn der tobrische Kronrat zum neuen Herzog. Von seiner Mutter hat Bernfried die Gabe des Zweiten Gesichts geerbt, und mit den Jahren hat er gelernt, seinen Ahnungen und Eingebungen zu trauen.
Charakter: Der junge, gleichsam firun- und rondratreue Herrscher ist entschlossen, sein Herzogtum von den Invasoren zu befreien. Seinen Truppen und Untertanen geht er dabei stets siegesgewiss mit bestem Beispiel voran. Bernfried weiß, dass es ihm an Erfahrung mangelt, und stützt sich auf seine Berater, aber auch auf seine prophetische Gabe.
Mit der fortschreitenden borbaradianischen Invasion wird der junge Herzog jedoch zusehends von Zweifeln an der Gerechtigkeit und Güte der Zwölfe geplagt: Innerhalb weniger Monate verliert er Vater, Bruder, Mutter und Gemahlin sowie den größten Teil seines Herzogtums an die Schwarzen Horden.
Weiterer Lebenslauf: Nach dem Fall Borbarads herrscht Bernfried über ein Tobrien, das nur noch ein Bruchteil seiner einstigen Fläche umfasst. Die vielen Schicksalsschläge machen ihn zu einem gebrochenen Mann. 1027 BF schließlich ehelicht Bernfried Herzogin Walpurga von Weiden, die Witwe seines Bruders Dietrad.
Funktion: Bernfrieds Person verkörpert den Überlebenskampf Tobriens, seine Entwicklung ist eng mit dem Schicksal des Herzogtums verknüpft: Zunächst noch voller Kampfeswille und Hoffnung, dann zusehends von Schmerz und Schwermut geplagt, schließlich ohnmächtig und zynisch in Anbetracht der Hoffnungslosigkeit. Für die Gezeichneten soll er, gerade während der Invasion, in deren Verlauf sie mehrfach an der Seite des jungen Herzogs streiten, eine wichtige Rolle spielen: Bernfried braucht ehrliche und kompetente Ratgeber, die ihm loyal zur Seite stehen.
Seelentier: Bornländer (Hund)
Zitate:
"Eine Woche, bevor mein Vater vor Mendena fiel, sah ich einen alten Wolf im Wald, der, von einem Pfeil getroffen, jämmerlich zu verenden drohte. Ich gab meinem Jagdmeister Befehl, das Tier zu erlösen von seinen Qualen, doch der Wolf war fort."
"Praske? Wie konnten sie nur so rasch Praske erobern? Damit ist die ganze Mark Osterfelde der Finsternis preisgegeben."

Geb.: 986 BF *Größe:* 1,76
Haarfarbe: rotblond *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Krieger und Herrscher, zunächst entschlossen, dann zusehends dem Schwermut verfallen
Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 16, KK 14, Prophezeien 13
Wichtige Talente: Schwerter 14, Reiten 14, Kriegskunst 13, Staatskunst 13, Etikette 10
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß (abnehmend)
Ausrüstung: Der Herzog trägt das Jagdrapier Wolfsfang und das Jagdmesser Wolfszahn, mit denen sein Vorfahr, der Heilige Jarlak, den Mendenischen Eber erlegte.

Herzogin Efferdane vom Eberstamm-Ehrenstein

Erscheinung: Mit langem, blondem Haar, stolz erhobenem Haupt, in glänzender Brünne und hoch zu Ross wirkt Efferdane geradezu amazonenhaft. Im Kampf trägt sie dazu Helm, Schwert und den Schild mit dem Wappen Tobriens.
Geschichte: Efferdane wurde durch die Ausbildung bei den legendären Ferdoker Lanzerinnen (bei denen sie seit der Answinkrise zudem den Posten einer Ehrenobristin innehat) und die völlige Ergebenheit den rondrianischen Tugenden gegenüber geformt. Die Nichte des Koscher Fürsten Blasius hatte aber sicher nicht erwartet, bereits wenig später Herzogin Tobriens zu sein, als Prinz Bernfried im Jahre 1018 BF um sie warb. Nach der Vermählung folgte Efferdane ihrem Mann in ein Land, das ihr fremd war, und in dem auch sie eine Fremde war. Der Beginn der Invasion hat Efferdane weder zögern noch verzweifeln lassen: Am 1. Efferd, als die Kunde von der Niederlage bei Eslamsbrück offenbar wurde, schenkte sie Bernfried den ersehnten Erben Jarlak, kurz darauf wurde sie Herzogin und kämpfte löwinnengleich an der Seite ihres Mannes in der Schlacht im Schnee von Viereichen. Die Tobrier mussten sich auch erst mit ihrer neuen Herzogin aus dem fernen Kosch anfreunden. Wer ihr jedoch nur einmal begegnet ist, dessen Herz hat sich für die ebenso stolze wie gütige Frau erwärmt.
Charakter: Efferdane ist während des Abenteuers eine wichtige Stütze für Bernfried und ihre Untertanen. Gerade bei den einfachen Leuten kann ihr Auftauchen rasch für eine Anhebung der Stimmung sorgen: Ein warmes Lächeln und einige ermunternde Worte von ihr erwecken in verängstigten Bauern neue Hoffnung und lassen Soldaten ohne zu zögern schwören, für die Herzogin in den Tod zu gehen. Efferdane ist entschlossen, dem Feind entgegenzutreten, und schreckt auch nicht davor zurück, selbst den Kampf mit dem Säbel in der Hand aufzunehmen.
Weiterer Lebenslauf: Efferdane überlebt das Abenteuer nicht, sie stirbt durch einen nagrachschen Freipfeil in den Armen ihres Mannes.
Funktion: Für Bernfried ist Efferdane wichtige Stütze und Ratgeberin, die vor allem auf das Wohl der ihr anvertrauten Menschen bedacht ist. Die Helden sollten die Herzogin früh zu schätzen lernen – damit ihr Tod die Gruppe umso tiefer trifft.
Seelentier: Löwin
Zitate:
"Heda, gebt diesen Menschen noch einige Decken! Verzagt nicht, gute Leute; die Zwölfe sind mit Tobrien und seinem Herzog."
"Wie wir bereits wissen, rücken die Truppen des Dämonenmeisters gen Norden. Wenn es uns gelingt, sie früh zu treffen, vermögen wir etliche hundert Leute vor ihrem Zugriff zu entziehen und ihre Reihen zu schwächen. Ein schneller Ausfall wäre angeraten."

Geb.: 991 BF *Größe:* 1,78
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: meisterliche Kriegerin, besorgte Herrscherin
Herausragende Eigenschaften: MU 14, CH 14, GE 15, Eisern, Gutaussehend
Wichtige Talente: Lanzenreiten 14, Säbel 14, Reiten 13, Menschenkenntnis 10, Kriegskunst 10, Tierkunde 9
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich
Ausrüstung: Der Amazonensäbel Leuengrim, ein Geschenk des Fürsten Blasius zu ihrer Vermählung, ist Efferdanes bevorzugte Waffe.

Prinz Dietrad von Ehrenstein-Weiden

Der jüngere Bruder Bernfrieds (geboren 987 BF) gleicht diesem äußerlich mit seinem rotblonden Haar, hat aber weder dessen kriegerische Statur noch seine Robustheit. Dietrad war nie zum Krieger bestimmt und wird dies auch nie werden, wenn er sein Herz auch am rechten Fleck hat.
Verheiratet ist der Prinz mit Walpurga von Weiden, deren rondrianische Gesinnung, Schönheit, Mut und Stolz Dietrad liebt und bewundert. Mit Walpurga hat Dietrad zwei Kinder, Arlan und Walbirg. Helden und Rondra-Heiligen versucht Dietrad in aufrichtiger Bewunderung nachzueifern, doch anstatt für große Heldentaten ist der gutaussehende Prinz selbst eher für seine Balladen und seine Erzählkunst bekannt, die er mit der Laute vortrefflich zu begleiten versteht und die in ganz Tobrien gesungen und rezitiert werden.
Zu einem Befehlshaber bei der Schlacht von Eslamsbrück wird Dietrad nur durch seine adlige Herkunft und nicht durch seine Befähigung, so dass die übrigen Anführer, auch Walpurga selbst, ihn allenfalls für sein Bemühungen schätzen, aber nicht für voll nehmen.
Kurzcharakteristik: brillanter Barde, Erzähler und Dichter, bemühter, aber nur durchschnittlicher Kämpfer und Anführer
Seelentier: Hund
Zitat: "Ich mag weder Gerons Heldenhaftigkeit noch Thalionmels Opferbereitschaft besitzen, dennoch will ich das Schwert ergreifen und in die Schlacht ziehen. Rondra schätzt die Mutigen und heute soll sie auch auf mich wohlwollend blicken."

Das Haus Ehrenstein

Die Helden werden im Verlauf des Abenteuers noch mit anderen Mitgliedern des tobrischen Herzogenhauses zusammentreffen oder aber von ihnen hören. Das Haus Ehrenstein gehört zu den drei Adelshäusern des Neuen Reichs (neben den Eberstamms und vom Bergs), deren Stammbaum bis auf die Zeit vor Bosparans Fall zurückreicht. Wichtigster Vorfahr ist **Jarlak der Waidmann**, der spätere Firun-Heilige, der von Rohal dem Weisen als Herzog Tobriens eingesetzt wurde (damals noch das Herzogtum Tobimorien). Die Helden haben im Kapitel **Der Winter des Wolfes** Gelegenheit, dem Heiligen persönlich zu begegnen.
Der greise **Herzog Kunibald Dankwart von Ehrenstein** fiel bereits bei der Eroberung Mendenas, seine Gemahlin **Faduhenne von Ehrenstein** dagegen überlebt die letzten Tage von Ysilia nicht.
Prinz Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein, der Vetter Bernfrieds und Baron von Kathenberg, wird im Volksmund auch 'des Herzogs Schild' genannt: Als Bannerherr der Wulfengarde hat er sein Leben dem Schutz Bernfrieds gewidmet. Von Anfang 1020 BF bis zum Travia befindet er sich allerdings auf einer Sondermission im Horasreich (siehe Seite 129 *Sumus Kelch*).
In diesem Abenteuer begegnet die Gruppe auch **Arngrimm von Ehrenstein**, dem 'Dunklen Herzog' und entfernten Verwandten Bernfrieds, der sich zum Herrscher Tobriens von Borbarads Gnaden hat ernennen lassen. (Eine ausführliche Beschreibung finden Sie auf Seite 121.)
Jarlak von Ehrenstein, der neue Erbprinz des Herzogenhauses, wurde am 1. Efferd 1020 BF geboren.

Kanzler Delo von Gernotsborn

Erscheinung: ein Krieger, wie er im Buche steht: hochgewachsen, mit langer, schwarzer Haarmähne und Schnauzbart, stets im Kürass anzutreffen. Den fehlenden rechten Unterarm ersetzt ein festgeschnallter Panzerhandschuh. An der Seite trägt Delo Schalljarß, das archaisch anmutende Barbarenschwert der tobrischen Herzöge.

Geschichte: Nach dem Abschluss als Jahrgangsbester an der Wehrheimer Akademie und Auszeichnungen in Ogerzug und Orkensturm war dem rauen Tobrier aus einfachem Hause keine große Karriere als Politiker vorherbestimmt. Sein Freund Ucurian von Quellensprung, Leibmeister des damaligen Schwertes der Schwerter, ernannte Delo jedoch zum Vogt seiner tobrischen Baronie Quellensprung, wo er Erfahrung als Lehensverwalter sammeln konnte. Schließlich berief ihn der Graf von Mendena als Berater an den Herzogshof. Bei der Invasion kämpfte Delo in vorderster Reihe, und er war es auch, der schwerverletzt den Leichnam des Herzogs barg. Die Herzogenmutter bestimmte Delo daraufhin zum Träger des Schwertes Schalljarß, bis Tobrien wieder befreit ist, der frisch gekrönte Herzog Bernfried ernannte ihn 1020 BF zum Kanzler.
Charakter: Delo ist ein Rondrianer in Fleisch und Blut, der nicht viele Worte macht und über großen Sachverstand als Stratege verfügt. Bisweilen ist ihm seine eigene geradlinige Art, die keine Winkelzüge und Intrigen kennt, selbst etwas im Wege. Der Kanzler ist jedoch ein Mann der Tat und lässt sich nicht davon abhalten, seine Truppen selbst anzuführen und auf seinem Streitross in das dichteste Kampfgetümmel zu reiten. Auch wenn ihm nach der Schlacht von Mendena der rechte Arm abgenommen werden musste, ist Delo immer noch ein gefürchteter Kämpfer.
Weiterer Lebenslauf: Aufgrund der zunehmenden Schwermut des jungen Herzogs wird Delos Rolle für Tobrien in Zukunft nur umso bedeutender. Geschickt verwaltet er in den kommenden Jahren die verbliebenen Ländereien des Herzogtums.
Funktion: der erfahrene und entschlossene Berater des jungen Herzogs, der gemeinsam mit den Helden planen kann. Delo ist ein ausgezeichneter Stratege, der auf lange Sicht denkt und bereit ist, dafür Opfer zu bringen – und dann auch mit der Gruppe aneinander geraten kann.
Seelentier: Winhaller Wolfsjäger (Hund)
Zitate:
"Wir müssen das Banner dort abziehen. Ja, damit geben wir alle diese Dörfer dem Bethanier preis, aber hier in Ysilia sind diese Soldaten dreimal soviel wert, als wenn sie sich dort draußen sinnlos niedermachen lassen."
"Hoheit, mein Schwert und mein Leben sind bereits Euer. Nun bitte ich Euch: Nehmt auch noch meinen Rat an."

Geb.: 972 BF *Größe:* 1,83
Haarfarbe: dunkelbraun / graumeliert *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: meisterlicher Stratege und Verwalter, unerschrockener Krieger
Herausragende Eigenschaften: MU 16, IN 14, KK 16, Ausdauernd, Einarmig
Wichtige Talente: verschiedene Nahkampftalente meisterlich oder besser, Reiten 14, Selbstbeherrschung 14, Kriegskunst 13, Menschenkenntnis 11, Rechtskunde 11, Staatskunst 11, Etikette 10
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: gering
Ausrüstung: Delo trägt seit Ingerimm 1020 BF das Herzogenschwert Schalljarß, die Bergkristalllöwin (siehe **AvAr 112f.**).

Luceo de Ghuné, der Illuminierte von Tobrien

Seine Eminenz (geboren 980 BF) steht seit der Einweihung des ysilischen Tempels auch der Lichtei Tobrien vor und weicht Herzog Bernfried nur selten von der Seite. Der hochgewachsene Erleuchtete ist dank offenen Auftretens und einnehmender Ausstrahlung eine beeindruckende Erscheinung. Der gebürtige Garether war sogar eine Zeit lang Inquisitor, kam jedoch zu der Erkenntnis, dass ihm diplomatische Aufgaben eher liegen. Luceos Streben gilt dem Wahren der Ordnung, was sich in diesen schweren Zeit in seinen Vermittlungsversuchen zwischen den Kirchen äußert. Im Phex 1020 BF wird er das Zwölfgöttliche Geweihtenkonzil zusammenrufen und zur Versöhnung mit der Rondra-Kirche aufrufen. Luceo verfügt über beachtlichen Scharfsinn und große Menschenkenntnis und kennt auch die Rolle der Gezeichneten in den jetzigen dunklen Zeiten.

Kurzcharakteristik: brillanter und einnehmender Prediger, geschickter und vorausschauender Vermittler
Seelentier: Falke
Zitat: "Das Licht der Erkenntnis reinigt von Übel, Dunkelsinn und Missgunst. Und bisweilen bedürfen auch die Priester des Götterfürsten der Reinigung."

Helme Haffax, Befehlshaber der Schwarzen Horden



Erscheinung: Obwohl bereits achtzig Jahre alt, erscheint Haffax wie ein rüstiger Krieger in den Fünfzigern, allein die vielen Narben künden von den vielen Schlachten, die er schon geschlagen hat. Das Haar trägt Haffax im Wehrheimer Bürstenhaarschnitt, seinen Körper hält er kerzengerade, seine blauen Luchsaugen mustern Untergebene und Feinde gleichermaßen mit Kälte. Seit kurzem trägt Haffax eine für ihn angefertigte, dämonisch belebte Rüstung und das schwarze Agrimothschwert Athai-Naq.
Geschichte: Der Bastardsohn eines einfachen Landadligen und Abgänger der Akademie zu Wehrheim erwies sich schon früh als brillanter Stratege und größtes militärisches Genie dieser Zeit. Rasch erklomm Haffax die Karriereleiter: Nach der Niederschlagung des Tuzak-Aufstandes wurde er 995 BF Graf von Wehrheim, 1000 BF Reichserzmarschall. Erfolgreich führte er seine Heere gegen Answinisten, Maraskaner, Orks und Oger, in 30 Jahren hat er nur eine Schlacht verloren (und dies unverschuldet). Doch zwischen den Adligen des Reiches blieb er immer ein einfacher Emporkömmling (während sein Nachfolger Leomar vom Berg bereits mit 30 Jahren zum Reichserzmarschall ernannt wurde). 1019 BF wurde Haffax vom Reichsbehüter seines Amtes enthoben und zum Fürst-Marschall von Maraskan ernannt. Binnen weniger Monate hob er dort sämtliche Widerstandsnester aus – und arbeitete in Wirklichkeit bereits für Borbarad (siehe Artikel auf den Seiten 87). Irgendwann während dieser Zeit ging Haffax einen Pakt mit Asfaloth ein, der seinen Körper verjüngte. Im Tsa 1020 BF übernahm er schließlich das Oberkommando über die Truppen in Tobrien.
Charakter: Der brillante Stratege Haffax denkt immer mehrere Schritte im Voraus, kein Schachzug seines Gegners vermag ihn zu überraschen. Seine Siege verdankt er einem scharfen Geist, jahrzehntelanger Erfahrung und kühner Entschlossenheit. Und doch war Haffax klar, dass er, selbst nicht von edler Herkunft, nicht weiterkommen würde. Abgrundtief vom Reich enttäuscht, wandte er sich Borbarad zu: Der Dämonenmeister bot ihm eine zweite Jugend, einen Teil seines zu erobernden Reiches und den Oberbefehl über eine gewaltige Streitmacht, wie es sie seit Menschengedenken nicht gab – eine Herausforderung, die Haffax nicht ablehnen konnte.
Weiterer Lebenslauf: Haffax führt die Truppen Borbarads auch in den kommenden Schlachten, vor allem in der Dritten Dämonenschlacht. Nach Borbarads Fall erringt er den Splitter des Belhalhar aus der Dämonenkrone und schwingt sich zum Heptarchen auf, der als Tyrann über einen Teil Maraskans und das Perlenmeer herrscht.
Funktion: Haffax offenbart sich erstmals bei der Schlacht um Ysilia als Verräter. Allein die Tatsache, dass der einstmals größte Held des Reiches zu Borbarad übergelaufen ist, wird schon den Kampfeswillen der Tobrier brechen und Rätsel aufgeben, was ihn zu diesem Zug bewegt hat. (Die Geschichte von Haffax' Überlaufen können Sie in der Kurzgeschichte **Garadan** in dem Roman **Gassengeschichten** nachlesen.)
Seelentier: Tuzaker (Hund), tollwütig

Zitate: "Fünf Jahrzehnte habe ich dem Reich gedient. Fünf Jahrzehnte habe ich seine Grenzen geschützt. Und zum Dank hat man mich auf eine käferverseuchte Insel verbannt. Heulen und Zähneklappern wird es geben bei den von Gareths, Bergs und Rabenmunds, wenn sie mein Banner diesmal auf der anderen Seite sehen."

Geb.: 941 BF *Größe:* 1,85
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: vollendeter Stratege; brillanter und aufbrausender Krieger
Herausragende Eigenschaften: MU 19, KL 15, CH 15, KK 16, Jähzorn
Wichtige Talente: mehrere Nahkampf-Talente meisterlich und besser, Kriegskunst 20, Heraldik 17, Geschichte (Militärgeschichte) 15, Menschenkenntnis 14, Selbstbeherrschung 14
Paktgeschenke: vor allem Verjüngung (Haffax hat sich um gut 30 Jahre verjüngt)
Beziehungen: (inzwischen) hinlänglich
Finanzkraft: groß (Borbarads Kriegskasse)
Ausrüstung: Träger der Dämonenrüstung Argul-Vhor und des Agrimothschwerts Athai-Naq (siehe **MdD 104**)

Die Gegner

In diesem Kapitel finden Sie exemplarische Werte von Gegnern, denen die Helden im Verlauf der einzelnen Invasionsszenarien immer wieder begegnen können. Diese Angaben können Sie natürlich nach Ihrem Ermessen abwandeln und an Ihre Gruppe anpassen.

Söldner

Unter den Schwarzen Horden finden sich verschiedenste Söldnereinheiten: Schwere Infanterie (mit Hellebarde) und Leichtgerüstete (mit Schwert und Schild), Aranische Säbelschwinger sowie die gefürchteten maraskanischen Doppelsöldner (mit Tuzakmesser). Auch die von answinistischen Adligen gestellten Schweren Schlachtreiter sind noch dazuzurechnen. Anführer solcher Einheiten sind nicht selten Belhalhar-Paktierer (vereinzelt auch Paktierer anderer Erzdämonen). Dazu kommen noch Goblin-Plänkler und zwangsrekrutierte Landwehreinheiten (die beiden letzten werden gerne als 'Schwertfutter' verwendet).

Söldner
Hellebarde: **INI** 11+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W+5 **DK** S
Schwert: **INI** 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+4 **DK** N
Tuzakmesser: **INI** 12+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+6 **DK** NS
Lanze: **INI** 9+W6 **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W+3 **DK** P
LE 30 **AuP** 35 **KO** 14 **MR** 4 **GS** 8 **RS** 2–4 (nach Rüstung)
Lanzenreiten: 22
Wichtige Talente: Reiten 10, Selbstbeherrschung 10
Sonderfertigkeiten: Finte, Formation, Wuchtschlag, Waffenloser Kampf: Bornländisch (Schlag, Tritt); Berittene verfügen zusätzlich noch über Reiterkampf.
Besonderheiten: Berittene tragen oft schwerere Rüstungen. Zu Lanzenangriffen siehe **MBK 58f.**

Söldnerveteran
Schwert: **INI** 17+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W+5 **DK** N
Tuzakmesser: **INI** 18+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W+7 **DK** NS
Lanze: **INI** 15+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W+3 **DK** P
LE 40 **AuP** 42 **KO** 16 **MR** 6 **GS** 8 **RS** 3–5 (nach Rüstung)
Lanzenreiten: 29
Wichtige Talente: Reiten 12, Selbstbeherrschung 13
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag, Waffenloser Kampf: Bornländisch (Schlag, Tritt, Griff, Kopfstoß). Berittene verfügen zusätzlich noch über Kriegsreiterei.
Besonderheiten: Berittene tragen oft schwerere Rüstungen. Zu Lanzenangriffen siehe **MBK 58f.**
Belhalhar-Paktierer haben meist verschiedene höhere Werte (vor allem in KO, AU und Selbstbeherrschung) und verfügen über Paktgeschenke wie Wundschmerz, Bluttrinker oder *eine Dämonische Waffe* (siehe **MGS 94ff.**).

Goblin
Kurzbogen: **INI** 13+1W6 **FK** 15 **TP** 1W+4*
Speer: **INI** 12+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W+5 **DK** S
LE 25 **AuP** 35 **KO** 13 **MR** 3 **GS** 9 **RS** 2
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 6
Sonderfertigkeiten: Finte, Waffenloser Kampf: Biss

Landwehr
Sturmsense: **INI** 8+1W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W+4 **DK** S
Kurzschwert: **INI** 9+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W+2 **DK** HN
LE 24 **AuP** 24 **KO** 13 **MR** 2 **GS** 8 **RS** 0

Zauberer

Zauberkundige, vor allem Gildenmagier, begleiten überall die Schwarzen Horden. Nicht selten sind diese Zauberer in Borbarads Gefolge Paktierer und Beschwörer, die sich von der versprochenen Macht haben verführen lassen.
Unter ihnen finden sich nicht wenige Schwarzmagier oder gar solche, die von ihren Gilden verstoßen wurden. Abgänger weißer Akademien dagegen finden sich so gut wie nie. Nicht zu vergessen sind die bisweilen fanatischen Borbaradianer, die dem Dämonenmeister aus religiöser Überzeugung folgen.

Stab: **INI** 9+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W+1 **DK** NS
Flammenschwert: **INI** 11+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W+10 **DK** N
LE 28 **AE** 48 **AuP** 31 **KO** 13 **MR** 6 **GS** 8 **RS** 0
Sonderfertigkeiten: oft Blutmagie, Verbotene Pforten
Zauberfertigkeiten und Rituale: abhängig von der Ausbildung und Akademie (oft Merkmal *Dämonisch*, *Einfluss* oder *Herrschaft*), dazu zumindest INVOCATIO MINOR und ein Kampfzauber. Borbaradianer-Sprüche sind stark verbreitet.
Besonderheiten: Paktierer können über abweichende Werte und Paktgeschenke (siehe **MGS 94ff.**) verfügen.

Untote

Eines von Borbarads ersten Zielen war die Aufstellung einer Armee aus Untoten, den Endlosen Heerwurm. Wo auch immer seine Truppen eine Schlacht schlagen, wächst ihre Zahl – und nicht selten können die Helden gefallenen Gefährten gegenüberstehen. Die Vielfalt innerhalb des Heerwurms ist groß (sogar untote Tiere finden sich), die Helden werden es aber vor allem mit Lebenden Leichnamen (erst kürzlich verstorbene, gut erhaltene Leichen), Zombies (stärker verwesten Leichen) und Skeletten zu tun bekommen.
Beim ersten Anblick eines Untoten wird eine MU-Probe fällig (erschwert um den angegebenen Wert und die Totenangst). Misslingt die Probe, so entfällt ein Malus in Höhe der bei der Probe fehlenden Punkte auf MU, KL und CH, bis die erste erfolgreiche Aktion gegen den Untoten unternommen wurde. (Weitere Informationen zu Untoten finden Sie in MGS 77ff.)

Lebender Leichnam
Hände: **INI** 9+1W6 **AT** 8 **PA** 2 **TP** 1W+2 **DK** H
Schwert: **INI** 10+1W6 **AT** 8 **PA** 4 **TP** 1W+4 **DK** N

LE 25 **KO** 8 **MR** 5 **GS** 5 **RS** 0–4 (nach Rüstung)
Besonderheiten: MU-Probe +1

Skelett
Hände: **INI** 10+1W6 **AT** 8 **PA** 2 **TP** 1W+2 **DK** H
Schwert: **INI** 10+1W6 **AT** 9 **PA** 3 **TP** 1W+4 **DK** N
LE 30 **KO** 10 **MR** 5 **GS** 5 **RS** 0–4 (nach Rüstung)
Besonderheiten: MU-Probe +/–0. Skelette können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden. Schwerter, Säbel und Stäbe richten den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen Schaden an.

Zombie
Hände: **INI** 6+1W6 **AT** 7 **PA** 2 **TP** 1W+2 **DK** H
LE 25 **KO** 10 **MR** 8 **GS** 4 **RS** 0
Besonderheiten: MU-Probe +4. Zombies erleiden keine Wunden.

Dämonen

Borbarads Truppen setzen gezielt Dämonen in größerer Zahl ein. In fast allen Schlachten spielen sie eine entscheidende Rolle, da sie von einfachen Kämpfern nur schwer bezwungen werden können. Nicht selten stiften sie schon durch ihren Anblick (und die Eigenschaft *Schreckgestalt*; siehe **MGS** 54) Panik unter ihren Gegnern.
Leicht zu beschwörende niedere Dämonen, wie *Heshthotim* (mit Schwert und Peitsche kämpfende Kuttengestalten) und *Zantim* (aufrecht gehende Säbelzahntiger), kämpfen am häufigsten auf Seiten der Schwarzen Horden, *Karakilim* (geflügelte Schlangen) tragen dagegen oft Paktierer und Beschwörer über das Schlachtfeld. (Weitere Informationen zu Dämonen finden Sie in **MGS** 25ff.)



Heshthot
Peitsche: **INI** 12+1W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W **DK** SP
Schwert: **INI** 12+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W+4 **DK** NS
LE 20 **MR** 4 **GS** 8 **RS** 2
Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; wer durch einen Peitschenhieb Schaden erleidet, verliert zusätzlich zu den LeP einen Punkt KK bis zum nächsten Sonnenaufgang. Eine parierte AT des Schwertes erhöht den BF der angreifenden Waffe um 1.

Karakil
Biss: **INI** 12+1W6 **AT** 10 **PA** 3 **TP** 3W+3 **DK** SP
LE 110 **MR** 7 **GS** 18/1 **RS** 5
Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen; Regeneration; Schweben; ein Karakil kann aus dem Sturzflug angreifen (AT 17). Karakilreiter werfen oftmals auch Sordulsäpfel oder Hagelschlag ab (siehe unten).

Zant
Prankenhieb: **INI** 16+1W6 **AT** 15 **PA** 8 **TP** 1W+4 **DK** N
Biss: **INI** 16+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 2W+2 **DK** HN
Schwanzschlag: **INI** 16+W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W+2
DK N (gegen hinter oder neben ihm stehende Gegner)
LE 30 **MR** 7 **GS** 8 **RS** 3
Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR (davon 2 Angriffe, je einer pro Angriffsart); Raserei, Regeneration I, Schreckgestalt

Artillerie

Unter den Geschützen der Schwarzen Horden befinden sich meist leichte, mobile Einheiten wie Onager (Katapulte) und auf Lafetten montierte Leichte Rotzen. Als Munition werden für Katapulte Felsen verwendet, Rotzen verschießen Eisenkugeln oder Tonkugeln mit Säure (die sogenannten Sordulsäpfel), die beim Aufprall zerplatzen. Eine weitere Munitionsvariante ist der Hagelschlag, der ebenso wie Sordulsäpfel als zutiefst unrondrianisch verachtet wird. (Zu den Werten von Geschützen mit herkömmlicher Munition siehe **AvAr** 49ff..)

Sordulsäpfel

Bei Sordulsäpfeln handelt es sich um Tonkugeln, die mit Säure gefüllt sind: Die beim Aufprall frei werdende Säure macht Rüstungen unbrauchbar und kann zu schweren Verätzungen führen: 1W6 bis 3W6 TP (je nach Abstand zum Aufprallort), für jeweils 4 SP sinkt der RS um 1. Werden mehr als 8 SP erzielt (kumulativ) und wird die Verletzung nicht mit Magie oder Mirakeln geheilt, so sinkt der CH-Wert permanent um 1 Punkt, der Held verliert den Vorteil *Gutaussehend* bzw. *Herausragendes Aussehen*. Mit einer GE-Probe kann man sich aus der Reichweite des Säureregens retten.

Hagelschlag

Es handelt sich um Säckchen mit scharfen Metall- oder Steinsplittern, die beim Aufprall aufplatzen und einen großen Bereich mit (für Leichtgerüstete tödlichem) Schrapnell eindecken: Je nach Abstand treffen W3 bis W6+2 Splitter, die jeweils W6+1 TP anrichten. Erleidet das Opfer dabei mehr SP, als der doppelte RS beträgt, so entsteht automatisch eine Wunde (da eine ungeschützte Stelle getroffen wurde). Mit einer GE-Probe +3 kann man sich aus der Reichweite der Splitter retten.

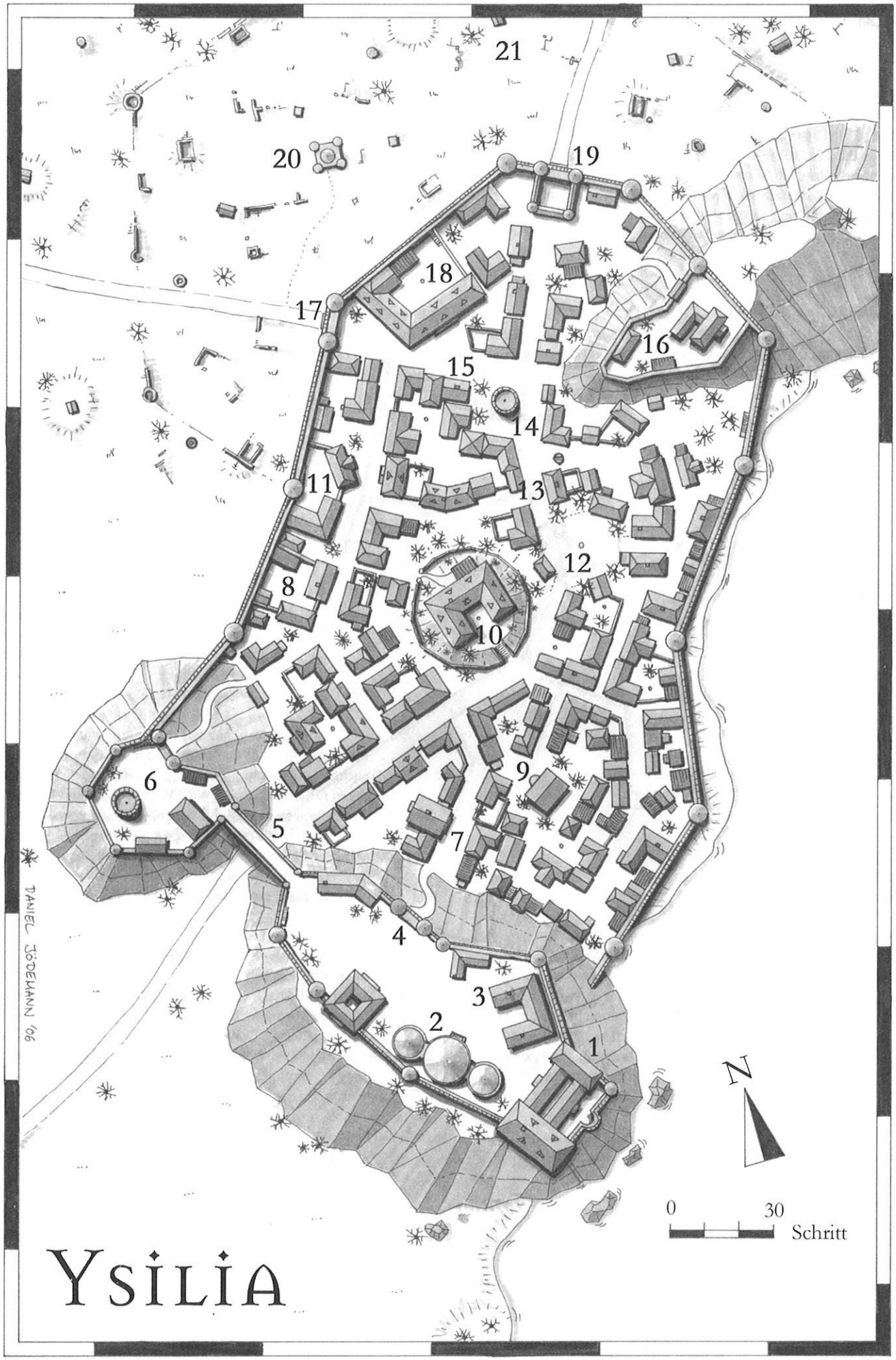
Ysilia

»Ysilia, träumt er, da er ruht,
dort wartet Rettung vor der Brut,
die seinen Mut zu rauben sucht
und die auf immer sei verflucht.
Doch ewig fern erscheine die Stadt,
sein Traum verblasst,
sein Herz ist matt.«

Die wiedererstandene Herzogenstadt Ysilia liegt südlich der Drachensteine am Yslisee, einer der größten Seen des Kontinents. Im Zweiten Zug der Oger nahezu völlig zerstört, verlor die Stadt ihren Status als Hauptstadt Tobriens und war lange Zeit nur noch Verwaltungssitz der Landgrafschaft Ysilia. Erst vor kurzem wurde die Stadt wieder zur Hauptstadt. Als die Schwarzen Horden einfallen, ist der Wiederaufbau nahezu abgeschlossen. (Zu jedem Gebäude finden Sie Angaben zum Schicksal dieser Örtlichkeit während der letzten Tage von Ysilia.)

Der Yslistein

Dieser langgezogene Felsrücken ragt aus dem Yslisee heraus und trägt mehrere Gebäude, darunter das Herzogenschloss. Seine steilen Hän-


21
20
19
18
17
16
15
14
11
13
12
8
10
6
9
5
7
4
3
2
1
N
0
30
Schritt
DANIEL JÖDEMANN '96
YSILIA

Ysilia

Einwohner: 1.950 (dazu ca. 400 Flüchtlinge und Bauern aus dem Umland)
Wappen: zwei silberne Harfen auf blau-golden geteiltem Grund
Herrschaft / Politik: Stadtvögtin Geshla von Ysilia, Herzogensitz und Sitz des Landgrafen Elkrat von Ysilien
Garnisonen (regulär): 3 Banner Ysilische Wehr, 20 Stadtgardisten, etwa 2 Dutzend Lehrer und Schüler der Knappenschule
Tempel: Tsa, Praios, Travia, Peraine
Wichtige Gasthöfe: Herberge 'Wolfsrast' (Q5/P6/S18), Taverne 'Ogerfänger' (Q4/P6/S4)
Handel und Gewerbe: Herzoglich-Tobrische Messermanufaktur
Besonderheiten: die Bannakademie, Ordenshäuser der Wächter Rohals und der Golgariten

Geschichte Ysilias

um 1.000 v.BF: Errichtung der Hügelstadt Ysil'elah auf dem Yslistein durch die Al'Hani
300 v.BF: Zerstörung der Stadt durch die Bospraner
279 BF: Gründung Ysilias (zunächst nur als Burg auf dem Yslistein) durch Siedler aus dem Neuen Reich
525 BF: Unter Jarlak dem Waidmann wird Ysilia Herzogensitz.
1002/1003 BF: völlige Zerstörung im Zweiten Zug der Oger; Verlegung des Herzogensitzes nach Mendena
9. Ingerimm 1008 BF: feierliche Einweihung des Praios-Tempels; Ysilia hat wieder nahezu 2.000 Einwohner.
Boron 1018 BF: Nach 15 Jahren wird Ysilia wieder Herzogensitz.
1019 BF: Beginn der Invasion Tobriens. Der Wiederaufbau Ysilias ist nahezu abgeschlossen, die Pläne zum Bau eines Rondra-Tempels werden aufgegeben.

ge bilden eine natürliche Wehr, Zugang bieten nur das nahezu unbezwingbare **Herzog-Yerodin-Tor (4)** und die Felsbrücke über dem **Lilientor (5)**, die zur Bannakademie hinüberführt.

Herzogenschloss (1)

Die neue Residenz der tobrischen Herzöge wurde erst 1018 BF fertig gestellt. Hier steht auch der Thron des Erdriesen Gorbanor, der Sitz des Herzogs, der wie durch ein Wunder die Zerstörung Ysilias überstand. In einem kleinen Schrein gedenkt die Herzogsfamilie ihrem Schutzgott Firun.
Das Schloss wurde übrigens – wie mehrere Gebäude und Anlagen Ysilias – von dem Baumeister und Borbaradianer Jandrim Sohn des Andrasch (siehe **RdF 223**) errichtet.
Während der letzten Tage: Während der Belagerung sind alle höher gestellten Personen im Schloss untergebracht, so dass hier reger Betrieb herrscht.

Halle des göttlichen Zorns (Praios-Tempel) (2)

Die drei goldenen Kuppeln des Tempels überstrahlen weithin die Stadt und das Umland. Der Praios-Tempel wurde innerhalb von nur fünf Jahren erbaut und vom Boten des Lichts persönlich eingeweiht. Unter dem Tempel erstrecken sich weite Gewölbe, die Zugang zu den Katakomben bieten.
Während der letzten Tage: Mit Beginn der Belagerung wird hier auf Bernfrieds Geheiß Tag und Nacht der heilige Gong geschlagen. Er verstummt erst, als der Tempel früh am 18. Tsa 1020 eingenommen wird. Der Erleuchtete Luceo und seine Sonnenlegionäre verlassen Ysilia im Gefolge des Reichsbehüters, so dass nur zwei Geweihte und einige Novizen zurückbleiben. Diese fliehen mit den letzten Überlebenden und retten die wichtigsten Kultgegenstände aus dem Tempel.

Halle des Heiligen Jarlak und Kanzlei (3)

Ein weißes Granitgebäude mit bunten Glasfenstern, das die herzogliche Kanzlei beherbergt. In einer Seitenkapelle wird dem Firun-Heiligen Jarlak gehuldigt. Steile Felstreppen führen unter dem Gebäude hinab in den Yslistein und zu einer Ausfallpforte unweit des Yslisees.

Bannakademie (6)

Der Thronsaal der alten Herzogenburg auf dem Nordausläufer des Yslisteins hatte als Einziges die Zerstörung überstanden. Hier zogen die Magier der Bannakademie ein, die unter der Leitung ihrer Spektabilität Jalna Ingrimmsdottir zu einer geachteten Gruppe in Ysilia wurden. Heute nutzen die Magier das ganze Areal des Alten Schlosses, auf dem einige zusätzliche Holzbarracken aufgebaut wurden, während ein noch im Bau befindlicher Turm einmal die ganze Stadt überragen soll. (Weitere Informationen zur Bannakademie finden Sie in **AZ 123f.**.)
Während der letzten Tage: Nachdem die Magier wichtige Dienste bei der Verteidigung der Stadt geleistet haben, fällt die Akademie nach stundenlanger Belagerung am Abend des 17. Tsa und brennt bis auf die Grundmauern nieder.

Die Unterstadt

Nach der Zerstörung der Stadt durch die Oger siedelten sich die Überlebenden zu Füßen des Yslisteins an. Ysilia wuchs rasch und so entstanden hier schnell zahlreiche, wenn auch einfache Fachwerkhäuser (scherzhaft 'Neutobrischer Stil' genannt). Mittelpunkt der Unterstadt sind der Yerodinsplatz und das angrenzende Grafenschloss. Die Straßen sind alle frisch gepflastert, die Häuser sauber und neu. Drei Tore bieten Zugang zur Unterstadt: Das **Vallusanische Tor (19)** im Osten, das **Lilientor (5)** zwischen den beiden Ausläufern des Yslisteins und das **Tralloper Tor (17)** im Norden.

Tempel der Schale und des Kelches (Peraine-Tempel) (7)

Das einstige Hauptgebäude der Bannakademie blieb nahezu unversehrt und wurde der Peraine-Geweihtenschaft überlassen. 1020 BF erst wurde das Gebäude um ein Hospiz erweitert, wenn es auch immer noch nicht genug Betten und helfende Hände gibt, um alle Opfer des Krieges zu versorgen.
Während der letzten Tage: Am 16. Tsa, gleich nachdem die Borbaradianer in die Stadt gelangen, geben die Geweihten das Haus auf und fliehen mit den Reliquien, Versehrten und Kranken auf den Yslistein.

Herzoglich-Tobrische Messermanufaktur (8)

Die von Herzog Kunibald begründete Waffenschmiede genießt einen vorzüglichen Ruf im ganzen Reich und floriert prächtig.
Während der letzten Tage: Die Anlage übersteht die Eroberung nahezu unversehrt und fällt in die Hände der Schwarzen Horden.

Tempel der Hoffnung (Tsa-Tempel) (9)

Wie keinem anderen Kult gelang es den Geweihten der Jungen Göttin nach der Zerstörung der Stadt, den Überlebenden Hoffnung zu schenken und den Wiederaufbau Ysilias zu fördern. Der große Tempel mit dem bunten Eidechsenportal ist immer noch der bestbesuchte der Stadt.
Während der letzten Tage: Am 17. Tsa versuchen die Borbaradianer, den Tempel zu stürmen. Dabei fällt jedoch jeglicher Kampfeswille von ihnen ab, niemand vermag, die Hand gegen die Geweihten zu erheben. In der folgenden Nacht lässt Haffax deshalb Feuer an das Gebäude legen, so dass rund 100 Zufluchtsuchende und Geweihte jämmerlich verbrennen.

Grafenschloss (10)

Auf einem Hügel am Yerodinsmarkt erhebt sich das Schloss des Landgrafen *Elkrat Gurdner von Ysilien*. Geschmückt wird es von Rosenhecken und archaischen Ornamenten. Dem einfachen Volk ist der lichtscheue Graf jedoch nicht ganz geheuer.
Während der letzten Tage: Nachdem sich einige Verteidiger hier verschanzen konnten, stürzt das Schloss am 17. Tsa in sich zusammen, die Rosen färben sich schwarz.

Fechtschule (11)

Die Schule rund um den Blutturm kann auf legendäre Abgänger und Meister zurückblicken, darunter *Erm Sen*, den legendären Obristen der Wüstenlegion. Heute leitet die trunksüchtige *Yona vom See* die Schule. Der aus rotem Sandstein errichtete Turm gehört zur Stadtbefestigung und hat die Zerstörung der Stadt überstanden.

Während der letzten Tage: Ein Dutzend Kämpfer verschanzt sich während der Eroberung im Blutturm und wird von den Invasoren quasi übersehen. Erst am 19. Tsa wird der Turm eingenommen.

Yerodinmarkt (12)

Der von Steineichen umgebene Markt mit der doppelköpfigen Wolfsstatue ist das Herz der Stadt. Die fünfeckige Form soll schädliche Magie fernhalten und schützende Magie stärken. Weiter nördlich liegt der Stadtbrunnen, die wichtigste Wasserversorgung der Stadt.

Heim des Herdfeuers (Travia-Tempel) (13)

Der eher kleine Travia-Tempel Ysilias bietet jedem, ungeachtet seines Standes, Gastfreundschaft und heimelige Wärme. *Vater Eberhelm* und seine Priester kümmern sich aufopferungsvoll um die Flüchtlinge aus dem Umland, die in Ysilia Schutz suchen.

Während der letzten Tage: Noch am 16. Tsa wird der Tempel, in den sich viele Einwohner flüchten, schnell erstürmt. Vater Eberhelm stellt sich den Söldnern entgegen und fordert, dass diese das Haus der Göttin wieder verlassen. Er wird ebenso wie seine Geweihten aufgespießt und der Tempelraum mit ihrem Blut entweiht.

Inquisitionsturm (14)

Einst der zweite Turm, der von der alten Stadtbefestigung erhalten geblieben war, quartierte sich beim Wiederaufbau die Praioskirchliche Inquisition hier ein.

Während der letzten Tage: Früh am 16. Tsa wird der Turm beim ersten Rotzenbeschuss getroffen und ein Raub der Flammen, die Akten des Archivs flattern brennend durch die Stadt.

Ordenshaus der Wächter Rohals (15)

In einem schmucklosen, aber blitzblanken Fachwerkhaus steht das Ordenshaus der Rohalswächter, eine von zwei Niederlassungen dieser weißmagischen Gemeinschaft.

Während der letzten Tage: Die Magier sind während der Belagerung an verschiedenen Orten in der Stadt eingesetzt. Als die Borbaradianer am 16. Tsa in die Stadt gelangen, versuchen einige, die Ordensaufzeichnungen zu bergen. Das Gebäude wird von den vorrückenden Söldnern jedoch recht schnell erobert.

Residenz der Herzoglichen Stadtvögtin (16)

Die Residenz von *Geshla von Ysilia* erhebt sich im Osten Ysilias auf einem weiteren schroffen Felsrücken über der Stadt, der jedoch bei weitem nicht so hoch aufragt wie der Yslistein. Die Anlage ist aufgrund ihrer Lage recht wehrhaft.

Während der letzten Tage: Die Vögtin verschanzt sich mit Verteidigern und Zufluchtsuchenden in dem Haus, als die Belagerer in die Stadt gelangen. Mit Hilfe von Dämonen und Hummeriern gelingt es am Abend des 16. Tsa dennoch, die Verteidiger niederzumachen, da sich hier keine Magier oder Ordenskrieger aufhalten. Haffax erwählt sich das gut erhaltene Haus nach der Schlacht zum Feldherrensitz.

Garnison (18)

Die wehrhafte und weitläufige Garnison wird nahezu gar nicht genutzt. Allein die drei Banner der sich im Aufbau befindlichen Ysilischen Wehr sind in dem Gebäude stationiert.

Während der letzten Tage: Von der Stadtseite aus lässt sich das Gelände relativ leicht einnehmen, so dass die Garnison fällt, kaum dass die Belagerer in die Stadt gelangen.

Boronsanger und Ordenshaus der Golgariten (20)

Dort, wo die Zerstörungen am größten waren, entstand ein Boronsanger und eine Gedenkstätte. Hier wurden die Toten in Massengräbern beigesetzt, zudem entstanden später zahlreiche Grabhäuser, Nasuleen (prächtige Grabbauten) und kleine Gebetsstätten. In einem einfachen steinernen Haus wacht hier eine Schar Golgariten über die Ruhe der Toten.

Während der letzten Tage: Mit Beginn der Belagerung ziehen sich die Golgariten in die Stadt zurück. In der Nacht auf den 16. Tsa kann man erkennen, wie zwei Nekromanten vergeblich versuchen, die eingesegneten Leichen zu unheiligen Leben zu erwecken.

Ruinenfelder (21)

Dreimal so groß wie die heutige Stadt sind die lang gezogenen Ruinenfelder Alt-Ysilias. Mauerreste, Häuserruinen, verbranntes Holz und Schutthalden prägen das Bild. Hier kommt es immer wieder zu Geistererscheinungen, wenn nachts die klagenden Geister der Verstorbenen zwischen den Ruinen umherwandeln.

Anhang II: Zeitleiste

Mitte Praios 1020: Die Helden erreichen Beilunk und erstatten bei Markgräfin Gwidûhenna Bericht. Kurz darauf trifft Adomar von Ruthor mit einer Handvoll Ardariten ein.

25. Praios 1020: Ein Entsatzheer der Rondra-Kirche wird im Golf von Perricum von einer Dämonenarche aufgerieben. Nur ein kleiner Teil der Ritter rund um Ayla von Schattengrund kann sich nach Vernichtung des Dämons nach Beilunk retten und trifft am 27. Praios dort ein.

5. Rondra 1020: In Beilunk wird Yppolita von Kurkum heilig gesprochen und als Schutzheilige wider niederhöllische Kreaturen von Frost und Eis benannt. Markgräfin Gwidûhenna entscheidet sich, alle Kräfte für die Verteidigung Beilunks aufzusparen keinen Entsatz zu senden. Das Schwert der Schwerter protestiert erfolglos, schließlich sendet Ayla Adomar von Ruthor und die Helden nach Eslamsbrück.

10. Rondra 1020: Die Helden treffen mit dem kaiserlichen Heerbann unter Walpurga von Weiden, Dietrad von Ehrenstein und Wallmir von Styringen zusammen.

16. Rondra 1020: Das Heer trifft in Eslamsbrück ein und bereitet sich auf die Schlacht vor.

30. Rondra 1020: Die Schlacht von Eslamsbrück. Nach dem Eingreifen von Dämonen und Untoten brechen die kaiserlichen Linien zusammen, die Schwarzen Horden Borbarads tragen den Sieg davon. Unter anderem fallen Dietrad und Wallmir, noch in der gleichen Nacht wird Dietrad von Ehrenstein untot erhoben.

1. Efferd 1020: Geburt des tobrischen Erbprinzen Jarlak

7. Efferd 1020: Ankunft der Helden in Ysilia, Kronrat in Ysilia; nachts Lagebesprechung: Die Helden erhalten ihren Auftrag von Ayla und Bernfried.

8. Efferd 1020: Aufbruch der Helden

9. Efferd 1020: Nachmittags erreichen die Helden den Nebelwald; abends trifft die Gruppe auf Gwendion.

10. Efferd 1020: Die Gruppe erreicht erneut Eslamsbrück.

11. Efferd 1020: Übergabe der Boron-Reliquie Pallainas Licht an die Helden; Aufbruch nach Mendena. Von nun an ist die Gruppe als borbaradianische Söldner verkleidet im Feindesland unterwegs.

20. Efferd 1020: Die Helden haben nach etwa einer Woche Reise Mendena fast erreicht. Wenige Meilen davor treffen sie auf Baron Yelnan von Dunkelstein.

21. Efferd 1020: Im Morgengrauen kommen die Helden in Begleitung Yelnan von Dunkelsteins nach Mendena und stehlen aus Burg Talbruck die Hauer des Mendenischen Ebers. Außerdem erlösen sie Dietrad von Ehrenstein von seinem Untotendasein.

1. Travia 1020: Die Helden erreichen wieder Eslamsbrück.

5. Travia 1020: Die Helden erreichen am Morgen Viereichen. Die Schlacht im Schnee beginnt.

Mitte Travia 1020: Die Helden werden zu Herzog Bernfried nach Ysilia geladen, um dort den Winter zu verbringen.

Travia 1020: Die Helden helfen den Druiden von Sumus Kate, die letzten Kreissteine in Tobrien einzusammeln. Derweil beginnt Borbarad auf dem Septahengon mit der Beschwörung des Omegatherions.

20. Travia 1020: Untergang der Druiden auf Sumus Kate

16. Boron 1020: Heerschau zu Praske
25. Boron 1020: Reichsbehüter Brin erreicht mit dem Kaiserlichen Heer Ysilia.
Winter 1020: Vormarsch von Borbarads Truppen und Krieg im Bornland
8. Tsa: Boran fällt; die verräterischen Templer von Jergan hissen das Dämonenbanner und Helme Haffax lässt in der Folgezeit Reichstreue wie Rebellen gleichermaßen hetzen.
11. Tsa: In Darpatien beginnt die borbaradianische Frühjahrsoffensive: Reichstruppen werden in den Trollzacken eingekesselt und vernichtend geschlagen.
12. Tsa: Helme Haffax trifft mit seinem Stab in Tobrien ein und übernimmt den Oberbefehl über Borbarads Truppen.
13. Tsa: Das Heer des Reichsbehüters fällt einer Täuschung anheim und bricht das Lager vor Ysilia ab.
14. Tsa: Die borbaradianischen Truppen stoßen auf die Herzogenstadt vor.
15. Tsa: Die Feinde schließen einen Ring um die Stadt. Helme Haffax offenbart sich und bietet den Ysiliern Gnade bei Kapitulation; die Stadt verweigert die Übergabe.
16. Tsa: Der Sturm auf die Mauern beginnt. Die Dämonenarche entsteigt dem Yslisee, die schwarzen Truppen gelangen in die Stadt; ein gnadenloser Kampf um jeden Straßenzug entbrennt.
17. Tsa: Die Herzogenstadt befindet sich fast gänzlich in der Hand des Feindes. Einzig auf dem Yslistein vermag man den Angreifern noch zu trotzen; das Grafenschloss stürzt in sich zusammen. Die Bannakademie wird über den ganzen Tag bestürmt, fällt nach Sonnenuntergang und wird ein Raub der Flammen. In den Abend- und Nachtstunden erfolgt der letzte Sturm auf den Yslistein. Vielen Bürgern gelingt die Flucht durch geheime Gänge unterhalb des Yslisteins.
18. Tsa: Kurz vor der Morgendämmerung wird auch der sechste Angriff zurückgeschlagen; Herzogin Efferdane stirbt. Mit dem ersten Sonnenstrahl marschieren die Schwarzen Horden durch das Yerodinstor und hissen auf den Kuppeln des Praios-Tempels das Dämonenbanner.

Zwischen den Abenteuern VIII: Phex bis Ingerimm 1020

Schwarze Lande

Nach dem Fall Ysilias ist das noch freie Tobrien etwa auf die Gebiete nördlich der oberen Tobimora und das Vorland der Drachensteine zusammengeschrumpft. Diese letzten Rückzugsorte werden umso erbitterter verteidigt. Dennoch glaubt kaum noch jemand, dass man die an den Feind verlorenen Gebiete bald zurückerobern kann. Der Begriff 'Schwarze Lande' für die von den Borbaradianern beherrschten Gebiete setzt sich immer weiter durch.
Ebenso schlimm wie Tobrien selbst hat das Schicksal seinen Herzog getroffen: Bernfried verlor in weniger als einem Jahr Vater und Mutter sowie Bruder und Gemahlin – und damit schließlich auch seinen Kampfgeist. Die Helden, die an seiner Seite von Ysilia nach Ebelried fliehen und ihn dann wahrscheinlich bis Perainefurten begleiten, können die Niedergeschlagenheit des gebrochenen Herrschers unmittelbar miterleben. Stellen Sie den Herzog in den nächsten Tagen und Wochen als leicht reizbar, bisweilen zynisch, aber vor allem von einer tiefen Melancholie gefangen dar. Die Verantwortung für die Reorganisation des Widerstands liegt deswegen weitgehend in den Händen des Kanzlers Delo von Gernotsborn und der Gezeichneten selbst.

Ebelried

Die Grafenstadt an der Mündung des Tizam in die Tobimora ist nach der Flucht aus Ysilia das erste Ziel der Helden und binnen zwei oder drei Tagen erreicht. Vor der Stadt können sie bereits das lagernde Reichsheer erkennen; über der Grafenfeste Ebeldûrn wehen die Banner des Reiches und der Rondra-Kirche.
Reichsbehüter Brin und die Erhabene Ayla zeigen sich über den Fall Ysilias sehr bestürzt, zumal sie mittlerweile erkennen mussten, dass sie einer Täuschung des Feindes aufgesessen sind. Das vermeintlich gewaltige Heer der Borbaradianer hat sich als weitaus kleiner herausgestellt als zunächst gedacht und eine Auseinandersetzung bewusst vermieden. Da befürchtet werden muss, dass nach dem Fall Ysilias weitere Einheiten nachrücken werden, ist die Lage dennoch angespannt. Tatsächlich kommt es rund um Ebelried in den kommenden Wochen mehrfach zu kleineren Scharmützeln, die jedoch keine Seite deutlich für sich entscheiden kann.
Bernfried gibt sich Brin und Ayla gegenüber, von denen er sich in Ysilia im Stich gelassen fühlte, sehr barsch und ungnädig – vielleicht müssen die Helden ihn gar vor einer offenen Beleidigung seines Lehnsherrn bewahren. Ayla bittet die Helden auf jeden Fall in einem Zwiegespräch darum, noch eine Weile auf den Herzog achtzugeben, bis er seine Verluste halbwegs überwunden hat und seinem Volk wieder ein fähiger Herrscher sein kann. Bernfried, Delo und die Helden zieht es bald darauf nach Perainefurten, von wo aus das Herzogtum seine letzten Reserven freisetzen soll. Das Reichsheer schirmt diese Bemühungen in Ebelried ab.
Eine Karte Ebelrieds finden Sie im **AB 109**, S. 20.

Perainefurten

Das Dorf Perainefurten am oberen Tizam ist nach dem Fall Ysilias der Sammelpunkt des tobrischen Widerstands. Von Ebelried ist es etwa zwei Tagesreisen entfernt. Um das örtliche Kloster der 'Herzlieben Schwestern und Brüder vom rechtschaffenen Leben zu Ehren der Herrin Peraine' und den dazugehörigen Gutshof verteilen sich an beiden Ufern des Tizam sowie in den nördlicher gelegenen Weilern Tizamsauen und Welferode mehrere Dutzend Bauerngehöfte und Katen, die dennoch keinesfalls ausreichen, um die eintreffenden Flüchtlingsscharen aufzunehmen. Als vorübergehende Residenz des Herzogs dient der ummauerte Gutshof neben dem Kloster.
Eine ältere Beschreibung von Perainefurten samt Karte finden Sie im **AB 50**. Eine neuere Beschreibung nach dem Borbaradkrieg findet sich in **UdD**, die aktualisierte Karte gibt es im Downloadbereich von www.fanpro.com.
Gönnen Sie den Helden ein wenig Zeit, hier nach den Kämpfen um Tobrien ihre eigenen Wunden zu lecken, ohne sie jedoch gänzlich zur Ruhe kommen zu lassen. In Perainefurten müssen für die bald 2.000 Flüchtlinge notdürftige Unterkünfte geschaffen und die Versorgung mit Nahrungsmitteln und Baumaterialien sichergestellt werden. Um das noch unbefestigte Dorf soll zudem möglichst rasch eine Palisade gezogen werden, und auch die Ausbildung der Bauern im Kriegshandwerk lässt noch deutlich zu wünschen übrig. Kurzum: Rat und Tat der Gezeichneten werden an allen Ecken und Enden bitter benötigt.
Wenn Sie wollen, kann es natürlich auch immer wieder zu kleineren Scharmützeln mit borbaradianischen Spähern und Stoßtrupps kommen, die das Reichsheer in Ebelried nicht abgefangen hat.

Der kleine Prinz

Bernfrieds größte Stütze in der Zeit seiner Trauer ist der wenige Monate alte Kronprinz Jarlak. Allein die Anwesenheit des stets von seiner Amme umsorgten Säuglings schenkt dem Herzog Trost und die Gewissheit, dass ein Teil seiner verstorbenen Gemahlin in ihm weiterlebt. Gerade dies veranlasst aber auch Borbarads Schergen dazu, das Kind

töten oder entführen lassen zu wollen. Gelingen wird es ihnen nicht. Wenn Sie etwaige Versuche der Borbaradianer ausspielen wollen, sollten die Helden das Attentat oder die Entführung in letzter Minute verhindern können.

Das Ende des Friedenslieds (Phex 1020 BF)

Als sich im Lauf des Winters 1020 BF abzeichnet, dass Tobrien kaum noch zu halten ist, macht sich der Elf Athavar Friedenslied auf seinem Hippogreif Zeitenflug auf den Weg zur Dämonenzitadelle, um Borbarad selbst umzustimmen.

Er ahnt, dass auch dieser Versuch nichts fruchten wird, und sucht daher vorher noch die einzige Person auf, der er zutraut, eine Allianz gegen den Dämonenmeister zu schmieden (und damit Harmonie anzustreben): den Zweiten Gezeichneten. Diese Szene sollten Sie am besten in den Tsa oder frühen Phex 1020 BF legen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Melodie, die du seit Wochen und Monaten hörst, scheint heute lauter zu sein als sonst. Das Zeichen auf deiner Brust hat sich zusammengerollt und lauscht entspannt dem fremdartigen Lied. Und dann siehst du es. Zunächst ist es nur ein ferner Punkt am Himmel, vor dem du dir seltsamerweise keine Sorgen machst, obwohl die Erfahrung dich lehrt, dass fliegende Wesen hier selten freundlich gesonnen sind. Der Punkt nähert sich schnell und du erkennst, dass es ein Hippogreif ist – ein Adler-Pferd-Mischwesen. Auf seinem Rücken sitzt ein Elf mit langen, schwarzen Haaren und grün-goldenen Augen. Er scheint der Ursprung der Melodie zu sein, obwohl du nicht sehen kannst, dass er singt. Nur wenige Schritt von dir entfernt landet er und kommt auf dich zu, ohne auf deine Gefährten zu achten.

"*Sanyasala, gwanbhaliama*", grüßt er dich. "Mein Name ist Athavar Friedenslied. Ich bin der Hüter der Harmonie." Er stockt einen Augenblick. "Doch angesichts der Eroberungen des *varra dioy* muss ich mir eingestehen, versagt zu haben. Es gibt in diesem Land keine Harmonie mehr. Ich habe nur noch eine Möglichkeit, meine Aufgabe zu erfüllen – ich muss mit Borbarad selbst sprechen, um ihn von seinem Tun abzubringen. Du aber, *gwanbhaliama*, musst meine Aufgabe fortführen, wenn ich scheitern sollte. Deine Aufgabe ist es, der Harmonie zu helfen, wieder die Oberhand über das Chaos zu gewinnen. Bringe die Harmonie unter die Gegner des Öffners der Tore und eine sie. Nur dann besteht für Aventurien noch Hoffnung."

Nach diesen Worten dreht sich Athavar um und fliegt auf Zeitenflug davon, ohne viele Fragen zu beantworten oder sich von seinem Vorhaben abhalten zu lassen.

Athavar Friedenslied stirbt Mitte Phex 1020 BF durch Borbarads Hand in der Zitadelle der Dämonen; sein Todeslied kündet allen Elfen (und dem Zweiten Gezeichneten, für den es allerdings keine Neuigkeit ist) von der Wiederkehr des Sphärenschänders. Das Seelenlied Athavars kann von Elfen in ganz Aventurien gehört werden – bis es abrupt abbricht (siehe auch den Roman **Der Lichtvogel**). Ein elfischer Meister des Friedenslieds kann feststellen, dass das Lied in Untertönen von einem endgültigen und niemals mehr heilbaren Pfad in das Unlicht berichtet. Der Zweite Gezeichnete bricht in diesem Moment schockiert zusammen und wird in der kommenden Nacht von schlimmen Alpträumen geplagt, in denen er zwar nichts sieht, aber Fetzen des letzten Gesprächs zwischen Borbarad und Athavar mitbekommt. Er muss für den nächsten Tag mit seinem halben MU-Wert auskommen.

Einige Traumdialoge:

- "Das Friedenslied war ein Zeichen, dass ich mit dir sprechen wollte." – "Wer in meiner Gegenwart ohne meinen Befehl die Kraft einsetzt, greift mich an. Ich führe keine Gespräche. Ich habe vierhundert Jahre darauf gewartet, dass jemand mit mir spricht. Jetzt befehle ich."
- "Warum? Warum tust du der Welt das an?" – "Weil sie da ist. Und weil ich es kann."
- "Die Harmonie ist eine Illusion, guter Elf. Die Schöpfung war von Beginn an ein Kampf."
- "Spiel, Friedenslied. Spiel dein Lied."
- "Zerreißt ihn!"

Der tobrische Kronrat

Am 20. Phex 1020 BF findet in Perainefurten der Kronrat des Herzogtums Tobrien statt, zu dem auch Gesandte der meisten anderen Provinzen des Reiches eingeladen sind. Die Gezeichneten sollten dabei bereits im Vorfeld an der Planung beteiligt sein und bei Bedarf eigene Themen, die dort behandelt werden, bestimmen können. Am darauffolgenden Tag findet ebenfalls in Perainefurten das Zwölfgöttliche Konzil statt (siehe unten), auf das die Helden ebenfalls Einfluss nehmen können und sollten.

Unter den Gästen, die meist entweder im Kloster oder im Gutshof untergebracht werden, sind unter anderem Prinz *Edelbrecht vom Eberstamm* aus dem Kosch (ein Vetter der verstorbenen Herzogsgemahlin Efferdane), Abtprimas *Erynnion Quendan Eternenwacht* vom Orden der Draconiter sowie die den Helden aus früheren Abenteuern der Kampagne bereits bekannten *Ayla von Schattengrund* (eilig von den Kämpfen an der Tobimora angereist) und *Tarlisin von Borbra* (der sich im Hintergrund hält, er hat zuletzt in den Misaauen erfolglos nach dem Sphärologen Taphîrel Ar'Ralahan gesucht). Auch die Perricumer Spektabilität *Olorand von Gareth-Rothenfels* und Seine Eminenz *Luceo de Ghuné* hat es zur Zeit hierher verschlagen. Weitere Anwesende (und Meisterpersonen) zu diesem Zeitpunkt sind u.a. Ihre Gnaden *Perlissia von Mendena* (Äbtissin des Peraine-Tempels), die Amazone *Viduri* (von der Amazonenburg Yeshinna) und Magus *Rhayad al Hashinnah* (der von sich behauptet, Sherianus von Darbonia in Ysilia getötet zu haben).

Eine Trauung und Druidenwerk

Vor dem Kronrat am Abend findet am Nachmittag in Perainefurten noch eine Trauung statt. Kanzler Delo von Gernotsborn geht mit *Idane von Gorbingen* im Peraine-Kloster den Traviabund ein, was von vielen als hoffnungsvolles Zeichen des Neubeginns im geschlagenen Tobrien gesehen wird. Unmittelbar vor der Trauung kommt es allerdings zu einem Zwischenfall, der wieder einmal die Helden fordert.

Ein Anschlag

Aus dem Hauptgebäude des Gutshofs schlagen plötzlich Flammen, als der Teil, in dem auch die herzoglichen Quartiere liegen, in Brand gerät. Unter den unmittelbar Bedrohten ist Erbprinz Jarlak, was vor allem Bernfried an der Seite der Gezeichneten ins Gebäude stürmen lässt. Von seiner Amme getragen, kommt der kleine Prinz ihnen in einem rauchgeschwängerten Flur entgegen. Als Bernfried seinen Sohn in die Arme nimmt, starrt dieser den Vater jedoch zornig an und spricht (!) laut vernehmlich das Wort "Hass". Bernfried selbst fängt darauf das eigene Kind zu würgen an und kann nur von den Helden davon abgehalten werden, es umzubringen.

Tatsächlich hat der mittels SEELENWANDERUNG in den Körper des Prinzen gelangte Druide Gwendion von Nevelung einen BÖSEN BLICK auf den Herzog gewirkt, nachdem er zuvor bereits mit einem ZORN DER ELEMENTE den Brand verursacht hatte (was die verschreckte Amme den Gezeichneten mitteilen kann). Durch einen Patzer ist der Druide jedoch nicht in der Lage, den Körper des Säuglings wieder vorzeitig zu verlassen, wie ursprünglich geplant. Die Helden sollten sowohl den falsch beseelten Prinzen (der nach wie vor gefährlich werden kann) als auch den noch für einige Minuten aggressiven Herzog in Sicherheit bringen.

Als sie gerade wieder nach draußen gelangen, hören sie von den Palisaden des Dorfes Alarmrufe. Am Rande eines nahegelegenen Wäldchens

ist eine Patrouille mit borbaradianischen Söldnern und Nebelwölfen aneinander geraten, die dort das Ritual Gwendions abschirmen sollten. Auch der Magus Rhayad al Hashinnah entpuppt als Handlanger der Borbaradianer.

Wenn sich zumindest einige der Gezeichneten zum Kampfplatz aufmachen, können sie inmitten der feindlichen Söldner, Nebelwölfe und Ritualdiener den am Boden zusammengekauert wimmernden, kindlich schreienden Gwendion ausmachen. In dessen Körper befindet sich noch immer die kindliche Seele Jarlaks, weswegen er unter keinen Umständen getötet werden sollte.

Die SEELENWANDERUNG des Druiden endet – wenn sie nicht vorher durch Antimagie aufgehoben wird – spätestens dann, wenn sich dessen Astralenergie erschöpft hat. Gwendion wird daraufhin vorerst eingesperrt und von einigen Sonnenlegionären und Draconitern bewacht, damit man schließlich doch noch die geplante Trauung vollziehen kann.

Gwendions Schicksal

Entweder am Abend nach dem Kronrat oder aber in den nächsten Tagen nach dem Konzil werden die Helden noch einmal zu einem Verhör Gwendion von Nevelungs gebeten. Der mittlerweile von der Inqusition in Eisen geschlagene Druide und verräterische Baron gibt sich nach seinem misslungenen Angriff auf das Leben des Prinzen und die Moral des Herzogs erstaunlich redselig. Hin und her gerissen zwischen der Macht, die ihm im Gefolge Borbarads zum Greifen nahe schien, und dem eigenen Gewissen, das ihn noch immer zweifeln lässt, kann er von den Gezeichneten eventuell zum Verrat an den Borbaradianern überzeugt werden. Vor allem die Vernichtung von Sumus Kate und die Zerstörung vieler elementarer Heiligtümer durch Borbarad mag dabei ein entscheidendes Argument sein.

Der Überläufer Gwendion (ob nun von den Helden überzeugt oder nicht) kehrt als 'Agent Nebelwolf' im Auftrag der KGIA bald nach Schwarz-Tobrien zurück und stirbt schließlich bei einem Attentatsversuch auf Arngrimm von Ehrenstein.

Der Gesandte Apeps

Der (von den Helden hoffentlich wieder beruhigte) Bernfried eröffnet am Abend den eigentlichen Kronrat. Bereits bei der offiziellen Begrüßung lassen seine scharfen Worte an die Adresse des Schwerts der Schwerter auf das weiterhin zerrüttete Verhältnis zwischen Herzogtum und Rondra-Kirche schließen. Als Ayla darauf antworten will, erschüttert jedoch ein fürchterlicher Knall, begleitet von einer übelriechenden Rauchwolke, den Saal. Vor dem Herzog ist wie aus dem Nichts eine unbekannte männliche Person erschienen.

Die vorstürmenden Wachen des Herzogs (darunter womöglich einige der Helden) werden, noch bevor sie die Person erreichen können, von verschiedenen Zaubern aufgehalten. PARALYSIS lässt sie erstarren, CALDOFRIGO ihre Waffen brennend heiß werden, FORTIFEX oder GARDIANUM jeden weiteren Angriff scheitern. Der Mann in der Mitte des Saales scheint von alledem ungerührt zu sein. Bernfried befiehlt den aufgebrachten Edlen daraufhin zu schweigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als endlich Ruhe eingekehrt ist, spricht der neue Gast – in einem sehr persönlichen Tonfall – den Herzog an: "Ich grüße Euch, Bernfried!"



"Wer seid Ihr, dass Ihr nach Unserem Leben trachtet?", antwortet der Angesprochene.
"Ich entbiete Euch den Gruß meines Meisters, des Herrn der Drachensteine, ich entbiete Euch den Gruß von Apep, dem Kaiserdrachen."

Der Fremde ist tatsächlich, was er vorgibt zu sein. Nicht einmal der Erste Gezeichnete kann an ihm Spuren borbaradianischen Wirkens feststellen. Die im Saal gewirkte Magie kann jeder Analytiker als fremden (drachischen) Ursprungs erkennen. Der Kaiserdrache Apep ist den Tobriern allerdings nicht eben als menschenfreundlich bekannt, weswegen die nun von seinem Gesandten ausgesprochenen Forderungen umso mehr überraschen: Apep fordert vom Herzog den Lehnseid ein, damit die Tobrier in seinem Refugium am Fuß der Drachensteine siedeln dürfen. Als diese Forderungen ausgesprochen sind, kommt es im Saal zu Unmutsrufen, aber auch ernsten Abwägungen.

In dieser Situation ist natürlich auch der Rat der Gezeichneten gefragt. Lassen Sie sie durchaus mit den anwesenden Edlen und Geweihten die Vorzüge und Nachteile einer engeren Verknüpfung Tobriens mit dem Kaiserdrachen diskutieren. Der Gesandte Apeps, der sich übrigens weder selbst vorstellt noch auf Nachfrage seinen Namen nennt, scheint dabei auch zu wenigen Eingeständnissen bereit zu sein. Gerade die höheren Kirchenvertreter Illuminatus Luceo de Ghuné, Abtprimas Eternenwacht und die Erhabene Ayla plädieren dafür, Apep für ein Bündnis gegen Borbarad zu gewinnen. Für die eigentlichen Verhandlungen ist der Zweite Gezeichnete natürlich prädestiniert.

Der gebrochene Nestor

Zu einer abschließenden Entscheidung Bernfrieds kommt es jedoch nicht, da das erneute plötzliche Auftauchen des verräterischen Barons Nestor von Sassandra, der niedergeschlagen und reumütig nach Perainefurten gekommen ist, die Gespräche erneut unterbricht. Nestor, von schweren Folterwunden gekennzeichnet, bittet Herzog Bernfried um Gnade und Vergebung. Doch dieser bleibt trotz des Einspruchs des Illuminierten de Ghuné diesmal hart und verurteilt den Verräter zum Tode (in der Tat wird Baron Nestor am übernächsten Tag der Kopf abgeschlagen).

Die Entscheidung bezüglich des Angebots Apeps will Bernfried nicht übereilt treffen. Nachdem er den Saal verlassen hat, verkündet Ayla nach einem weiteren Gespräch mit dem Gesandten (sowie den Helden) zumindest ein vorübergehendes Ergebnis der Verhandlungen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Freuet Euch, Diener der Löwin und Kinder der Götter gleichermaßen – denn im Namen des mächtigen Famerlor hat Apep geschworen, dass er selbst den Kampf wider die Finsternis zu führen und nicht eher zu ruhen gedenkt, bis dass der Schwarze Drache aus der Welt vertrieben ist."

Das Zwölfgöttliche Konzil

Das Zwölfgöttliche Konzil am 21. Phex 1020 BF läuft nach den sich überstürzenden Ereignissen am Vortag fast schon in geregelten Bahnen ab. Lassen Sie nun endlich all jene von den Gezeichneten angestoßenen Themen zur Sprache kommen, die am Vortag untergegangen sind. Zur Eröffnung des Konzils ist aus Mantrash'Mor vom Bund des Wahren Glaubens der Priester *Ancorium* angereist, der die versammelten Geweihten aller Kirchen der Zwölfe bereits bei der Begrüßung zur Einigkeit ermahnt.

Der Schwertzug wider Borbarad

Immer wieder können den Helden in diesen Tagen Gerüchte zu Ohren kommen, in denen vom Schwertzug wider Borbarad die Rede ist, einer Truppe von Wagemutigen, die beschlossen hat, den Krieg zurück in die besetzten Gebiete zu tragen.

Dieser Schwertzug existiert tatsächlich. Der Rondra-Geweihte Rondrasil Löwenbrand hat mit Erlaubnis Ayla von Schattengrunds eine kampfstarke Gruppe zusammengestellt, die im feindlichen Hinterland kämpft. Rückgrad des Schwertzuges sind Ardariten, einige Amazonen (die den Verlust zweier Burgen rächen wollen) sowie Magier des ODL. Aber auch zahlreiche andere Recken haben sich Rondrasil angeschlossen.

24. Praios 1020 BF: Vor der Küste Tobriens sinkt die *Reichsforst* mit 72 Rondrianern an Bord.

27. Praios: Die *Eisenwald* erreicht angeschlagen Beilunk. Das Schwert der Schwerter drängt zum sofortigen Aufbruch ins Kampfgebiet, wird aber von politischen Winkelzügen behindert.

12. Rondra: Der Rondra-Geweihte Rondrasil Löwenbrand verlässt nach einer Audienz beim Schwert der Schwerter bei Tagesanbruch Beilunk in Richtung Warunk. In den nächsten Wochen wirbt Rondrasil zwischen Warunk und Gareth für das 'Blutbanner', wie der Beiname des Schwertzuges lautet, und sammelt Mitstreiter.

2. Efferd: Rondrasil erreicht Gareth und sendet weitere Boten aus, um Kämpfer zu sammeln. Sodann beginnt er mit den Vorbereitungen für den Kriegszug.

Efferd / Travia: Rondrasil organisiert zunächst Geldmittel, später Pferde und Vorräte für den Schwertzug. Auf schweres Gerät wird verzichtet, um möglichst mobil zu bleiben.

7. Boron: In Wehrheim beginnt die taktischen Planung des Schwertzuges, während sich ausgesuchte Personen um den Abschluss der Vorbereitungen kümmern.

Boron:.Rondragefällige Recken aus allen Teilen des Reiches treffen ein, um sich dem Blutbanner anzuschließen. Letzte Waffenübungen werden durchgeführt. Unter den Streitern herrscht eine erstaunliche Ruhe.

2. Hesinde: Aufbruch Richtung Osten

12. Hesinde: Der Schwertzug passiert die Trollpforte. Durch Nachzügler verstärkt, beträgt die Truppenstärke fast 200 Mann.

23. Hesinde: Das Blutbanner erreicht den Radrom und stellt fest, dass entgegen aller Erwartungen der Fluss nicht ganz zugefroren ist. Eine etwa 80 Schritt breite Rinne in der Mitte des Stromes führt nach wie vor Wasser. Man beschließt, ein Lager aufzuschlagen, und beginnt mit dem Bau von Flößen zur Überquerung des Flusses.

24. bis 30. Hesinde: Die Überquerung des Radrom wird vorbereitet.

1. Firun: Der Schwertzug überquert im Morgengrauen den Radrom, wird aber auf dem gegenüberliegenden Ufer sofort von Feinden attackiert. Dank der magischen Absicherung kann der Angriff aber mit nur geringen Verlusten abgewehrt werden.

15. Firun: Vorstoß zur Tobimora, doch die Recken müssen feststellen, dass Eslamsbrück gefallen ist. Das Blutbanner entdeckt außerdem die Baustelle des Pandämoniums.

Mitte / Ende Firun: Zwischen der Straße von Ysilia nach Warunk und der Tobimora zerschlägt der Schwertzug Karawanen und kapert Treidelflöße, während man beständig dem Feind ausweicht, was zu Unmut bei den Rondrianern führt.

7. Tsa: Rondrasils Späher bemerken, dass der Feind auf Ysilia zieht. Der Stab erwägt Entlastungsangriffe auf Warunk oder Eslamsbrück, die aber verworfen werden, da sie wohl keine taktische Wirkung hätten.

9.–11. Tsa: Die Borbaradianer entdecken den Schwertzug, es kommt zu einem dreitägigen Scharmützel mit starkem Magieeinsatz auf beiden Seiten, in dem erstmals eine Standarte mit Dämonenkrone erbeutet und eingeschmolzen werden kann.

15. Tsa: Die Streiter um Rondrasil Löwenbrand stoßen auf die ersten Auswirkungen des Omegatherions.

16. Tsa: Das Omegatherion greift den Schwertzug an und fügt ihm schwere Verluste zu.

Ende Tsa: Die Kämpfer zeigen erste Mutationen nach dem Angriff der Vielleibigen Bestie, während man beständig versucht, dem Feind auszuweichen.

1. Phex: Die Inquisitorin *Solaria Praiosstolz* lässt sich den linken Arm amputieren, nachdem wiederholt Stacheln daraus hervorbrechen. Ihrem Vorbild folgend, lassen viele Streiter sich ihre dämonisch verseuchten Körperteile entfernen.

Anfang Phex: Der Stab beschließt, Ilsur anzugreifen. Die Invaliden und Kampfuntauglichen, insgesamt fast vierzig Mann, werden vorher nach Beilunk geschickt.

Phex: Der Schwertzug beginnt mit dem Sturm auf Ilsur. Unter heftigen Verlusten gelingt es, Burg Klippenstein, den Hafen und die Heiligen Quellen der Peraine zu befreien. Rondrasil gelingt eine Göttliche Verständigung mit Perricum, um von dem Erfolg zu berichten und um Entsatz zu bitten.

1. Peraine: Die Borbaradianer beginnen mit der Belagerung von Ilsur.

2. Peraine: Ein entschlossener Ausfall des Blutbanners sorgt dafür, dass acht Trosswagen voller Nahrungsmittel erbeutet werden können.

Mitte Peraine: Die Borbaradianer versuchen, mittels des Dämons Vhatacheor die Stadt von See her zu erobern, können jedoch zurückgeschlagen werden.

Sommer 1020 / 21 BF: Eine Bireme aus Perricum bringt ein Banner Freiwillige als Entsatz nach Ilsur. Rondrasil Löwenbrand verlässt auf dem Schiff mit wenigen Getreuen die Stadt, um dem Schwert der Schwerter Bericht zu erstatten.

Kaum ein Viertel der Streiter, die Anfang Hesinde 1020 in die besetzten Gebiete aufbrachen, hat den Schwertzug überlebt. Und diejenigen, die überlebt haben, sind ohne Ausnahme gezeichnet. Sie haben schwere Verwundungen erlitten, teilweise haben sie sogar Gliedmaße verloren. Von den fast vierzig Verwundeten, die Wochen vorher nach Beilunk gezogen sind, kamen ebenfalls nur zwei Dutzend in der Hafenstadt an, und von diesen werden viele sich von ihren Wunden nicht mehr erholen.

Diverse Streiter gelten als vermisst: jene, die von Patrouillen nicht mehr zurückgekehrt sind, jene, die auf besonderen Missionen verschwanden, und jene, die an einem abgeschiedenen Winkel des Schlachtfeldes kämpften.

Rondrasil selbst quält es, so viele Gefährten verloren zu haben, während er selbst – der in der Gewissheit auszog, bei diesem Unternehmen den Tod zu finden – überlebte. Doch er weiß, dass es Rondras Wille war, ihn am Leben zu lassen, da die Göttin für ihn noch weitere Aufgaben vorgesehen hat.

Rondrasil Löwenbrand können die Gezeichneten während der Heiligen Zwölfgöttertjoste im Abenteuer **Siebenstreich** im Abschlussband **Mächte des Schicksals** kennenlernen.

Der Einfluss des Omegatherions

Abtprimas Erynnion Quendan Eternenwacht greift als eine der unmittelbarsten Bedrohungen Tobriens die unheiligen Einflüsse auf, die das Land selbst in den letzten Monaten veränderten. Die Gezeichneten haben dies auf ihren letzten Reisen durch die eroberten Gebiete miterleben können. Neben dem Auftreten vereinzelter Dämonen oder dämonischer Phänomene kommt es jedoch seit dem Travia zunehmend zu starken Veränderungen, als deren Ursache der Abtprimas das bislang eher mythologisch bekannte Omegatherion benennt (siehe Seite 130). Wenn die Helden Borbarads Beschwörung am Septahengon selber beobachtet haben (siehe Seite 130), können sie hierzu vielleicht weitere Hinweise liefern. Auf diese Bedrohung fordert der Abtprimas von den anwesenden Geweihten eine einige Antwort aller zwölf Kirchen.

Der Schild der Ardare

Den Worten des Abtprimas schließt sich auch der Illuminierte Luceo de Ghuné an, der zum Zeichen der Versöhnlichkeit der Praios-Kirche gegenüber den anderen Kulten jedoch noch mit einem besonderen Geschenk aufwartet. Vor der Erhabenen Ayla niederkniend, lässt er sich von einem seiner Diener einen durch ein goldenes Tuch verhüllten Gegenstand bringen, den er zur Tilgung einer alten Schuld der Rondra-Kirche übergeben möchte. Dabei handelt es sich es sich um den Schild der Heiligen Ardare, einen der höchsten Talismane der Rondra-Kirche, an dessen Statt die Diener der Löwin seit Jahrhunderten nur ein symbolisches Duplikat besaßen. Dieses Vorbild an Versöhnungsbereitschaft wird von den Anwesenden begeistert und unter lautem Jubel angenommen.

Der Bannfluch

Bevor das Konzil schließlich zu Ende geht, entschließen sich die zwölf Kirchen, den jeweils höchsten oder angesehensten ihrer Geweihten vor Ort einen Bannfluch über das Omegatherion sprechen zu lassen. Nacheinander treten die so Bestimmten vor, um im Namen ihrer Kirche und in jeweils eigenen Worten das über Tobrien hängende Unheil zu verfluchen. Einem Geweihten unter Ihren Helden sollte diese Ehre natürlich selbst zukommen. Tatsächlich dämmt der Bannfluch aller zwölf Kirchen das Wachstum des Warunker Teilleibs der Vielleibigen Bestie in den kommenden Monaten ein oder drängt es gar zurück. Das Konzil von Perainefurten etabliert sich nach dem Erfolg dieser ersten Zusammenkunft als dauerhafte Institution und wird auch in den kommenden Jahren mit Gesandten aller zwölf Kirchen fortgeführt.

Einladungen

Einladung zum Allaventurischen Konvent der Magie

Ende Phex 1020 BF erhalten alle Gildenmagier unter den Helden sowie alle Gezeichneten Einladungen. Der Überbringer, ein berittener Bote in Zivil, gehört entweder zu den Mephaliten oder zum Orden vom Pentagramm zu Vinsalt. Die Einladungen für Gildenmagier sind in Bosparano geschrieben, für alle anderen in Garethi.

Im Namen des Bundes des Weißen Pentagramms, der Großen Grauen Gilde des Geistes und der Bruderschaft der Wissenden laden wir Euch ein, ab dem 15. Ingerimm 1020 BF am irregulären Allaventurischen Konvent der Magie teilzunehmen und Euch dazu in der Academia Arcomagica Scholague Arcania Puniniensis einzufinden.
Laut Codex Albyricus ist während des Konventes das Wirken jeder Art von Magie verboten bzw. erfordert eine Abstimmung mit einfacher Mehrheit.
gez. Spektabilität Racalla von Horsen-Rabenmund, BdWP, Convocata Seconda
Spektabilität Prishya von Garlischgrötz zu Grangor, GGGdG, Convocata Prima
Spektabilität Salpikon Savertin, BdW, Convocatus Primus

Kriegskunst oder *Magierkunde*: Für die Weiße Gilde lädt die stellvertretende Gildensprecherin Racalla von Horsen-Rabenmund ein, da Convocatus Primus Saldor Foslarin mit den kaiserlichen Truppen in Tobrien kämpft.

Einladung zum Geweihtenkonklave zu Punin

Einige Tage später treffen weitere Einladungen ein, dieses Mal an alle Geweihten der Zwölfgöttlichen Kirchen (und der dazugehörenden Halbgötter) sowie an die Gezeichneten, überbracht von einem Ucuriaten. Absender ist das jeweilige Kirchenoberhaupt bzw. das Kollegium der Zwölfgötter (die zwölfgöttlichen Berater des Garether Hofs):

Im Namen der unteilbaren Zwölfe und ihrer derischen Vertreter laden wir Euch hiermit ein, vom 15. Ingerimm bis zum 1. Rahja 1020 BF am Geweihtenkonklave zu Punin teilzunehmen.
Das Konklave darf als formlos, wohl aber als äußerst dringend gelten, da zur selben Zeit die Magierschaft Aventuriens gleichfalls in Punin tagt und die Gelegenheit, sich eingehend über die weiteren Schritte wider den Bethanier auszutauschen, nicht ungenutzt gelassen werden darf.
Die Eröffnung des Konklaves findet am Morgen des 15. Ingerimm in einer gemeinsamen Veranstaltung mit der magischen Zunft im Pentagrammaton statt.

Einladung nach Drakonia

Ebenfalls im Phex oder Peraine 1020 BF werden alle Gezeichneten einzeln von Dschinnen aufgesucht (nicht unbedingt alle am selben Tag). Wählen Sie für jeden Helden einen Dschinn jenes Elements, das die Magier des Konzils der Elementaren Gewalten im Raschtulswall für zu seinem Charakter und seinen Taten passend empfinden könnten. Der Dschinn erscheint mit einem imposanten Auftritt in einer alltäglichen Szene:
Als Fontäne im Waschzuber, als Flammenlohe im Lagerfeuer oder Kamin, als wandelnde Statue aus dem Kopfsteinpflaster des Marktplatzes oder Ähnliches. Er überbringt mit klingender Stimme folgende Nachricht:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Mögen die Sechse mit Euch sein! Die Großmeister Drakonias bitten Euch zu Ratschluss und Austausch in das Konzil der Elementaren Gewalten, den Schatz der sechsfaltigen Schöpfung, gelegen auf dem Dach der Welt. Kommt rechtzeitig zur Jahreswende, um mit uns zu feiern, wenn das Auge des Los sich schließt und sich öffnet, die Schöpfung gutzuheißen, dem Sphärenschänder zum Trotz.
Das Konzil liegt auf den Gipfeln des Raschtulswalles. Euer Weg führt den Bosquir hinauf bis fast zu seinen Quellen. Wandert auf den Djer Tulam, den höchsten aller Berge, zu, durch Vorgebirge und Bergschluchten und über drei Pässe. Gebt Acht auf die Hinterhalte der Ferkinas.
Der letzte Pass wird von zwei Berggipfeln markiert, dem Dschadrahi und dem Ras Uchak[1]. Dann folgt der Aufstieg über die Sechstausend Stufen, immer auf den Vulkan Raschtul Kandscharot zu, Raschtuls Nabel. Euer Ziel ist ein magisches Tal im ewigen Wolkenmeer, zwischen sechs Gipfeln. Durch das Tor des Lichtvogels tretet Ihr ein.
Mögen die Sechse mit Euch sein!

Einladung zum Hoftag

Ungefähr zur gleichen Zeit trifft per Beilunker Reiter eine Depesche für den Zweiten Gezeichneten aus Gareth ein, gesiegelt mit dem Zeichen des Neuen Reichs. Sie enthält eine Einladung zum Hoftag zu Weidleth, wo der Frieden von Oberfels zwischen dem Alten und dem Neuen Reich von den Adligen bestätigt werden soll. Da dieser Frieden ein entscheidendes Bündnis gegen Borbarad sein könnte, bemüht man sich im Neuen Reich mit aller Kraft um das Gelingen der Verhandlungen. Also möchte man sich eines weiteren Diplomaten versichern, dem Allianzen gegen Borbarad am Herzen liegen.

[1]: tul. Dschadrahi = Speerträger; tul. Ras Uchak = Luchskopf

[Name und Titel des Helden],
im Namen Ihrer Allerzwölfgöttlichsten Majestät, Reichsbehüterin Emer von Gareth-Bennain, laden wir Euch und Eure Gefährten hiermit ein, am außerordentlichen Hoftag des Raulschen Kaiserreiches teilzunehmen, welcher am 25. Peraine im Jahre 27 nach der Inthronisierung SAM Hal auf der Kaiserpfalz Weidleth in Nordmarken beginnen wird.
Eure Anwesenheit auf Burg Weidleth wird von höchster Stelle gewünscht, um Eure geschätzte Meinung zum Friedensvertrag von Oberfels einzuholen und von Eurem diplomatischen Geschick bei den abschließenden Verhandlungen zur Verifizierung des Vertrags profitieren zu können.
Im Auftrag
Ungolf von Hirschfurten, Reichtruchsess

Der Hoftag zu Weidleth (Szenario)

Abreise aus Perainefurten

Einen Tag, nachdem der Zweite Gezeichnete die Einladung zum Hoftag erhalten hat, lädt Herzog Bernfried die Helden ein letztes Mal zur Unterredung. Dass der Abschied der Gezeichneten angesichts der sich ankündigenden wichtigen Konvente und Kongresse unmittelbar bevorsteht, weiß er bereits. Deswegen bittet er sie, sich während ihrer Abreise zunächst Prinz Edelbrecht vom Eberstamm anzuschließen, der den kleinen Jarlak sicher nach Angbar in den Schoß der Familie seiner verstorbenen Mutter bringen soll. Ebenfalls in dessen Gefolge befindet sich auch Fingorn Baron Schnattermoor von Mersingen, ein seines Lehens beraubter tobrischer Baron und Bewahrer des Geheimen Reichssiegels. Dieses ist beim geplanten Friedensschluss zu Weidleth unerlässlich und womöglich gerade deswegen besonders gefährdet.
Wir gehen davon aus, dass die Helden zusammen mit Edelbrecht, Jarlak und Fingorn Ende Phex 1020 aufbrechen, da sonst eine Reise quer über den Kontinent in der knappen Zeit kaum zu bewältigen ist.
Den Gezeichneten steht auf den ersten Tagen ihrer Reise eine gefährliche Etappe bevor. Um zum Kleinwardstein am Fuß des Sichelstieg zu gelangen, müssen sie sich nahe der umkämpften Gebiete, manchmal sogar direkt hindurch bewegen. Inszenieren Sie ruhig einige kleine Scharmützel mit feindlichen Truppen, aber achten Sie darauf, dass Sie Ihre Helden nicht in einem so unwichtigen Geplänkel sterben lassen.
Vom Kleinwardstein aus hat man in wenigen Tagen Salthel und damit das Herzogtum Weiden erreicht, womit die Helden vorerst in Sicherheit sind. Ihre Reise führt die Gezeichneten von hier weiter nach Angbar, wo sie sich am Fürstenhof des Kosch von Edelbrecht und Jarlak trennen, und dann nach Albenhus, wo sie ein Flussschiff oder die Straße bis Weidleth nehmen können.

Der Hoftag (Hintergrund)

Nachdem Borbarads Invasion in Tobrien und auf Maraskan für das Neue Reich ein ernüchternder Schlag war, durch den man in Gareth feststellen musste, dass die eigenen Truppen dem Feind hoffnungslos unterlegen sind, bemühte man sich schnell um Schadensbegrenzung durch neue Bündnispartner: Es wurden Gespräche mit Aranien aufgenommen, die denen man dem Fürstentum die offizielle Unabhängigkeit im Austausch gegen militärische Unterstützung zusagte – und es wurde auch mit dem Horasreich verhandelt, mit dem man seit Jahren faktisch im Kriegszustand lag, wenngleich es zu keinerlei Waffengängen gekommen war.
Vor einigen Monaten begannen die beiden Reiche nun, sich wieder anzunähern. Der almadanische Kronverweser *Dschijindar von Falkenberg-Rabenmund* erhielt von Reichsbehüter Brin den Auftrag, so schnell wie möglich einen Friedensvertrag auszuhandeln, um die Horasier als Verbündete gegen den Bethanier zu gewinnen.
In langwierigen Verhandlungen in Oberfels gelang es Dschijindar auch, gemeinsam mit dem Herzog von Methumis, *Eolan von Berlinghân*, einen Vertrag aufzusetzen, mit dem sich das Neue Reich seinen Frieden (gegen empfindlich viele Zugeständnisse) erkaufte.
Auf den Hoftag zu Weidleth sollen nun die Edlen des Neuen Reiches den Vertrag bestätigen.

Verhandlungen

Die Reichsacht

Über diverse Überläufer wird für ihren Verrat die Reichsacht verhängt. Dabei können die Helden sicherlich auch die eine oder andere Person nennen, die der Liste hinzugefügt werden sollte. Über Adlige ergeht zudem die Oberacht: Sie verlieren sämtliche Titel, Ländereien und Privilegien. Ihnen darf weder Schutz noch Hilfe gewährt werden, will man nicht in selbst der Reichsacht verfallen. Zu den Personen gehören: Fürstmarschall Helme Haffax, Markverweser Rondradan von Streitzig, Graf Sherianus von Darbonia, Prinz Arngrimm von Ehrenstein, Baron Rakolus von Schrotenstein, Baron Yelnan von Dunkelstein, Baron Gwendion von Nevelung, Gero von Hartheide und Savolina die Hex'.

Ein neuer Reichstruchsess

Am 1. Ingerimm übergibt Reichstruchsess Ungolf von Hirschfurten sein Amt an Fingorn von Mersingen – offiziell aus Altersgründen. Hinter vorgehaltener Hand wird jedoch gemunkelt, dass man dem alten Truchsess die Vorfälle auf den letzten beiden Hoftagen anlastet.

Der Frieden von Oberfels

Kronverweser Dschijindar und Comto Abelmir treten in diesen Tagen mehrfach zu Verhandlungen zusammen, um letzte strittige Punkte zu klären. Wenn Sie es wünschen, können die Gezeichneten hier in einigen Punkten vermitteln (Auszüge aus dem Vertrag finden Sie im **AB 70**, S.4). Vielleicht können sie hier ja schon den Grundstein für die spätere Truppenentsendung des Horasreichs legen.

Die Stimmung auf dem Hoftag

Mehrere Hundert Adlige des Neuen Reiches und eine Delegation des Horasreichs, angeführt von Staatsminister Comto *Abelmir von Marvinko*, halten sich auf der Kaiserpfalz auf, als der Hoftag am 25. Peraine eröffnet wird. Die Stimmung ist angespannt, beide Seiten bleiben unter sich, nur in den seltensten Fällen kommt es zu Gesprächen zwischen Adligen beider Reiche, obgleich Abelmir von Marvinko und Dschijindar von Falkenberg-Rabenmund immer wieder zu Einigkeit aufgerufen wird. Hier könnte sich der Zweite Gezeichnete bewähren und für etwas Entspannung sorgen (was nicht heißt, dass nicht auch die restlichen Helden vermittelnd eingreifen können).
Viele Adlige stehen dem Vertrag von vornherein ablehnend gegenüber. Sie sind der Meinung, dass sowohl das Horasreich als auch Aranien die kritische Situation des Neuen Reiches ausnutzen und ein zu hoher Preis für die Freundschaft dieser beiden Reiche gezahlt wird. Lassen Sie hier besonders das Zweite Zeichen zu Einigkeit mahnen.

Der letzte Abend

Frieden?

Am Morgen des 8. Ingerimm findet schließlich die Abstimmung über den Vertrag statt. Zu diesem Beschluss treffen auch Reichsbehüterin Emer (in Vertretung ihres in Tobrien kämpfenden Gatten) und Prinz *Timor Firdayon* auf der Kaiserpfalz ein. Der Tag läuft etwas schlep-

Chronologie eines Konflikts

21. Hesinde 1014 BF: Beim Hoftag kommt es zum Eklat, als der horasische Gesandte, Graf Kalman von Farsid, dem Mittelreich die Fehde erklärt. König Brin lässt die Grenzen schließen.
21. Hesinde 1015 BF: Prinz Romin von Kuslik-Galahan heiratet Prinzessin Invher Ni Bennain.
Praios 1016 BF: Der Marschall von Almada, Leomar vom Berg, übernimmt persönlich das Kommando der Grenzfeste Neu-Süderwacht.
Ende Rahja 1018 BF: Graf Kalman von Farsid erhält nach Unruhen in Grangor die Erlaubnis, in Venga ein 800 Mann starkes Heer auszuheben, um Entsatz für Grangor zu entsenden.
14. Praios 1019 BF: Der Bote des Lichts öffnet die *Zweite Offenbarung von Baltrea*. Als Konsequenz daraus kommt es im südlichen Mittelreich den ganzen Sommer über zu Ausschreitungen gegen Horasier.
15. Praios: Anstatt nach Grangor zu ziehen, nimmt Graf Kalman im Handstreich die Grenzbastion Phecanostein ein und greift das mittelreichische Pendant Eslamsberge an. Der Angriff kann jedoch problemlos zurückgeschlagen werden.
16. Praios: erneuter Angriff auf Eslamsberge, der unter erheblichen Verlusten beiderseits erneut abgewehrt wird.
18. Praios: eine dritte Attacke, ebenso erfolglos
20. Praios: Scharmützel mit der Vorhut der garethischen Entsatztruppen bei Imdal
21. Praios: Ein Bevollmächtigter Kaiserin Amenes trifft in Phecanostein ein, um den Grafen zu arretieren, doch dieser reitet mit seinen letzten Getreuen einen tollkühnen Angriff gegen Eslamsberge und stirbt den Schlachtentod. Hauptfrau Josmina von Bregelsaum, Kommandantin von Eslamsberge, verweigert die Herausgabe des Leichnams mit der Begründung, der Graf sei ein Vetter des Reichsbehüters.
25. Praios: Der Kronsignor von Schradok, Gorfar Sohn des Gurobead, nimmt Verhandlungen mit Hauptfrau von Bregelsaum auf, die jedoch bereits am 1. Rondra wieder abgebrochen werden.
4. Rondra: Marschall Leomar trifft in Eslamsberge ein und lässt fünf Schwadronen Schwere Reiterei direkt an der Grenze ihr Lager aufschlagen.
Mitte Rondra: Horasische Söldner plündern das Gugellatal in Almada.
21. Rondra: Truppen des Alten Reiches treffen an der Grenze ein.
22. Rondra: Reichsbehüter Brin übersendet eine Depesche, dass er keinen Waffengang wünsche. Die Verhandlungen werden allerdings erneut abgebrochen, als ein Bote die Nachricht von den Plünderungen im Gugellatal überbringt. Die beiden Reiche liegen von nun an de facto im Kriegszustand.
Ende Rondra: Prinz Storko von Gareth trifft an der Spitze der kaiserlichen Banner in Eslamsberge ein und unterstellt die dem Befehl Marschall Leomars, der damit über gut drei Regimenter Reiterei, Bogner und Pikeniere gebietet. Die Gesandte des Neuen Reichs am Vinsalter Hof, Arela Weißblatt, wird zurückberufen.
Hesinde: Fürstin Kusmina von Kuslik-Galahan versucht durch eine Intrige, Amene-Horas zu stürzen und sich selbst zur Königin ausrufen zu lassen. Die Pläne der Fürstin werden jedoch vereitelt, sie selbst zum Tode verurteilt. Prinz Romin geht ins Exil nach Havena. Da die Fürstin für ihre guten Beziehungen zum Neuen Reich bekannt war, kommen zahlreiche Gerüchte auf, das die wahren Drahtzieher dieses Komplotts in Gareth säßen.
Phex: Ayla von Schattengrund gibt Befehl, dass sich kein Rondra-Geweihter in einen möglichen Krieg zwischen den Reichen einzumischen habe. Als Konsequenz daraus lässt sie sich selbst entlehnen.
17. Travia 1020 BF: In Oberfels beginnen erste Verhandlungen über einen Friedensvertrag zwischen den Reichen. Hauptunterhändler sind Kronverweser Dschijindar von Falkenberg-Rabenmund für das Neue Reich und Herzog Eolan Berlinghân von Methumis für das Alte Reich.
Winter 1020: Die Verhandlungen in Oberfels werden abgeschlossen. Die Unterhändler empfehlen ihren jeweiligen Herrschern, den Vertrag abzuschließen.
25. Peraine: Auf der nordmärkischen Kaiserpfalz Weidleth beginnt ein mehrwöchiger außerordentlicher Reichskongress, auf dem der Adel des Mittelreichs den Friedensvertrag bestätigen soll.
8. Ingerimm: Auf dem Hoftag in Weidleth unterzeichnen Königin Emer und der horasische Staatsminister Abelmir von Marvinko den Friedensvertrag.

pend an. Nachdem Emer eine Grußbotschaft des Reichsbehüters verlesen hat, klagen ihr die Adligen der Provinzen zunächst ihr Leid, wobei es meistens um leere Schatzkammern und überfüllte Flüchtlingslager geht. Dann endlich verliest der Reichskanzler *Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss* die zwölf Vertragspunkte vor und gibt den Edlen Gelegenheit, ihre Meinung kundzutun. Die Kritik fällt heftig aus, da viele die Befürchtungen bestätigt sehen, das Horasreich nutze die Lage des Mittelreichs aus. Amene-Horas lässt sich diverse Titel und Ländereien besiegeln, bietet aber im Gegenzug 'nur' Frieden an. Das jedoch ist dem versammelten Hoftag zu wenig, weshalb man Comto Abelmir auffordert, weitere Zugeständnisse zu machen, wenn man nicht Königin Emer empfehlen solle, die Unterhändler erneut in Klausur zu schicken. Dschijindar von Falkenberg-Rabenmund allerdings verteidigt den Vertrag und weist auf den Wunsch König Brins hin, den Vertrag so schnell wie möglich fertigzustellen.
Nach kurzen Beratungen mit seiner Gesandtschaft (und einer möglichen Konsultation des Zweiten Gezeichneten) erklärt sich Abelmir von Marvinko bereit, eintausend Soldaten gegen Borbarad zu entsenden und ferner dem Mittelreich für die nächsten zwölf Jahre je 100.000 Dukaten zur Verfügung zu stellen.

Frieden!

Nach den Zugeständnissen des horasischen Staatsministers ziehen sich die Adligen der Provinzen zur Beratung zurück. Der Zweite Gezeichnete wird immer wieder Einzelgespräche mit unentschlossenen oder



den Vertrag ablehnenden Adligen führen müssen. Ihre Gruppe kann ruhig etwas zittern, ob der Frieden hier wirklich geschlossen werden kann.

Schließlich, nach quälend langer Wartezeit, geben die Edlen ihr Votum ab. Die meisten unterstützen den Friedensvertrag, nur die Adligen der Nordmarken, aus Weiden und Darpatien stehen nicht geschlossen hinter dem Vertragswerk. Dennoch lautet das Ergebnis am Ende: 289 Stimmen für den Frieden, 64 dagegen.

Gestalten Sie das Ergebnis so, dass Ihre Gruppe das Gefühl hat, etwas bewegt zu haben. Wenn Ihre Helden sich stark um ein Lösung bemüht haben, so ist dies ein *fantastisches* Ergebnis, das ohne den Einsatz der Gezeichneten vielleicht nicht zustande gekommen wäre. Hat sich Ihre Gruppe weniger bemüht, so sind es *schockierende* 64 Gegenstimmen, obwohl es vorher viel besser aussah.

Nach Punin

Bereits am kommenden Morgen müssen die Helden aufbrechen, um rechtzeitig zu Konventseröffnung in Punin zu sein. Königin Emer stattet die Gruppe mit Schreiben aus, die sie als kaiserliche Kuriere ausweisen und ihnen erlauben, an allen Botenstationen die Pferde zu wechseln und zu übernachten. Auf diese Weise kann eine deutliche größere Reisestrecke pro Tag zurückgelegt werden. Eventuell vorhandene persönliche Reittiere lässt die Reichsbehüterin nach Punin überführen, so dass diese einige Tage nach den Helden dort eintreffen.

In Gazetten und Periodika

Der große Verrat. Helme Haffax läuft zum Feind über

Perricum. Durch schändlichsten Verrat ist die Insel Maraskan in die Hand des Verderbers gefallen. Dem vormaligen Marschall des Reiches Helme Haffax ist es gelungen, die Insel unter einer Herrschaft zu vereinen, doch weht nicht des Reiches Greif, sondern des Dämonenmeisters Sphärenkrone über den Städten der unruhigen Provinz.

Viele loyal geglaubte Streiter des Reiches stehen nun gemeinsam mit verderbten Maraskanern, Answinisten und Dämonenknechten wider die göttliche Ordnung. Auch wenn noch keine verlässlichen Berichte vorliegen, so muss die Übernahme der Insel durch die Borbaradianer in den ersten Tagen des Tsamondes vor sich gegangen sein.

Aventurischer Bote, Phex 1020 BF

Hintergrund: Den Helden wird mit diesem Bericht deutlich gemacht, dass mit dem Überlaufen von Helme Haffax auch die Insel Maraskan bereits komplett an Borbarad gefallen ist.

Weitere Berichte

Weitere relevante Artikel aus den **Aventurischen Boten** (speziell **AB 68**) sind:

- die offiziellen Verlautbarungen in Tobrien durch Delo von Gernotsborn (S. 21)
- das Verschwinden des Mechanikus Leonardo in Havena (S. 25)
- Tarlisins Bericht über die Ereignisse in der Gorischen Wüste und seine Suche nach dem Desiderat (S. 26)
- die neuesten Ereignisse in Bjaldorn (S. 27)
- der Kampf Thesia von Ilmensteins gegen Graf Uriel von Notmark (S. 27)

ROHALS VERSPRECHEN

Neunter Teil der Borbarad-Kampagne
»Die Sieben Gezeichneten«

von Thomas Römer und Hadmar Freiherr von Wieser



Überarbeitet und ergänzt von Christoph Jahn,
Mark Wachholz und Tyll Zybura

Dank für Ideen und Anregungen sowie die Ausgestaltung von Meisterpersonen geht an Florian Bongartz, Peter Diehn, Marcus Friedrich, Moritz Gentsch, Jacob Gierl, Claus Goetz, Marco Hanssen, Heike Kamaris, Niki Könemann, Stefan Küppers, Hanna Micheel, Jörg Raddatz, Christoph Rapatz, Daniel Simon Richter, Baldur Schroeter, Anton Weste, Winnifried Wollner, Aram Ziai und viele andere mehr.

Ein Abenteuer für den Spielleiter und
3 bis 6 Helden mittlerer bis hoher Erfahrung

Das Abenteuer

Hintergrund

»... Der ewige Limbus soll also dein Gefängnis sein, Bruder. Aber ich kenne dich. Der Fluch des LOS wird dich nicht für alle Zeiten aufhalten. Du wirst eine Fluchtmöglichkeit finden, ob es nun morgen sei oder in eintausend Jahren. Doch auch ich werde dann bereit sein, Bruder. Bereit, unseren Zwist endgültig zu beenden ...«

»... Zweimal, nicht einmal wird der Zwist der Zwillingsbrüder offenbar, und der Geber der Gestalt unterliegt, damit der Nehmer der Welt unterliegen muss ...«
—*Die* Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *1. Spruch: Von der Zweiheit der göttlichen Ungaben, Vers 1*

»... Wenn nur mehr die stählerne Stirn den schrecklichen Schatten standhält ...«
—*Die* Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *4. Spruch: Von den Sieben Gezeichneten, Vers 5*

Mit dem Finale von **Schatten im Zwielicht** (siehe **Meister der Dämonen**) gingen die borbaradianischen Handlungen von Intrigen und Planungen im Hintergrund zum offenen Kampf über, zu Gefechten, denen sich die Helden in **Goldene Blüten auf Blauem Grund** und **Die letzte Schlacht des Wolfes** stellen mussten. Nach den Kämpfen während der Invasion in Tobrien besteht nun wieder Bedarf, Informationen auszutauschen, sich mit Meisterfiguren zu beraten und allgemein die katastrophalen Ereignisse aufzubereiten – und genau diesen Zweck erfüllt **Rohals Versprechen**.
Mit dem neunten Teil wird nun der erste Höhepunkt der zweiten Hälfte der Kampagne angesteuert. Vier Jahre lang war der Feind den Helden immer einen Schritt voraus. Sie wurden gepeinigt, verwirrt und verspottet und konnten nur wenige Teilerfolge erzielen. Jetzt aber beginnen die Fäden, die bisher unentwirrbar hin- und herführten, zusammenzuführen. Ab nun sind es die Pläne und Aktionen der Guten, die die Handlung prägen. Endlich reagiert Aventurien – ganz Aventurien!

Was bisher geschah

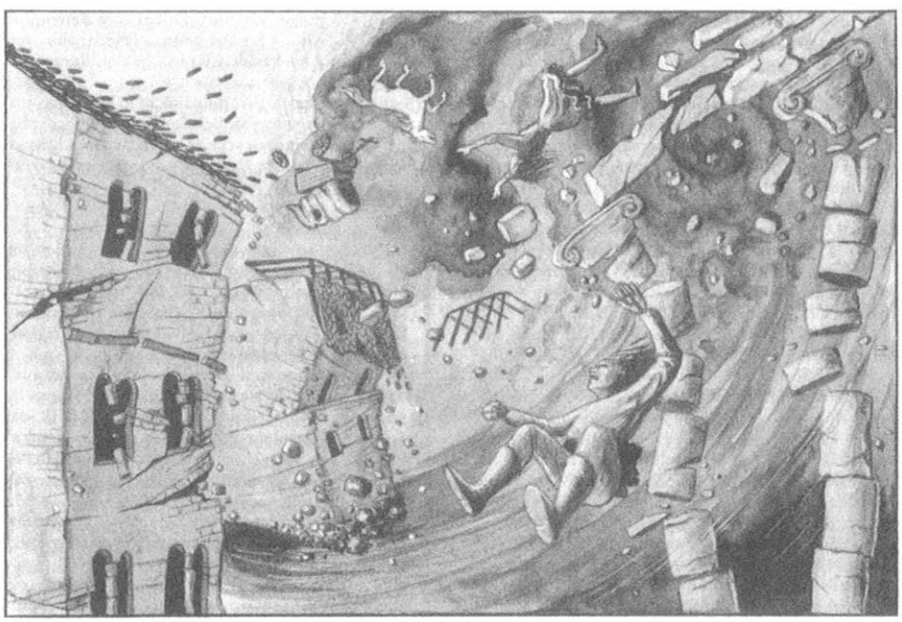
Für das Abenteuer **Rohals Versprechen** sind zwei Themen von entscheidender Bedeutung: Zum einen die 'Beschwörung' Rohals mit Hilfe eines Artefakts, das sich der *Stein des Weisen* nennt. Zum anderen die Suche nach dem Kind Satinavs, das dazu bestimmt ist, Borbarad schlussendlich aus der Dritten Sphäre zu tilgen.

Satinav und die Katastrophe von Grangor

Die Suche nach einem früheren Eingreifen Satinavs führt unweigerlich zu den Ereignissen im Abenteuer **Die Kanäle von Grangor** (auch enthalten im Sammelband **Die Geheimnisse von Grangor**) im Jahre **1005 BF**.
Damals, vor 15 Jahren, hatte in Grangor der Kult des Namenlosen Gottes insgeheim, aber beunruhigend, an Macht gewonnen. Oberhaupt war ausgerechnet die gefallene Hochgeweihte *Letitia* des Grangorer Rahja-Tempels. Als die Zwölfgötter erkannten, dass der Namenlose bereits einen Teil seiner gefesselten Essenz nach Grangor gebracht hatte, reagierten sie mit göttlicher Grausamkeit, allen voran Efferd. Die Hafenstadt, drittgrößte des Lieblichen Feldes, wurde binnen einer Stunde völlig zerstört. (Der Tod von 10.000 Menschen bedeutet für die Götter vor allem, dass deren Seelen in Borons Hallen eingehen und damit aus der umkämpften Dritten Sphäre in den unbestrittenen Einflussbereich Alverans gelangen.)
Dass bis heute nur eine Handvoll Menschen von dieser Katastrophe weiß, liegt daran, dass sie ... in der gültigen Zeitlinie nie stattgefunden hat. Rahja, von Mitleid übermannt, umging den Beschluss ihrer göttlichen Geschwister und rief Satinav, den Wächter der Zeit, an. Der Vielgehörnte sandte ein Dutzend Menschen zwölf Stunden in die Vergangenheit, wo er die Zeit anhielt, so dass die Helden imstande waren, die Essenz des Namenlosen deutlich subtiler zu finden und zu zerstören. Doch auch eine Göttin muss für Satinavs Eingreifen einen Preis bezahlen – und diesen Preis gilt es in diesem Abenteuer zu finden ...

Yasinthe und das Kind Satinavs

Im **Peraine 1007 BF** wurde die damalige Geliebte der Göttin, die Rahja-Hochgeweihte Yasinthe von Tuzak, auf mysteriöse Weise schwanger. Dreizehn Monate später, im **Rahja 1008 BF**, gebar sie schließlich – ohne etwas über die besonderen Umstände zu wissen – das Kind Satinavs.



Dieses androgyne Wesen sollte zur Bestimmung Yasinthes werden. Während ihrer neunten Amtsperiode im Jahr **1016 BF** verschwand sie, um das Kind, dessen überderische Kräfte immer unkontrollierbarer wurden, an einen sicheren Ort zu bringen, wo es sein Schicksal erfüllen sollte. Im **Boron 1016 BF** wurden sie in die Zwischenfälle um den *Wurm vom Onjet* verwickelt – genauere Ausführungen dazu entnehmen Sie den Abschnitten **Der Wurm vom Onjet** (Seite 218) und den **Dramatis Personae** (Seite 244).
Yasinthe brachte das Kind schließlich mit Hilfe eines grimmigen Leibwächters nach *Drakonia* in den Raschtulswall, wo sie seitdem bei den Magiern und Druiden des Konzils der Elementaren Gewalten leben ... Dort werden die Helden die Gesuchten später finden.

Der Stein des Weisen

Vor einem knappen Jahr, im **Praios 1020 BF**, überbrachte die Thorwaler Piratin *Frenja*

Thorkillsdottir der Schule der Hellsicht zu Thorwal ein seltsames, geometrisch geformtes Stück Onyx, das sie ihren Aussagen zufolge auf einer der Waldinseln gefunden habe und bei dessen Bergung sieben Leute ihrer Besatzung durch einen unsichtbaren Wächter ums Leben gekommen seien. Neugierig geworden, kaufte die Akademie der Kapitänin ihren Fund ab und begann, ihn zu untersuchen.
Schon bald stellte sich zweierlei heraus: In äußerst feinen Gravuren fanden sich Schriftzeichen des Arkanil auf dem fünfseitigen, oben kuppelförmig abgerundeten und etwa vier Unzen schweren Stück Onyx. Viel bedeutender war allerdings die Tatsache, dass es sich (wie kaum anders zu erwarten) um ein magisches Artefakt handelte – oder besser: um den Teil eines solchen, denn alle Kraftfäden schienen unvollständig, an den Enden geschlossen, wo sie hätten weiterführen sollen. Sie waren von einer Musterkomplexität, die zum einen auf die Verwendung mehrerer Zauber unterschiedlicher Spezialgebiete, zum anderen auf eine mindestens 400 Jahre alte Metaphorik schließen ließ.
Zu den nächsten *Hesinde-Gesprächen* im **Hesinde 1020 BF** lud Spektabilität *Cellyana von Khunchom* daher nicht nur philosophisch Interessierte, sondern vor allem weitere Spezialisten der magischen Analyse und Kenner verschiedener Spezialgebiete nach Thorwal ein, doch auch dies brachte die Analytiker nicht weiter. Es zeigte sich, dass es eine weitere Interessensgruppe gab, der an der Entschlüsselung des Artefakträtsels gelegen war – und die auch nicht vor Mord zurückschreckte.
In aller Eile wurden nun auch Spezialisten anderer Akademien zu Rate gezogen. Die Ergebnisse dieser Untersuchungen und Forschungen waren schlussendlich erschütternd und weltbewegend zugleich: Das Artefakt vereinigte in sich mindestens ein Dutzend unvollständiger Thesis-Segmente, die primär zu Zaubern der Bereiche *Verständigung*, *Telekinese*, *Antimagie* und *Sphärenreisen (Limbus)* gehörten. Die Signatur der Sprüche (die 'Handschrift' des Zauberwirkers) war ebenfalls über jeden Zweifel erhaben: *Rohal der Weise*.
Seitdem ist ein halbes Jahr vergangen ...

Die Kabalen der Borbaradianer

Auch die Borbaradianer ahnen, dass auf dem kommenden Allaventurischen Konvent der Magie das Artefakt Rohals mit weiteren mysteriösen Onyx-Splittern zusammengesetzt werden soll. Aus diesem Grunde haben sie mehrere Agenten beim Konvent eingeschleust:
Zum einen *Torben Dergeler*, einen Verwandlungsmagier aus Tuzak, der der Söldnerschar der *Blutigen Sieben* angehört und mit seinen asfalothischen Verwandlungsfähigkeiten primär den Auftrag hat, möglichst viele Onyx-Splitter für Borbarad einzusammeln. Zum anderen die Verräterin und ehemalige Weißmagierin *Alvina Viburnian-Crassula*, die die Helden bereits aus Perricum und Ysilia kennen (siehe **Goldene Blüten auf Blauem Grund** und **Die letzte Schlacht des Wolfes**). Sie soll von *Nostrianus Eisenkober* den Rohalsstab (Rohals angeblich originalen Zauberstab!) stehlen, auf dem sich zudem ebenfalls eine Onyx-Kugel befindet. Gleichsam soll sie den, auch den Helden bekannten, Magier *Tarlisin von Borbra* (siehe **Bastrabuns Bann**) unschädlich machen, der auf der Suche nach dem 'Desiderat' ist, einem Artefakt, das auch Borbarad zu begehren scheint.
Im Hintergrund agiert erneut *Azaril Scharlachkraut* (den Helden bekannt aus **Schatten im Zwielicht** und **Goldene Blüten auf Blauem Grund**), die in den Kellergewölben der Akademie die Fäden zieht. Und es spricht viel dafür, dass dieses Mal ihre Pläne aufgehen ...

Aufbau und Ablauf

Rohals Versprechen beginnt Mitte Ingerimm 1020 BF auf dem außerordentlichen Allaventurischen Konvent der Magie zu Punin, auf den die Gezeichneten als Berichterstatter der bisherigen Geschehnisse geladen sind, dazu die Gildenmagier der Gruppe sowie eventuelle Freunde und Verbündete. Der Konvent dient den Beratungen über die Beobachtungen, die während des Vordringens der Borbaradianer gemacht wurden, sowie der Planung einer gemeinsamen Strategie, um die Schwarzen Horden in die Schranken zu weisen.
Die erste Hälfte des Abenteuers, bestehend aus den Kapiteln **Der Allaventurische Konvent der Magie (Kapitel I)** und **Rohals Enthüllung (Kapitel II)**, stellt so etwas wie das magische Zentrum der gesamten Kampagne dar – einer Kampagne über die bedeutendsten magischen Ereignisse seit den Magierkriegen. Und auf diese Zeit weist auch ein Artefakt zurück, das auf dem Konvent aus einzelnen Teilen zusammengefügt wird und das die Möglichkeit bietet, Rohal den Weisen höchstselbst zurückzurufen: Der *Stein des Weisen*. Doch es gilt, Handlanger Borbarads während des Konvents aufzudecken und deren Pläne zu vereiteln. Schließlich werden die versammelten aventurischen Gildenmagier und die Helden Zeugen der Aktivierung des Steins der Weisen ... Es kommt nach mehr als 400 Jahren zum erneuten Aufeinandertreffen der verfeindeten Brüder Rohal und Borbarad – mit einem überraschenden Ausgang.
In der zweiten Hälfte des Abenteuers setzen sich die Helden nach der Rückkehr zum Konvent und entsprechender Berichterstattung auf **Satinavs Spur (Kapitel III)** und reisen durch das Horasreich und Almada, um eine Person zu finden, auf die Rohal verwiesen hatte, ständig bedrängt von einer Gruppe zu allem entschlossener Schergen des Dämonenmeisters – den *Blutigen Sieben*.
Der Weg führt in ins Konzil der Elemente auf **Das Dach der Welt (Kapitel IV)**, wo sich die einzelnen Lösungen des Rätsels zu einem nunmehr dichten Geflecht an Hoffnungen und Rettungsmöglichkeiten, aber auch zukünftigen Gefahren verweben. Die *Prophezeiung des Lichtvogels* und der Raub des *All-Eis* sind die kosmischen Höhepunkte dieses Abenteuers und des gesamten Bandes. Danach gilt es, sich kurz auszuruhen, doch der Krieg in Tobrien wird die Helden bald wieder rufen, um die **Mächte des Schicksals** zu entscheiden ...

Hinweise an den Spielleiter

Zwar sollten die Diskussionen und Ergebnisse des Allaventurischen Konvents für alle Helden gleichermaßen interessant sein, doch liegt es in der Natur der Sache, dass insbesondere zauberkundige Helden und Gelehrte an diesen Episoden Gefallen finden. Für Diener der Zwölfgötter findet parallel zum Konvent das Geweihtenkonklave statt. Bei vielen anderen Helden mag es aber sein, dass diese sich bei solchen Treffen zu langweilen fürchten – und vielleicht gar nicht erst erscheinen wollen.
Weisen Sie in solchen Fällen darauf hin, dass alle Helden (und nicht nur die Zauberkundigen oder nur die bisher vier Gezeichneten) als direkte Zeugen der Umtriebe Borbarads benötigt werden, um dem Dämonenmeister endlich erfolgreich entgegentreten zu können. Zudem hält auch der Konvent genug Abenteuerstoff bereit, um kämpferische und detektivische Helden zu fordern.
In den bisherigen Abenteuern können die Helden inzwischen reichlich magische Beute von Luzelin, Abu Terfas, Liscom und anderen Borbaradianern gemacht haben. Generell sollten Sie darauf achten, dass niemand mehr als drei magische Artefakte gleichzeitig benutzen kann. Aber Sie können auch durchaus großzügig sein: Bis zum Ende der Kampagne können die Gezeichneten wirklich fast jede Hilfe gebrauchen. Allerdings machen solche Zauberdinge die Handlung zusehends unberechenbarer – für den Meister und für die Autoren.
Die Vergabe der Zeichen selbst, soweit für die Kampagne unentbehrlich, ist dagegen abgeschlossen. Fünftes und Siebtes Zeichen (die *Rohalskappe* und das Schwert *Siebenstreich*) sollten eigentlich Meisterpersonen vorbehalten bleiben, das Sechste Zeichen erlaubt wegen seiner enormen Macht nur eine Anwendung, erfordert aber auch keine spezielle Eigenschaft des Helden – vom Verantwortungsgefühl abgesehen.

Weiteres Material

Informationen, Karten und Pläne zu Almada und Punin finden Sie in der Spielhilfe **Das Königreich Almada**, für die Reise ins Horasreich

können Sie die Spielhilfe **Fürsten, Händler, Intriganten** zu Rate ziehen. Weitergehende Informationen zum Raschtulswall, in dessen Bergen das Konzil der Elemente liegt, finden sie der Regional-Spielhilfe **Raschtuls Atem**.
Zudem sind im Heyne-Verlag drei Romane erschienen, die einige Handlungsstränge des Abenteuers detailliert schildern: Der Roman **Der Lichtvogel** von Hadmar von Wieder beschreibt die erste Woche des Jahres 1021 BF. Er ist gezielt aus der Sichtweise einer höchststufigen 'Heldengruppe' geschrieben und eignet sich als Vorlage für ein Szenario. Ulrich Kiesows Roman **Das zerbrochene Rad** handelt von den borbaradianischen Umtrieben im Bornland und von den Irrungen der Amazonenkönigin Gilia. Er kulminiert in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden, ebenfalls im Praios des Jahres 1021, und Teile des Romans sind durchaus zum Nachspielen und Miterleben geeignet.
Im Roman **Sphärenschlüssel** schließlich werden der Prozess gegen Tarlisin von Borbra und die dazugehörenden Hintergründe ausführlich geschildert. Auch zur Darstellung einiger für dieses Abenteuer wichtiger Meisterpersonen eignet sich der Roman: Alvina Viburnian-Crassula wird in diesem Roman ebenso ausführlich beschrieben wie Tarlisin von Borbra, Olorand von Gareth-Rothenfels und Nostrianus Eisenkober.

Die Kampagne ohne *Rohals Versprechen*

Rohals Versprechen stellt mit der Begegnung zwischen den beiden Halbgötterzwillingen Rohal und Borbarad sicherlich *den* Höhepunkt der Kampagne vor dem eigentlichen Finale in **Mächte des Schicksals** dar und gibt einen Blick auf die epischen Dimensionen der Handlung. Wenn Sie auf die Handlung dennoch verzichten wollen, sollten Sie zumindest folgende Szenen oder Erkenntnisse in andere Abenteuer oder die Zeit zwischen den Abenteuern einbauen:

- Die aventurische Magierzunft hat sich zusammengefunden und will geschlossen gegen Borbarad vorgehen. Allerdings wird sie durch den Tod des kurzzeitig erscheinenden Rohal ihrer letzten großen Hoffnung beraubt – das Schicksal liegt also weiter in der Hand von wenigen.
- Rohal hinterließ allerdings den Fingerzeig auf ein Kind, das ohne Namen in Drakonia im Raschtulswall lebt und einer Verbindung zwischen Rahja und Satinav entsprungen ist. Dieses Kind könnte der Schlüssel sein zu einem Sieg über Borbarad und ist Träger der Rohalskappe, des *Fünften Zeichens*.
- Der Lichtvogel prophezeit im Raschtulswall das Karmakorthäon, die Weltzeitenwende. Die Helden stehen in dieser Kampagne also auf der Schwelle einer neuen Zeit.

Wenn Sie **Rohals Versprechen** aus der Kampagne herauslassen, dann geraten Ihre Helden direkt vom Kampfgeschehen in Tobrien in **Die letzte Schlacht des Wolfes** durch eine Einladung zur *Zwölfgöttertjoste* beim Heiligtum am Schlund, die im Abenteuer **Siebenstreich** im Finalband **Mächte des Schicksals** die entscheidenden Questen für einen Sieg über Borbarad vorbereiten soll.

Rohals Versprechen als Einzelabenteuer

Um **Rohals Versprechen** aus dem Kontext der Kampagne zu lösen, muss vom Spielleiter viel Detailarbeit geleistet werden, da Orte und Personen explizit mit dem Dämonenmeister und seinen Machenschaften verknüpft sind. Viele Motivationen, Charaktere und Artefakte müssen neu entworfen werden. Eine Möglichkeit soll hier skizziert werden:

- Während des alle sieben Jahre stattfindenden Allaventurischen Konvents wagen einige Gildenmagier, ein vor Jahren aus einer Höhle im Raschtulswall geborgenes Artefakt wieder zusammenzusetzen und zu aktivieren. Dabei werden bei Rohals Zinne zwei gigantische schwarze Dschinne freigesetzt, die sich anschicken, das Konzil der Elemente zu zerstören.
- Nach einer Krisensitzung auf dem Konvent und der Recherche in alten Büchern werden die Helden ins Liebliche Feld geschickt, um dort das Grab des ursprünglichen Dschinnenbeschwörers aufzusuchen und

Grußwort der Autoren

Hallo und willkommen zum Kernteil der Kampagne, zu dem Abenteuer, das Hadmar, Ulli und mir schon Jahre vor der Erstellung das meiste Kopfzerbrechen bereitet hat – der Konfrontation der Halbgötter.
Wie stelle ich Wesen von solcher Machtfülle und solcher Erfahrung dar? Wie können Spieler und Helden reagieren, ohne entweder in ehrfürchtigem Schweigen zu verharren oder die Konfrontation in Slapstick abgleiten zu lassen?
Können, dürfen wir andererseits den Spielern diesen Höhepunkt (von der Stimmung der Gezeichneten her sicherlich eher ein Tiefpunkt) verweigern oder es nur mit einer Szene im *off* abhandeln?



Ich war da deutlich eher der Vorsichtig-Konservative, während Hadmar stets darauf beharrte, dass den Spielern das Recht auf solche grandiosen Szenen zustünde – und wir zudem nie wieder die Gelegenheit für eine entsprechende Spielsituation bekommen würden.
Ich muss zugeben, zumindest in meinen Testrunden hat es mit dem Auftritt der Nandussöhne funktioniert, auch wenn die Spielerinnen und Spieler eher 'bodenständiger Natur' waren. Nichtsdestotrotz haben wir uns damals entschieden, hier alternative Lösungen der Szene anzubieten, und es ist meines Erachtens nach auch gut, dass es sich daran in der Überarbeitung nichts geändert hat.
Der zweite schwierige Punkt war die Ausgestaltung des Konvents, vor allem die Frage: Können wir es einem Meister zumuten, Dutzende von Meisterfiguren zu führen, den Spielern, sich auf den eher kopflastigen 'Universitätsbetrieb' (wenn auch in einer Ausnahmesituation) einzulassen? Hier gibt die Überarbeitung die gelungene Antwort in dem Sinne, dass sie vor allem den 'Nicht-Eierköpfen' mehr Möglichkeiten zu einem Krimi- und Action-Plot zur Verfügung stellt. Das erfordert zwar sicherlich das 'Umschalten' zwischen verschiedenen Stimmungen und Geschwindigkeiten, lockert den Konvent aber gut auf.



Letztlich bin ich immer wieder – positiv – überrascht, wie gut es der Überarbeitung (in diesem Fall Mark, Tyll und Christoph) gelingt, alle Meisterfiguren in den Gesamtrahmen der Abenteuerserie zu integrieren. Das hat mittlerweile echtes Potential für eine TV-Serie über mehrere Staffeln. Lob!

Thomas Römer

möglicherweise ein Mittel zu finden, die beiden schwarzen Dschinne zu bannen.

● Die Helden finden in dem schwer zugänglichen Grab ein uraltes Kind – der Beschwörer, der von den Göttern mit einem Fluch beladen wurden. Das gebrechliche Kind müssen die Helden nach Drakonia bringen, damit es sich dort von seiner Schuld befreien kann und die mächtigen Dschinne bannt.

● Doch einer der Magier, die das Artefakt auf dem Konvent aktiviert hatten, will sich die Macht der Dschinne zu eigen machen und die Bannung verhindern. Dazu schickt er sieben brutale Söldner aus, die den Helden nachstellen sollen.

● In Drakonia angekommen tobt bereits eine Schlacht um die Akademie, in der die Konzilsmagier zu unterliegen drohen. Erst im letzten Augenblick können die Helden zusammen mit dem Kind die Dschinne bezwingen und das Konzil retten.

Kapitel I: Der Allaventurische Konvent der Magie

Zweck und Stimmung der Szenen:
Ein Treffen aller Magier Aventuriens, einberufen angesichts des Schrecklichsten ihrer Zunft – das ist eine durch und durch diplomatische Szenerie: Die Helden werden mit fanatischen Weißmagiern, verschrobenen Gelehrten, aber auch uralten Schwarzmagiern und leibhaftigen Nekromanten über die Frage diskutieren, was gegen Borbarad zu unternehmen ist. Endlich hört Aventurien zu – aber es ist ein Abenteuer für sich, ihre Kräfte zu einen. Vermitteln Sie, wie größte Ängste und Hoffnungen an einem Ort vertreten sind, wie sich Fehleinschätzungen und düstere, aber erstaunlich wahre Prophezeiungen die Waage halten.
Atmosphäre und Musik: Da hier insgesamt viel geredet wird, sollten Sie die Hintergrundmusik gedämpft-mystisch halten. Für das parallel stattfindende Konklave der Geweihten bieten sich Mönchsgesänge an.

Ankunft in Punin (14. Ingerimm)

Verhandlungen am Wegesrand

Die Helden erreichen am späten Nachmittag des 14. Ingerimm 1020 BF die Stadt Punin, wahrscheinlich aus Richtung Weidleth, wo eine Woche zuvor der Frieden zwischen dem Alten und dem Neuen Reich besiegelt wurde (siehe **Zwischen den Abenteuern VIII**, Seite 162). Für das Abenteuer ist es letztendlich aber nicht von Belang, aus welcher Richtung die Gruppe anreist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist ein regnerischer Tag, als ihr euch endlich Punin nähert. Efferds Segen in Ingerimms Mond – die Elemente geraten wirklich in Unordnung. Zum Glück habt ihr nur noch wenige Meilen zurückzulegen, bevor ihr in eurer Unterkunft trockene Kleidung anlegen könnt.
Vor euch steht am Wegesrand eine einfache Reisekutsche, der ihr euch gerade nähert. Eine Tür steht offen, an deren Seite zwei Magier stehen, denen der Regen anscheinend weniger ausmacht – offenbar in eine erhitzte Diskussion vertieft. Der Jüngere, ein hochgewachsener, hagerer Mann mit schwarzem, zum Pferdeschwanz gebundenen Haar in grauer Reiserobe, gestikuliert wild und deutet immer wieder auf ein schwarzes Schmuckstück, das der Ältere, ein grauhaariger, vollbärtiger Magus in dunkelblauer Robe, an einer Kette um den Hals trägt. Es hat den Anschein, als versuche der Schwarzhaarige seinem Kollegen das Schmuckstück abzukaufen, aber dieser schüttelt nur beständig den Kopf.

Die Helden beobachten hier, wie *Illaen ui Fiallyn* (Thorwal), ein Vertrauensmann des Magietheoretikers und Limbusforschers *Aleya Ambareth* (Thorwal), gerade dabei ist, dem ebenfalls zum Konvent reisenden Magister *Grontius von Elenvina* (Elenvina) einen Onyx-Splitter abzukaufen, von dem er vermutet, dass er zum *Stein des Weisen* gehört. Sprechen die Helden die Magier auf ihren Disput an, versichern beide, dass alles in Ordnung sei und man eine rein private Angelegenheit bespreche.

Punin

Punin kennen haben die Helden bereits vor knapp zwei Jahren zu Beginn des Abenteuers **Pforte des Grauens** bereist (siehe **MdD 37 ff.**), so dass sie spätestens jetzt dem Boron-Tempel Bericht über die Ereignisse in Maraskan und das verschwundene Endurium erstatten sollten. (Besser aber, Ihre Helden haben das schon Monate zuvor hinter sich gebracht).

Punin für den eiligen Leser
Stadtherr: Abdul Assiref von Punin
Einwohner: ca. 20.000, davon etwa 2.000 Tulamiden (darunter viele Novadis) sowie je ca. 200 Elfen und Zwerge
Wappen: zwei gekreuzte goldene Schlüssel auf grünem Grund
Tempel: **Boron** (Puniner Ritus), **Tsa**, Hesinde, Rahja, Phex, Praios, Rondra, Ingerimm, Peraine, Travia, Efferd; Schreine von Marbo, Mada, Nandus, Aves, Etilia, Bethaus des Rastullah
Besonderheiten: Eslamidische Residenz, Madathermen, Gladiatorenschule, Arena für Pferde- und Wagensport, Yaquirbühne, *Academia der Hohen Magie*
Stimmung in der Stadt: kulturell eine bunte Mischung aus Tulamiden, Novadis, Mittelreichern, Altreichern, Zwergen und Elfen, sehr magieoffen und geschäftstüchtig. Spannungen zwischen 'Pfeffersäcken' und altem Adel, Arm und Reich, Zwölfgötter- und Rastullahgläubigen.

Die Hauptstadt Almadas ist für aventurische Verhältnisse eine regelrechte Großstadt mit einem bunten Völkergemisch und regem Treiben auf den Straßen. Angesichts des mehrwöchigen Aufenthaltes müssen Sie möglicherweise einige Szenen in der Stadt improvisieren, insbesondere für jene Helden, die an den endlosen Diskussionen der Magier und Geweihten weniger Interesse haben – oder partout nicht zugelassen wurden.

Eine ausführliche Beschreibung Punins finden Sie in der Spielhilfe **Das Königreich Almada** auf den Seiten 37–49.

Außerdem sei auf drei besondere Termine hingewiesen: Vom 17. bis 20. Ingerimm finden beim *Großen Turnier von Punin* die bedeutendsten Wagenrennen und Reitturniere des Kontinentes statt. Der 21. Ingerimm ist der *Tag der Waffenschmiede*, den menschliche und zwergische Schmiede für ihre Gesellprüfungen und Meisterstücke nutzen und später auch in Punin feilbieten. Und vom 1. bis 7. Rahja wird das *Fest der Freuden* gefeiert, in dessen Umfeld im Yaquirtal wochenlang Weinfeste stattfinden.

Das Pentagrammaton

Die *Academia der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin* ist eine der größten Magierschulen Aventuriens. Im sogenannten Pentagrammaton, dem Hauptgebäude der Akademie, finden sich neben der Konventshalle vor allem Ritualräume, Laboratorien und Bibliotheken. Im ebenso großen Anbau liegen Lehrsäle, Konferenzräume und die völlig überbelegten Privaträume.

Gebäude und Räumlichkeiten

Der Elfenbeinturm

Der Elfenbeinturm wurde fünf Stockwerke über dem Hauptgebäude von einem Dschinn errichtet. Er dient ungehinderten magischen Analysen und astronomischen Untersuchungen und darf nur in Begleitung eines Magister Magnus der Akademie betreten werden.

Akademiebibliothek

Die bestens sortierte Bibliothek der Akademie enthält etwa 10.000 Bücher und weitere 4.000 Schriftrollen. Stellen Sie sich darauf ein, dass ein Spieler-Magier hier jede freie Minute seiner Zeit verbringen möchte. Neben Übersetzungen vieler Standardwerke aus bosparanischer Zeit finden sich in der Schatzkammer folgende Dokumente, allesamt durch mehrere (teils experimentelle) Zauber geschützt:

- die fast vollständigen *Manuskripte von Tqelin-Ra'id*, der angeblich einzig erhaltene Text, der mit der Siedlung aus dem Güldenland mitgebracht wurde: ultimative, wenn auch extrem ritualisierte Beschwörungskunst (Dämonen, Elementarherren, Astralgeister, Heilige, Halbgötter, Satinav)
- eine der drei Urschriften des *Arcanums* (in Alt-Güldenländisch) (siehe **DMB X**)
- eines der drei Exemplare des *Groszen Elementhariums* (siehe **DMB XV**)
- eine Abschrift von Pher Drodonts *Compendium Drakomagia* (siehe **DMB XII**)
- die hauseigene Abschrift von Alaar Zhavinos *Codex Emeraldus* (siehe **DMB XII**)
- eines der Originale des *Liber Methelessae* (siehe **DMB XVI**)

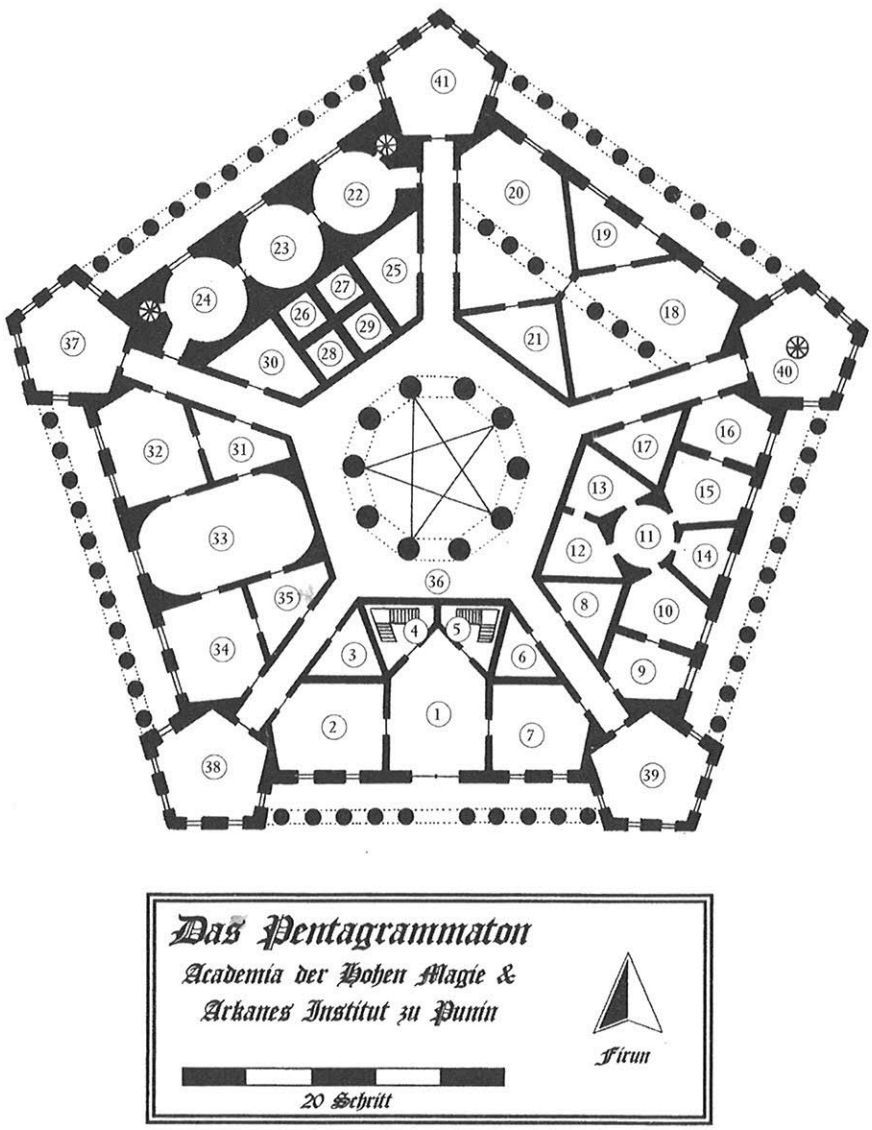
Machen Sie einem (möglichst sonst weniger beschäftigten) Helden vor allem den *Codex Emeraldus* mit seinen Eintragungen zu 'Rubin' und 'Onyx' (orientieren Sie sich bitte an den Texten in **MWW 165ff.**) zugänglich. Wichtig sind auch die *Manuskripte von Tqelin-Ra'id* (bezüglich Satinav). Zum *Arcanum* und zum *Elementharium* gibt es reichlich (auch weltliche) Folgeliteratur, damit auch ein Laie Entdeckungen machen kann (z.B. ein Krieger oder Streuner, der sich notgedrungen für Magie interessiert). Die Bibliothek steht prinzipiell allen Konventsteilnehmern offen, wobei 'weniger vertrauenswürdige' Besucher (worunter neben den meisten Schwarzmagiern auch der *Vierte Gezeichnete* fallen könnte) ständig betont unauffällig beobachtet werden. Und natürlich braucht man einen triftigen Grund, um eines der selteneren oder wertvollen Werke einzusehen – ein Ansinnen, das eventuell auch Dutzende anderer Zauberer haben ...

Laboratorien

In der ganzen Innenstadt finden sich Gebäude, die im Erdgeschoss weder Tür noch Fenster haben und die durch unterirdische Gänge miteinander und mit dem Pentagrammaton verbunden sind. Auffällig sind insbesondere der von Gespenstern heimgesuchte *Robarius-Turm*, vor etwa 80 Jahren bei einer magischen Katastrophe ausgebrannt, und das vor 100 Jahren abgebrannte Urkloster der *Mephaliten*. In einem abgelegenen und momentan nicht genutzten Teil dieses Labyrinths unter der Stadt haben die Borbaradianer unter Azaril Scharlachkraut ihre Operationsbasis eingerichtet, da sie dort kaum entdeckt werden können.

Viele dieser (unterirdischen oder nicht direkt zugänglichen) Orte bergen Laboratorien, versperrt durch CLAUDIBUS, OBJECTOFIXO oder reversalisierte BAND UND FESSEL, getarnt durch WIDERWILLE, Unsichtbarkeit oder Illusionen, geschützt durch Kennwörter, Auslöser oder Dschinne – oder gar verteidigt durch überraschende metamagische Anwendungen von ARCANOVI, APPLICATUS oder REVERSALIS. Mit Beziehungen zu den Eigentümern kann man (als berühmter Held) durchaus Zutritt erhalten. Und natürlich kann das *Vierte Zeichen* Schlösser öffnen, sofern sie 'nur' mit einem CLAUDIBUS gesichert sind.

Die meisten Einrichtungen forschen im Bereich der Metamagie, der magischen Beeinflussung von Zaubern sowie deren gezielter Ver-



änderung. An Vollmondnächten umflackert grünes *Famerlorsfeuer* die Dachspitzen, ohne dass ein Gewitter in der Nähe wäre. Das ist zwar ein völlig harmloses Phänomen, wird aber von Ortsfremden immer wieder misstrauisch beäugt, während sich die Puniner davon schon längst nicht mehr aus der Ruhe bringen lassen.

Kraftlinien

Als Fran-Horas die Akademie gründete, ließ er sie anscheinend genau auf einem wichtigen Knotenpunkt einiger Kraftlinien bauen: den schon bekannten Linien *Elfenfaden* (auch *Basilius-Linie* genannt, siehe **MdD 185**), den Ausläufern einer Linie des *Elementaren Hexagramms* (von Rohezals Turm zu Domaris' Turm) und einer schwächeren Linie, die Punin mit der Gorischen Wüste verbindet. Gerüchteweise befindet sich unter der Akademie eine *Dunkle Pforte* (siehe auch **MGS 13**), die die Magierakademien von Kuslik und Fasar mit Punin verbindet.

Selbstverständnis

"Was die Puniner nicht kennen, das gibt es nicht", heißt es in der Welt der Magiergilden, und mit dieser Einstellung treten die Abgänger der Akademie (zu deren berühmtesten *Mephal*, *Taphîrel Ar'Ralahan* und *Robak von Punin* gehören) auch auf. Die wohl angesehenste Magierschule Aventuriens legt sich auf kein Spezialgebiet fest, zeigt sich offen für Anregungen der anderen Gilden und sammelt auch ungewöhnliches Wissen über den nivesischen Totenkult oder mohischen Schamanismus. Aber gerade das hat dazu geführt, dass der Wissensschatz der Akademie seinesgleichen sucht.

Borbaradianische Artefakte

Im Zentrum der Aula sind in einer Vitrine ein Dutzend borbaradianische Artefakte ausgestellt. Sie werden von vier Adepten der Grauen Stäbe bewacht, die Tag und Nacht Wache stehen. Die Vitrine ist gezielt antimagisch gebaut: Koschbasalt, Stahl und Bergkristall.

Folgende Artefakte sind ausgeschildert: Arkaniumnägel zur Untotenbindung, nichtschmelzende Eiswaffen, maraskanisches Mutationsgestein, mit MAGISCHEM RAUB aufgeladene Waffen, eine Nachbildung von Borbarads Zauberstab *Sharralmor* und sogar eine Nachbildung des auf Maraskan erbeuteten Charyptoroth-Schwertes *Yamesh-Aqam*.

Sie können diese Liste gerne um sonstige Artefakte ergänzen, die Ihre Gruppe im Kampf gegen Borbarad erbeutet und bei irgendeiner Institution abgegeben hat. Unterstützen Sie zudem jeden Verdacht eines Spielers, Borbarad oder seine Schergen könnten versuchen, diese Artefakte zu rauben.

Weitere Informationen zum Pentagrammaton finden Sie in **Das Königreich Almada** auf den Seiten 87–89.

Legende

Die Nummerierungen in der Karte und in der Legende werden auch im Abenteuertext verwendet.

1 Eingangshalle
2 Wohn- und Gesprächskabinett
3 Instrumenten- und Gerätezimmer
4 Treppe zum ersten Obergeschoss
5 Treppe zum ersten Untergeschoss
6 Gewänderkammer
7 Verwaltungsstube
8 Archiv
9 Arbeitskabinett der Magister
10 Arbeitskabinett der Spektabilität
11 Kartenraum
12 Halle des Weißen Auges
13 Halle des Schwarzen Auges
14 Teezimmer
15 Arbeitskabinett der stellvertretenden Spektabilität
16 Arbeitskabinett der Magister
17 Artefaktekammer
18 Refektorium
19 Küche
20 Großer Lehrsaal
21 Kleiner Lehrsaal
22 Übungs- und Prüfungsraum (*m. controllaria*)
23 Übungs- und Prüfungsraum (*m. phantasmagorica*)
24 Übungs- und Prüfungsraum (*m. curativa*)
25 'Waffenkammer' (Tinkturen, Tränke, Gifte, etc.)
26–29 Laboratorien des Fran-Horas (versiegelt)
30 Physiologische Untersuchungskammer
31 Orbitarium
32 Schrein der Hesinde
33 Aula
34 Kleine Bibliothek
35 Demonstrations- und Exponatesaal
36 Große Konventshalle
37–41 Ritualräume und Laboratorien
37 Kristallomantie
38 Metallurgie
39 Elementarmagie
40 Artefaktemagie
41 Alchimistisches Labor

Das beste Haus am Platz

Um die Gezeichneten als Ehrengäste begrüßen zu können, haben die Magiergilden und die Organisatoren des Geweihtenkonklaves alle Register gezogen. Auch an der Unterkunft wurde nicht gespart – die Helden werden im Hotel *Yaquirien* (Q10/P10) einquartiert. Je nach Größe Ihrer Gruppe wurden hier ein oder zwei Suiten reserviert. Die Helden befinden sich damit in der komfortablen Lage, nicht erst lange eine Herberge suchen zu müssen, wie es bei vielen anderen Gästen der Konvente der Fall ist. Punin mag eine Großstadt sein, aber bei einem Ansturm von annähernd 1.000 Magiern, Geweihten und Gelehrten werden auch hier die Kapazitäten knapp (zumal die meisten Magier Wert darauf legen, in adäquater Umgebung abzusteigen).

An der Rezeption überreicht man den Helden ein Schreiben, in dem die Magiergilden alle Konventsteilnehmer für den heutigen Abend (dem 14. Ingerimm) zu einem Treffen in ungezwungener Atmosphäre in das Akademiegebäude zu Punin, das sogenannte *Pentagrammaton*, einladen.

Ein ungezwungener Abend

Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden die Einladung für den Abend annehmen. Sollte das nicht der Fall sein, können Sie für den Abend einige Szenen in der Stadt improvisieren. Die Kontrollen finden dann eben erst am nächsten Morgen statt. In jedem Fall hört der Regen gegen Abend auf, so dass man sich beruhigt ins Freie wagen kann.

Ins Pentagrammaton

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Stadt der vereinten Gegensätze befindet sich unübersehbar in Aufregung. Zwischen den Fachwerkhäusern und den Ziegelbauten

mit flachen Dächern patrouillieren Reiter in Gruppen durch die Straßen. Allenthalben herrscht das übliche Gedränge von Mittelreichern, Novadis, Zwergen und Elfen, doch das Theaterviertel im Zentrum wird von Almadanischen Pikenieren kreisförmig abgesperrt, die euch erst nach Kontrolle eurer Einladungen passieren lassen.
Vorbei an den Wachen gelangt ihr in das Theaterviertel, wo im Süden das Pentagrammaton liegt: ein dreistöckiges Gebäude aus graugrünem Raschtulsmarmor, mit dem Grundriss eines Fünfecks, umgeben von einer Schutzmauer. Über dem Zentrum erhebt sich der sprichwörtlich gewordene Elfenbeinturm. Innerhalb der Mauer findet sich ein Anbau im Yaquirtaler Stil, flächenmäßig etwa dem Haupthaus entsprechend.
Am Portal in der Mauer halten zwei Dutzend Ordensleute von den Grauen Stäben Wache, doch die Kontrolle aller Gäste erfolgt durch vier grimmig aussehende Magier in weißen Kutten.
In der Nähe lungern etliche Leibwächter und Söldner herum, größtenteils Südländer. "Kein Gefolge! Nur Gildenmagier und von einem Gildenrat schriftlich geladene Gäste", hört man immer wieder.
Über dem Portal ist übrigens eine von Rohals bekanntesten Weisheiten eingemeißelt: *'Auch diese Worte vergehen!'*

Geben Sie den Helden Zeit, über diese Worte nachzudenken, während sie anstehen. Es gibt Gelehrte, die nur diesem Satz ihr ganzes Leben gewidmet haben – und die Helden werden dem Mann begegnen, der ihn gesprochen hat. Damit andere Helden ebenfalls eingeladen werden, muss interveniert werden. Andere Aventurier können nicht beurteilen, was ein Gezeichneter für seine selbstverständlichen Begleiter hält. Dies ist ein rein rollenspielerisches Hindernis; wir gehen ausdrücklich davon aus, dass letztlich alle Helden teilnehmen dürfen. Notfalls können alte Bekannte der Helden wie zum Beispiel *Dschelef ibn Jassafer* (siehe **RdF 131** und **168 f.**) oder *Salpikon Savertin* (siehe **MdD 251**) dafür sorgen, dass allen Helden die Teilnahme gewährt wird.

Leibesvisitation

Die Posten sind die *Pfeile des Lichtes*, die Dämonenjäger der Akademie Beilunk. Alle Gäste werden in ein kleines weißes Zelt gebeten. Dabei überschreitet man übrigens eine Mindoriumrute, die mittels APPLICATUS jeden Dämon identifiziert und sofort mit Kampf- und Bannmagie belegt. Die Magier untersuchen, dem Aufruf Dexter Nemrods folgend, Teilnehmer auf Dämonenmale und andere Zeichen. Auch diesen erfahrenen Magiern ist es nicht möglich, jeden Gast mit Hellsicht zu überprüfen – aber bei der geringsten Ungewöhnlichkeit geschieht das. Völliges Entkleiden wird vorausgesetzt. Auf Rückfragen, die ihre Integrität betreffen, kontern sie herrisch: "Wir haben uns als erste untersuchen lassen – von den Grauen Stäben, nebenbei bemerkt. Weitere unangebrachte Zweifel? "
Kommt es angesichts ihrer Arroganz zu Streitereien, taucht fast sofort *Lanzelind Heilenhorst*, Hauptfrau der *Pfeile des Lichtes*, mit weiteren vier Kampfmagiern auf, entschlossen und wahrscheinlich jederzeit in der Lage, Quitslinga und von Borbarad persönlich beherrschte Marionetten abzuwehren.
Jeder Konventsbesucher, der die Kontrollen besteht, erhält eine kleine Plakette aus Blutulmenholz mit eingelassenem Pentagramm aus Mondsilber, mit der er für die Dauer des Konvents ohne weitere Kontrolle Zutritt zum Pentagrammaton hat.

Angesichts des *Ersten Gezeichneten* kommt es zu folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du hast gerade damit begonnen, Dich zu entkleiden, um die Kontrolle der *Pfeile des Lichts* über dich ergehen zu lassen, als einer der Weißmagier plötzlich stutzt. "Da war doch vorhin bereits ein Rubinauge", zischt er seinen Kollegen zu, und bevor du weißt, wie dir geschieht, sind die vier Kampfmagier um dich herum in Kampfposition gegangen, jeder mit der rechten Hand an seiner linken Schulter.

"Da Ihr den Konvent bereits betreten habt, solltet Ihr jetzt besser eine wirklich gute Erklärung parat haben", schnarrt einer von ihnen dir entgegen. Du hast wenig Zweifel daran, dass eine einzige falsche Bewegung ausreichen würde, um dich in einen Haufen Asche zu verwandeln.

Der borbaradianische Magier *Torben Dergeler*, der als Asfaloth-Paktierer seine Gestalt fast nach Belieben ändern kann, hat sich mit dem Aussehen des Ersten Gezeichneten Zutritt zum Pentagrammaton verschafft. Da er kein offensichtliches Dämonenmal trägt (siehe Personenbeschreibung auf Seite 252, *Blutige Sieben*), konnte er die Kontrollen problemlos passieren. Einmal in der Akademie angekommen, nutzte er den ersten unbeobachteten Moment, um die Maske fallenzulassen.
Torben ist im Gefolge von *Azaril Scharlachkraut* (siehe **MdD 201**) in die Stadt gekommen. Die Elfe wird in der Nacht als Schädeleule in das Pentagrammaton fliegen und ihre Habseligkeiten von Torben in Empfang nehmen. Azaril bezieht dann heimlich ein (bis jetzt) versiegeltes Labor in den weitläufigen Kellern der Akademie.

Wenn der Rest der Gruppe an dieser Stelle beteuert, dass dies wirklich ihr Gefährte ist, beruhigen sich die Gemüter der Kampfmagier schnell wieder. Treten die Helden allerdings zu selbstherrlich auf, kann es leicht passieren, dass sie festgesetzt werden und erst nach einstündiger Befragung (mit massivem Einsatz von Hellsichtsmagie) den Konvent betreten können. Eine Suche nach dem Doppelgänger bleibt natürlich erfolglos, aber die Helden haben einen ersten Hinweis darauf erhalten, dass hier nicht jeder ist, was er zu sein vorgibt.

Im Park

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schon im beleuchteten Park der Akademie stehen zahllose Gruppen diskutierender Magier zusammen. Auffällig viele tragen Bannschwerter oder Magierfloretts. In den Beeten blühen hüfthohe, gebogene, schwarze Stängel, von denen Girlanden weißer Glockenblüten hängen. In ihrer Mitte steht eine Statue des Erzmagiers Basilius.
Die graugrünen Mauern der Akademie weisen keine Fugen auf.

- *Pflanzenkunde:* Die Blume *Rohalssiegel* soll angeblich bei Rohals Verhüllung entstanden sein, als der Weise eine Alraune mit seinem schwarzen Siegel kennzeichnete und es darunter vergrub.
- Mit einer gelungenen *Gesteinskunde-* oder *Baukunst*-Probe kann man darauf schließen, dass dieses Gebäude nicht natürlich entstanden sein kann. Tatsächlich wurde die Akademie durch Dschinne errichtet.

Ein besonders rondra- oder hesindegefälliger Held kann vor der Basilius-Statue fasziniert stehen bleiben und einen starren Blick bekommen, während sich vor seinem inneren Auge folgende Szenen abspielen.

Die Vision

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Während du noch die Statue des Erzmagiers betrachtet, verschwimmt die Welt auf einmal vor deinen Augen. Du bist nicht mehr im Park der Puniner Akademie, sondern stehst vor einer bizarren Stufenpyramide mitten im Dschungel. Nur Basilius ist noch da – und er trägt ein Schwert. Das zweifellos faszinierendste Schwert, dass du je gesehen hast. Es ist ein in unwirklichem Licht gleißender Anderthalbhänder mit springenden Löwinnen als Parierstangen. Ihre Hinterläufe liegen auf einer Balkenwaage. Was für eine Waffe!
Basilius der Große scheint dich nicht zu bemerken und stürmt an dir vorbei. Jetzt erst bemerkst du, dass ihm einige weitere Magier folgen, sechs – nein, sieben. Echsenwesen stellen sich ihnen in den Weg, doch sie halten dem geballten Ansturm von Stahl und Magie nicht lange stand.

Das Spiel auf dem Konvent

Die Gäste

Auf dem mehrwöchigen Konvent sind zu den Spitzenzeiten 600 Magiebegabte versammelt – beeindruckend, aber nicht zu vergleichen mit regulären Konventen in Friedenszeiten oder der Gesamtzahl von 5.000 Gildenmagiern. Angesichts so vieler Verräter und Überläufer macht sich natürlich jede gildenmagische Institution verdächtig, die nicht hochrangigste Vertreter entsendet. Andererseits konzentrieren die meisten Akademien ihre Mitglieder auf Forschung und Verteidigung. Gerade die Spektabilitäten der großen weißen Akademien des Reiches sind eigentlich unabkömmlich: Der Einsatz von Kampfmagie, Hellsichtszauberei und Antimagie kann jeden Augenblick kriegsentscheidend sein. Ebenso findet sich kaum jemand aus dem von Graf Uriels Heerzug erschütterten Bornland, überhaupt niemand aus Maraskan und (kurzfristig überraschend) auch nur wenige aus Aranien.

In den **Dramatis Personae** (ab Seite 244) finden Sie Kurzbeschreibungen der etwa 50 prominenten Magiebegabten. Viele Gäste treten mit ein bis drei Angehörigen ihrer Zunft im Gefolge auf, ganz zu schweigen von Sekretären, Dienern und – wenigen – Leibwächtern, die aber im Normalfall nur außerhalb des Pentagrammatons auftreten. Als nicht handlungsrelevant blieben etliche Akademien unerwähnt: Vertreter aus Nostria und Andergast und ähnlichen Gebieten haben aber eigentlich keinen Grund, dem Konvent fernzubleiben. Nehmen Sie **AZ** zu Hilfe, wenn Sie diese Personen auftreten lassen wollen. Insbesondere sollte ein Magierheld seinen Vorgesetzten oder alten Lehrmeister treffen können: "Mein Junge/Mädel, ich habe Euch ja schon immer prophezeit, dass Ihr Euch eines Tages zu weit vorwagen werdet."

Die Zitate dieser Meisterpersonen dienen ausnahmsweise nicht nur der Stimmung, sondern sind fast durchwegs Informationen: zur Aufarbeitung früherer Abenteuer oder zur Vorbereitung kommender. Außerdem finden sich jeweils Antworten zu den wichtigsten Themen des Konvents: **Borbarad (B)**, **Rohal (R)**, **Satinav (S)**. Sie werden feststellen, dass einige Spektabilitäten inzwischen weniger Erfahrung besitzen als Ihre Helden: Personen, die über zwei, drei Dutzend Kampf- oder Beherrschungsmagier gebieten, aber verglichen mit der Erfahrung und Macht eines Gezeichneten kaum 'Felderfahrung' aufweisen.

Hier ist auch eine gute Gelegenheit, in die Gruppe Nachfolger für Spielerhelden einzugliedern, die im Laufe der ersten Hälfte der Kampagne gefallen, zu alt oder zu 'gezeichnet' worden sind. Ebenso können Sie bereits (in Absprache mit den Spielern) Nachfolger für einzelne Helden aufbauen, damit die Spieler nach der Kampagne nicht wieder mit Anfängerhelden beginnen müssen und ohne jedes Wissen über Ereignisse, die Aventurien geformt haben.

Die Meisterpersonen im Spiel

Die Erfahrungen mit diesem Abenteuer haben gezeigt, dass es praktisch unmöglich ist, die Fülle an Meisterpersonen darzustellen, die den Konvent bevölkern. Als Meister stößt man schnell an seine Grenzen, als Spieler wird man von einer Vielzahl von Figuren erschlagen, die man sich gar nicht alle merken, geschweige denn unterscheiden kann.

Benutzen Sie die zahlreichen Figuren nur als Anregung. Setzen Sie Kontraste zwischen den Gilden, aber lassen Sie sich nicht zu ermüdenden Diskussionen zwischen Meisterfiguren hinreißen. Ausführliche Beachtung brauchen Sie nur recht wenigen Figuren zu schenken.

Zu nennen wären da vor allem *Rohezal*, *Lanzelind Heilenhorst*, *Olorand von Gareth-Rothenfels*, *Nostrianus Eisenkober*, *Prishya von Garlischgrötz*, *Tarlisin von Borbra*, *Dschelef ibn Jassafer*, *Aleya Ambareth* und *Thomeg Atherion*. Vergessen Sie auch die Vertreter der übrigen Repräsentationen wie den Geoden *Xenos* oder den Schamanen *Kailäkinnen* nicht, denn schließlich es bei diesem Konvent ein Novum, dass Nicht-Gildenmagier eingeladen werden. In jedem Fall sollten Sie sich vor Beginn des Abenteuers gründlich in die **Dramatis Personae** ab Seite 244 einlesen.

Am besten lernen Spieler und Helden die verschiedenen Magier durch individuelle Szenen oder Erwähnungen kennen – erweitern Sie nach Bedarf und Belieben die bereits vorgegebenen Szenen. Dabei muss eine Meisterperson nicht immer zentral in der Szene vorkommen, auch 'Nebenbei-Erwähnungen' ("Der erkältete Aleya Ambareth grüßt euch von weitem." oder "Ihr seht Tarlisin von Borbra bei einer Gruppe junger Magier, in ein offenbar sehr heiteres Thema vertieft.")

Es hat sich außerdem bewährt, einen Spieler zum Co-Meister zu erklären und diesem die Verantwortung für eine bestimmte Anzahl Meisterpersonen zu übertragen. Auf diese Weise lassen sich Grundsatzdiskussionen deutlich besser veranschaulichen, als wenn Sie selbst beide Kontrahenten darstellen müssten.

Eine Übersicht über die Titel der verschiedenen Magierränge finden Sie in **MWW 189**.

Handlungen der Meisterpersonen

Die meisten Spieler und sogar ihre Meister betrachten es als normal, dass Szenen grundsätzlich dem Fortlaufen der Handlung dienlich sind und Meisterpersonen sich daher in diesem Sinn verhalten. Für die stimmige Darstellung einer ganzen Welt sind aber auch Verhaltensweisen notwendig, die nur dann sinnvoll erscheinen, wenn man sie vom Standpunkt der Meisterperson betrachtet.

- In den letzten Abenteuern der Kampagne werden Magier, Geweihte, Heerführer und Herrscher auftreten, für die keineswegs klar ist, dass die Helden das Zentrum der Geschichte sind. Daher werden sie sie – nicht anders als es Spieler täten – misstrauisch überprüfen oder neugierig als Informationsquelle behandeln. Und da sie völlig andere Interessen zu wahren haben, werden auch ihre Handlungen störend, missverständlich oder fremdartig wirken. Übertreiben Sie dabei nicht: Versuchen Sie die Balance zu finden zwischen rein auf Handlung orientiertem Spiel und rollenspielerischer Simulation des Kontinentes.
- Lassen Sie die Spieler diskutieren und interpretieren. Lassen Sie sie an Arbeitskreisen teilnehmen, in der berühmten Bibliothek studieren oder gar selbst Vorträge halten.
- Versuchen Sie die Zerstrittenheit der Magiergilden darzustellen. Unter den Gildenmagiern lassen sich etwa ein halbes Dutzend Charaktertypen unterscheiden: unduldsame Dämonenjäger und weise Vorbilder, noch vom schnellen Vorstoß und der Brutalität der Borbaradianer Schockierte, verschrobene Gelehrte und liberale Menschenfreunde, deren Toleranz ihnen hartes Durchgreifen verbietet, hemmungslose Forscher und eiskalte Machtmenschen.
- Wann immer ein Gespräch 'gut läuft', kommt ein fanatischer Weißmagier oder ein freidenkerischer Schwarzmagier (bevorzugt einer der Brabaker Dämonologen) hinzu; darauf wird betreten das Thema gewechselt, es kommt zum Streit, oder der Hinzugekommene ruiniert jede Einigung mit seinen Thesen.
- Spielen Sie die Standesdünkel der Magier, die, wann immer möglich, in Bosparano disputieren, in jedem Fall aber hemmungslos Fachausdrücke verwenden. Manch ein Gelehrter, der ungestört plaudern will, weicht gar ins Alt-Güldenländische, Tulamidya oder Zhayad aus! Einige Fachausdrücke, mit denen Metamagier wie Prishya von Garlischgrötz, Robak von Punin, Aleya Ambareth, Salandrion Farnion Finkenfarn, Firlionel Nachtschatten und Dirial von Zornbrecht-Lomarion nur so um sich werfen, sind 'Magiekonzentratoren', 'Astralkollidoren', 'Vortexwirbel', 'magische Eruptionen', 'Magodynamik', 'limbische Parallelphänomena', 'kritische Essenz', 'Struktur der Magie' oder 'kleinstes magisches Quantum'.
- Es gibt Sitzungen des Plenums, Vorträge, Diskussionsrunden, Konferenzen, Teerunden, gemeinsame Studien in Laboratorien und philosophische Fachsimpeleien während einer Partie *Pentagramma*.

● Manche Gelehrte verschwinden tagelang in den Bibliotheken und weitläufigen Tunnelanlagen. Es gibt Geheimtreffen und Rendezvous im Park, in Kellern, im Theater oder bei der Arena oder sogar außerhalb der Stadt.

Dämonologische Etikette

Um die Differenzen der drei Magiergilden darzustellen, benützen Sie ein sehr einfaches Stilmittel: die Benennung der Erzdämonen. Weißmagier benützen grundsätzlich nur Umschreibungen; sie glauben, dass wiederholte Nennungen von Beschwörernamen zu einer Beschwörung führen können. (Aus diesem Grund sprechen ja viele Aventurier auch nur von 'dem Bethanier'.) Graumagier beschränken sich aus gleichem Grund auf die mythologischen Namen in Zelemya und Ur-Tulamidya. Schwarzmagier halten diese Vorsicht für gefährlich naive Feigheit und für den Grund, warum die anderen Gilden Dämonen und ihren Beschwörern immer wieder ratlos gegenüberstehen. Wer Dämonen bezwingen will, muss sie beherrschen – und darf sie nicht fürchten.

Zhayad	Zelemya	Typische Beinamen
Tyakra'man	Blakharaz	Herr der Rache
Xarfai	Belhalhar	Jenseitiger Mordbrenner
Gal'k'zuul	Charyptoroth	Unbarmherzige Ersäuferin, Herzogin der Nachtblauen Tiefen
Thezzphai	Lolgramoth	Die Rastlose, Herrin der Ruhelosigkeit
Tijakool	Thargunitoth	Herrin der Untoten
Iribaar	Amazeroth	Vielgestaltiger Blender, Herr des Wahnsinns
Nagrach	Belshirash	Eisiger Jäger
Calijnaar	Asfaloth	Herzogin des Wimmelnden Chaos
Zholvar	Tasfarelel	Gieriger Feilscher, Herr des Neides
Mishkhara	Belzhorash	Monarchin des Ewigen Siechtums
Widharcal	Agrimoth	Schänder der Elemente
Dar-Klajid	Belkelel	Herrin der Schwarzfaulen Lust

Inhalte

Die Tagesordnung

Die Gestaltung der jeweiligen Tagesordnung bleibt Ihnen als Meister weitgehend selbst überlassen. Die Anordnung der Szenen an den jeweiligen Tagen ist nur als Vorschlag zu verstehen, allerdings bauen diese zum Teil aufeinander auf, daher achten Sie bitte darauf, ob die Szenen noch Sinn geben, wenn Sie diese umstellen.
In jedem Fall sollten Sie ab und an einige Themen parallel stattfinden lassen – auch die Gezeichneten sollen merken, dass sie nicht überall anwesend sein können.

Die Referate

Exemplarisch für die Forschung der Gildenmagie haben wir hier einige gekürzte und in Auszügen wiedergegebene Referate vorbereitet. Bei diesen Referaten sollten stets ein Großteil der Helden anwesend sein! Es empfiehlt sich, ein oder zwei der Helden ebenfalls mit der Vorbereitung eines Referats zu ehren, möglichst zu Erkenntnissen aus der Kampagne, vielleicht aber auch zu einem eigenen Forschungsthema. *Dschelef ibn Jassafer* wird in jedem Fall den *Ersten Gezeichneten* bitten, mit ihm ein Referat zum Thema 'Kraftlinien' auszuarbeiten (siehe Seite 131). Die Vorträge dauern jeweils ein bis zwei Stunden – aber das übersteigt wohl jedes Rollenspiel.
Angesichts der anwesenden Laien werden die Vorträge in Hochgarethi gehalten, was zu deutlichem Murren bei vielen Magiern führt.

Magierbosparano

ab origine: ursprünglich, von Anfang an
ad infinitum: ins Unbegrenzte
Aeternom: (semi-)permanent wirkendes Artefakt
Affinität: Verwandtschaft, Ähnlichkeit
Alchymicum: Erzeugnis der Alchimie
applicieren: anwenden
Archodaimon: Erzdämon
Arkanogenese: Erschaffung des Artefakts
Astrilith: magiespeichernder Kristall
Augur: Besitzer/Nutzer eines Schwarzen Auges
Benefaction: Verbesserung
Cantus (pl. Canti): Zauberformel
Cantus catalytis: verankernder Spruch
Cantus effectionis: wirkende Formel
Canti collectionis: gesammelte Formeln
Canti similaris: gestapelte Formeln
Chymik: Profane Alchimie
Collega: Kollege bzw. Kollegin
Communis magica: magische Gemeinschaft
conjurieren: beschwören
contemplieren: nachdenken
Conventus: Konvent
Deliberatio: Verbot der Nutzung von Lehreinrichtungen
delicat: kompliziert
Disvocatio: Ausschluss von allen höheren Ämtern / Annullierung bestehender Titel
Domäne: Herrschaftsbereich eines Erzdämonen
Elixier: Trank mit Zauberwirkung
ergo: demnach, also, folglich
Examinatio: Analyse
Expurgico: Gildenausschluss
Familiari: Vertrautentiere
Focus: Traditionsartefakt, Artefakt, das magische Kräfte bündelt
Formula/-e: Formel /-n
Fugazität: Flüchtigkeit
Heptasphaira: die Siebte Sphäre
Heptessentia: siebtes Element
Hermetik: Zauberei allgemein (veraltet)
Homunculus: künstliches, menschenähnliches Wesen, Golem
Hypervehemenz: additive Auslösung gestapelter Formeln
idem: auch/gleich
in essentio: im Kern
in exemplum / exemplum gratia: zum Beispiel
Impensation: gebundene permanente Astralenergie
incantieren: aufsagen
inducieren: hervorrufen, einleiten
Ingredienz: Zutat einer Rezeptur
invocationes daemonum: Dämonenbeschwörungen
invocieren: beschwören (auch: zaubern allgemein, Kraft fließen lassen)
Katalysator: Substanz, die Reaktionen beschleunigt/verstärkt.
kleinstes magisches Quantum: kleinste gedachte Menge an Magie, 'Astralpunkt'
Laboratorium: Alchimistenwerkstatt
Magica clarobservantia: Hellsichtsmagie
Magica combattiva: Kampfmagie
Magica communicatia: Verständigungsmagie
Magica conjuratio: Beschwörungsmagie
Magica contraria: Antimagie
Magica controllaria: Beherrschungsmagie
Magica curativa: Heilmagie
Magica destructiva: Schadensmagie
Magica invocatio: Beschwörungsmagie
Magica invocatio elementharii: Beschwörung von Elementarwesen
Magica moventia: Bewegungsmagie, Merkmal Telekinese
Magica mutanda: Verwandlungsmagie, Merkmal Lebewesen/Form
Magica necromantia: Totenbeschwörung
Magica phantasmagorica: Illusionsmagie
Magica sphairologia: Limbusmagie
Magica temporalia: Zeitmagie
Magica thaumaturgia: Artefaktzauberei, Hohe Magie
Magica transformatorica: Veränderungsmagie, Merkmal Objekt
Magna Opera (Ez. Magnum Opus): Große Werke, Kronen der Magie
Meditatio communalis: Astrale Meditation
Meditatio magna: Große Meditation
Methodes sanguines: Blutmagie
monophil: kann nur von einem einzigen Träger angewandt werden
Narcoticum: Rauschmittel
Nodices Carmates Causali: Karmatische Kausalknoten
Nodix (pl. Nodices): Kraftknoten
Obsekrator: Beschwörungen auslösendes Artefakt
Okkupation: Beseeltheit (Dinge) / Besessenheit (Wesen)

Optolith (auch: Arkanoskop): Schwarzes Auge
pars sicariae: Teil des Sikaryan
perfluktuieren: durchströmen
Perturbatio: Verwirbelung
Phonik: Anzahl der wirkenden Sprüche im Artefakt: mono- /bi -/tri-phonisch
Porta aitherica: Tor in den Limbus
Potentia: Kraft, Macht
Präservanz: Wirkungszeitraum der gespeicherten Sprüche: einmalig, aufladbar,
primordial: ursprünglich
prolongieren: verlängern
Rehermetifikation: Wiederaufladung
Signum: Zeichen
sine dubio: zweifellos
Spectabilitas: Spektabilität
Tertiasphaira: die Dritte Sphäre
transproprietarisches Magnum opus: das 'Große Werk der Elementumwandlung'
ultima occasio: günstigste Vorgaben zur Artefakterschaffung
Visitation: magische Analyse
Xenophon: unbekannte wirkende Formel

Wieder verschwimmt die Szenerie. Dieses Mal befindest du dich in einem großen Raum mit grob behauenen Wänden. In der Mitte steht ein riesiger, archaischer Kessel, um den sich Basilius und seine Begleiter versammelt haben. Einige sind verwundet. Basilius lässt das Schwert in den Kessel sinken. Du kannst sehen, wie der Erzmagier und seine Gefährten die Lippen bewegen, aber du hörst keinen Laut. Nach einer Ewigkeit, so kommt es dir vor, greift Basilius der Große in den Kessel und hebt einen Kelch heraus, den er an einen seiner Begleiter weiterreicht. Dann einen zweiten. Dies wiederholt er solange, bis jeder seiner Begleiter einen Kelch in der Hand hält.
Unvermittelt holt dich die Realität zurück. Du stehst wieder im Garten des Pentagrammatons. Deine Gefährten haben sich einige Schritt weiter gerade umgedreht, um zu sehen, warum du stehen geblieben bist. "Eine beeindruckende Statue, nicht wahr?" fragt ein dicklicher Magier mit langem grauem Bart und Haupthaar in roter Robe, der gerade hinzugetreten ist und wohl deinen Blick bemerkt hat. "Und so lebensecht. Wenn man bedenkt, dass die Statue lediglich der Ersatz für die des Akademiegründers Prinz Fran von Bosparan war ... Wie? Ja, genau. Fran-Horas, der die Erste Dämonenschlacht auslöste."

Der grauhaarige Magier ist der Wissensbewahrer Magister Magnus *Sirdon Kosmaar* (siehe Seite 247), der während des Konvents als Zeremonienmeister fungiert. Er begrüßt die Gruppe routiniert höflich und bittet um Verständnis für die Sicherheitsmaßnahmen. Gildenmagier unter den Helden, die nicht der Gildenordnung entsprechend gekleidet sind, wird er eher skeptisch taxieren und recht distanziert behandeln, aber nichts dazu sagen (Kosmaar hat die aktuelle Kleiderordnung der Gildenmagier selbst geschrieben).
Eine Plakette am Sockel der Statue erläutert, dass Basilius der Große das Schwert *Siebenstreich* in H'Rabaal einschmolz, um daraus die *Sieben Magischen Kelche* zu formen. Die Inschrift macht unmissverständlich klar, dass Basilius die Waffe in den Dunklen Zeiten davor bewahrte, in die falschen Hände zu fallen. Spätestens im Abenteuer **Siebenstreich** (in **Mächte des Schicksals**) werden sie sich mit dem Thema auseinandersetzen müssen.

Die Konventshalle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Zeremonienmeister Sirdon Kosmaar führt euch durch den Garten auf das Hauptgebäude zu. Wo immer ihr Grüppchen von Magiern passiert, verstummen schlagartig alle Gespräche. Ehrfürchtiges Gemurmel begleitet euch, aber auch einige abschätzende oder sogar veraächtliche Blicke.
Endlich betretet ihr die Halle der Akademie, die vom lauten Stimmengewirr der Gäste erfüllt ist: Hunderte von Magiern in Blau und Rot, jeder mit dem Zauberstab in der Hand!

Auch hier sind die Reaktionen auf die Gezeichneten durchaus geteilt – aber kalt lässt ihre Anwesenheit niemanden. Lassen Sie die Helden spüren, dass viele Magier noch nicht davon überzeugt sind, dass die Gezeichneten wirklich die größte Hoffnung im Kampf gegen Borbarad sein sollen – schließlich kann man aus den Prophezeiungen nicht erkennen, auf wessen Seite die Gezeichneten letztendlich stehen werden. Im Laufe des Konvents werden Ihre Helden aber auch die Zweifler überzeugen können.
Zeremonienmeister Sirdon Kosmaar stellt die Helden zunächst der Gastgeberin vor. *Prishya von Garlischgrötz* ist Convocata Prima der Grauen Gilde und Spektabilität von Punin und den Helden wahrscheinlich schon bekannt. Die Convocata begrüßt die Helden freundlich und dankt ihnen für ihr Kommen. Dann beginnt sie damit, die Gruppe einigen wichtigen Magiern (z.B. *Rohezal vom Amboss*, *Olorand von Gareth-Rothenfels* oder *Thomeg Atherion*) vorzustellen, sofern die Helden nicht schon von sich aus auf die Reihe alter Bekannter und Freunde aus der magischen Zunft getroffen ist. Der Abend sollte in erster Linie Gelegenheit für einige Wiedersehen und freundliche Gespräche geben. Anerkannte Experten werden die Meinung der Gezeichneten zu ihren Theorien einholen, aber es sollte auch einen Magier geben, der die Helden scharf kritisiert und sie für nicht vertrauenswürdig hält.
Wenn die Helden später die Akademie verlassen, bemerken sie einen Aushang direkt am Ausgang, der darauf hinweist, dass die offizielle Eröffnung beider Konvente am nächsten Tag zu neunten Vormittagsstunde hier in der Konventshalle stattfinden soll.

Interesse an den Zeichen

Viele der versammelten Forscher zeigen selbstverständlich ausgeprägtes Interesse an den *Sieben Zeichen* – wohlgemerkt: an den Zeichen, weniger an den Gezeichneten.
Es gibt zwar während des Konvents offizielle Untersuchungen der Zeichen sowohl vonseiten der Magiergilden wie auch der zwölfgöttlichen Kirchen, aber einige Interessenten ziehen es vor, in privater Umgebung mit den Gezeichneten zu sprechen. Spielen Sie hier einmal die rücksichtslose Neugier, die Spieler so oft an den Tag legen, gegen ihre Helden aus.
Olorand von Gareth-Rothenfels und Carolan Schlangenstab interessieren sich mehr für die seelischen Auswirkungen, und einige Hellsichtsmagier könnten Stunden damit verbringen, die Zeichen zu analysieren, während einige skrupellose Schwarzmagier am liebsten sofort das Seziermesser zücken würden.

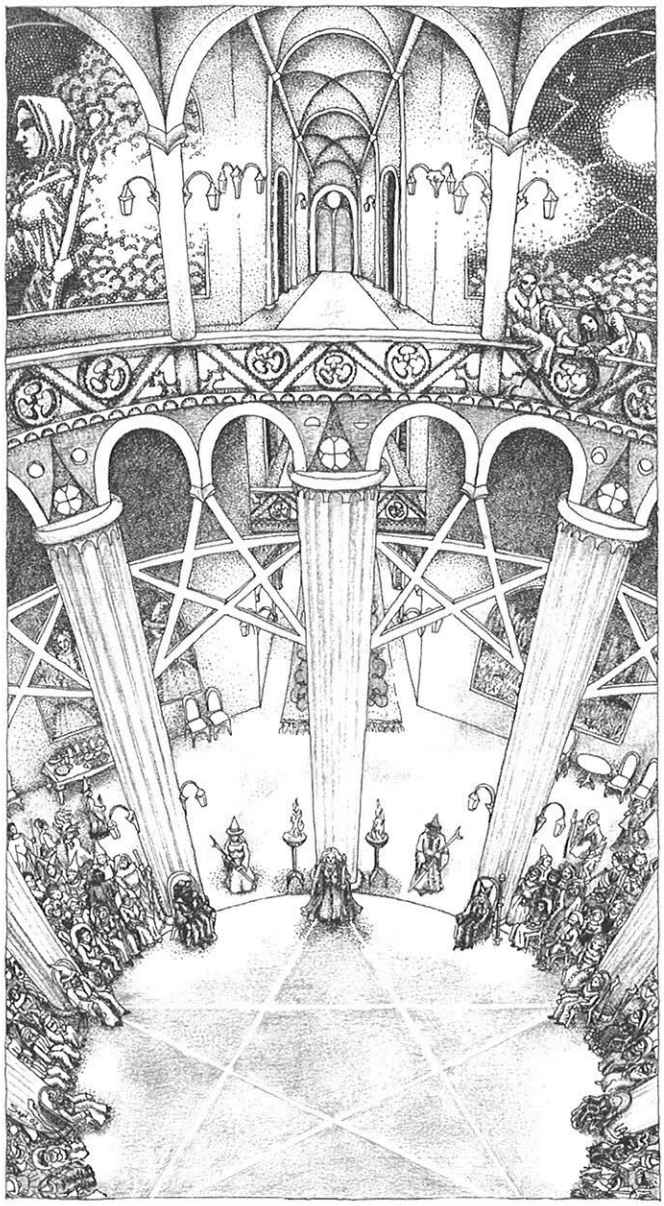
Nachtwachen?

Erkundigen sich die Helden nach den Sicherheitsmaßnahmen, insbesondere auch im Hinblick auf die borbaradianischen Artefakte, so wird ihnen versichert, dass sich die Pfeile des Lichts und der ODL bei der Bewachung der Akademie abwechseln. Man brauche sich also keine Sorgen zu machen, weitere Maßnahmen seien unnötig.
Salpikon Savertin lässt ein paar seiner verbliebenen Schatten (siehe **MdD** 188ff.) ebenfalls patrouillieren, wird das aber nicht an die große Glocke hängen ...

Der erste Tag (15. Ingerimm)

Die Konventseröffnung (morgens)

Wenn die Helden am Morgen des 15. Ingerimm in der Konventshalle ankommen, ist diese bereits gut gefüllt – und das nicht nur mit Magiern. Auch diverse Geweihte der verschiedenen Kirche haben sich eingefunden, wobei auffällt, dass es offensichtlich nur *sehr* wenige Praios-Geweihte über sich gebracht haben, eine Magierakademie zu betreten.



Amando Laconda da Vanya (siehe **RdF 83**), der natürlich genau weiß, wie wichtig es in diesen Zeiten ist, dass auch die Praios-Kirche über ihren Schatten springt, ist unter diesen wenigen.

Auch sind beileibe noch nicht alle Teilnehmer der beiden Veranstaltungen anwesend. Viele werden erst in den nächsten Tagen eintreffen, während andere den formellen Teil als überflüssig ansehen oder schlichtweg nicht gerne früh aufstehen ...

Die Eröffnungsrede der Convocata Prima

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Prishya von Garlischgrötz betritt das Podium, räuspert sich und hebt die Hände, um sich Gehör zu verschaffen.

"Bitte ... Silentium, Collegae. Ruhe bitte." *(langsam erstirbt das Tuscheln)*

"Verehrte Collegae, werte Gäste. Als Gastgeberin freue ich mich sehr, dass Ihr der Einladung zu diesem Allaventurischen Konvent der Gildenmagie in diesen schweren Zeiten folgen konntet. Da diese Zeiten für uns alle bedeuten, Seite an Seite stehen zu müssen, neue Allianzen zu bilden und uns alter Freundschaften zu entsinnen, darf ich erstmals auch gildenlose Zauberkundige zu diesem *conventus* willkommen heißen. *(zustimmendes Nicken mischt sich mit abfälligem Gemurmel)*

Weiterhin freue ich mich, dass die Zwölfgöttlichen Kirchen parallel zu unserem *conventus* ebenfalls zu einem zweiwöchigen *conclave* hier in Punin zusammengekommen sind, so dass wir diverse Themen *in communio* diskutieren können. Ich bin mir bewusst, dass dieser Schritt für viele ein großes Zugeständnis darstellt. Umso mehr erleichtert es mich, dass wir in diesen Tagen alte Zwiste beiseite wischen und gemeinsam nach Lösungen suchen können.

Schlussendlich darf ich auch noch ganz herzlich unsere Ehrengäste begrüßen – die inzwischen vielen als 'die Gezeichneten' ein Begriff sein sollten! *(sie deutet in Richtung der Helden)*

Dieser *conventus* reiht sich nicht ein in die regelmäßig stattfindenden Zusammenkünfte, sondern ist aus gegebenem Anlass auf den jetzigen Termin verschoben worden. Aus einem Anlass, von dem wir vor allem durch die eben vorgestellten Gezeichneten wissen und aufgrund dessen der ursprünglich für Herbst 1019 geplante Konvent nicht wie geplant durchgeführt wurde.

Ich spreche natürlich von der Wiederkehr Tharsonius' von Bethana in die *tertiasphaira* – des einst vom weisen Rohal selbst verbannten Borbarad. Es ist keine Panikmache, wenn ich die Erkenntnis ausspreche, dass die tobrischen Truppen und selbst Eliteeinheiten des Reiches nicht gewappnet scheinen gegen seine bemerkenswerte Verknüpfung von Kriegsführung und Magie.

Ja, Borbarad ist ein Magier. Seine Taten werden früher oder später auf die gesamte *communis magica* zurückfallen. Schon heute kommt es in Garetien und Darpatien vermehrt zu spontanen Übergriffen auf Magiebegabte. Dem einfachen Menschen auf dem Land ist Madas Gabe viel zu oft etwas Unbegreifliches, Fremdes und ... Böses. Wenn sie fortwährend mit Berichten von *invocationes daemonum* und Nekromantie konfrontiert werden, wer mag es ihnen da verübeln, dass sie von der Zauberei keine hohe Meinung haben?

Daher erachte ich es für die Pflicht der organisierten Magierschaft Aventuriens, jetzt Position zu beziehen. Lasst uns gemeinsam ein Zeichen setzen und allen Menschen zeigen, dass unsere *congregatio* – und damit die gesamte arkane Wissenschaft an sich – hinter ihnen steht!

Die *communis magica* dieses Kontinents kann nur geschlossen gegen den Dämonenmeister vorgehen. Eben zu diesem Zweck sind Gesandte der Töchter Satuarias, der zwergischen Geoden, der Druiden und der Schamanen aus Regenwald und Nivesenland anwesend, um uns zu unterstützen und um die Beziehungen zwischen ihnen und der Magierschaft zu verbessern.

Den gleichen Anspruch habe ich an die Beziehungen zwischen den Zwölfgöttlichen Kirchen und den Magiergilden. Auch wir müssen im Licht dieser Ereignisse über unseren Schatten springen *(ein Blick auf Salpikon Savertin)* und Hand in Hand arbeiten. Ich hoffe inständig, dass wir im Verlauf dieses *conventus* zu einem zufrieden stellenden Konsens gelangen werden.

Für den Weg dorthin bitte ich alle Anwesenden darum, Differenzen, wie grundsätzlich sie auch sein mögen, hinten anzustellen und die Verantwortung, die nun auf unseren Schultern lastet, zu berücksichtigen. In diesem Zusammenhang möchte ich noch einmal darauf hinweisen, dass das Wirken von Magie für die Dauer des *conventus* untersagt ist. Ausnahmen bedürfen einer mehrheitlichen Zustimmung des Plenums. Zuwiderhandlung kann mit *expurgico* bestraft werden.

Die Tagesordnung beider *conventi* kann jederzeit hier in der Konventshalle eingesehen werden. Abschriften der Tagesordnung des kommenden Tages sind ab den frühen Abendstunden bei Magister Kosmaar erhältlich.

Abschließend habe ich noch die traurige Pflicht, Euch mitzuteilen, dass Magister Grontius von Elenvina heute Nacht durch einen tragischen Sturz auf der Treppe ums Leben gekommen ist. Eine Gedenkfeier wird morgen früh im Boron-Tempel stattfinden. Auch im Andenken an Magister Grontius bitte ich noch einmal mit Nachdruck darum, persönliche Differenzen zumindest für die Dauer des Konvents zu vergessen. Seid einig, einig, einig! Ich erkläre den Konvent für eröffnet."

Das Magieverbot während des Konvents ist durchaus ernst gemeint. Dennoch ist es de facto nicht möglich, Hunderte von Magiern sechs Wochen lang am Zaubern zu hindern. In der Öffentlichkeit wird natürlich nicht allzu offensichtlich Magie gewirkt, aber wenn man unter

sich ist, erlauben sich einige Zauberer gerne mal den einen oder anderen Zauber, um sich das Leben zu erleichtern (einmal davon abgesehen, dass die Gildenräte natürlich nicht für jeden FLIM FLAM mit Gildenausschluss drohen).
Spieltechnisch bedeutet diese Handhabung, dass Spielermagier, die kleinere Zauber wirken, mit hoher Wahrscheinlichkeit keine Strafe zu befürchten haben. Seien Sie da aber nicht zu gnädig. Ein über den *Platz des Schweigens* donnernder IGNISPHAERO wird selbst, wenn er keinen Sach- oder Personenschaden anrichtet, das Ansehen der Magiergilden um so schwerer beschädigen ...
Aber lassen Sie sich von dem Magieverbot auch nicht abschrecken. Es mag durchaus geschehen, dass ein Spieler-Magier in einer hitzigen Debatte mit einem Diskussionsgegner derart aneinander gerät, dass dieser ihn (heimlich) zu einem magischen Duell fordert, weil er sich in seiner Ehre beschnitten sieht. Dabei muss so ein Duell nicht zwangsläufig durch Kampfmagie ausgetragen werden. Es kann beispielsweise durchaus auch ein Wettstreit mit dem MOTORICUS sein, bei dem derjenige gewinnt, dessen Gegenstand schneller fliegt.

Hintergrund zu Magister Grontius

Der bedauernswerte Magister, dem die Helden bereits auf der Hinfahrt begegnet sind (siehe Seite 169), ist natürlich keinesfalls einfach die Treppe herabgestürzt, jedenfalls nicht ohne Fremdeinwirkung. *Torben Dergeler*, der am gestrigen Abend das Schmuckstück aus Onyx am Hals des Magiers entdeckte, informierte sofort Azaril Scharlachkraut über seine Entdeckung. Diese lauerte Grontius, geschützt durch einen VISIBILI, am oberen Ende der Treppe auf und stieß ihn hinunter, wobei sich der Magier das Genick brach. Torben eignete sich daraufhin den Onyx an, von dem er richtig vermutet, dass er zum *Stein des Weisen* gehört.
Die Helden könnten jetzt unter Umständen *Illaen ui Fiallyn* (der andere Magus an der Kutsche, siehe Seite 169) verdächtigen, der aber den ganzen Abend mit Magister *Aleya Ambareth* verbracht hat. Er reagiert äußerst empört, wenn die Helden sein Zimmer untersuchen wollen, lässt die Untersuchung aber schließlich um der Aufklärung des Falles willen über sich ergehen. In Illaens Quartier können tatsächlich einige Onyx-Fragmente gefunden werden, die er momentan im Auftrag Ambareths auf ihre Zugehörigkeit zum *Stein des Weisen* untersucht. Darauf angesprochen, wird er nichts über den *Stein des Weisen* verraten, wohl aber zugeben, dass er gerade eine Analyse durchführt. Ein Diebstahl, geschweige denn ein Mord, ist ihm nicht nachzuweisen.

Tarlisins Bericht

Direkt nach Prishyas Rede kommt *Tarlisin von Borbra* auf die Gruppe zu und begrüßt sie herzlich (sofern dies nicht bereits am Abend zuvor geschehen ist). Er will die Gezeichneten in seine Erkenntnisse über das *Desiderat* einweihen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Die Besessenheit durch den Dämonenmeister selbst hat mich seinerzeit nicht nur meinen Schatten gekostet – sie hat mir auch eine neue Erkenntnis verschafft. Borbarad fürchtet sich, er fürchtet die Existenz eines Artefakts, mit welchem sein eigenes Leben eng verknüpft ist. Die Vernichtung dieses *Desiderats* würde auch sein Ende nach sich ziehen. Dieses *Desiderat*, das ich als den *Sphärenschlüssel* identifiziert habe, ist wohl ein siebenflächiger Würfel, der einen leibhaftigen Dschinn der Magie birgt.
> Ich vermutete das *Desiderat* zunächst in Borbarads Schwarzer Feste in der Gor und schloss mich daher einer Expedition der Golgariten auf den Tafelberg an. Im Nachhinein betrachtet war die Idee töricht, denn dort hätte der Bethanier den *Sphärenschlüssel* wohl längst entdeckt. Doch leider reifte diese Erkenntnis zu spät, uns so wurde unsere Expedition von Rhazzazor aufgerieben. Ich selbst konnte mich durch den Sphärenriss über der Gor in den Limbus retten. Allerdings war mein Zauber nicht übermäßig erfolgreich, denn ich erschien erst Wochen später wieder in der Dritten Sphäre – und ausgerechnet in der Dämonenbrache bei Gareth ..."

Allgemeine Diskussionsrunde: Die aktuelle Lage (morgens)

Diese Diskussion findet nach kurzer Pause im Anschluss an die Eröffnungsrede statt, und da es von allen Seiten als wichtig angesehen wird, dass alle den gleichen Wissensstand haben, leisten fast alle Anwesenden der Aufforderung zum Bleiben Folge. *Karjunon Silberbraues* Referat findet erst danach statt.
Zum Zeitpunkt des Konvents befindet sich nahezu ein Viertel der Fläche des Neuen Reiches in der Hand der Borbaradianer. In der Grafschaft Wehrheim lagern mehrere zehntausend Flüchtlinge, Reichsgroßmarschall Leomar vom Berg will die Grenzen schließen, Graf Dexter Nemrod zeigt sich gnädig, lässt aber gezielt nach Trägern von Dämonenmalen und anderen Gezeichneten suchen. Rhazzazor und Xeraan lassen ihrerseits viel 'Fleisch' zurück nach Warunk und Eslamsbrück treiben. Im Norden Tobriens steht das kaiserliche Heer im Abwehrkampf und versucht, die Schwarzen Horden zu einer Entscheidungsschlacht zu zwingen. In diesen unübersichtlichen Zeiten versuchen die Konventsteilnehmer zunächst einen Überblick über die aktuelle Lage in Tobrien und in den Reihen der Magierzunft zu erhalten.
Alle Nachrichten sind wie gewohnt als wahr (+), teilweise wahr (+/–) oder falsch (–) markiert. Im Interesse des Szenarios wurden vor allem Wahrheiten aufgelistet. Es steht Ihnen frei, zumindest einzelne Forscher (und die Helden) durch haltlose Gerüchte zu verwirren. Typische Quellen (bisweilen nur gerüchtweise) sind:

- ein Schwarzes Auge (v.a. für Truppenbewegungen)
- der *Hesindespiegel* aus Vinsalt, der *Spiegel der Schwarzmagie* (Brabak), der *Salamander* (Brabak) oder der *Aventurische Bote* (Gareth)
- offizielle Institutionen aus Reich, Zwölfkirchen oder Gildenmagie (sprich: kompetente Leute, die ebenso mäßig informiert sind)
- Hörensagen (Magier klatschen wie alle Leute – und wie alle überschätzen sie den Wissensstand anderer Magier)

Tobrien: Die Invasion

Die meisten Magier, die versiert Auskunft über den Krieg in Tobrien geben könnten, kämpfen leider momentan auch ebendort. Daher wird den wenigen, die Bericht erstatten können, umso größere Aufmerksamkeit geschenkt. Dazu gehören (mit Ausnahme der wenigen Teilnehmer des Schwertzuges wie Zordan Erillion von Hohenstein) vor allem die Helden. Gönnen Sie Ihren Spielern das Erfolgserlebnis, die versammelte Magierelite des Kontinents an ihren Lippen hängen zu sehen – darunter auch diejenigen, die noch vor wenigen Jahren Borbarads Rückkehr als Geschwätz abgetan haben.
Diesen Bericht können Sie durch bohrende Fragen der Zuhörerschaft auch noch einmal dazu nutzen, um eventuelle Missverständnisse im Zusammenhang mit der Invasion aus dem Weg zu räumen. Gleichzeitig gibt es Gerüchte von vielen anderen Seiten, die die Helden zum Teil versuchen müssen zu entkräften:

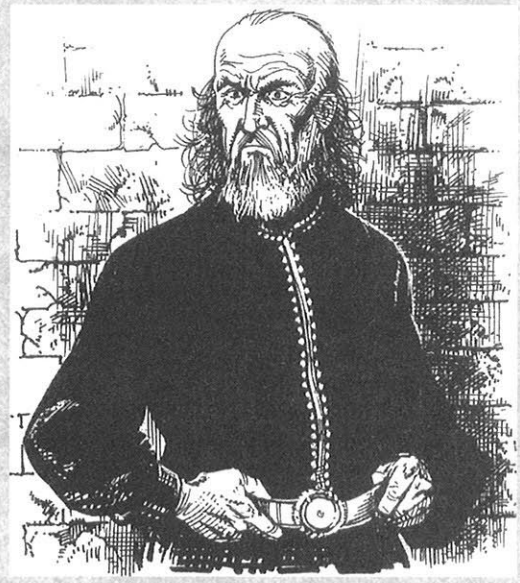
- Warunk, Eslamsbrück, Mendena und Ysilia werden von borbaradianischen Statthaltern regiert und mit Unheiligtümern versehen (+). Das rückeroberte Ilsur kann sich nicht mehr lange halten (–).
- Das Schwarze Heer sammelt sich zu Zehntausenden in der Trollpforte (–). Die Borbaradianer stehen bereits auf den Gipfeln der Trollzacken (+/–); die Schwarze Sichel ist komplett gesperrt (+); Perainefurten ist überrannt worden (–).
- Das kaiserliche Heer hat im Norden zu einer Gegenoffensive angesetzt (–).
- Die Borbaradianer opfern Mensch und Vieh dörferweise für ihre finsteren Pläne (+/–). —Xeraan und der Drache Rhazzazor haben eine extreme Form der Blutsklaverei eingeführt (+).
- Es heißt, dass Borbarad die Letzte Kreatur, das *Omegatherion*, im Septahengon beschworen hat, jenem Yslischen Steinring aus Obsidian auf Neuem Wall zwischen Ysli-See und Tobimora. Darauf sei die Kreatur aus ihrem Kerker in Warunk ausgebrochen, nun aber durch den zwölfeinigen Fluch von Perainefurten wieder gebannt worden (+/–) (siehe **Zwischen den Abenteuern VIII**, Seite 164). Das *Omegatherion* haben die Helden vielleicht schon im Abenteuer **Schatten im Zwielicht** von der Limbusseite aus beobachten können (siehe **MdD 195**).
- Borbarads Truppen wachsen mit jedem Sieg: Der Endlose Heerwurm, dessen Opfer sich ihm als Untote anschließen müssen, und das

Die Nandussöhne

Es gibt natürlich zwei Themen, die den Konvent dominieren und über die eigentlich in jedem stattfindenden Disput die unterschiedlichsten Meinungen und Spekulationen verbreitet werden: Rohal und Borbarad. Dazu kommt im Laufe des Konvents ein gesteigertes Interesse an Satinav und Zeitmanipulationen. Thesen zu den Themen I und II finden Sie im folgenden, das *Thema III: Satinav* wird im Abschnitt **Rückkehr zum Konvent** auf Seite 210 behandelt.

Thema I: Borbarad

Die folgende Liste beschreibt den Standpunkt zu Borbarad auf einer Skala von 1 bis 20, beschrieben durch typische Zitate (nach sinkender Widerstandskraft). Im den **Dramatis Personae** auf Seite 244 finden Sie, welche Meisterpersonen welche dieser Standpunkte vertreten. Wohlgemerkt: Dies sind *Meinungen*, nicht Fakten, auch wenn sie mit entsprechender Vehemez vertreten werden..



1–Der Dämonenmeister ist ein Gottfrevler, wie es noch keinen gab – und die Götter selbst werden ihn niederstrecken.

2–Mit der Hilfe der Zwölfgötter ist jeder Feind zu bezwingen – und den Göttern hat der Bethanier den Krieg erklärt, als er eigenhändig einen Greifen erschlug und dem Reichbehüter seinen gerupften Balg schickte.

4–Auch wenn wir in dieser Sphäre hoffnungslos vernichtet werden, beurteilt werden wir in den Paradiesen von Alveran: Darum werden wir erhobenen Hauptes fallen.

6–Der Schwarze Borbarad ist die dritte Heimsuchung nach Fran-Horas und Hela-Horas. Beide brachten unsagbares Leid, beide hat ihr Schicksal eingeholt.

8–Borbarad hat in jeder Gestalt sechs Finger, jeder seiner Pläne formt sich in Rot und Schwarz. Das zeigt, dass er fehlerhaft ist. Er hat fünf Jahre gebraucht, ehe er Tobrien angriff. Das zeigt, dass er nicht allmächtig ist. Aventurien kann ihn besiegen, wenn es zusammensteht.

10–Das Leben eines Halbgottes ist mit der Existenz eines Artefaktes verknüpft: Das gibt ihm besondere Macht, aber verleiht ihm auch seine größte Schwäche. Identifiziert seinen Fokus und vernichtet ihn. Ist dies vielleicht das 'Desiderat', von dem Tarlisin von Borbra die ganze Zeit faselt?

12–Borbarad hat sich gegen Los gestellt, gegen Satinav und gegen die Elemente. Niemand kann gegen die ganze Schöpfung kämpfen. Irgendwann wird er fallen. Ob das Aventurien allerdings noch erlebt, ist eine andere Frage.

15–Borbarad geht nicht anders vor als andere Eroberer und Herrscher – nur machtvoller und klüger. Es wird seine Forderungen stellen, wir unsere Bedingungen.

16– Borbarad kann jede Gestalt annehmen und jeden Zauber wirken. Kein Geist ist gefeit, von ihm beherrscht oder überzeugt zu werden, kein Körper, von ihm geraubt, ersetzt oder umgeformt zu werden. Wie soll man gegen so einen Feind kämpfen, geschweige denn siegen?

18–Der Dämonenmeister ist eine solche Verkörperung von Macht und Wissen, dass es hoffnungslos wäre, sich ihm entgegenzustellen, und dumm, sich ihm nicht anzuschließen.

20– Borbarad ist der Alveraniar des Verbotenen Wissens. Er beweist, dass der Sterbliche das Joch der Götter abwerfen kann.

Synonyme für Borbarad: Tharsonius/Tharsinion von Bethana, Der dreimal Verfluchte, Der Bethanier, Der Dämonenmeister, Der Schwarze Borbarad (aus dem Zwergischen), Öffner der Tore (elfisch), Dharzjinion (maraskanisches Ruuz)

Wenn die erste Diskussion über Borbarad wirklich hitzig wird, ist der geeignete Zeitpunkt für den Auftritt *Thomeg Atherions* (Fasar), der einen Sack mit den Köpfen 'seiner' Borbaradianer in den Saal wirft: "So geht die Schwarzmagie mit Schwächlingen um, die vor irgendwelchen Halbgöttern kriechen." Aus dem gleichen Grund kommt es zwischen dem knallharten Individualisten *Salpikon Savertin* (Mirham) und der Opportunistin *Demilioe Nandoniella Terbysios* (Brabak) fast zum magischen Duell.

Omegatherion, das seine Gegner verschlingt und ihre Leiber wieder als Ungeheuer ausspeit (+/–).

● Die 'Kreatur' (das *Omegatherion*) hat ihre Aktivität nach dem zwölfeinigen Fluch von Perainefurten eingestellt (+). Über dem ganzen Land dräuen schwarze Wolken und tiefrote Blitze – Schwarz und Rot (+/–).

● Im Gefolge des Bethaniers treten völlig neue Götzendienste und Dämonenkulte auf: Endzeitsektierer, Diener der Tiefen Tochter, Borbaradanbeter, Eiszeitkultisten, Todespriester. Diese Ketzer sind womöglich noch gefährlicher als die Dämonenbeschwörer. Dämonen vernichten die Sterblichen, ja jagen sogar ihre Seelen. Aber diese Kulte vergiften die Seelen und verbreiten ihre ansteckenden Lügen (+).

Maraskan: Die Machtübernahme

● Helme Haffax herrscht uneingeschränkt über die Insel (–), weil er ein verfluchtes Schwert führt (+).

● Helme Haffax ist lange tot; seine Hülle beherbergt Borbarads Geist (–).

● Die alten Echsen haben sich erhoben (–) und sich auf die Seite der Borbaradianer (–) / der Loyalisten (–) geschlagen.

● Ehemalige Reichstruppen und maraskanische Rebellen kämpfen gemeinsam gegen die Borbaradianer (+).

● Die Drachengarde ist fast geschlossen zu den Schwarzen Horden übergelaufen (+), ebenso die maraskanischen Ordensbrüder der Templer von Jergan (+).

● Die nächste Invasionsflotte steht bereit, Aranien zu erobern (–).

Weitere Krisenherde

● Die Lage im Bornland spitzt sich zu. Berichten zufolge hat Graf *Uriel von Notmark* eine Armee aufgestellt und schickt sich an, das Bornland zu unterjochen. (+) Ein Heer unter Kommando von *Thesia von Ilmenstein* konnte er bereits bezwingen. (+) Es kann nicht ausgeschlossen werden, dass Uriel für den Dämonenmeister arbeitet. (+) Laut *Rohezal* ist das besonders unangenehm, da Uriel einen der *Sieben Magischen Kelche* (den *Kelch des Eises*) hütet. (+) Mehr zum Krieg im Bornland finden Sie auf Seite 135)

● Bjaldorn ist gefallen, offensichtlich ebenfalls von Graf Uriel eingenommen. (+) Das Heiligtum des Firun ist aber Gerüchten zufolge vom Gott selber mit einer Mauer aus Eis geschützt worden. (+) (siehe auch den Roman **Steppenwind**)

● Rohezal berichtet davon, dass Borbarads Anhänger vermutlich häufig ohne Befehl handeln. Anfang des Jahres sei es ihm gelungen, das Ungeheuer vom Neunaugensee zu bannen, das ein Borbaradianer erweckt hatte (+) (siehe den Roman **Aus dunkler Tiefe**). "Ich tue so etwas ungern. Ein alter Mann sollte seine Weisheit üben und nicht seine Waden. Nichts hat so viel Wirkung wie ein Alter mit der Weisheit, den Weg zu bestimmen, und einige Jungen mit der Kraft, ihn zu gehen."

Verluste der Gildenmagier

● Seit Borbarads Rückkehr haben seine Gegner zwei Akademien und mindestens ein halbes Dutzend Akademieleiter verloren (+). Spektabilität *Jalna Ingrimsdottir* mit der gesamten Bannakademie zu Ysilia

Thema II: Rohal



Die Liste umfasst 20 Theorien über Rohal, sortiert nach fallender Sinnhaftigkeit. In den **Dramatis Personae** finden Sie aufgeschlüsselt, welche Meisterpersonen welche dieser Theorien vertreten. Auch hier gilt, dass die letztliche Wahrheit ungleich komplizierter ist als die hier geäußerten Vermutungen.

Betonen Sie insbesondere das Rollenspiel einiger naiver Neorohalisten, für die Rohals Rückkehr unbezweifelbar und die allesheilende Rettung ist. Damit zwingen Sie nämlich Ihre Spieler, ähnliche Vorstellungen ihrer eigenen Helden zu entdecken und sie als blauäugige Träumerei abzutun; die Helden sind bereits gezeichnet ...

1–Rohal und Borbarad sind Alveraniare, deren ewiger Konflikt die zwei Wege der Erkenntnis und damit der Menschheit symbolisiert.

2–Rohal und Borbarad sind Brüder, die sich seit Äonen in immer neuen kulturschaffenden Völkern verkörpern, um ihren unlösbaren Zwist auszutragen; einmal gewinnt der eine, dann der andere, doch keiner hat je die Oberhand behalten.

3–Rohal hat dem Reich 123 Jahre Frieden geschenkt; Zeit, von der er wusste, dass sie nötig war, um spätere ohnehin unvermeidliche Wirren zu überstehen. Rohal wird uns wieder helfen, uns selbst zu helfen.

4–Rohal hat selbst aus den Sphären die *Offenbarungen des Nayrakis* diktiert, die so offensichtlich seine Handschrift tragen, aber erst nach den Magierkriegen (und seinem Verschwinden) erschienen.

5–Rohal war nicht an die Gesetze der Zeit gebunden: Er erschien, ohne geboren zu sein, verschwand, um später wieder zu erscheinen, sagte das Erscheinen Rastullahs voraus, griff aus der Zukunft in den Krieg der Magier ein und kämpfte schon lange vor seinem ersten Auftreten gegen Borbarad.

6–Wo immer Rohal ist – sein Regenbogenkörper ist mächtig genug, um sich immer wieder zu manifestieren. Rohalserscheinungen hat es in den Jahrhunderten seit dem Magierkrieg immer wieder gegeben.

7–Rohal hat sich wiederholt als Einhorn verkörpert.

8–Rohal betrachtete die Freiheit stets als höchstes Gut, wichtiger sogar als Glück. Er wird uns nicht helfen. Wir müssen es selbst tun.

9–Es gibt keine Zeugnisse über Rohals Jugend, weil er schon als alter Mann erschien, als Manifestation einer unbekannten Urkraft.

10–Rohal ist im Nayrakis aufgegangen, einem mystischen Medium, das Los entsprang.

11–Rohal hat sich im Krieg der Magier selbst entleibt und hält sich im Limbus auf, wo er Borbarad festhalten wollte.

12–Rohal und Borbarad sind die Fragmente von Nandus, der bei der Erschaffung des Menschen mit dem *Stein der Weisen* zerteilt wurde.

13–Rohal, Tharsonius und Thamos Nostriacus sind die Inkarnationen eines zerstörten neunten Himmelskörpers und Halbgottes: der Weise, der Mächtige und der Chronist.

14–Das Leben eines Halbgottes ist stets mit der Existenz eines Artefaktes verknüpft: Hat man das Artefakt, kann man ihn rufen; vernichtet man es, zerstört man auch ihn. Ist dies vielleicht das 'Desiderat', von dem Tarlisin von Borbra die ganze Zeit faselt?

15–Rohal zieht seit 400 Jahren als goldenes Einhorn durch die Lande, das einen wahren Geist verbirgt, bis die Zeit wieder reif ist.

16–Während seiner Herrschaft bemerkte Rohal Borbarads Machtzunahme und hielt dessen Bekämpfung für wichtiger als die Regierung. Beweis für wirkliche, aber menschliche Weisheit. Rohal war nur ein Mensch – und er ist tot.

17–Rohal ist nie verschwunden. Seine bekanntesten Inkarnationen sind *Manu al-Planes* und *Rohezal*. (Belustigtes Schmunzeln des Angesprochenen.)

18–Rohal hat alles vorausgesehen. Wenn die Zeit reif ist, wird er uns erretten.

19–Rohal hat sich selbst in eines der Rohalschen Gefäße gebunden, in die er so viele Dämonen bannte.

20–Rohal lebt, ist wohlauf und wohnt im Güldenland.

müssen als tot gelten (+). Ebenfalls gefallen ist *Taphîrel ar' Ralahan* und sein Turm in Ysilien (–); besonders unangenehm, da sein Lebenswerk dem Versuch galt, den Limbus zu verschließen (+).

● Die Lage an der Verwandlungsakademie Tuzak ist ungeklärt. Spektabilität *Jandon Bluugh*, Nachfolger von Erzmagier *Lumin*, der *Corpus Mutantis* schrieb, war nur der erste; inzwischen sind drei Nachfolger tot (+). Nun, da sich herausstellt, dass Borbarad durch Fürst Haffax (und anscheinend auch schon früher in eigener Person als Berater des Fürsten Herdin) Maraskan beherrscht, sind all diese Meldungen nicht mehr als wahr, falsch oder verdreht zu unterscheiden (+). *Torben Dergeler*, der einzige bis dato bekannte Tuzaker Magier (eventuell mit Ausnahme eines Helden) ist bislang leider nicht zum Konvent erschienen (+/–; dass er in Wirklichkeit doch inkognito anwesend ist, wird sich erst später zeigen).

● Da *Thalion von Rommilys*, Spektabilität von Punin bis 1016 BF, aus ungeklärten Gründen verschollen ist (vermutlich ein Opfer des Dämonenmeisters), steht zu befürchten, dass Borbarad die wichtigsten Geheimnisse Punins kennt. (+)

● Weiterhin gibt es mindestens fünf verbriefte Fälle, in denen Magier bei Zauberhandlungen im Zusammenhang mit dem Limbus verschollen blieben (+). In zwei Fällen kehrten kaum noch natürliche Reste zurück (–). (Die Helden konnten allerdings vor Andalkan beobachten, wie *Adepta Pasquill* beim Versuch eines TRANSVERSALIS in Stücke gerissen wurde; **MdD 250**)

Magische Kriegsführung

Angesichts eines Feindes, der seine Magie nutzt, um den Kontinent zu erobern, müssen natürlich auch Verteidigung und Rückeroberung im Zusammenspiel von Magie und konventionellen Streitern behandelt werden. Die strategischen Diskussionen sind jedoch stark erschwert, da die belagerten Beilunker Kampfmagier größtenteils abwesend sind, während die Magister der Magierakademie zu Bethana 'nur' alte Erkenntnisse aus dem Magierkrieg beisteuern. Besonders Convocatus Primus *Saldor Foslarin* wird schmerzhaft vermisst.

● Wichtigste Akteure in dieser Diskussion sind *Lanzelind Heilenhorst*, *Landor Gerrano* und *Zordan Erillion von Hohenstein*. Weitere wichtige Beiträge werden *Tarlisin von Borbra*, *Alvina Viburnian-Crassula* und natürlich die Helden liefern können.

● Überlebende des Schwertzuges (siehe auch Seite 160) wie auch Helden sollten ihre Erfahrung einbringen, dass einzelne Magier, selbst sehr mächtige, angesichts des Feindes fast hilflos sind. Ein häufig gehörter Vorschlag ist der zur Bildung taktischer Dreiergruppen, die mittels UNITATIO ihre Reichweite und Durchschlagskraft erhöhen.

● Das Thema der magischen Aufrüstung von Soldaten wird von vielen Magiern behandelt, am kompetentesten von Zordan Erillion von Hohenstein und Lanzelind Heilenhorst. Über einschlägige, jahrelange Erfahrung verfügen auch etliche Schwarzmagier, insbesondere Dirial von Zornbrecht-Lomarion. Ob die Helden diesem nach den Erfahrungen aus dem Consilium Sinistrae (siehe **MdD 212f.**) allerdings vertrauen, ist allerdings zweifelhaft.

● *Salpikon Savertin* wird wegen der Re-Institution der *Schatten* scharf gerügt (auch von seinen Kollegen aus der Bruderschaft der Wissenden), da "die Organisationsform der Linken Hand eine Kontrolle einer solchen Gruppierung unmöglich macht und es sich somit um nicht mehr als eine private Armee des Akademieleiters handelt" (und nach der vernichtenden Niederlage der *Schatten* vor Andalkan sind die Schatten tatsächlich nicht mehr als bessere Leibwächter Savertins). Der Convocatus Primus verteidigt sich, es sei letztendlich auf ihn zurück-

zuführen, dass die Gezeichneten die Kunde von Borbarads Streitmacht überbringen konnten – und wenn diese Nachricht von den zuständigen Institutionen ignoriert oder nicht ernst genommen wurde, sei das schließlich nicht seine Schuld ...



● Nur falls ein Held einen entsprechenden Vorschlag macht: Es ist möglich und sinnvoll, modernste mechanische Waffen aus dem *Handbuch der Konstrukteure* mit klassischer Kampf- oder Bannmagie zu belegen. Zordan Erillion von Hohenstein wird bestätigen, dass auf dem Schwertzug zwergische und horasische Schusswaffen mit ANVILARIUM magisch verbessert wurden.

● Wichtige Frage: Warum nicht die geballte astrale Kraft von tausend Magiern gegen Borbarad schleudern? Auf dem Konvent in Punin im Jahre 590 BF, wo Rohals Nachfolge diskutiert werden sollte, fanden sich mehr Magier zusammen als je zuvor. Es kam zu einer thaumaturgischen Katastrophe, bei der viele der Versammelten sich auflösten, im Limbus verschwanden oder wahnsinnig wurden. Seitdem besteht ein Gesetz, dass niemals mehr als sieben mal sieben mal sieben mal sieben Magier an einem Ort weilen dürfen; um diese sogenannte 'Kritische Essenz' zu vermeiden, raten die Experten auch von gemeinsamem Zaubern von mehr als drei mal drei mal drei mal drei Magiern ab. Diese Antwort könnten Rohezal, Prishya von Garlischgrötz oder Dschelef ibn Jassafer bereithalten.

Referat: Entmystifizierung des borbaradianischen Formelkanons (vormittags)

Magister *Karjunon Silberbraue* hat bereits vor geraumer Zeit mit den Studien über die borbaradianische Metaphorik begonnen und nach Abschluss seiner ersten Forschungen seine Ergebnisse der Puniner Akademie zugänglich gemacht: Eine für Schwarzmagier ungewöhnliche Form der Kooperation, die bei den Vertretern der Rechten Hand natürlich sofort Gedanken um eine schwarzmagische Verschwörung wuchern ließ. Wie viele seiner Kollegen, die sich dem Grundsatz verschrieben haben, keiner derischen oder überderischen Macht zu dienen, meint er es jedoch durchaus ernst und ist zumindest in dieser speziellen Situation ohne Hintergedanken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als der expurgierte Schwarzmagier sich von seiner jungen Schülerin *Zino Tsajane Umbarion* auf das Podest helfen lässt, kommt es zu heftigsten Protesten aus der Weißen Gilde. Besonders von *Lanzelind Heilenhorst* und *Nostrianus Eisenkober* sind lautstarke Unmutsäußerungen zu hören. *Olorand von Gareth-Rothenfels*, der in eurer Nähe steht, raunt euch zu: "Verstehen kann ich es ja irgendwie. Kürzlich ist bekannt geworden, dass einige überlebende Magier des Schwertzuges – und danach andere, ihrem Vorbild folgend – Selbstanzeigen getätigt haben, weil sie wiederholt Borbaradianerformeln in reversalisierter Form geübt haben – also diese unheilige Magie nur bekämpft haben. Und dann kommt da ausgerechnet Magister Silberbraue mit so einem Referat ..."

Die Helden kennen Silberbraues Thesen ja bereits aus **Schatten im Zwielicht** – und haben vielleicht sogar selbst dazu beigetragen, dass er sie vollenden konnte (siehe **MdD 211**). Zudem konnten sie sich während der *Seeschlacht von Andalkan* davon überzeugen, dass diese nicht aus der Luft gegriffen sind. Zumindest der *Zweite Gezeichnete* sollte darauf drängen, diesen Vortrag ernst zu nehmen.

Karjunon Silberbraues Referat

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Lasst mich also versuchen, Euch den Sachverhalt in aller Kürze und Deutlichkeit etwas vereinfacht zu schildern. Euch ist bekannt, dass die *cantiones* des sogenannten borbaradianischen Kanons fundamentale Unterschiede zu den herkömmlichen *formulae* aufweisen. Damit will ich keinesfalls sagen, dass diese Sprüche *in essentio* böse, unheilig oder dergleichen wären – wie es die werte Collega von Werckenfels nicht müde wird zu predigen.

Die Borbaradianische Magie. Ich will versuchen, mich kurz zu fassen. Nachdem die borbaradianische Magie in den letzten Jahrhunderten zwar häufig angewandt, aber niemals einer eingehenden und kompetenten *examinatio* mit Mitteln der *clarobservantia* unterzogen worden ist, haben meine Forschungen in den letzten Jahren zu neuen Erkenntnissen geführt. Die hier dargelegten Thesen stützen sich auch auf die Ergebnisse von Rhayodan de Porcupino und Taranion Targenion vom Institut für Arkane Analysen zu Kuslik sowie von Spectabilitas von Garlischgrötz von der Academia Arcomagica. Dank gebührt ebenfalls Spectabilitas Savertin von Mirham für seine Mitarbeit.

Zur Sache: Langwierige strukturalistisch-arkanologische und empirisch-magodynamische Analysen haben ergeben, dass im Thesiskern sämtlicher sogenannter borbaradianischer Formeln nicht nur Elemente der *magica conjuratio* und der verbotenen *methodes sanguines* – vulgo dämonologische und Blutmagie – enthalten sind (was in Expertenkreisen ohnehin als wahrscheinlich angenommen oder zumindest gemutmaßt wurde), sondern auch Spuren einer weiteren Thesis, die jedoch *independent* vom eigentlichen *cantus* und, was das Entscheidende ist, *independent* vom eigentlichen Spruchanwender existiert, also externer Kontrolle unterliegt. Wessen Kontrolle, dürfte auf der Hand liegen. Die *matrices* dieser zweiten Thesis weist im äußeren Bereich Ähnlichkeit mit einer infinitisierten Arcanovi-Variante auf, die mittels einer komplexen Transition an die eigentliche Matrix gebunden und mit einer Art heptaphonischem Aurarcania gekoppelt wurde. Der innere Aufbau lässt, soweit wir ihn bis jetzt zu 'entziffern' vermochten, Rückschlüsse auf eine Formel der *clarobservantia* und der *controllaria* zu.

Es steht also zu befürchten, dass der Gefallene unter bestimmten Umständen in der Lage ist, in den Geist des Spruchanwenders einzudringen und ihn eventuell sogar zu beherrschen. Auch wenn wir noch zu keinen klaren Erkenntnissen weder über das genaue Ausmaß der Beeinflussung, noch über den präzisen Auslöser der verdeckten Thesis kommen konnten, so sind sich doch die meisten der an den Forschungen Beteiligten einig, dass diese Gefahr lediglich bei Anwendung einer borbaradianischen Formel droht ... Da die gegenteilige Annahme allerdings zu dem Schluss führen muss, dass unsere Lage noch weit aussichtsloser ist, als sie es zum jetzigen Zeitpunkt schon zu sein scheint, will ich auf meine Ausführungen bezüglich eines externen Auslösers, der ohne weiteres im Bereich des Möglichen liegt, an dieser Stelle verzichten. Fest steht, dass die Anwendung eines *cantus* aus dem borbaradianischen Kanon in der gegenwärtigen Situation einem fahrläs-

sigen Hochverrat gleichkommt und ein höchst gefährliches Spiel mit der Macht des Feindes ist.
Hinzufügen an diesen Exkurs möchte ich noch, dass es mir – auf der Grundlage gewisser mir zugänglicher Schriften – gelungen ist, mittels einer metamagischen Transition sämtliche unerwünschten Komponenten einiger borbaradianischer Formulae auszuschalten und eine purgierte, ungefährliche Thesis zu exzerpieren. Welche Schriften? Nun, diese Frage dürfte doch momentan eher nebensächlich sein, nicht wahr?"

Die Andeutungen zur möglichen Beherrschungskomponente in Borbaradianersprüchen sind besonders schockierend für Akademien wie Fasar und Al'Anfa (Mirham ist natürlich bereits informiert), wo Borbaradianermagie einfach ohne sonstige ideologische Bindung als weiteres Fach gelehrt wird. Spieler-Magiern sollten sie in erster Linie Angst machen. Wenn allerdings einer Ihrer Spieler bislang sehr häufig borbaradianische Zauber verwendet hat, können Sie ihn mit Visionen und Versuchungen traktieren ... Die Anwendung der Sprüche in der Nähe des Dämonenmeisters kann allerdings jederzeit zum 'Tarlisin-Effekt' (der Übernahme des Körpers durch Borbarads Geist, siehe die Ereignisse in **Bastrabuns Bann**) führen!
Es ist möglich, vor Ort die bereinigten Formeln (EIGENE ÄNGSTE, SCHWARZER SCHRECKEN, HÖLLENPEIN, BRENNE TOTER STOFF, HARTES SCHMELZE und WEICHES ERSTARRE sind bereits de-borbaradianisiert; Lernkosten von jeweils 50 Dukaten, Lernzeit pro Spruch ein Tag aufopferungsvolles Studium) zu erlernen. Falls der Held eine entsprechende Formel schon aktiv beherrscht, verfügt er nun über die bereinigte Thesis auf einem um 2 niedrigeren ZfW; falls die Thesis für ihn neu ist, erlernt er sie auf einem um 1 Punkt höheren Startwert neu. Es empfiehlt sich, die Erinnerung an die borbaradianische Ursprungsformel vermittels eines modifizierten MEMORABIA löschen zu lassen; eine Dienstleistung, die ebenfalls vor Ort (zum Preis von 15 Dukaten) vorgenommen werden kann. Die Sprüche werden natürlich nur an lizenzierte Gildenmagier weitergegeben.

Ein weiterer tragischer Todesfall (mittags)

Während der Mittagspause kommt es zu einem weiteren Mordfall. Der ältere Magister *Typhon Orestes* (Bethana) stirbt im Park der Akademie, während er gerade einen kleinen Imbiss zu sich nimmt. Die Helden erfahren von diesem Todesfall durch einen Auelf namens *Salandrion Seenläufer*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr wollt gerade das Pentagrammaton verlassen, um irgendwo zum Mittagessen einzukehren, als sich euch ein hochgewachsener Elf mit blauschwarzem Haar und faszinierend golden gesprenkelten Augen nähert. "Wartet, Gezeichnete!", ruft er, "Ihr müsst mir folgen. Es hat einen weiteren Todesfall gegeben."
Der Elf führt euch in den Garten der Akademie, wo bereits eine Gruppe Magier um eine am Boden liegende Person herumstehen. Als ihr euch nähert, erhebt sich gerade Erzmagus Elcarna, der die liegende Gestalt untersucht hatte. Er schüttelt nur traurig den Kopf, als er euch kommen sieht.

Augenzeugen können berichten, dass dem Magier urplötzlich der Pokal mit Wein aus der Hand gefallen wäre und er nach wenigen Herzschlägen einfach zu Boden gesunken wäre. Es sei ja auch mehr als unvernünftig, sich in seinem Alter in der Mittagshitze in die Sonne zu setzen und Wein zu trinken ...

- Der Borbaradianer *Torben Dergeler* hat es geschafft, dem Magier eine Portion *Purpurblitz* in den Pokal zu füllen. Da dieses seltene und teure Gift im Nachhinein kaum noch nachweisbar ist (der Großteil des verschütteten Weines ist ohnehin im Rasen versickert), ist es für die Helden schwer, hier einen Mord zu beweisen, zumal der Tote keinen äußerlichen Schaden oder offensichtliche Vergiftungserscheinungen aufweist. Es wird zudem strikt abgelehnt, eine Öffnung der Leiche vorzunehmen.
- Wenn die Helden so tollkühn sind, den Leichnam später im Boron-Tempel, wo er aufgebahrt wird, zu öffnen, könnten sie sich durchaus den Zorn der Geweihtenschaft auf sich ziehen. Aber auch in diesem Fall würde nur eine *Anatomie*-Probe +15 Hinweise auf das Gift liefern. Alternativ kann man mit einer Probe auf *Heilkunde Gift* +7 Rückschlüsse auf das Gift ziehen, aber natürlich keine Beweise finden.
- Forschen die Helden gezielt nach, so finden sie heraus, dass Magister *Illaen ui Fiallyn* kurz vor Typhons Tod mit diesem gesprochen hat. In Wirklichkeit handelte es sich dabei natürlich um Torben Dergeler, der Illaens Äußeres angenommen hatte. Das Durcheinander nach dessen Vergiftung nutzte Torben, um in Typhons Zimmer einzudringen und dessen Onyx-Splitter an sich zu bringen. Da er dabei recht hektisch vorging, hat er ein bisschen Unordnung hinterlassen, obwohl er sich Mühe gegeben hat, möglichst alles wieder herzurichten. Helden, die das Zimmer untersuchen, können aber mit einer einfachen *Sinnenschärfe*-Probe entdecken, dass einige Schubladen ein Stück herausstehen, Kleider unordentlich in einer geöffneten Truhe liegen, ein Kandelaber umgefallen ist etc.
- Magister Illaen befand sich währenddessen zum Essen im Lokal *Löwin und Einhorn*, einer sehr gepflegten Weinstube, die unter den Magiern Punins sehr beliebt ist. Dafür gibt er diverse Zeugen, u.a. Olorand von Gareth-Rothenfels, Tarlisin von Borbra und Belizeth Dschelefsunni. Alvina Viburnian-Crassula, die ebenfalls anwesend war, wird hingegen bestreiten, Illaen gesehen zu haben.

Analyse des Ersten Zeichens (nachmittags)

Am Nachmittag des 15. Ingerimm wird der *Erste Gezeichnete* zu einem gemeinsamen Ausschuss der drei Magiergilden sowie Vertretern der Zwölfgöttlichen Kirchen gebeten. Diese werden den Gezeichneten einige Stunden lang genau über den Hergang seiner Zeichnung und die damit einhergehenden Veränderungen befragen. Und natürlich werden es sich weder Magiergilden noch Hesinde-Kirche nehmen lassen, das Rubinauge genau zu analysieren. Machen Sie den Helden ruhig nervös, indem einige Magier vorschlagen, ein Stück aus dem Rubin zur näheren Analyse herauszuschlagen oder ihn gleich chirurgisch zu entfernen.
Das Ergebnis der Analyse überlassen wir Ihnen. Entscheiden Sie selbst, wieviel Hintergrundwissen Sie Ihrem Spieler über das Zeichen geben wollen (das Meiste wird er ohnehin bereits herausgefunden haben). Orientieren Sie sich dabei an der Beschreibung des Rubinauges in **RdF 232 ff.** Hier präsentieren wir Ihnen einige ausgewählte Reaktionen der verschiedenen Parteien:

- **Bund des Weißen Pentagramms:** "Ein gefährliches Relikt aus vergangenen Zeiten, dass am Geist des Trägers nagt. Es ist ein Risiko, aber leider sind wir darauf angewiesen."
- **Große Graue Gilde des Geistes:** "Ein Hellsichtsartefakt, das nur noch von einem Schwarzen Auge übertroffen wird. Faszinierend."
- **Bruderschaft der Wissenden:** "Was für eine Macht! Darf ich es einmal näher betrachten?"
- **Praios-Kirche:** "Die Verderbtheit, die sich in der Geschichte dieses Rubins widerspiegelt, ist bezeichnend. Wenn dieser Stein wirklich einst einem Diener des Bethaniers gehörte, ist Eure Seele in ständiger Gefahr."
- **Hesinde-Kirche:** "Ein äußerst potentes Artefakt. Seine Affinität zu Borbarad mag uns nützlich sein."
- **Ingerimm-Kirche:** "Der heilige Stein des Ingerimm wird lodernden Zorn gegen Borbarad richten und ihn mit seinen Flammen verzehren."
- **Hexen:** "Lebe deinen Zorn. Nur wenn Du deinem Hass nachgibst, wirst Du Borbarad vernichten können."

Arbeitskreis: Zwölfgöttertjoste (nachmittags)

Die Geweihtenschaft der Rondra ist mit Feuereifer dabei, die *Zwölfgöttertjoste* vorzubereiten, die Anfang Rondra 1021 BF am Schlund stattfinden soll, um einen Nachfolger für die vor Bjaldorn gefallene Heermeisterin der Kirche, *Hauka Wölfintochter*, zu küren. Aufgrund dieser

Vorbereitungen (und natürlich aufgrund des Krieges in Tobrien) sind auch nur recht wenige Rondra-Geweihte in Punin vertreten.
Diese versuchen nun fieberhaft, den anderen Kirchen die Notwendigkeit der Tjoste zu vermitteln. Vielfach stoßen sie dabei auf Unverständnis, da so mancher Geweihter den Sinn dieser 'Ritterspiele' in Frage stellt, wenn 'im Osten der Kontinent verbrennt'. Allen Zweiflern voran steht die Geweihtenschaft der Travia, die einen Rückzug von der Front als Preisgabe der Heimat ansieht. Die Praios-Geweihten sind dagegen erstaunlich ruhig. (Der Bote des Lichts ist in den Hintergrund der Tjoste eingeweiht ist. Und auch wenn er keine Details preisgegeben hat, so hat er doch Anweisungen gegeben, die Rondra-Kirche zu unterstützen.)
Tatsächlich verfolgt Ayla von Schattengrund ganz eigene Pläne mit der Zwölfgöttertjoste: Sie will das Schwert *Siebenstreich* wiedererstehen lassen und benötigt dafür die Unterstützung der anderen Kirchen. Um aber den Kreis derer, die von dieser Tatsache wissen, möglichst gering zu halten, wäre es ihr lieb, wenn möglichst viele Kirchen ohne Kenntnis der Sachlage ihre Zusage geben.
Die Rondra-Geweihten werden darauf verweisen, dass es das Schwert der Schwerter für die Moral der Rondra-Gläubigen für unverzichtbar hält, schnellstmöglich einen neuen Heermeister zu küren. Über die genauen Hintergründe wissen sie selber nichts, ihnen wurde nur eingeschärft, dass die Zwölfgöttertjoste von höchster Bedeutung sei.
Die Helden werden wahrscheinlich zwiegespalten sein zwischen ihrer langen Bekanntschaft (vielleicht sogar Freundschaft) zu Ayla und der Frage, ob es klug sei, für ein Turnier, und sei es von noch so sakraler Bedeutung, die Rondra-Geweihten von der Front abzuziehen. Der *Zweite Gezeichnete* wird jedoch instinktiv spüren, dass mehr hinter der Tjoste steckt, als hier bekannt wird und auf die Unterstützung der Rondra-Kirche drängen.
Die Ereignisse um die Wiedererstehung des Schwertes werden die Helden im Abenteuer **Siebenstreich** im finalen Abenteuerband **Mächte des Schicksals** erleben.

Die Tagung der Gildenräte (abends)

Gegen Abend kommen die Gildenräte der Grauen und Weißen Gilde zusammen, um die Zukunft der mittlerweile in Feindesland liegenden bzw. zerstörten Akademien von Tuzak und Ysilia zu beraten.
Die Graue Gilde kommt dabei sehr schnell zu dem Schluss, dass die Tuzaker Akademie nach dem mysteriösen 'Spektabilitätensterben', die sich kurz vor dem Fall Maraskans ereignete, nicht *in exilio* weitergeführt, sondern aufgelöst werden soll.

Eine kurze Amtszeit

Schwerer tut sich hier der Bund des Weißen Pentagramms, der die zerstörte Bannakademie Ysilia auch gerne offiziell auflösen würde. Die der Gilde eigene Bürokratie sieht jedoch vor, dass Auflösungen von Akademien nur durch einen gemeinsamen Beschluss der betroffenen Spektabilität und des Convocatus Primus durchgeführt werden können. Dieser Beschluss muss dann noch vom *Collegium Canonicum* mit einfacher Mehrheit abgesegnet werden.
Da auf dem Konvent aber weder Convocatus Primus *Saldor Foslarin* (kämpft mit dem kaiserlichen Heer in Tobrien) noch Spektabilität *Jalna Ingrimsdottir* (bei der Schlacht um Ysilia gefallen) anwesend sind, steht die Weiße Gilde vor einem Problem. Man ist sich zwar darüber einig, dass Erzmagierin *Racalla von Horsen-Rabenmund* als offizielle Stellvertreterin Foslarins die Befugnis hat, für diesen zu sprechen, doch wer soll als Spektabilität von Ysilia fungieren?
Dies ist die Chance für einen weißmagischen Helden, für eine halbe Stunde Spektabilität einer Akademie zu werden. Führen Sie Ihren Spielern die Bürokratie der Weißen Gilde genau vor Augen, indem zunächst der Gildenrat auf Vorschlag der Erzmagierin den Helden zur neuen Spektabilität von Ysilia ernennt, der daraufhin zusammen mit Racalla von Horsen-Rabenmund ein gemeinsames Schreiben verfasst, in dem die Gründe für die Auflösung der Akademie dargelegt werden. Diesem Schreiben stimmt der Gildenrat schlussendlich zu.
Sollten Sie keinen passenden Helden in Ihrer Gruppe haben, oder weigert sich dieser, Spektabilität zu werden, übernimmt Rohezal etwas mürrisch diesen Posten.
Absolventen der genannten Akademien erhalten in der Folgezeit ständige Beileidserklärungen 'als einzige Überlebende'.

Enduriumwaffen

Der Allaventurische Konvent stellt die bis dato größte Möglichkeit dar, zu zeigen, wie die Gezeichneten mittlerweile respektiert, bestaunt, verherrlicht und unterstützt werden. Das betrifft nicht nur eine gesellschaftliche oder moralische Anerkennung, sondern auch eine ganz handfeste bessere Ausstattung dieser erklärten Streiter wider die Finsternis: Falls Sie es bislang nicht getan haben, bietet es sich an, dass ein oder mehrere Helden in Punin von einen Gönner mit gut gearbeiteten bis einzigartigen Waffen und Rüstungen ausgestattet werden, nachdem die bisherige Ausrüstung stark in der Invasion der Verdammten gelitten hat. Erfreuen Sie das materialistische Herz Ihrer Spieler!
Insbesondere bietet es sich an, das Endurium aus der Amran-Anji-Mine Maraskans aufzugreifen, wenn die Helden es seinerzeit an das Kaiserreich, maraskanische Rebellen, eine Magierakademie oder – am wahrscheinlichsten – der Boron-Kirche übergeben haben (siehe **MdD 172**). Diese Tat trägt nun Früchte: Während des Konvents in Punin werden die Helden von einem Würdenträger dieser Institution angesprochen. Die Gruppe bekommt mit gebührendem Ernst praktisch maßgeschneiderte und je nach Gönner passend verzierte Waffen aus schwarzer Endurium-Legierung überreicht: "Ihr habt es dem Bethanier roh entrissen, ihr sollt es ihm und seinen Kreaturen veredelt wiedergeben – mitten ins Herz oder auf den Schädel." Es kann sich dabei um jeweils bis zu einer Handwaffe oder 20 Pfeilspitzen für Fernwaffen handeln. Eine entsprechende Waffe verändert den WM um +1/+1, hat einen um 5 Punkte niedrigeren Bruchfaktor und richtet 2 TP mehr an (siehe auch **Arsenal 125**). Der Angriff gilt als magisch und wird somit z.B. bei den meisten Dämonen voll angerechnet.
Wie Sie diese Belohnung und gezielte Aufrüstung der Gruppe für das letzte Kampagnenviertel genau ausgestalten, ist Ihnen überlassen: Soll jeder Held eine Enduriumwaffe erhalten oder wollen Sie lieber damit ein, zwei Helden belohnen, die bislang im Laufe der Kampagne etwas zu kurz gekommen sind? Soll es vielleicht eher eine mächtige Rüstung statt einer Klinge sein? Reicht es vielleicht, dass es sich um Waffen mit nur einem geringen Enduriumanteil handelt oder aber wollen Sie vielleicht noch eine Schippe drauflegen und die Zauberklingen mit zusätzlicher Schadensmagie oder einem boronischen Segen gegen Untote ausstatten?

Der zweite Tag (16. Ingerimm)

Der Gottesdienst (morgens)

Bereits am frühen Morgen findet ein Gottesdienst im Boron-Tempel statt, wo sich erstaunlich viele Magier versammelt haben. Ursprünglich sollte er nur zu Gedenken Magister Grontius' stattfinden, doch durch die Ereignisse des vergangenen Tages finden jetzt auch Magister *Typhon Orestes* sowie die Gefallenen von Tuzak und Ysilia Erwähnung. Den Absolventen der beiden Akademien wird nach wie vor ständig kondoliert. Torben Dergeler, der als Paktierer sowieso Schwierigkeiten damit hat, Tempel zu betreten, nutzt die Gelegenheit, um einen weiteren Onyx-Splitter an sich zu bringen (siehe Abschnitt **Der Streit der Magierinnen** auf Seite 186).

Referat: Kontemporäre Sphärologie (morgens)

Magister Magnus Aleya Ambareth, Pionier auf dem Gebiet der Limbusreisen und versierter Sphärologe, ist sicherlich einer der umstrittensten Magier Aventuriens. Seine Erkenntnisse vertiefen die Informationen über die am vorigen Tag bereits angedeuteten Gefahren bei Sphärenreisen, von denen sich die Helden bei ihren Missionen mit den *Schatten* ja bereits selbst überzeugen konnten. Da sie sich außerdem lange Zeit direkt in den besetzten Gebieten aufgehalten haben, werden sie nach dem Referat von allen Seiten mit Fragen bestürmt.

Aleyas Referat

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"... müssen wir aufgrund meiner Beobachtungen und denen verschiedener Collegae davon ausgehen, dass der nähere Limbus, die der dritten Sphäre übergelagerte Ebene, regelrecht von transsphärischen Entitäten verseucht ist. Dabei ist festzustellen, dass sich hier in der Tat eine deutliche Korrelation der Anwesenheitshäufigkeit der Transsphärischen mit drittsphärischen räumlichen Gegebenheiten finden lässt; vulgo: Über den besetzten Gebieten sammeln sich die Dämonen.

Aus genannten Gründen kann von der Anwendung aller Formeln, die eine Sphärenreise implizieren, namentlich solchen in unkontrolliertem Bewegungsmodus wie dem Transversalis, nur dringendst abgeraten werden. Mir sind mehrfach Fälle zu Ohren gekommen – und ich konnte auch entsprechende Residualstrahlung beobachten –, dass ein Collega sich direkt in den Fängen eines lauernden Mehrgehörnten materialisierte.

Es darf *sine dubio* geschlossen werden, dass sowohl allgemein als auch speziell in den von den Schergen Borbarads überrannten und geschändeten Gebieten *invocationes daemonum* deutlich leichter von der Hand gehen. Die Verseuchung des Limbus mit ihrer Präsenz gibt auch den Hinweis darauf, dass die *(hüstel)* Bewohner spezieller Domänen regelrecht auf ihre Erscheinen warten. Die Herrscher dieser Domänen sind namentlich *(er webt ein Arrangement aus Schutzzeichen in der Luft)* – auch wenn wir wissen, dass sie nicht kommen, wenn man ihren Namen nur nennt, aber in diesen Zeiten gilt: sicher ist sicher – sind namentlich Thargunitoth, Agrimoth, Belshirash, Charyptoroth, Asfaloth, Belkelel und Belhalhar. *(Aufgeregtes Gemurmel unter der Zuhörerschaft)* Zusammen mit den Ereignissen aus dem Finsterkamm im Jahre 1017 legt dies nahe, dass der Sphärenschänder immer noch an einem *transproprietarischen magnum opus* feilt; die Anwesenheit von Krieg und Chaos wie auch die quasi obligatorische Nekromantie und Chimärologie sind dagegen, ich möchte sagen, gewöhnlich. Was auffällt, ist die Abwesenheit mächtigerer Wesen aus Amazeroths Gefolge. Grund für die Bevorzugung der genannten sieben Erzdämonen mag zum einen jenes Artefakt sein, dessen Besitz man Borbarad nachsagt und das man als *Dämonenkrone* beschrieben hat, zum anderen das deutlich gesteigerte Auftreten von Dämonenpaktierern, was natürlich ein gefährliches Resonanzpotential in sich birgt. Für die nächste Zeit sind komplette Sphärendurchbrüche, direkte Übergänge von den bereits erwähnten Domänen der *heptasphaira* zu speziellen Lokalitäten der *tertiasphaira* nicht auszuschließen, da selbiges sogar bereits von den Dienern des Verfluchten intendiert, ja sogar vorbereitet wird, wie uns die Gezeichneten *(ein kurzes Nicken in eure Richtung)* zugetragen haben.

Von einer verstärkten Präsenz der selbsterklärten dämonischen Wächter des Limbus ist nichts zu spüren, was jedoch daran liegen mag, dass einige weitere mächtige Entitäten das Nirgendmeer durchstreifen. Eine dieser Entitäten konnte ich aus der Entfernung mehrfach, sogar im näheren Limbus beobachten und bin mir sicher, dass es sich dabei um den Hohen Menacor handelt *(ungläubiges Getuschel)*, den Erbfeind der drei Dreigehörnten. Dies ist insofern bemerkenswert, als sich der Hohe Drache – den spärlichen Berichten aus früheren Zeiten zufolge – noch nie so nahe an der dritten Sphäre aufgehalten hat."

Die spieltechnischen Auswirkungen dieser Erkenntnisse finden Sie auf Seite 105, *Der Hauch der Niederhöllen* in diesem Band.

Arbeitskreis: Die Wüstenei und Satinav (morgens)

Der Arbeitskreis soll nach über vier Jahren seinen Abschlussbericht liefern. Stellvertretend sprechen *Thiron von Uckelsbrück* aus Gareth, *Selara Moriani* aus Perricum und *Halike Rattel* aus Rommilys, denn leider sind mit der Vernichtung der Bannakademie Ysilia einige der wichtigsten Experten sowie die meisten Aufzeichnungen über die Wüstenei untergegangen. Das Gebiet schien bis vor einigen Monaten auf dem Weg der Besserung. Könnte Borbarad hier absichtlich etwas verbergen wollen?

Sollten die Helden an diesem Arbeitskreis teilnehmen (was Sie wegen des Themas Satinav möglichst forcieren sollten), so können sie sicherlich den einen oder anderen Punkt richtig stellen, den die Vortragenden aufgrund ihrer mangelhaften Unterlagen nicht ganz korrekt präsentiert haben. Im besten Fall hat Ihre Gruppe sogar die Unterlagen über die Wüstenei aus Ysilia retten können, was ihnen tosenden Jubel einbringt.

Satinav

Die sich in diesem Arbeitskreis schnell entspannende Diskussion um Liscoms (oder gar Borbarads) Zeitfrevel sollte die Helden erstmals auf Satinavs Spur bringen (siehe dazu auch **Thema III: Satinav** ab Seite 211). Sowohl Magiergilden als auch Kirchen interessieren sich stark für die Zeitmanipulation in der Weidener Wüstenei und dafür, ob und wann Satinavs Eingreifen aufgrund dieses Frevels zu erwarten ist. Es heißt schließlich, dass Satinav grundsätzlich jeden Zeitfrevel korrigiert. Robak von Punin hat folgende Erkenntnisse:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Dank Eurer Angaben über die Katastrophe von Dragenfeld konnte ich ein spekulatives Modellum der heptasphärischen Temporal-Influenzen durchrechnen. Meine Conclusio: Die Perturbation muss zu einer Reactio seitens Satinavs führen, und zwar innerhalb eines Ereignishorizontes von dreizehn Jahren – nach oder *vor* der Invocatio. Man beachte, dass Satinav imstande ist, vor dem Zeitfrevel darauf zu reagieren!"

Wenig später murmelt er: "... auffällige Konzentration von Satinav-Konstellationen 1005, 1007 und 1015 BF ..."

Während dieser Diskussion sollten Sie nun die Helden (sofern diese nicht selbst das Abenteuer **Die Kanäle von Grangor** erlebt haben) auf die Ereignisse in Grangor vor 15 Jahren erstmals direkt aufmerksam machen. Dies kann insbesondere durch die aus Grangor stammenden Spektabilitäten geschehen: Die Convocata Prima der Graumagier *Prishya von Garlischgrötz-Grangor* stammt aus der herrschenden Familie Grangors, Spektabilität *Jikhbar al Kharechem* leitet die Akademie von Grangor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ihr fragt euch, wann Satinav das letzte Mal eingegriffen hat? Nun, vor genau 15 Jahren hat es in Grangor Ereignisse gegeben, die mich mehr als jedes andere Ereignis eine unglaubliche Anwendung der *Sieben Formeln der Zeit* mutmaßen ließen. Ein halbes Dutzend Leute wurden damals auf der Straße oder in den Kanälen erstochen, verbrannt oder verbrüht aufgefunden – von einem Augenblick zum nächsten aufgetaucht. Leider war kein einschlägig gebildeter Hellseher vor Ort. Als ich die Toten einen Tag später untersuchte, konnte ich nur noch einen völlig unbekannten Magiebereich feststellen. Doch die astrale Energie muss gewaltig gewesen sein. Das *Arcanum* verbindet mit dem TEMPUS STASIS Begriffe von Sekunden. Die Opfer scheinen aber quer durch die ganze Stadt gelaufen zu sein – während der Rest der Stadt keinen Zeitfluss feststellen konnte.

Aus der gleichen Zeit stammen auch Berichte über ein Wunder im Rahja-Tempel. Was genau damals in Grangor vorgefallen ist,

weiß ich auch nicht, aber es wäre der einzige Eingriff des Herrn der Zeit, von dem ich je gehört hätte – nun, mit Ausnahme von euren Berichten natürlich."

Wenn die Helden nachhaken, können *Prishya von Garlischgrötz-Grangor* und *Jikhbar al Kharechem* zunächst keine weiteren Details nennen. Allerdings haben sie nun selbst Interesse an ihren eigenen Wissenslücken gefunden und versprechen, möglichst in den nächsten Tagen weitere Informationen aufzutreiben.

Das Thema Satinav sollte für die Helden in den nächsten Tagen erst einmal wieder in den Hintergrund treten. Doch spätestens nach der Rückkehr vom Kampf Borbarads gegen Rohal am Ende von **Kapitel II: Rohlas Enthüllung** (siehe Seite 210) müssen sie sich wieder an dieses Thema erinnern und werden weitere Hinweise auf Grangor erhalten.

Analyse des Zweiten Zeichens (vormittags)

Die Analyse des *Zweiten Zeichens* findet analog zur Analyse des *Ersten Zeichens* am Vortag statt (siehe Seite 181). Folgende Meinungen bestehen zum Wandelnden Bildnis:

- **Bund des Weißen Pentagramms:** "Herrin Hesinde! Welch eine animalische Magie … aber wen verwundert das schon – bei der Herkunft? *(abfälliger Blick zu den Töchtern Satuarias)* Trotz allem ein nützliches Zeichen. Doch nutzt es weise, man weiß nie, was für Nebenwirkungen solche Artefakte haben."
- **Große Graue Gilde des Geistes:** "Ihr könnt Streitende nur durch Euer Wort besänftigen? Und ein solches Zeichen stammt ausgerechnet von den aufbrausenden Töchtern Satuarias? Unglaublich."
- **Bruderschaft der Wissenden:** "Eine faszinierende Art, Magie zu wirken. Zu schade, dass die Urheberin verstorben ist. Ich hätte mich gerne mit ihr ausgetauscht."
- **Praios-Kirche:** "Ein Hexenzeichen? *(seufzt)* Nun ja, ungewöhnliche Zeiten erfordern wohl ungewöhnliche Maßnahmen ..."
- **Hesinde-Kirche:** "Man hörte schon von Elfen, die solche Fähigkeiten besaßen. Es wäre interessant zu erfahren, ob es sich dabei um eine Reinkarnation oder nur um ähnliche Begabungen handelt."
- **Tsa-Kirche:** "Euer Streben nach Harmonie ist sehr zu begrüßen. An Euch sollten sich alle Wesen der Schöpfung ein Beispiel nehmen."
- **Hexen:** "Du trägst Luzelins Erbe. Sie hat ihr Leben gegeben, damit du ihr Lebenswerk vollenden kannst."

Schockierendes zur Mittagsstunde (mittags)

In der Mittagspause sollten Sie dafür sorgen, dass sich die Gruppe außerhalb der Akademie aufhält, indem sie z.B. von einem befreundeten Magier wie Dschelef ibn Jassafer oder Olorand von Gareth zum Essen eingeladen wird. Sie könnten auch Tarlisins Bericht aus der Gor an dieser Stelle ansetzen. Wenn die Helden partout nicht aus dem Pentagrammaton fortzubewegen sind, müssen Sie notfalls auf die Begegnung mit den Wächtern der Kelche verzichten. Die Draconiter suchen die Gezeichneten dann später aufgrund ihres guten Rufes auf.

Die Wächter der Kelche

Valnar Yitskok, Erzwissensbewahrer der Region Neues Reich, erwartet einen Trupp von 60 Personen, vor allem gut bewaffnete Draconiter unter Führung von Abtprimas *Erynnion Quendan Eternenwacht* und schwere Stoerrebrandter mit grün-gelben Vorhängen. Begleitet werden die Draconiter von einigen Arbalettieri der Horasgarde. Die Helden werden dieser Truppe in der Nähe der Akademie begegnen.

Die Hesindianer aus dem Lieblichen Feld führen unter anderem zwei Artefakte mit sich, die Anfang Rondra 1021 am Schlund (im Raschtulswall) sein müssen: den *Kelch der Luft* und den *Kelch des Wassers* (auch die Magisterin der Magister *Haldana von Ilmenstein* ist in die Pläne Ayla von Schattengrunds eingeweiht). Sollten die Helden nicht über wirklich gute Kontakte zu Valnar Yitskok oder den Draconitern verfügen, wird diese Information auch vor ihnen geheim gehalten. Auf ihre Fracht angesprochen, werden sie entschuldigend antworten, dass sie von 'ganz oben' zu größter Geheimhaltung verpflichtet worden sind.

Athavar Friedenslieds Kopf

Während dieser Begegnung mit den Draconitern kommt es zu einem vermeintlichen Dämonenangriff. *Xarfaidon Giovarez*, ein alanfanischer Magier und Anführer in Borbarads Diensten, den die Helden in **Siebenstreich** erneut treffen werden, überfliegt auf einem Karakil die Stadt und lässt den abgetrennten Kopf von *Athavar Friedenslied* fallen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich bricht Panik aus. Leute schreien, deuten in die Luft, versuchen zu fliehen. Binnen weniger Augenblicke herrscht ein heilloses Durcheinander. Dann erkennt ihr den Grund des Chaos. Hoch in der Luft ist über der Yaquirbühne eine geflügelte Schlange aufgetaucht, die sich schnell nähert – ein Karakil! Auf seinem Rücken scheint ein Reiter zu sitzen.
Während sich die Draconiter sichernd um ihre Gefährten verteilen und gemeinsam eine Liturgie anstimmen, schießen die Arbalettieri eine Salve auf den Dämon ab – vergebens, denn der Karakil hält sich offenbar gezielt außer Schussweite. Gleichzeitig versuchen die einfachen Geweihten hektisch, irgendwo auf dem großen Platz die Pferde in Deckung zu bringen.
Ein weiterer Alarmruf! Einer der Draconiter deutet auf den Karakil, dessen Reiter etwas fallengelassen hat und jetzt abdreht. Ein dunkler Punkt fällt schnell auf euch zu. Gardisten und Draconiter springen auseinander, als das kugelrunde Objekt mit dumpfem Aufschlag zwischen ihnen auf das Pflaster fällt und einige Schritt auf euch zurollt. Direkt vor [HELD] bleibt es liegen. Es ist der Kopf eines Elfen mit schwarzem Haar und erstarrten gold-grünen Augen, brutal am Hals abgerissen. Ein eiskalter Schauer überläuft euch, als ihr ihn erkennt – es ist Athavar Friedenslied. Auf der Stirn ist die Borbarad-Glyphe eingebrannt – wie mit einem Finger gegraben!

Athavar Friedenslied sind die Helden bereits auf der Reise nach Beilunk begegnet (siehe Seite 27*)*. Auch das Ende des Friedenslieds konnten sie bereits vernehmen (siehe Seite 158).

Sollte ein Held ebenfalls versuchen wollen, den Karakil oder dessen Reiter mit einem meisterlichen Schuss oder einem Zauber mit an Größenwahn grenzenden spontanen Modifikationen zu treffen, kann er es gerne versuchen. Die Erfolgswahrscheinlichkeit ist jedoch gleich null, da Xarfaidon zum einen hoch und schnell genug fliegt, um vor Beschuss sicher zu sein und zum anderen durch einen GARDIANUM geschützt ist. Außerdem ist er ein passabler Antimagier, so dass er im Notfall Gegenmaßnahmen einleiten kann.

Ein ungenehmigter Zauber führt jedoch zu einer scharfen Rüge durch die Gildenräte, wenngleich man aufgrund der Umstände von einer Bestrafung Abstand nimmt ...

Friedenslieds letzte Botschaft

Sorgen Sie möglichst dafür, dass entweder ein Elf oder der *Zweite Gezeichnete* den Kopf des Elfen berührt. In diesem Fall erklingt eine hohle Stimme, die auf Isdira spricht: "Das Ende eures Zeitalters ist gekommen. Geht zurück ins Licht, Fabelwesen!"

Die dem Isdira völlig fremden Begriffe sind für Elfen schmerzhaft. Ein ANALYS oder OCULUS zeigt – neben dem offensichtlichen VOCOLIMBO – die abklingenden Spuren eines elfischen Zauberliedes (sein lebenslang wirkendes Friedenslied) und schwache, passive Reste einer Zant-Beschwörung, dazu verwehende heptasphärische Verwirbelungen: Athavar muss bei seinem Tod *in* einer extrem mächtigen Pforte des Grauens gewesen sein – einem Portal in die Niederhöllen. Tatsächlich hat Borbarad den Lichtelfen in der Dämonenzitadelle von seiner Zantim-Garde zerreißen lassen (siehe den Prolog im Roman **Der Lichtvogel**). Der Tod des Hüters der Harmonie der Zeit muss als weiterer Frevel an Satinavs Gesetzen gelten.

Der anwesende Dritte Hofmagus *Melwyn Stoerrebrandt* erklärt, er habe dem Elf vor einigen Jahren eines der Bruchstücke vom *Herz des Sturms*, als *Zeitenruf* bekannt (siehe auch **SRD 54**), übergeben. Da die *Leuchtende Kugel von Altaïa* ebenfalls als ein Teil des mythischen Artefakts

gilt, steht zu befürchten, dass sich bereits mehrere Teile des *Herzes des Sturms* in den Händen des Dämonenmeisters befinden.
Mehr zu Athavar finden Sie in der Elfen-Spielhilfe **Aus Licht und Traum**.

Reaktionen auf den Angriff

Der Anflug des Karakils bleibt auch der Obrigkeit nicht verborgen, so dass sich Helden und Draconiter in kürzester Zeit von Inquisitoren, Golgariten, Pfeilen des Lichts und Rohalswächtern umstellt vorfinden. Zwar unternimmt niemand feindselige Aktionen gegen die Gezeichneten, sobald man diese erkennt, aber der Kopf Athavars, den ein Held wahrscheinlich noch in der Hand hält, verbessert die Lage nicht gerade. Besonders die *Wächter Rohals* gebärden sich, als hätten sie die Helden gerade auf frischer Tat dabei ertappt, wie sie den Kopf abgeschlagen haben und behandeln die Gruppe entsprechend schroff. Die Gezeichneten sind ihnen sowieso ein Dorn im Auge, da sie die Zeichen als unheilige Magie betrachten. Daher nutzen sie hier nur all zu gern ihre Chance, den Gezeichneten Steine in den Weg zu legen.
Dieses Verhalten stößt zwar sogar bei der Inquisition auf Unverständnis, aber die Situation beruhigt sich erst, als *Prishya von Garlischgrötz* in Begleitung von *Salandrion Farnion Finkenfarn* und einigen Adepten des ODL dazustößt, die von einigen Passanten alarmiert wurden. Der Magier-Elf nimmt den Kopf in seine Obhut und bringt ihn schnellstmöglich (und mit Bedeckung des ODL) in die Akademie zurück, während sich Prishya den Vorfall detailliert berichten lässt. Anschließend macht sie unmissverständlich klar, dass die Gruppe ihr volles Vertrauen genießt und sie die Kritik der *Wächter Rohals* für im höchsten Maße unangebracht hält. Dann geleitet sie die Helden unter den bösen Blicken der Weißmagier zurück zum Pentagrammaton.

Diskussion: Kampf gegen Chimärologie (nachmittags)

Erbitterter Streit entsteht auch um Abu Terfas' Nachlass, vor allem sein *Hybridiarium*, Zurbarans Werke und das Rashduler Exemplar von *Vom Leben in all seinen natürlichen und übernatürlichen Formen*.
Viele Vertreter der Rechten Hand, allen voran *Nostrianus Eisenkober*, der Hochmeister der Wächter Rohals, plädieren dafür, alles zu vernichten (so die Gruppe es nicht schon getan hat).
Sollten die Helden anderer Meinung sein, wird Eisenkober in einen mittleren Wutausbruch verfallen (er ist über die Demütigung seines Ordens durch Prishya nicht erfreut) und die Integrität der Gezeichneten in Frage stellen.
Die Forscher der Linken Hand zeigen dagegen deutliches Interesse an den Büchern. Einige Schwarzmagier werden diskrete Verhandlungen mit den Helden führen, wenn diese noch im Besitz der Werke sind.
Versuchen Sie, eine scheinbar endgültige Vernichtung zu erreichen. Solange Pardona oder auch die Skrechu noch existieren, ist die Chimärologie ohnehin nicht auszurotten.
Falls ein Held Abu Terfas' Flügelross erbeutet hat, werden etliche Weißmagier auch auf seiner Opferung oder Entzauberung bestehen.

Vater und Tochter (variabel)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"*Ya* Belizeth, hör mich an!" schallt die vertraute Stimme Dschelef ibn Jassafers durch einen Seitengang – und ihr seht, wie der alte Magier fast bittend die Hände nach denen seiner schönen Tochter Belizeth Dschelefsunni ausstreckt. Doch diese – sie wollte gerade forteilen und macht kehrt, als sie euch sieht – kreuzt die Arme vor der Brust und funkelt Dschelef an. "Für dich, alter Mann, bin ich 'Spektabilität'!" faucht sie gehässig und mit abfällig verzogenen Mundwinkeln. Dann dreht sie dem sprachlosen Elementaristen den Rücken zu und stolziert an euch vorbei, ohne euch eines Blickes zu würdigen.

Ähnliche Szenen zwischen Dschelef ibn Jassafer und seiner Tochter können Sie am Rande des Konvents häufiger einflechten. Der alte Ex-Akademieleiter von Rashdul, von dem die Helden wissen, dass er von Belizeth im magischen Duell abgesetzt wurde (siehe **RdF 168f.**), ist besorgt, die machtbewusste und eitle Belizeth könne dämonischen Einflüsterungen und den Verlockungen Borbarads erliegen, und sucht deshalb das persönliche Gespräch mit ihr (auch in der ehrlichen väterlichen Hoffnung, sich mit seiner Tochter zu versöhnen).
Sie jedoch glaubt, Dschelef wolle seine Familien-Autorität (die ihm nach der Duellniederlage nach tulamidischer Tradition nicht mehr zusteht) geltend machen, um Einfluss auf sie zu gewinnen und ihr schließlich die Spektabilitäten-Würde wieder zu nehmen. Belizeth hasst ihren Vater für seine Gebrechlichkeit und Sentimentalitäten, und sie empfindet all seine Ratschläge als herablassende Bevormundungen. Am liebsten würde sie ihn einfach rundheraus ignorieren, und kann das doch nicht tun, weil er unter den Konventsteilnehmern mehr menschlichen Respekt genießt als sie selbst.
Wenn Helden (insbesondere der *Zweite Gezeichnete*) diese tragische Familiengeschichte zum Besseren wenden wollen, können Sie das zulassen – aber machen Sie es ihnen nicht zu leicht, sondern spielen Sie alle Register verletzten Stolzes, tulamidischer Ehre und uralter Traditionen.
Das Ergebnis spielt für die weitere Entwicklung im offiziellen Aventurien keine Rolle: Im Rondra 1021 BF wird Belizeth aus eigenem Machtwillen heraus die Herrschaft über ganz Rashdul an sich reißen, die elementaristische Fakultät der Akademie exilieren und letztlich doch im Peraine des Jahres von Sultan Hasrabal getötet werden (siehe **AB 70–75** und den Roman **Blutrosen**). Es könnte allerdings den Bemühungen Dschelefs und der Helden zu verdanken sein, dass Belizeth sich nie von sich aus auf Borbarads Seite schlägt.

Die Bitte der Draconiter (abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr seid gerade ins *Hotel Yaquirien* zurückgekehrt, um euch nach dem langen Tag ein wenig auszuruhen. Doch das scheint noch warten zu müssen. "Ihr werdet bereits erwartet", eröffnet euch der Portier, der euch eure Schlüssel überreicht. "Eine Gruppe Hesinde-Geweihte bat mich, Euch sofort nach Eurer Rückkehr in den kleinen Salon zu bringen."
Im kleinen Salon erwarten euch tatsächlich drei Geweihte in grüngoldener Tracht. Zwei davon haben bereits ergrautes Haar, der dritte ist schwarzhaarig und mag etwas mehr als dreißig Jahre zählen.

Bei den Geweihten handelt es sich um dem Abtprimas der Draconiter, *Erynnion Quendan Eternenwacht*, dessen Assistenten *Ulfaro Montazzi* (der Jüngste in der Delegation) und *Madaïon Sphÿritis*, Prätor des Argelianischen Gerichts (siehe **GKM 53**). Ersteren können die Helden aus dem Nebenlinienabenteuer **Shafirs Schwur** kennen, den anderen beiden werden die Helden im Abenteuer **Siebenstreich** erneut begegnen.
Sie erwarten in drei Tagen die Magisterin der Magister *Haldana von Ilmenstein* in der Stadt, die dann zusammen mit den Hochgeweihten von Nandus- und Phex-Kirche ein Anathema gegen Borbarad aussprechen soll. Eine Liturgie dieser Größenordnung, gesprochen von drei Hochgeweihten gemeinsam und gerichtet gegen ein Wesen von halbgöttlicher Machtfülle, stellt ein Ausnahmeereignis da, das größtmögliche Kooperation voraussetzt.
Leider ist die Kirche des Nandus nicht bereit, sich gegen Borbarad auszusprechen, der immerhin als Sohn des Nandus und *Alveraniar des Verbotenen Wissens* verehrt wird und diesen Status durch das Anathema verlieren würde. Da die Hesinde-Geweihten mit ihren Argumenten gescheitert sind, bitten sie jetzt die Helden um Unterstützung.
Eternenwacht wird keinesfalls verraten, worum es geht, betont aber, dass es höchste Eile habe, die Nandus-Geweihten zu überzeugen, da das Problem aus der Welt geschafft sein müsse, wenn Haldana von Ilmenstein in Punin eintrifft.
Die Helden werden für den nächsten Tag, zur zweiten Hesindestunde, zu einer Sitzung in den Hesinde-Tempel geladen. Insbesondere der *Zweite Gezeichnete* wird sich berufen fühlen, auch die Nandus-Kirche 'zum Bündnis zu bitten'.

Der Streit der Magierinnen (abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr nach dem Gespräch mit den Draconitern endlich auf eure Zimmer gehen wollt, um euch ein wenig frisch zu machen, erwartet euch die nächste Störung in Form eines lautstarken Disputs: Im Foyer des Hotels stehen zwei Magierinnen, die beide im Moment derart in Rage sind, dass sie das Magieverbot leicht vergessen könnten. Als ihr euch den beiden, um die bereits diverse Hotelgäste herumstehen, nähert, kommt ihr an Luzelins Tochter Morena vorbei, die die ganze Szene anscheinend überaus erheiternd findet.

Adepta *Rohaja Drosselanger* (Beilunk), eine eigentlich recht attraktive, dunkelhaarige Magierin, deren Gesicht jedoch von Flammennarben verunziert wird, bezichtigt Adepta *Isyantha von Goldstein* (Gareth), ihre langjährige, hellblonde, und etwas fettleibige Kollegin, ihr einen Onyx-Splitter gestohlen zu haben, was diese abstreitet.
Greifen die Helden ein, können sie in Erfahrung bringen, dass Rohaja den Splitter bereits als Kind von ihrer Großmutter geschenkt bekommen hat. Er hat keinen großen Wert, aber sie hängt sehr daran. Als sie heute morgen vom Boron-Tempel zurückkam, habe sie gemerkt, dass der Splitter verschwunden sei, aber auch keine Zeit gehabt, lange zu suchen. Am Nachmittag habe sie dann zufällig gehört, wie Isyantha einer Freundin erzählt habe, dass sie jüngst 'auf dem Basar' ein Schmuckstück aus Onyx erworben hätte. Daraufhin habe sie in Isyanthas Unterkunft nachgesehen und auch das Fragment gefunden, von dem sie natürlich denkt, dass es ihres sei. Sie hat es allerdings als Beweisstück dort gelassen, um Isyantha zunächst zur Rede zu stellen. Isyantha bestreitet derweil den Diebstahl und beteuert, den Onyx wirklich auf dem Basar erworben zu haben. Eine Überprüfung der Unterkunft Adepta Isyanthas offenbart nur, dass auch ihr Onyx inzwischen gestohlen wurde.

Bardensang (abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Für den Abend ist ein besonderes Unterhaltungsprogramm eingeplant: Die Bardin *Amber Zahrahjan* wird auf dem Magierkonvent auftreten. Zu diesem Zweck wurde eigens die Konventshalle hergerichtet. Viele ältere Magier schütteln zwar ob der 'modernen' Musik den Kopf, dennoch lauschen eine ganze Reihe Konventsteilnehmer andächtig ihren Balladen, die sich vor allem um ihre tobrische Heimat drehen. Die schwermütigen Lieder der Bardin lassen an diesem Abend nicht nur bei Magiern, die Familie, Freunde oder Heim an die Schwarzen Horden verloren haben, einige Tränen fließen.

Wenn Sie die CD **Bardensang** von Amber & Gefährten besitzen, können Sie in Ihren Spielern mit dem Lied *Schwarze Lande* wehmütige Erinnerungen an Ysilia hervorrufen oder mit dem Titel *Weidleth* zeigen, dass die Arbeit des *Zweiten Gezeichneten* Früchte trägt (siehe **Zwischen den Abenteuern VIII**, Seite 162).

Wache der Helden (nachts)

Spätestens nach dem Auftauchen des Karakils am Mittag ist unter den Magiern eine Kontroverse ausgebrochen, ob die Sicherheitsvorkehrungen nicht doch verbesserungsfähig sind. Die Helden werden dabei durchaus ernst genommen, ihre Anwesenheit bei den Beratungen wird sogar von *Lanzelind Heilenhorst* gewünscht (unter all den Kampf- und Bannmagiern ist wohl niemand, der so viel Erfahrung darin hat). Äußern die Helden den Verdacht, dass auch die Todesfälle kein Zufall sind, werden die Magier bestürzt reagieren und um so mehr darauf bauen, dass die Helden die Sicherheit mitgestalten.
Lassen Sie Ihre Gruppe mit den *Pfeilen des Lichtes* (oder ihnen etwas sympathischeren Kampf-, Hellsicht- und Antimagiern) erarbeiten, was noch alles drohen könnte: Spionage, Sabotage und Attentate durch verwandelte Dämonen, von Dämonenmalen gezeichnete Paktierer, beherrschte Gildenmagier oder magisch verwandelte Doppelgänger prominenter Personen (wie ja im Falle des *Ersten Gezeichneten* schon geschehen), direkte Angriffe, Stoßtruppen, Berserker, Kampfdämonen, Trugbilder und Halluzinationen, Gift oder Rauschmittel in Nahrung und Getränken.
Lassen Sie die Helden nächtens Wache stehen und Wachen organisieren. Lassen Sie den *Ersten Gezeichneten* mit erwartungsvoll glühendem Auge durch die Hallen und die Gassen schweifen. Mindestens ein Held sollte für die Vorbereitungen ein Kompliment von einer echten Kapazität (zum Beispiel Spektabilität *Landor Gerrano*) bekommen: "Bei Rondra, Ihr habt ja wirklich eine dämonische Phantasie – oder ist das alles leidvolle Erfahrung?"
Sollten Sie noch mehr Übergriffe wünschen oder sich Ihre Gruppe während der Beratungen langweilen, können Sie gerne noch den einen oder anderen Angriff inszenieren. Blättern Sie einmal durch das Pandämonium (**MGS 58–76**) – und Sie werden sehen, wie auf Ihrem Gesicht das bösartige Grinsen des Dämonenmeisters erscheint ...

Der dritte Tag (17. Ingerimm)

Arbeitskreis: Altaia (morgens)

Das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik hat die Zerstörung Altaias untersucht (gemeinsam mit einer Expedition der Rondra-Kirche, der inzwischen auch eine hesindianische folgte). Die Stadt auf der großen Waldinsel Altoum und mit ihr das Orakel der Hesinde wurde durch eine dämonische Brandkatastrophe vernichtet. Die über 1.000 Einwohner haben dabei ausnahmslos den Tod gefunden (fast richtig). Das Institut ist sich darüber einig, dass ein Borbaradianerzirkel alleine diese Verwüstung nicht anrichten konnte, vermutet, dass Borbarad ein zukünftiges göttliches Eingreifen verhindern wollte, und ist beinahe einig, dass Borbarads Abkunft von Hesinde der Grund dafür ist.
Die Helden können an dieser Stelle ihre Erfahrungen aus **Schatten im Zwielicht** (siehe Meister der Dämonen) beisteuern. Besonders die Feuerchimäre *Amargant* stößt dabei auf großes Interesse. Ein Beicht über das Orakel der drei Gottheiten Phex, Efferd und Hesinde wird besonders von den Weißmagiern mit größter Ehrfurcht entgegengenommen.

Arbeitskreis: Blutige See (morgens)

Die Efferd-Kirche zeigt großes Interesse an den Dämonenarchen (die, wie es scheint, Borbarads mächtigste Einzelwaffen sind) sowie den Aktivitäten der Diener Charyptoroths, die zunehmend in einem Gebiet auftauche, das auf dem Konvent bald als 'Blutige See' bezeichnet wird. An dem Arbeitskreis im Efferd-Tempel nehmen auch verschiedene Kampfmagier sowie einige Khunchomer Artefaktmagier teil. Tatsächlich werden die Khunchomer aus diesem Arbeitskreis einige Informationen mitnehmen, die sie später bei der Ausstattung der *Sulman al-Nassori* (siehe **Blutrosen und Marasken**, Seite 70) berücksichtigen.
Je nach Quelle der Gerüchte gibt es eine oder drei Archen; wenn eine, dann ist sie möglicherweise unzerstörbar bzw. unverwundbar. Inzwischen haben die Archen ein Dutzend Handels- und Kriegsschiffe, 70 Rondra-Geweihte und einige hundert Seeleute und Verteidiger auf dem Gewissen – und drei tobrische Städte eingenommen. Die Helden können an dieser Stelle zumindest richtig stellen, dass es mehr als eine

Arche gibt und diese keineswegs unverwundbar sind – wenngleich äußerst schwer zu besiegen.
Tatsächlich gibt es inzwischen mindestens sechs Sprösslinge (im wahrsten Sinne des Wortes) der beiden Ma'hay'tamim, die den Helden auf Maraskan entkamen, von denen jedoch im Golf von Perricum und im Ysli-See bereits zwei vernichtet wurden (letztere wahrscheinlich von den Helden selbst, siehe Seite 138, *Die letzten Tage von Ysilia*). Sorgen Sie durch gezielte Nachfragen dafür, dass die Helden verstehen, dass diese beiden Ma'hay'tamim nicht jene sein können, die sie vor Andalkan beobachten konnten. Es kann ruhig Verwirrung über die Anzahl an Dämonenarchen entstehen, die Borbarad zur Verfügung stehen. Die starke Präsenz von Meereswesen auf Borbarads Seite (Hummerier, Krakonier) wird von der Efferd-Kirche ebenfalls mit großer Besorgnis aufgenommen. Hier sind natürlich auch besonders die Berichte der Helden aus Ysilia gefragt.
Thomeg Atherion verweist auch auf die Visionen des Yamaz ibn Mhurati, eines Fasarer Sehers 7. Jahrhundert nach Bosparans Fall (siehe **Blutige See**, Seite 5).

Einladung zur Zwölfgöttertjoste (vormittags)

Nach dem Arbeitskreis werden die Gezeichneten vor dem Efferd-Tempel von einer jungen Rondra-Geweihten namens *Annikki von Baburin* angesprochen, die jedem von ihnen ein Schreiben überreicht, das das Siegel des Schwerts der Schwerter trägt.

Das Erhabene Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund entbietet Euch, [Titel und Name des Helden]. Ihren ehrerbietigen Gruß und fordert Euch auf, als Gast dem Tag des Schwurs und der Heiligen Zwölfgöttertjoste zur Kürung des Heermeisters der Rondra-Kirche beizuwohnen, welche am Schwertfest des Jahres 1021 nach dem Falle Bosparans beginnen wird.
Im Auftrag
Granus Algoniar von Honingen, Ritter der Göttin

Die Zwölfgöttertjoste Anfang Rondra 1021 BF wird den Einstieg zum Abenteuer **Siebenstreich** im Finalband **Mächte des Schicksals** darstellen.

Tarlisin der Verräter? (mittags)

Während der Mittagspause wird die Gruppe Zeuge, wie die Rohalswächter Tarlisin von Borbra zur Rede stellen. Nostrianus Eisenkober hat es sich zum Ziel gesetzt, an Tarlisin ein Exempel zu statuieren, da er den ODL grundsätzlich ablehnt und ihm Tarlisin als ehemaliger Paktierer ein besonderer Dorn im Auge ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr hört laute und schrille Stimmen. Ein Knäuel von Magiern hat sich gebildet, Dutzende weitere strömen hinzu.
In der Mitte des Knäuels steht Tarlisin von Borbra. Er wird von einigen Weißmagiern, überwiegend Rohalswächtern, angeführt von Nostrianus Eisenkober, umzingelt: "Es heißt, Ihr habt mit der Stimme des Bethaniers gesprochen? Wem dientet Ihr, als Ihr Abu Terfas' Gefangener wart? Wieso habt Ihr keinen Schatten mehr? Was ist in der Gorischen Wüste geschehen? Wieso seid Ihr als Einziger zurückgekehrt? Warum in der Dämonenbrache?"

Wenn Sie Tarlisin im letzten Abenteuer richtig dargestellt haben, war er den Helden wahrlich nicht sympathisch – aber er hat ihnen geholfen, vielleicht war er sogar ihr Kampfgefährte. Zudem wissen sie von seiner Queste, der Suche nach dem mysteriösen *Desiderat*.
Eisenkober dagegen ist den Helden gewiss noch weit weniger sympathisch, zumal er seine Position gegenüber den Gezeichneten ja schon mehr als deutlich gemacht hat. Eisenkober bringt etliche äußerst angebrachte Anschuldigungen hervor – und die Antworten des von Träumen, Besessenheiten und Lebensgefahr verwirrten Magiers sind nicht geeignet, den Verdacht zu zerstreuen, dass er Borbarad dient oder gar verkörpert.
Das *Zweite Zeichen* sollte darauf bestehen, Frieden zu stiften, während der *Erste Gezeichnete* die Abwesenheit Borbarads oder irgendwelcher magischer Effekte in Tarlisins Geist zu bestätigen kann. Verbürgen kann sich (nach einer, von Tarlisin gerne akzeptierten, SEELENPRÜFUNG) auch ein Geweihter, bevorzugt der Tsa, die immerhin ein Großes Wunder an diesem bereits Verdammten wirkte.
Letzten Endes werden die Rohalswächter nachgeben, nicht jedoch Tarlisin damit zu drohen, dass er sich noch vor einem Gildengericht verantworten müsse.

Analyse des Dritten Zeichens (nachmittags)

Orientieren Sie sich auch hier an den Szenen zu den erstem beiden Zeichen. Folgende Meinungen bestehen zum Nquisizz Levia'turak:
- **Bund des Weißen Pentagramms (liberal):** "Unterdrückt Euren Kampfrausch, wann immer Ihr könnt. Ihr wisst nicht, was sonst mit Euch geschehen mag!"
- **Bund des Weißen Pentagramms (konservativ):** "Die Veränderungen an Leib und Seele sind bedenklich. Ich plädiere für eine sofortige Examination auf chimärologische Veränderungen oder gar eine Verseuchung durch die Herzogin des Wimmelnden Chaos."
- **Große Graue Gilde des Geistes:** "Ein zweischneidiges Schwert. Ihr solltet diese Gabe mit Bedacht einsetzen."
- **Bruderschaft der Wissenden:** "Ein weiterer Beweis für die Macht der echsischen Magie. Ich würde mich gerne näher damit befassen. Habt Ihr heute Abend schon etwas vor?"
- **Praios:** "Auch noch Echsenwerk? Herr, womit habe ich das verdient?"
- **Hesinde:** "Die Veränderungen an Eurem Leib sind bedenklich."
- **Rondra:** "Auch wenn die Gabe aus zweifelhafter Quelle stammt, so scheint Eurem Bericht zufolge die Echse durchaus eine Art Ehrgefühl besessen zu haben."

Referat: Ein rohalisches Kernartefakt zur transsphärischen Kommunikation (nachmittags)

Zu den Hintergründe des *Steins des Weisen* schauen Sie bitte in **Was bisher geschah** auf Seite 166.

Das Referat

Ehe die Helden dieses Referat hören, sollten sie etliche Personen mit Artefakten aus Onyx kennen gelernt haben, insbesondere Nostrianus Eisenkober, Cellyana von Khunchom, Firlionel Nachtschatten und natürlich Tarlisin von Borbra. Vorher oder nachher brauchen Sie Zugang zu einem Edelsteinexperten (zum Beispiel einem Zwergen) oder dem *Codex Emeraldus*.
Cellyana von Khunchom, die hervorragende Hellseherin, Aleya Ambareth, der brillante Analytiker, sowie Robak von Punin, wahrscheinlich der leuchtende Geist der nächsten Jahrzehnte, dazu das Thema Rohal ... Das Referat wird zweimal in einen jeweils größeren Hörsaal verlegt, bis schließlich auch die Konventshalle aus allen Nähten zu platzen droht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"[...] Ausgehend von der durchaus einleuchtenden Hypothese, es handle sich um den Teil eines originär rohalischen Artefaktes, haben wir uns einmal mit den im einschlägigen Schrifttum erwähnten, auf Rohal zurückgehenden Zaubergegenständen befasst. Die erste Überlegung ging natürlich in Richtung eines Rohalschen Gefäßes, zumal ja auch ein 'unsichtbarer Krieger' die Entdecker unseres Artefaktsegments angegriffen hat. Da sich in dem Artefakt jedoch nicht einmal Residualstrahlung einer invokativen oder kombattiven Zauberei fand, des weiteren auch keine Reste einer ehemals eingeschlossenen transsphärischen Präsenz, haben wird diesen Gedankengang erst einmal nicht weiter verfolgt.

Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass der Weise offensichtlich erstaunlich wenige Artefakte angefertigt hat, respektive, dass ihm wenige Artefakte zugeschrieben werden; er scheint, nebenbei bemerkt, ein großes Interesse am Animatio bezeugt zu haben. Hingegen werden fast allen Insignien seiner Herrschaft – oder seiner Weisheit – quasimagische, regelrecht reliquienartige Fähigkeiten zugeschrieben.

Zu nennen wären hier: die Rohalskappe oder Rohalshaube, verschwunden mit ihm, angeblich hat sie viel von seiner Weisheit aufgenommen; der Rohalsring, Mondsilber mit Onyx, seit Gandolf von Gareth von einem Auserwählten zum nächsten vererbt, momentan im Besitz Magnifizenz Rohezals *(kurze Verbeugung)*, der uns das Stück zur Begutachtung überlassen hat; weiters sein Großes Gewand, blaue Seide, mit Mondsilberfäden und kleinen Münzen aus Onyx bestickt, ausgestellt im Garether Museum für Reichsgeschichte und uns von Ihrer Spektabilität Racalla von Horsen-Rabenmund freundlicherweise mitgebracht ... Collegae, Ihr merkt, worauf wir zielen?

Erlaubt einen Einschub: Onyx ist laut dem *Codex Emeraldus* von Meister Alaar Zhavino der Stein der Hesinde, der den Kundigen sicher durch die verschlungenen Pfade der astralen Sphäre zu geleiten vermag und sie davor bewahrt, darin verloren zu gehen. Ein Amulett aus Onyx baut Brücken in die Anderswelt.

Folgend: Rohals Siegel, angeblich unter einer Alraune verborgen, die als Blume Rohalssiegel spross: Griff und Siegelfläche daselbst aus einem Stück Onyx geschnitten, verschollen.

Folgend: Mondrazar vom Goldfelsen erhielt von Rohal eine fünfseitige Pyramide aus Onyx geschenkt, heute im Besitz der Halle der Metamorphosen zu Kuslik, vorhanden.

Folgend: Rohal vermittelte Isfaleon von Rommilys aus unbekannter Quelle angeblich 'mehrere der Sphairologia zuträgliche Paraphernalia vom Onyx-Steine', fragt nicht woher, aber vorhanden.

Folgend: Rohal erschuf während seiner Amtszeit einen zweiten Zauberstab, angeblich, um ihn mit den höheren Weihen des Stabes zu belegen. Sein erster Stab, der eine Kristallkugel aus Onyx trägt, wurde zum Gründungs-Reliquium des *Ordens der Wächter Rohals*. Im Saal vorhanden, nicht wahr, Spektabilität Eisenkober?

Folgend: Die Rohalsschüler Asteratus Deliberas, Urnislaw von Uspiaunen und Niobara von Anchopal erhielten während ihrer aktiven Zeit Statuetten, Steinschnitte, Hexagone – aus Onyx. Kollege Nachtschatten *(nickt)* trägt wie alle seine Vorfahren das namensgebende Onyx-Amulett der Analysemagier.

Alle diese Fragmente, die wir untersuchen konnten, wiesen das gleiche Muster auf, je größer das Fragment, desto stärker und klarer das Muster. Wir haben uns auch ein wenig mit elementarer Geometrie beschäftigt und herausgefunden, dass die bislang gefundenen Teile unzweifelhaft zu einer Kugel gehören, die einen Durchmesser von etwa anderthalb Spann aufweist. Jedoch lässt sie sich mit den uns vorliegenden Teilen nicht zusammensetzen. Ganz nebenbei bemerkt, wird dies am praktischsten vermittels eines Oculus und unter Ignorierung der räumlichen Geometrie gelingen. Es ist davon auszugehen, dass Rohal all diese Splitter bewusst nicht den Akademien als Trägern der gildenmagischen Tradition übergeben hat – zu recht, wie sich mit dem Ausbruch der Magierkriege zeigte –, sondern ihm vertrauenswürdigen Einzelpersonen, vornehmlich seinen Schülern. Für uns gilt als erwiesen, dass Rohal wollte, dass diese Teile wieder zusammenfinden.

Interessant ist hierbei jedoch auch eine Prophezeiung, die der Weise im 19. Band der *Gespräche* andeutet, aber unkommentiert lässt. Sie findet sich auch weder in seinen *Systemata* noch in der *Offenbarung*, so als habe Rohal sie selbst vor seinen Anhängern geheimhalten wollen. Es ist uns ... *(kurzes Nicken zu Magister Robak)* ... gelungen, mittels Quellenanalyse als Verfasserin eindeutig Niobara von Anchopal festzustellen, die – wiederum interessant – die Teilsätze der Prophezeiung, zudem in Rätseln verborgen und kodiert, über die *Astralen Geheimnisse* und *Das 50. Tor verteilte*. Zusammengestellt lautet die Prophezeiung:

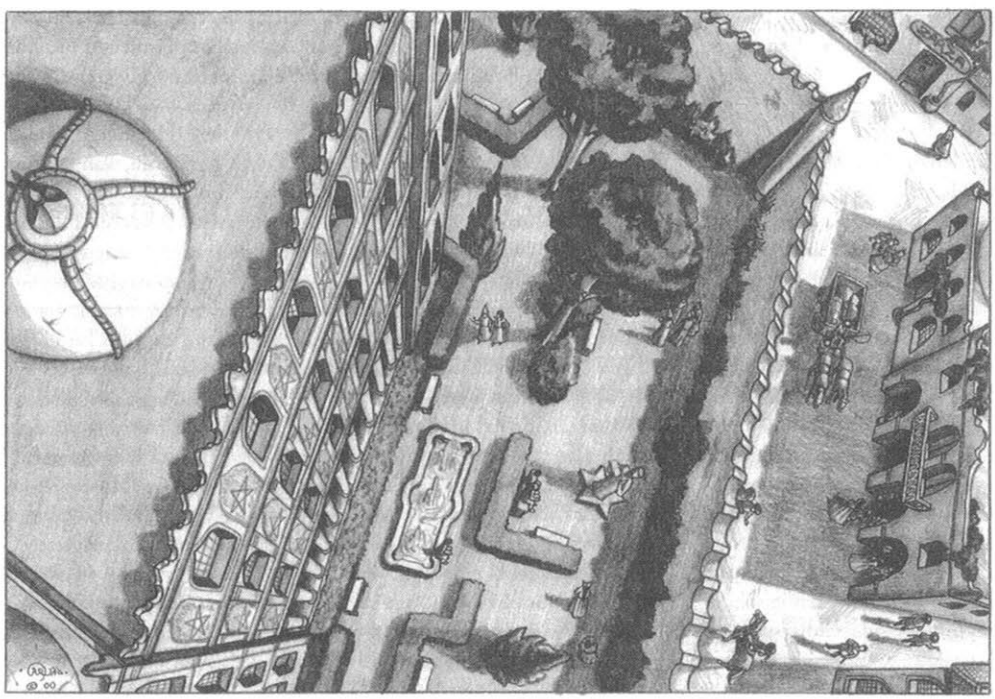
Vom Blute der Schlange, des Fuchses sind Zwei.
Ob Macht oder Weisheit sie ewig anstreben,
zu alt sind die beiden, hier nochmals zu leben.
Vollendet sei niemals der Ruf nach den beiden,
um göttliche Allmacht auf Dere zu meiden.
Nur so bleibt, ihr Schüler, der Kontinent frei.

(Räuspern und aufgeregtes Getuschel im Saal) Dies heißt zweierlei: Borbarad und Rohal sind vom gleichen göttlichen Blute, vom Blute Nandus' *(Unmutsäußerungen bei den Draconitern)* – und Niobara rät davon ab, Rohal im Falle eines Verschwindens oder Ablebens zurückzurufen, da dies zum einen dem Mysterium von Kha widerspräche und zum anderen Borbarad gleichermaßen zurückrufe. *(Lebhafter Disput)*

Silentium! Silentium! Wir halten weiterhin fest: Borbarad ist durch eine nicht vorhergesehene Manipulation zurückgekehrt, oder besser, im Zurückkehren begriffen, Rohal ist jedoch nicht erschienen, ja nicht einmal im Prozess des Erscheinens. Niobara warnt davor, dass Borbarad wiedererscheine, wenn Rohal gerufen werde – ganz nebenbei, gut zehn Jahre vor dem Verschwinden der beiden –; was passiert also, wenn Borbarad gerufen wurde ... müssen wir mit einem Erscheinen Rohals rechnen – oder müssen wir es selbst in die Wege leiten?

Rohal hat, trotz dieser Warnung, von der er wusste, die er vielleicht selbst inspiriert und initiiert hat, ein Artefakt-Rätsel in Teilen geschaffen, dessen Schleier nur durch Zusammenarbeit gelüftet werden kann, ein Artefakt, das also, wenn die Not die magische Gemeinschaft eint, wiedererstehen kann, und welches das magische Potential der *communicatia*, *sphairologia*, *moventia* und *contraria* verbindet.

Wir haben es den 'Stein des Weisen' genannt, nicht nur wegen seiner Herkunft, sondern auch wegen seiner inhärenten Fähigkeit, Rohal zu rufen – oder gar zurückzurufen.



Wir optieren dafür – und stellen hiermit formell den Antrag – die fehlenden Teile des Artefakts zusammenzubringen und den Stein des Weisen zu aktivieren. Das sprichwörtliche Warten auf die Wiederkunft Rohals muss ein Ende haben."
(Die Dankesworte an die Zuhörerschaft gehen im Tumult unter.)

Das Referat führt augenblicklich zu ohrenbetäubendem Lärm im Saal. Unter den Neorohalisten bricht eine derartig euphorische Vorfreude auf eine mögliche Rückkehr ihres Vorbilds aus, dass einige von ihnen sofort damit beginnen, Träger von Onyx-Artefakten anzusprechen, um diese zur Abgabe derselben zu bewegen – allerdings mit recht mäßigem Erfolg. Wenn die Helden sich ebenfalls um die Abgabe von Onyx-Splittern bemühen wollen, sollten sie zu diesem Zeitpunkt nur drei oder vier Fragmente zusammenbekommen. Zu viele Magier sind noch unentschlossen.
Nach etwa einer Viertelstunde betritt Prishya von Garlischgrötz das Podium und sorgt für Ruhe. Sie verkündet, dass der Gildenrat beschlossen habe, morgen zur dritten Stunde nach Mittag, das Plenum über eine mögliche Rückkehr Rohals abstimmen zu lassen. Die bereits gesammelten Onyxfragmente werden bis dahin in der Koschbasalt-Vitrine verwahrt.

Ein Treffen mit den Nandus-Geweihten (abends)

Am Abend finden sich die Helden im Hesinde-Tempel ein, wo sie in einen Konferenzraum unter dem Tempel geführt werden. An der Besprechung nehmen Abtprimas *E.Q. Eternenwacht*, Prätor *Madaïon Sphÿritis* sowie der Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches, *Valnar Yitskok*, für die Hesinde-Kirche teil; für die Nandus-Kirche spricht *Rumina Dranesco von Bosparan* (siehe Seite 250), die zwei Begleiter dabei hat (*Anghara saba Sathena* aus Methumis und *Xerwolf Xandros vom Berg*, der später einer der entschlossensten Kämpfer gegen den Borbaradianismus werden wird), die sich aber im Gespräch stark zurückhalten. Auffällig ist ein tulamidischer Gesprächsteilnehmer im grauen Seidenmantel. Hierbei handelt es sich um *Mharbal al'Tosra*, der als *Stimme des Mondes* (siehe auch **LdES 151**) dazu auserwählt wurde, das Anathema zu sprechen. Er wird sich an der Diskussion kaum beteiligen.
Rumina lehnt eine offizielle Abkehr ihrer Kirche von Borbarad ab, da dieser als leiblicher Sohn des Nandus gilt, zudem als *Alveraniar des Verbotenen Wissens*. Folgende Argumente führt die Nandus-Geweihte an:
- Borbarad hat den 11. Weihegrad der Erkenntnis erreicht, übertroffen nur durch seinen Vater. Kein Sterblicher habe sonst mehr als neun Weihegrade erlangt. Wer kann seine Pläne also anzweifeln?
- Borbarad will sein eigenes Reich nach seinen Vorstellungen schaffen (womit sie nicht einmal sonderlich falsch liegt). Woher wollen wir wissen, dass dieses Reich schlecht sein wird?
- Die Berichte aus den Kriegsgebieten schiebt sie auf Borbarads Anhänger, die wohl zu übereifrig seien.
- Nur aus Fehlern kann man lernen. Wenn Borbarad wirklich falsch handelt, wird er dies einsehen.

Berichten die Helden jedoch detailliert von den grauenhaften Taten des Dämonenmeisters in Tobrien, von den Erfahrungen, die sie auf Maraskan mit Borbarad persönlich gemacht haben und von dessen (zum Glück vereitelten) Plänen auf Arras de Mott, beginnt Rumina langsam zu zweifeln.
Mögliche Argumente der Helden:
- Borbarad umgibt sich mit Dämonenpaktierern, hat wahrscheinlich selbst mehrere Bündnisse mit Erzdämonen geschlossen, was einer freiwilligen Aufgabe der Denkfähigkeit gleichkommt.
- Borbarads Pakte kommen einem Verrat an seinem Vater und seinen göttlichen Großeltern gleich.
- Der Borbaradianismus predigt größtmögliche Freiheit – verlangt aber gleichzeitig, dass die Anhänger sich an die Lehre binden.
- Borbarads Lehren sehen nicht vor, dass seine Anhänger sie durchdenken oder gar verstehen. Er verlangt lediglich Unterwürfigkeit.
- Der Dämonenmeister strebt absolute Macht an. Dabei ist ihm jedes Mittel recht. Was er übersieht, ist aber, dass es weise wäre, den letzten Schritt in die Verdammnis nicht zu tun. Auch der 11. Grad der Erkenntnis schützt nicht davor, den falschen Weg einzuschlagen.

Schlussendlich gibt Rumina nach. Den Helden wird jetzt offenbart, dass die drei Kirchen übermorgen einen offiziellen Kirchenbann gegen Borbarad aussprechen wollen (mehr zur Nandus-Kirche finden sie in **GKM 90 ff.**).

Ein Mord (nachts)

Auf dem Rückweg in ihr Hotel oder zum Konvent werden die Helden von einem Trupp Rohalswächter angehalten, die den *Ersten Gezeichneten* des Mordes bezichtigen. Sie behaupten, ihn bei der Tat beobachtet zu haben.
Wie sich herausstellt, ist Magister *Amaldo Veranesco* (Grangor), einer der Neorohalisten, der sich am Nachmittag für das Sammeln von Onyxfragmenten stark gemacht hatte, in einer Seitengasse die Kehle durchgeschnitten worden – direkt vor den Augen eines Rohalswächters. Der Mörder sah dem *Ersten Gezeichneten* wie aus dem Gesicht geschnitten aus. Bringen die Helden an, im Hesinde-Tempel gewesen zu sein, werden die Wächter Rohals dem erst Glauben schenken, nachdem sie es überprüft haben.
Natürlich hat hier wieder *Torben Dergeler* zugeschlagen, der die Animositäten zwischen Rohalswächtern und Gezeichneten beobachtet hatte und weitere Zwietracht säen wollte. Bei diesem Mord ließ er sich absichtlich beobachten und sorgte dafür, dass die Rohalswächter den Onyx (den er sich später von dort zurückholen will) finden mussten – und den sie prompt an sich nahmen, da sie sich eine Rückkehr Rohals natürlich gerne selbst auf die Fahne schreiben würden (von dem Splitter sagen sie den Helden natürlich nichts).
Nach der Bestätigung des Alibis durch den Hesinde-Tempel dämmert aber auch den Wächtern Rohals langsam, dass hier etwas nicht in Ordnung ist ...

Der vierte Tag (18. Ingerimm)

Eisenkobers Anklage (morgens)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr nähert euch an diesem Morgen wieder einmal dem Pentagrammaton. Auf dem Weg dorthin seid ihr Tarlisin begegnet, mit dem ihr das letzte Stück des Weges zusammen zurücklegt. Doch schon vor den Toren der Akademie erwartet euch ein Spalier der Wächter Rohals, darunter auch Hochmeister Nostrianus Eisenkober und Alvina Viburnian-Crassula.
Eisenkober tritt vor: "Spektabilität Tarlisin von Borbra, hiermit setze ich Euch darüber in Kenntnis, dass ich soeben bei Ihrer Spektabilität Prishya von Garlischgrötz, der Convocata Prima der Großen Grauen Gilde des Geistes, offiziell Klage gegen Eure Person eingereicht habe". Er überreicht Tarlisin eine Pergamentrolle. "Die genauen Anklagepunkte. Der Prozess beginnt am 23. Ingerimm."

Wenn die Helden versuchen, Eisenkober umzustimmen, wird der Hochmeister nur verächtlich schnauben. Auch für die beschwichtigenden Worte von Olorand von Gareth-Rothenfels ist er unzugänglich.
Folgende Anklagepunkte umfasst Eisenkobers Klageschrift:
- eine lange zurückliegende Anklage durch die Inquisition
- die Bekanntschaft Tarlisins mit G.C.E. Galotta zu dessen Brabaker Zeiten

- der ehemalige Pakt mit Asfaloth
- das Fehlen von Tarlisins Schatten
- die Besessenheit durch Borbarad
- Opferung der Golgariten bei deren Expedition in der Gor in einem schwarzmagischen Ritual
- mögliche Spionage für den Dämonenmeister in Ysilia, da Tarlisins angebliche Anwesenheit während der Schlacht in keinen Berichten auftaucht

Magister *Balthusius von Selem*, ebenfalls Mitglied der Grauen Stäbe, übernimmt die Verteidigung Tarlisins in diesem Prozess.
Der Prozess wird sich mit Anhörungen, Plädoyers und magischen Analysen bis in den frühen Praios 1021 hinziehen, wobei Tarlisins Schuld als erwiesen gelten wird, nachdem man Eisenkober am Morgen des 24. Ingerimm tot auffindet und Tarlisin (unter Einfluss eines MEMORABIA den Mord gesteht). In Wirklichkeit wird der Hochmeister von seiner Schülerin Alvina Viburnian-Crassula getötet, die auch Tarlisins Gedächtnis verändert. Dieses Komplott wird schließlich Spektabilität Olorand aufdecken, worauf Alvina mitsamt des Rohalsstabs flieht (siehe dazu auch den Kasten **Tarlisins Prozess** auf Seite 222).

Diskussion: Borbarad- und Dämonenverehrung (vormittags)

Die Neuen Borbaradianer

Im Praios-Tempel tagen vormittags Gesandte aller zwölfgöttlichen Kirchen, um den Umgang mit der zunehmenden Verehrung von Borbarad und diversen Erzdämonen zu diskutieren. Gerade in den besetzten Gebieten (für die sich langsam der Begriff *Schwarze Lande* einbürgert) blühen Dämonenkulte auf. Schon allein deshalb ist eine schnelle Rückeroberung Tobriens und Maraskans äußerst wichtig. Einige Geweihte, die weniger euphorisch gestimmt sind, weisen darauf hin, dass im Falle einer mehrjährigen Besetzung besonders Kinder und Jugendliche gefährdet sind, da die Verehrung von Dämonen für sie selbstverständlich wird. Solche Schwarzseher werden von den anderen Geweihten zwar schon in der Nähe von Ketzern gesehen, letztendlich werden sich diese Befürchtungen aber als zutreffend erweisen.
Sorgen bereitet den Geweihten auch die Gründung einer 'Borbarad-Kirche', die wohl auf Xeraan zurückgeht. Eine göttliche Verehrung Borbarads könnte die Bemühungen des Reiches gegen den Dämonenmeister untergraben. Die Hesinde-Kirche weist darauf hin, dass Borbarads göttliche Abstammung "der Wahrheit entspricht" (womit sie einen mittleren Tumult auslöst) und lädt in diesem Zusammenhang die versammelten Geweihten für den nächsten Tag zur Hesindestunde in den Tempel der Herrin der Weisheit ein.
Eine abschließende Lösung des Problems finden die Geweihten zwar nicht, aber es wird der Beschluss gefällt, zukünftig verstärkt auf die Gefahren dieser Kulte hinzuweisen.
Folgende Informationen können hier darüber hinaus vermittelt werden:
- Borbarads Rückkehr hat zu neuartigen Anhängern geführt: die Neuen Borbaradianer – weniger religiöse Verschwörer als machthungrige Eroberer (+). Zu der Katastrophe durch Borbarads eigene Macht kommt noch die der schätzungsweise 400 Borbaradianer, die dem Dämonenmeister in blinder Begeisterung alles nachmachen (+/–).
- Dass sich ihm Abu Terfas anschloss, konnten die Gezeichneten verhindern (+). "Wir müssen damit rechnen, dass sich weitere mächtige Magier und Fürsten Borbarad anschließen oder unterwerfen: Personen wie Xeraan, Galotta, Haffax, die gewiss nicht naive Verehrer sind, sondern im Schatten eines Unsterblichen ihre eigene Macht mehren werden." (+)
- Xeraan verbreitet überall seine Interpretation der *Al'Anfanischen Prophezeiungen* (+); derzufolge werden die Gezeichneten Borbarads endgültige Herrschaft herbeiführen (–). Ein Punkt, bei dem einige Fanatiker, besonders aus den Reihen der Geweihtenschaft des Praios, lautstark ihrem Unmut Luft machen. Es sollte den Gezeichneten aber eigentlich nicht schwer fallen, ihre Erfolge *gegen* Borbarad als Gegenargument anzubringen. Einige Unbelehrbare mögen aber auch dann noch der Meinung sein, dass die Gezeichneten in Sachen Abu Terfas dem Dämonenmeister eher in die Hände gespielt haben ... Notfalls wird aber auch Amando Laconda da Vanya für die Gezeichneten eintreten. Aus den Prophezeiungen lässt sich jedoch nicht eindeutig herauslesen, ob Borbarad fallen oder siegen wird (+).
- Die Borbaradianer sprechen auch von der *Prophezeiung einer Dritten Hauptstadt*, die das Neue Zeitalter beherrschen wird. Möglicherweise ist nach Bosparan und Gareth eine auch räumlich als Fortsetzung einer Linie liegende Stadt gemeint: die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert (+).
- Die mythische Elfengöttin (–) Pardona hat sich erneut offenbart (+) und die Herrschaft über den ganzen Norden an sich gerissen (+/–). Dieses Gerücht können Hexen, Firun- oder Ifirn-Geweihte zerstreuen, die wissen, dass die eisige Herrschaft über den Norden auf das Konto der Hexe *Glorana der Schönen* gehen.

Die Ucuriaten

Um ein Zeichen für die Geschlossenheit der Zwölfgöttlichen Kirchen zu setzen, gibt die Praios-Geweihtenschaft bekannt, dass der Orden der *Ucuriaten* (**AG 35**) von nun an allen Geweihten der Zwölfe offen stehe. Damit reagiert die Priesterschaft des Götterfürsten auf die Aufrufe des *Zweiten Gezeichneten* zur Geschlossenheit gegen Borbarad.

Ein Diebstahl (mittags)

Gegen Mittag bekommen die Helden mit, wie Magister *Shaih Ulundh* (Rashdul, Elementarist) den Diebstahl eines Schmuckkästchens beklagt. Darauf angesprochen, was denn darin sei, beginnt er zu stottern und drückt sich um eine konkrete Antwort, da es ihm peinlich ist, dass die geplante Rückkehr Rohals nun möglicherweise an ihm scheitern könnte. Nur wenn er direkt gefragt wird, ob sich etwas aus Onyx in dem Kästchen befand, wird er dies verzagt bejahen, um dann nach und nach die Hintergründe preiszugeben.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Wenn man den Überlieferungen Glauben schenken darf, so hat Niobara von Anchopal selbst vor über vierhundert Jahren meinem Urahnen einen Ring aus Onyx in Obhut gegeben. Sie bat ihn, diesen Ring zu verwahren und an seine Nachfahren weiterzugeben, bis 'sich dereinst die Ketten der Zeit lockern sollten'. Gleichgültig, ob diese Legende stimmt oder nicht – meine Familie hütete diesen Ring seit den Magierkriegern!"

Analyse des Vierten Zeichens (nachmittags)

Die *Firnglänzenden Finger* werden, wie auch die anderen Zeichen, in einer gemeinschaftlichen Runde von Kirchen und Gilden analysiert. Folgende Meinungen bestehen zur Mondsilbernen Hand:
- **Bund des Weißen Pentagramms:** "Die Kraftlinien enden im Nichts. Könnte der fehlende Teil noch wichtig für uns sein?"
- **Große Graue Gilde des Geistes:** "Die Matrix dieses Artefakts ergibt keinen Sinn, es ist alles bunt zusammengewürfelt und in einer irgendwie rohen Urform. Wie alt ist dieses Artefakt?"
- **Bruderschaft der Wissenden:** "Abu Terfas trug diesen Handschuh vor Euch? Und Ihr könnt ihn abnehmen? Nun, wie viel wäre er Euch denn wert?"
- **Praios-Kirche:** "Ihr seid anscheinend nicht mit ganz so schlimmen Abnormalität gestraft wie Eure Kameraden."
- **Hesinde-Kirche:** "Ein findiger Gegenstand, der anscheinend über einigen Verstand verfügt. Äußerst befremdlich, wenngleich nicht uninteressant."
- **Phex-Kirche:** "Ein Artefakt nach meinem Geschmack! Sagt, traut Ihr Euch folgendes zu ..."
- **Ingerimm-Kirche:** "Eine meisterhafte Arbeit. Ein derart filigraner Gegenstand kann eigentlich nur von Zwergenhand geschaffen worden sein."

Der Geode *Xenos* kann den *Vierten Gezeichneten* nach der Analyserunde beiseite nehmen und ihm von Calaman und dessen Reisen ins Tulamidenland berichten. Xenos wird die Vermutung äußern, dass der

Handschuh ein Teil von Calamans Rüstung ist, der auf einer dieser Reisen dorthin gelangt sein kann.

Diskussion: Der Stein des Weisen (nachmittags)

Nachdem auf Antrag von Cellyana von Khunchom das Plenum einberufen wurde, um zu entscheiden, ob der *Stein des Weisen* zusammengefügt werden und schließlich aktiviert werden soll, kommen die Magier zum angesetzten Termin auch wirklich fast geschlossen zusammen.
Nach einer hitzigen Debatte, in deren Verlauf viele der oben genannten Thesen zu den Themen Rohal und Borbarad noch einmal geballt zur Sprache kommen, in der Niobaras Warnung noch einmal von allen Seiten beleuchtet wird, verkündet Prishya von Grangor zur Hesindestunde des 18. Ingerimm den Beschluss: Mehr als drei Viertel aller Anwesenden haben dafür gestimmt, das Artefakt zusammenzusetzen und Rohal zu rufen.
Die Rolle der Helden während dieser Debatte könnte es sein, sowohl als Mittler zu wirken, wenn die Dispute zu heftig werden, als auch noch einmal plastisch die Schrecken Borbarads zu schildern, um unschlüssige Magier auf die Seite der Befürworter zu ziehen.
Einige der Magier werden dem Beschluss natürlich sofort Folge leisten und ihre Onyx-Splitter Prishya von Garlischgrötz überreichen – auch solche, von denen sie nur vermuten, sie könnten Teil des Artefakts sein. Das heißt, hier kommt eine Menge Arbeit auf die Analysemagier zu – und eventuell auf den *Ersten Gezeichneten*, der nach etwas Einfühlung versuchen kann, von Rohal ausgehende Magie ebenso zu erkennen wie borbaradianisches Wirken.
Wir wollen hier nicht festlegen, welche Anwesenden nun genau welches Fragment besitzen, aber es ist wahrscheinlich, dass es vor allem Weiß- und Schwarzmagier sein werden, die die Herausgabe des Artefaktsplitters verweigern. Hierbei ist es jederzeit möglich, dass die Helden auf entsprechende Vorbilder aus der entsprechenden Gilde verweisen. Spätestens wenn Nostrianus Eisenkober *Rohals Stab* übergibt, ist das Eis bei den meisten jedoch gebrochen. Auch ein Hinweis darauf, dass Besitzer von Onyx-Splittern im Moment gefährlich leben, wirkt manchmal Wunder ... Nur einige wenige Magier wie der Alanfaner *Cediccus C. Côranda* weigern sich immer noch standhaft, ihre Fragmente zu übergeben.
Haben die Helden in vorangegangenen Abenteuern selber Onyx-Splitter gefunden (siehe **RdF 193** und **MdD 129**), so ist jetzt natürlich die passende Gelegenheit, diese ebenfalls abzugeben. Hat Ihre Gruppe die Steine damals nicht mitgenommen oder sie inzwischen verloren, so sind sie jetzt wohl auf anderem Weg nach Punin gelangt – oder sie hatten gar nichts mit dem *Stein des Weisen* zu tun.
Abschließend setzt Prishya für den Morgen des 21. Ingerimm ein Treffen der Gildenräte aller drei Gilden an, um über das weitere Verfahren zu beraten. Zu diesem Treffen werden auch die Helden geladen.

Die Eisenkober-Krise

Der *Erste Gezeichnete* wird ob der Masse an Onyx zum Teil das Muster darin erkennen können, und aufgrund dessen entdecken, dass die Onyxkugel, die den Rohalsstab Eisenkobers ziert, ebenfalls ein Teil des Artefakts ist. Der Rohalswächter macht aber keine Anstalten, den Stab abzugeben. Darauf angesprochen, verweigert er die Herausgabe des Stabes rundheraus, was ihm wüste Beschimpfungen in verschiedenen alten Sprachen von diversen Magiern einbringt.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Dieses Mal wird Nostrianus Eisenkober im Brennpunkt der Auseinandersetzungen stehen, umringt von vielen Graumagiern. Eisenkober aber hält den Stab mit der Onyxkugel, das Zeichen seines Ordens, fest umklammert und scheint kurz davor zu sein, das Interdiktum zum Einsatz von Magie zu missachten.
> Eisenkober ist umringt von einem Pulk von Magiern aller Gilden, die alle durcheinander reden und wild gestikulieren. Freundliche Worte scheinen dabei nicht zu fallen. Einzig Eisenkobers Schülerin Alvina steht unverrückbar an seiner Seite.

Das Ordensoberhaupt der *Wächter Rohals* steckt in einem schweren Dilemma: Einerseits würde er natürlich nur zu gerne und in aller Öffentlichkeit sein Wirken gegen den Bethanier präsentieren, andererseits müsste er zur Wiedererstehung des *Steins des Weisen* das mystische Zentrum seines Ordens, den Beweis seiner Legitimation opfern: den Stab Rohals mit der Kristallkugel aus Onyx. Und keiner weiß, ob der Stab das Entfernen der Kugel überstehen wird. Zudem ist er wütend, dass ausgerechnet ein 'dunkelgrauer' Magier wie Aleya Ambareth das Rätsel des Artefakts gelöst hat und würde daher gerne seinen Orden in ein besseres Licht rücken, indem er selbst den *Stein des Weisen* aktiviert. Seine Angst, dass Rohal Borbarad unterliegen könnte, versucht er selbst zu unterdrücken. Seine Gegner wiederum – fanatische Neorohalisten, verzweifelte Graumagier, gänzlich zweckorientierte Schwarzmagier – sind so geblendet von der Möglichkeit, Rohal und seine Weisheit zu kontaktieren, dass ihnen Eisenkobers Zwiespalt schlicht egal ist, so sehr, dass sie bisweilen die Haltung verlieren und ihnen einen 'hirnlosen Tatzelwurm' oder gar einen 'Balkhabul' schimpfen.
Diplomatie oder die subtile Kraft des *Zweiten Zeichens* sind hier gefragt, werden aber wenig ausrichten. Der alte Weißmagier hat sich derart in seine eigenen Dogmen hineingesteigert, dass er kaum davon abzubringen ist. Zu allem Überfluss bestärkt ihn seine Schülerin *Alvina Viburnian-Crassula* natürlich in jedem seiner Punkte.
Schließlich wird Eisenkober sogar noch seine Ängste preisgeben: "Borbarad ist derartig mächtig geworden – was, wenn Rohal gegen ihn nicht bestehen kann?" Dann verlässt er ohne ein weiteres Wort den Saal. Die Rückkehr des Weisen scheint doch noch zu scheitern ...

Noch ein Mord! (abends)

Am späten Abend wird ein weiterer Mord verübt, dieses Mal an Magistra *Nadjescha Jannerloff* (Norburg), die auf dem Weg in ihre Herberge hinterrücks von Torben Dergeler erdrosselt wird. Auch diese Leiche wird von den Wächtern Rohals entdeckt (die dieses Mal aber keinen Onyx mehr vorfinden). Nachforschungen unter den Norburgern ergeben, dass die Magistra in den letzten Tagen sehr nervös gewesen sei – kein Wunder bei all den schrecklichen Ereignissen. Zuletzt gesehen wurde sie in der Weinstube *Löwin und Einhorn*, wo sie mit einigen *collegae* noch etwas getrunken hatte. Dies können unter anderem *Olorand von Gareth-Rothenfels*, *Thomeg Atherion* und *Alvina Viburnian-Crassula* bestätigen (letztere war es allerdings auch, die Torben Dergeler anschließend auf die Magistra angesetzt hat).
Ob die Helden noch an diesem Abend von dem Todesfall erfahren oder erst am nächsten Morgen davon hören, sei Ihnen überlassen. So oder so wird diese Angelegenheit der Beziehung zwischen den Rohalswächtern und Ihrer Gruppe sicherlich nicht gerade dienlich sein.

Der fünfte Tag (19. Ingerimm)

Erpressung (morgens)

Diese Szene können Sie an einem recht beliebigen Ort ansetzen, je nachdem, wo sich die Gruppe an diesem Morgen aufhält.
Die Helden beobachten, wie Torben Dergeler (mit dem Gesicht eines jungen Neersander Magiers namens *Reto von Wirgenstein* leise mit Magister *Diago Salmoranes* (Brabak) spricht. Der Brabaker verliert dabei recht schnell seine Gesichtsfarbe, da Torben angeblich Beweise in der Hand hält, die belegen können, dass Diago heimlich mit borbaradianischen Nekromanten korrespondiert. Diese Beweise würde er natürlich zurückhalten, wenn Diago dafür seinen Onyx-Splitter opfern würde ...
Sobald sich die Helden nähern, dreht sich Torben um und verschwindet schleunigst um die nächste Ecke, wo er sich zurückverwandelt und wieder sein eigenes Gesicht annimmt. Dann schlendert er den Helden gemütlich entgegen. Darauf angesprochen, ob er gesehen hat, wo 'Reto'

hingelaufen ist, schickt er die Helden in eine beliebige Seitengasse (bzw. einen Nebengang, wenn Sie die Szene in der Akademie stattfinden lassen). Die Helden können bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +5 einen leichten Geruch nach der Rinde des Axorda-Baumes wahrnehmen. Der Geruch kann mit einer *Pflanzenkunde*-Probe +7 (für Maraskaner +2) eingeordnet werden.

Diskussion: Unterstützung der Gezeichneten (morgens)

Mehrere Magier haben – spätestens nach der Analyse der Zeichen – erkannt, dass die Gezeichneten durch das Schicksal zu einer der gefährlichsten Waffen gegen Borbarad geworden sind. Rohezal, Dschelef ibn Jassafer, eventuell auch Carolan Schlangenstab sowie weitere der Meisterpersonen, zu denen die Helden in der Zwischenzeit persönliche Beziehungen entwickelt haben, setzen sich dafür ein, dass den Gezeichneten ein Freibrief der Magiergilden ausgestellt wird.

● *Rechtskunde*-Probe: Ein Freibrief ist eine Art Vollmacht und Passierschein, die den Zutritt zu Akademien und Bibliotheken erleichtert und als Zeugnis gegenüber misstrauischen Institutionen verwendet werden kann.

Ehrung

Sollten Sie einige Helden (insbesondere Gildenmagier) in Ihrer Gruppe besonders ehren wollen, bietet sich diese Szene natürlich an. Nehmen Sie sich ruhig die Freiheit, Ihren Magier zum Magister Magnus zu erklären oder den Gezeichneten das *Graue Einhorn mit Mondsteinen und Madamal* (**MWW 189**) zu verleihen. Schließlich kämpft Ihre Gruppe seit mittlerweile fast fünf Jahren gegen Borbarad. Gönnen Sie Ihnen also die Genugtuung, endlich ernst genommen zu werden.

Ein Elixier gegen die Alterung

Elcarna von Hohenstein hat mit *Haldana von Ilmenstein* ein Lebenselixier für die Gealterten geschaffen. Da sie bereits einmal der Macht Satinavs unterlagen, hat er gar nicht versucht, den legendären IMMORTALIS LEBENSZEIT zu rekonstruieren. Statt dessen handelt es sich um eine Kombination der Wirkungen von SUMUS ELIXIERE, BALSAM, Finage und etlicher traditioneller Kräuter der Jugendlichkeit.

Bestimmen Sie die Wirkung nach der Langzeitmoral Ihrer Truppe, vor allem, falls einzelne Helden im **Alptraum ohne Ende** effektiv Greise geworden sind. Orientieren Sie sich bei der Wirkung ungefähr an den *Tränken des Lebens* von Schwester Laniare (siehe **RdF 69**). Dieses Elixier sollten Sie aber nur dann anbieten, wenn die Helden wirklich unter der Last des Alters leiden, nicht aber, wenn es nur um 'Kosmetik' geht.

Arbeitskreis: Theoretische Sphärologie und Dämonologie (vormittags)

Mit den kosmologischen Auswirkungen von Borbarads Rückkehr und Machtübernahme beschäftigt sich vermutlich ein Fünftel aller Magier. Daher gibt es zahlreiche Vorträge und hitzige Diskussionen. Herausragende Experten sind *Praiodana Almira Werckenfels*, Hofmagier *Virilys Eibon*, *Dschelef ibn Jassafer*, *Zordan Erillion von Hohenstein*, *Kiamu Vennerim* und *Aleya Ambareth*.

● Für den Wissenden sind die Verwüstungen in Los' gesamter Schöpfung so sichtbar und ebenso gravierend wie die in unserer Sphäre (+). In dem einen Jahr seit der Invasion in Tobrien wurden mehr Dämonen gesichtet als in dem halben Jahrtausend seit dem letzten Magierkrieg (+). Bei dem Sphärenbeben in der Gorischen Wüste kam es zur geringen Verschiebung einiger Sternbilder (+)!

● Auch Essenznetz und Kraftlinien verschieben sich in noch nie dagewesener Weise (+/–). Leichte Änderungen und Verschiebungen sind durchaus bekannt, und jedes Land kennt Plätze, die ehemals für die Magie ausgezeichnet waren und heute ohne jede Besonderheit sind (+). Man muss damit rechnen, dass Borbarad gezielt Schnittpunkte von Kraftlinien verschiebt und möglicherweise dadurch Dunkle Pforten und Pforten des Grauens schafft (+/–). In diesen Punkten sollten die Helden mittlerweile Experten sein und können so einen Praxisbericht als Gegenpol zu den Theorien der Magier liefern.

● Auf größtes Interesse stoßen Berichte der Helden über die Duellglobule *N'Churr'Ichay* (siehe **MdD 90**) und die Globulenfolge unter Borbra (siehe **MdD 153 ff.**). Sowohl für das Verständnis von Borbarads Verbannung und Rückkehr wie auch für das Finale der Kampagne ist das Konzept der Globulen entscheidend.

Astrologie

Interessierten Helden können Sie in diesem Arbeitskreis auch noch einmal mit der Unterstützung der eigens herbeigerufenen Hohen Lehrmeisterin *Arba von Silas*, der berühmten Vinsalter Astrologin, einige ungewöhnliche Entwicklungen am Sternenhimmel mitteilen:

● **Boron 1015 BF– Aufgang des Fuchses mit Phexens Auge:** Genau ein Jahr vor Borbarads Inkarnation im Nachtschattensturm (siehe **RdF 165**) hat sich im Sternbild des Fuchses ein neuer Stern gezeigt: das *Auge des Fuchses* (siehe **AB 50;** 25). Der Graue Gott wusste, so scheint es, dass der 'Halbgott von seinem Blute' zurückkehren werde.

● **1017 bis 1021 BF – Sternbild des Drachen:** Das gewaltige Sternbild des Drachen, das nördlich des Zwölfkreises einen halben Himmelsradius umfasst, steht für jeweils vier von sieben Jahren am Himmel. Er gilt als Personifikation der Hohen Drachen, die in stetem Kampf gegen Chaos und Brodem stehen – aber auch als Symbol jener Hälfte der Schöpfung, die stets die andere herausfordert. Der letzte Aufgang war 1010 bis 1014 BF (Answinkrise und Zweiter Orkkrieg). Der aktuelle Zyklus nähert sich seinem Ende ...

● **11. Ingerimm 1019 BF – Sphärenbeben in der Gorischen Wüste:** Durch die geringfügige Verschiebung einiger Sternbilder sind sämtliche Aufzeichnungen und Sternkarten inklusive Niobaras *Foliant* sowie mechanische Wunderwerke wie Anchopaler Astrolabien und Orbitarien ungenau geworden. Es ist nicht auszuschließen, dass frühere Ereignisse wie die *Dunklen Zeiten* oder der *Zweite Drachenkrieg* ähnliche Veränderungen hinterlassen haben.

● **Sternbewegungen Satinavs:** Das Sternbild *Satinav* zeigte die auffälligsten Konstellationen vor 15 Jahren, vor 13 Jahren und vor 5 Jahren. Die letzte monatelange Konjunktion mit Nandus, allgemein mit Borbarads Wiederkehr assoziiert, dürften die Helden selbst beobachtet haben. Die früheren Auffälligkeiten sind beide Konjunktionen, bei denen besonders Levthan ungewöhnlich beständig verharrte.



Diese letzte Erkenntnis zum Sternbild *Satinav* können die anwesenden Magier und die Helden noch nicht deuten – es bleibt zunächst rätselhaft (um so wichtiger, dass Sie dies den Helden auch deutlich machen). Doch das Thema 'Satinav' sollte den Helden im Gedächtnis bleiben, denn sie werden spätestens bei der Begegnung mit Rohal (siehe Seite 203) die darin verborgene Wichtigkeit erkennen und sich auf **Satinavs Spur** (siehe Seite 212) begeben müssen.

Die Sieben Sternzeichen

Die Hohe Lehrmeisterin Arba von Silas möchte den Helden schließlich eine private astrologische Theorie präsentieren:

Aventuriens Schicksal wird ja vom Nordhimmel dominiert, unter dem der Kontinent größtenteils liegt: *Hund* und *Held*, *Kaiserstern*, *Gehörn*, *Drache*, *Elfenstern*, *Ogerkreuz* und die Totenpforte *Uthar* – sie haben die letzten zwanzig Jahre ohne jeden Zweifel geprägt. Nun hat Arba von Silas offenbar eine eigentümliche Entdeckung über die Sternzeichen des Südhimmels gemacht (siehe **GA 189ff.** und **192**).

Als siebtes und fernstes Zeichen liegt dort der *Kelch*, des Lebens Antwort auf den Weltuntergang. Davor *Satinav*, der Stern der Zeit, begleitet von seinen Töchtern *Fatas* (Zukunft) und *Ymra* (Vergangenheit). Davor die *Rubine* der Dämonenkaiserin Hela-Horas. Davor der *Pfeil*, wegen der flügelartig danebenstehenden Sterne auch *Dolch* genannt. Davor die ungemein langsam wandernde *Harfe* oder *Schriftrolle*, die für Inspiration, Studium, Überzeugung steht. Davor die zwei *Ringe* (Verbindung, Vereinigung) und schließlich der *Nachen* (Reise, Veränderung, Weg).

Auch Arba von Silas kennt die *Alanfanischen Prophezeiungen*: "Seht Ihr nicht auch die Parallelen zwischen den sieben Zeichen – dort oben und ... hier unten?" Dabei deutet sie auf die Gezeichneten. Es ist bekannt, dass die Sternbilder in anderen Kulturen und zu anderen Zeiten andere Namen haben und hatten (die Nivesen sehen statt des *Helden* einen *Bogenschützen*, die Mohas gar eine *Dattelpalme*) – aber fast immer ähnliche Bedeutungen.

Diese Deutung scheint recht treffend, ist aber – wie immer in der Astrologie – nicht vollständig möglich: Jenseits des Horizontes liegt, wie im Norden, ein achtes Sternbild, das Niobara als *Das Unwissbare* postulierte. Dieses dürfte mit dem *Vierten Zeichen* zusammenhängen. *Satinav* hingegen ist für die Sieben Zeichen von großer Bedeutung – ohne selbst eines zu sein.

Die Gefahr der Dämonologie

Übrigens: Es wird stets stillschweigend davon ausgegangen, dass anständige Helden, insbesondere die Gezeichneten, keine Dämonologie betreiben. Sollte ein Held dennoch Beschwörungen versuchen, ist es nötig, ihn das Gruseln zu lehren: Borbarads Pakte, seine astrale Übermacht, die *Dämonenkrone* und ein Dutzend andere Artefakte schlagen derartige Tore und Bahnen in den Limbus, dass es für weniger mächtige Beschwörer immer schwerer wird, die heranströmenden Dämonenscharen zu bändigen.

Karjunon Silberbraue kann den Helden aus eigener, leidvoller Erfahrung berichten, dass die Frage nicht mehr heißt, *ob* ein Zant erscheint, sondern *wie viele* erscheinen – und jeder von ihnen kostet Kraft für die Beschwörung, und jeder muss beherrscht werden, wenn er dem Beschwörer nicht Feind sein soll.

Geheime Krisensitzung (nachmittags)

Nach der Mittagspause werden die Helden von *Prishya von Garlischgrötz* zu einer Krisensitzung geladen, an dem auch *Racalla von Horsen-Rabenmund*, *Salpikon Savertin*, *Lanzelind Heilenhorst* und *Rohezal* teilnehmen. Um ein magisches 'Abhören' des Treffens zu unterbinden, findet die Sitzung in einem mit Koschbasalt ausgekleideten Raum in den Kellern der Akademie statt. Auf dem Weg dorthin können die Helden einen ersten Eindruck über die Ausmaße der Kellergewölbe gewinnen. Sprechen sie Prishya darauf an, wird sie bestätigen, dass sich tatsächlich ein Labyrinth von Gängen unter der halben Puniner Innenstadt erstreckt.



Die Reihe der Todesfälle hat zu einiger Besorgnis geführt. Die anwesenden Magier versprechen sich von den Helden Aufklärung in dieser Sache. Die Diskussion soll in erster Linie dazu dienen, die bisherigen Mordfälle aufzuarbeiten und festzustellen, wieviele Zusammenhänge die Gezeichneten bereits erkannt haben. Sollten die Helden noch nicht erkannt haben, dass alle Toten Onyx-Splitter besaßen, kann dieser Punkt jetzt geklärt werden.

Unterstützen Sie brauchbare Vorschläge Ihrer Helden, die weitere Morde verhindern sollen. Sie sind als Experten zu diesem Treffen geladen worden und sollten ernst genommen werden. Letztendlich wird jeder Plan über den Haufen geworfen, wenn am Abend ein Dämonenangriff vom nächsten Mord ablenkt (siehe Seite 195).

Die Magisterin der Magister (nachmittags)

Die Erhabene *Haldana von Ilmenstein*, Magisterin der Magister, höchste Geweihte der Göttin, wird nur am 19. Ingerimm in Punin weilen: In Zeiten, in denen sich die Mächte der Niederhöllen auf der einen Seite des Kontinentes formieren, ist es von größter Bedeutung, dass das spirituelle Zentrum auf der anderen Seite Aventuriens aktiv und handlungsfähig bleibt.

Haldana wird sich am frühen Nachmittag kurz mit den Gezeichneten treffen, um ihnen persönlich für ihre Hilfe bei der Überzeugung der Nandus-Geweihten zu danken.

Außerdem ist sie natürlich an einem aktuellen Bericht aus erster Hand sehr interessiert. Außerdem lädt sie die Helden für den Abend ein, in den Hesinde-Tempel zu kommen, um den Erfolg ihrer Arbeit mitzuerleben.

Wenn Sie wollen, trägt sie die *Krone der Allweisen* (**GKM 55**), den mächtigeren ihrer Talismane, und analysiert damit ein Artefakt, das ihr die Helden vorlegen.

Arbeitskreis: Borbaradianische Artefakte (nachmittags)

Den besten Überblick über die bisherige Beute aus den Gegenangriffen (und nicht nur die nach Punin verbrachte) haben *Prishya von Garlischgrötz*, *Firlionel Nachtschatten* und *Racalla von Horsen-Rabenmund*.

- Borbarads eigene Handwerksstücke sind durchwegs mit der Borbarad-Glyphe, dem B des Zhayad-Alphabetes, geprägt (–).
- Der Schwertzug erbeutete eine Flagge und eine Dämonenstandarte mit dem Symbol von Borbarads Krone sowie dem der vier gekreuzten Blutigen Äxte; beide, sofort eingeschmolzen, waren anscheinend mit borbaradianischer Kampf- oder Beherrschungsmagie belegt, möglicherweise EIGNE ÄNGSTE und PANIK ÜBERKOMME EUCH (+).
- Das Endurium aus der Amran-Amji-Mine wurde zum Teil zu magischen Schwertern verarbeitet, der Verbleib des restlichen Metalls ist immer noch unbekannt.

Fabulieren Sie ein wenig über die ausgestellten Artefakte in der Vitrine. Hier sollten Sie besonders die Informationen zu den Artefakten, die Ihre Helden selbst geborgen haben, nochmals aufarbeiten. Wichtig ist vor allem, das Charyptoroth-Schwert *Yamesh-Aqam* professionell zu besprechen (die Gelehrten haben Dutzende Fragen an die Gezeichneten) und dabei Mutmaßungen über die beiden entkommenen Schwerter anzustellen. Über den Verbleib von *Hyrr-Kanhay* können die Gezeichneten ebenfalls Hinweise geben, wenngleich sich das Schwert mittlerweile bereits in Gloranas Eisreich befindet. Von *Athai-Naq* fehlt jede Spur. Hier können die Helden beisteuern, dass das 'verfluchte Schwert', das Helme Haffax gerüchteweise führt, mit großer Wahrscheinlichkeit *Athai-Naq* ist. Siehe dazu auch Seite 131, *Die Träger des Agrimoth-Schwertes*.

Mehr zu den Schwarzen Schwertern finden Sie in **MdD 104**.

Das Anathema (abends)

Einzug der Hochgeweihten

Die Nachricht, dass zum parallel stattfindenden Geweihtenkonklave hoher Besuch aus Kuslik eingetroffen ist, verbreitet sich wie ein Lauffeuer auf dem Konvent. *Haldana von Ilmenstein*, Magisterin der Magister, ist mit großer Entourage aus dem Lieblichen Feld angereist, um sich mit *Bahram Nazir*, dem Raben von Punin, zu treffen.

In ihrem achtzigköpfigen Gefolge finden sich so hochrangige Persönlichkeiten wie der Erzwissensbewahrer des Lieblichen Feldes, Staatsminister *Abelmir von Marvinko* (in rein kirchlicher Funktion anwesend), dazu Prätoren des Argelianischen Gerichts und weitere Mitglieder des Hohen Schlangenrats, deren Vorsitz wiederum *Valnar Yitskok* innehat. Haldana von Ilmenstein trifft sich zu eingehenden Klausurgesprächen mit Rumina Dranesco von Bosparan, Bahram Nazir und dem Vogtvikar Mharbal al'Tosra aus Fasar, um noch einmal genauestens das gemeinsame Vorgehen zu erörtern, bevor man am Abend des 19. Ingerimm das Anathema verkündet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Für die Hesindestunde ist für die Konventsteilnehmer außerplanmäßig in der großen Versammlungshalle des Tempels ein Gebet zur Herrin der Weisheit angesetzt worden, zu dem auch alle Anwesenden des Magierkonvents geladen werden. In einer solchen Versammlung von Sturköpfen, wie sie sonst vielleicht nur noch zu einer zwergischen Hochkönigswahl zusammenkommen, ist ein Segen in Hesindes Namen sicherlich nicht fehl am Platze ...
Die Halle ist bereits gut gefüllt, als ihr eintretet. Vor dem Standbild der *Hesinde von den Sieben Elementen* stehen die Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein, sowie die euch schon bekannten Teilnehmer der Diskussion im Hesinde-Tempel: Die Nandus-Geweihte Rumina Dranesco von Bosparan sowie der Tulamide im langen grauen Seidenmantel, der jetzt ein Sternendiadem auf der Stirn trägt. Als der Gong die Hesindestunde schlägt, wird es still, obwohl noch einige Zauberer in den Saal drängen. Nach einem kurzen Blick in die Runde ergreift die höchste Hesinde-Geweihte Aventuriens das Wort:
"Im Namen der Allweisen Herrin. Weisheit als Weg zur Wahrheit allen Anwesenden. Freundinnen und Freunde des arkanen Wissens; ihr seid hier zusammengekommen, um Ratschluss wider den zu halten, den ihr den Bethanier, den Sphärenschänder, den vielfach Verfluchten nennt. Möge die Herrin euch allzeit erleuchten. Auch wir, deren Wege vom Willen der Zwölfe geleitet werden, haben Ratschluss gehalten über Gesichte, die uns zuteil geworden sind und die ebenfalls das Wesen desjenigen betreffen, dessen Name fürderhin den Fluch der Zwölfe tragen soll."
Haldana von Ilmensteins Züge nehmen einen vergeistigten, aber dennoch bitter entschlossenen Ausdruck an, wie man ihn sonst nur von Rondra-Geweihten vor der Schlacht kennt. Alle Anwesenden scheinen den Atem anzuhalten, und obwohl die Geweihte ihre Stimme kaum erhebt, trägt sie bis in den hintersten Winkel des Saals.

"Aufgrund der Uns durch den Willen der Herrin Hesinde zuteil gewordenen Weisheit und Kraft Unseres Amtes als Verkünderin dieser Göttlichen Weisheit, erklären Wir, Haldana von Ilmenstein, hiermit vor Göttern und Menschen ..."

Der Phex-Geweihte übernimmt die Rede:

"Aufgrund des Willens des Flinken, der die Bahn aller Sterne und die Wege aller Menschen kennt, erleuchtet durch sein Mondlicht und sein Sternenlicht, erklären Wir, Mharbal al'Tosra, durch Phexens Wille Stimme des Mondes, hiermit vor Göttern und Menschen ..."

Die Nandus-Geweihte fährt fort:

"Weisheit in Gedanken und Entschlossenheit in der Tat. Auf dass es nicht verschlossen bleibe vor Göttern und Menschen, erklären Wir, Rumina Dranesco, Dienerin des Nandus und Vermittlerin der Weisheit ..."

Es ist, als ob der Chor der Drei die Klänge der Sphären in LOS' Harmonie widerspiegelt und das Licht der Gleißenden Zitadelle von Alveran im Saal erklingen lässt. Auch Marbos Trauer, Kors Zorn und Ucuris Wille scheinen aus den Dreien zu sprechen.

"... dass Er vom Blute Hesindes und vom Blute des Phex, aus dem Willen Nandus' und der Kraft einer Sterblichen, Er, der den Funken der Göttlichkeit willentlich verneint und sich gemein gemacht hat mit den Erzfeinden der Götter, den Erzfeinden der Ordnung Los' und der Kraft Sumus, um in Hybris, wie sie sonst nur dem, dessen Name genommen wurde, zu eigen war, aufzusteigen, wohin sein Weg nicht führen sollte, der der Ordnung Los' Hohn spricht und die Kraft Sumus schändet, der das Sikaryan wider das Nayrakis kehrt;

Er, der von frühester Zeit bis zu heutiger Zeit viele Namen geführt und viele Leiber getragen, der das Licht Nandus' schwächte, der die Völker der Zwölfe in Bande zu legen versuchte und ihre Seelen in Ketten,
Er sei ausgestoßen aus der Gemeinschaft aller Wesen, deren Wirken aus Los' Wollen und deren Leben aus Sumus Leib.

Borbarad,
Apostata Deorum,
Multitudinem Insanctum,
Damnatus Sit Ab Origenem In Eterniam."

Stille im Saal. Lange Zeit. Sichtlich erschöpft fassen die drei Geweihten sich an den Händen und abwechselnd heben sie erneut an zu sprechen:

"Der Segen Hesindes der Herrin sei mit euch in diesen Tagen, auf dass ihr eure Entscheidungen prüft und wägt, der Segen Phex des Herrn sei mit euch, auf dass ihr eure Entscheidungen zur rechten Zeit trefft, der Segen Nandus sei mit euch, auf dass Weisheit, Wort und Wille eure Waffen werden.
Gloria in Alverane Duodecime. Sanctus. Sanctus. Sanctus."

Totenstille im Saal. Die drei Geweihten stehen, vor Erschöpfung zitternd, aber mit zufriedener Mine, vor dem Publikum, in das nur langsam wieder Bewegung kommt. Jedem im Saal scheint bewusst zu sein, dass er hier soeben Zeuge eines bedeutsamen Ereignisses geworden ist.

Das hier Geäußerte ist keine simple Darstellung Sterblicher, kein weltlicher Kirchenbann (daher entfällt auch die Wiederholung des Bannes an den folgenden sechs Tagen, wie es bei einem 'normalen' Anathema der Fall wäre). Es ist der Wille Hesindes und Phexens, kundgetan durch die Stimmen der höchsten Geweihten der beiden zwölfgöttlichen Geschwister. Mit anderen Worten: ein echtes, großes Wunder, dem die Helden teilhaftig wurden!
(Zur Relativierung sei hier angeführt, dass die *Formulierungen* des Anathema natürlich aus der Beschränktheit der menschlichen Vorstellungskraft resultieren – sprich: Auch wenn hier Borbarad als 'Enkel Phexens' angesprochen wird, heißt dies nicht, dass tatsächlich eine verwandschaftliche Beziehung im menschlichen Sinne vorliegt. Dazu ist das Gefüge der höheren Sphären dann doch etwas komplizierter ...)
Es ist wichtig, dass die Helden diese Tatsache verstehen. Geben Sie ihnen nach dieser Szene die Gelegenheit, das Erlebte zu diskutieren, am besten gemeinsam mit einigen Meisterpersonen. Hierfür bieten sich beispielsweise *Rohezal*, *Olorand von Gareth-Rothenfels* und *Prishya von Garlischgrötz* an. Erwähnen Sie auch kurz *Nostrianus Eisenkober*, der äußerst nachdenklich den Saal verlässt. Wird er daraufhin angesprochen, wird er, ungewöhnlich verletzlich wirkend, entgegnen, dass er momentan lieber allein sein würde.

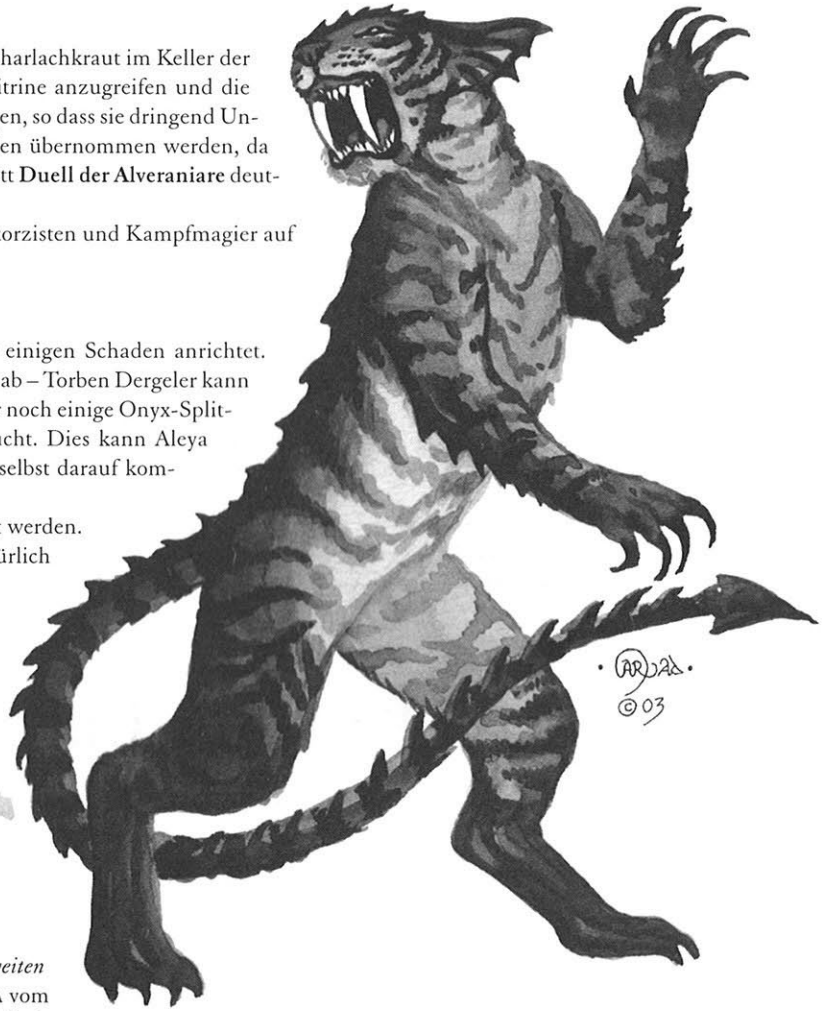
Dämonenangriff (abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist spät geworden an diesem Abend, aber nach den Ereignissen im Hesinde-Tempel wollte bislang kaum jemand schlafen gehen. Überall finden sich noch diskutierende Grüppchen von Magiern. Da gellt ein Alarmruf durch die Akademie, gefolgt von lautem Gepolter und einem gänzlich unmenschlichem, markerschütternden, trillernden Schrei. "Das kam aus der Aula! Die Artefaktvitrine!" ruft ein Adept, als ihr auch schon loshastet. In der Aula erwartet euch bereits ein Bild der Verwüstung. Stühle und Regale liegen zerschmettert am Boden, dazwischen blutige Körper, die wohl vor kurzem noch lebende Menschen waren. In der Mitte des Raumes schirmen drei Adepten des ODL und zwei Wächter Rohals die Vitrine ab, während drei übermannsgroße, gelb-violett getigerte Wesen um sie herumschleichen – Zantim!

Die drei Zantim (Werte siehe Seite 152), die von Azaril Scharlachkraut im Keller der Akademie beschworen wurden, versuchen, die Artefaktvitrine anzugreifen und die Exponate zu erbeuten. Die Adepten sind deutlich unterlegen, so dass sie dringend Unterstützung benötigen. Das sollte tunlichst von den Helden übernommen werden, da dann der Unterschied zu Borbarads Leibgarde im Abschnitt **Duell der Alveraniare** deutlich wird.
Im Notfall gibt es allerdings eine ausreichende Anzahl Exorzisten und Kampfmagier auf dem Konvent, um die Gefahr abzuwenden.

Illaens Tod

Der Angriff ist zum Scheitern verurteilt, auch wenn er einigen Schaden anrichtet. Letztendlich lenkt er aber vom zweiten Schlag des Abends ab – Torben Dergeler kann in der Zwischenzeit Illaen ui Fiallyn ermorden, der immer noch einige Onyx-Splitter auf ihre Zugehörigkeit zum *Stein des Weisen* untersucht. Dies kann Aleya Ambareth den Helden besorgt mitteilen, wenn sie nicht selbst darauf kommen, dass Illaen einige Splitter bei sich hatte.
Illaens Leiche kann recht schnell im Teezimmer entdeckt werden. Ihm wurde sauber die Kehle durchgeschnitten. Und natürlich wurden ihm sämtliche Splitter gestohlen.



Der sechste Tag (20. Ingerimm)

Eisenkober gibt nach (morgens)

Am Morgen kommt Spektabilität Eisenkober auf den *Zweiten Gezeichneten* zu und übergibt seinen Stab. Das Anathema vom Vortag hat ihn sehr beschäftigt, und so hat er in dieser Nacht lange wach gelegen, um die Argumente der Gezeichneten noch einmal zu überdenken. Nun ist er zu dem Schluss gekommen, dass persönliche Dinge die Rückkehr Rohals nicht behindern dürfen. Die anderen Rohalswächter ziehen nach und übergeben unter den entsetzten Blicken Alvina Viburnian-Crassulas ebenfalls ihre Onyxfragmente.
Mit dem rechten Willen und einem OCULUS oder ANALYS gelingt es übrigens ohne weiteres, die Kugel aus dem Stab zu entfernen, ohne die beiden Teile zu beschädigen. Abgesehen von den gestohlenen Fragmenten fehlen jetzt nur noch eine Handvoll Splitter, von denen die meisten freiwillig nach Eisenkobers Beispiel übergeben werden. Nur Magister *Cediccus C. Côranda* weigert sich nach wie vor. Er warnt die Helden auch davor, ihn in seinem Zimmer aufzusuchen, da er sich magisch gegen Eindringlinge abgesichert habe.
Die Onyxfragmente werden übrigens nach wie vor in der Vitrine aufbewahrt. Allerdings sind die Wachen verdoppelt worden, außerdem hat Lanzelind Heilenhorst zusätzlich vier *Pfeile des Lichts* zur Bewachung abgestellt.

Referat: Kraftlinien (vormittags)

Dschelef ibn Jassafer präsentiert in diesem Referat seine Erkenntnisse über das Kraftliniennetz. Da sich dieses Thema auch für den *Ersten Gezeichneten* anbietet, sollten Sie dem Spieler die Möglichkeit geben, sich daran zu beteiligen, schließlich ist sein Held ein Experte auf diesem Gebiet, der (je nach Engagement) viele Erkenntnisse über die Kraftlinien den Gilden erst zugänglich gemacht hat.
Außerdem kann er hier die Erkenntnisse über Borbarads Ziele in Tobrien der Öffentlichkeit präsentieren (siehe **Zwischenspiel I** in **Die letzte Schlacht des Wolfes**).
Lassen Sie Dschelef am besten bereits vor dem Konvent den Träger des Rubinauges kontaktieren und den Wunsch an ihn herantragen, dieses Thema mit ihm gemeinsam auszuarbeiten. Wenn Ihr Spieler und Sie Lust dazu haben, ein reales Referat auszuarbeiten, können Sie das natürlich gerne tun. Orientieren Sie sich bei den Inhalten vor allem an **Kraftlinien und Nodices** (**MWW 95–98**). Anderenfalls können Sie den nachstehenden Vorlesetext verwenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Wir ahnen endlich, warum Borbarad, der Öffner der Tore, ausgerechnet das wilde Tobrien als Hauptziel seiner Invasion wählte. Kaum ein anders Land kennt so viele – teils verloschene – Schnittpunkte von Kraftlinien und mythische Stätten der Magie. Jedes Land kennt Plätze, die ehemals für die Magie ausgezeichnet waren und heute ohne jede Besonderheit sind. Doch dass Borbarad gezielt auf Veränderungen und Verschiebungen des Essenznetzes hinarbeitete, indem er magische Stätten zerstörte und neue erschuf, war eine unserer erschreckendsten Erkenntnisse."

Arbeitskreis: Alchimie (vormittags)

Die Festumer Alchimisten um Rakorium haben, geschäftstüchtig wie sie sind, einige beunruhigende Entwicklungen auf dem Markt festgestellt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Horuschenkerne, Asche von Greifenfedern, Schuppen eines Drachen – das sind die Zutaten für Waffenbalsam. Normalerweise unerschwinglich! Aber der Bethanier verfügt über Maraskan mit der ganzen diesjährigen Horuschenernte, er besitzt einen toten Greifen, er hat einen untoten Kaiserdrachen zum Statthalter von Warunk gemacht, der seine Schuppen nicht mehr braucht. Ganz zu schweigen davon, dass in seinem Einflussbereich die einzige Enduriummine Aventuriens liegt."

Schlussfolgerung, möglichst von Seiten der Helden vorgebracht: Die Verteidiger müssen damit rechnen, dass der Feind etwa hundert magische Waffen an seine Elitetruppen ausgeben kann (zum Waffenbalsam siehe **SRD 105**).
Der *Rote Salamander* (**SRD 83**) wird angewiesen, größere Mengen Bannstaub auf Substitutbasis zu angemessenem Preis herzustellen. Die

Herstellung von Willenstrunk wird wegen der Invokationskomponente und der möglichen Abhängigkeit verworfen.

Bastrabuns Bann (nachmittags)

Arbeitskreis

Die Spektabilitäten von Khunchom und Festum, *Khadil Okharim* und *Rakorium Muntagonus*, präsentieren in Zusammenarbeit mit *Dschelef ibn Jassafer* ein erstes Zwischenergebnis. Der Vortrag wird von kaum 50 Zuhörern besucht, größtenteils Tulamiden und Althistoriker. Lassen Sie aber auch den einen oder anderen renommierten Magier zuhören, damit den Helden zumindest ein kleiner Trost bleibt.

- Die Wiedererstellung der rituellen Aspekte von *Bastrabuns Bann* macht deutliche Fortschritte. Man wäre mittlerweile in der Lage, den Bann zu wirken, wenn auch in deutlich kleinerem Maßstab als zu Bastrabuns Zeiten.
- Die materielle Rekonstruktion geht wegen des Fehlens eines unterstützenden Herrschers nur sehr langsam vor sich: Weder Selem noch das Kalifat noch Thalusa zeigen Interesse oder Bereitschaft.
- Zum Abschluss bitten die Tulamiden um Spenden für das Projekt, was den Saal sich schnell leeren lässt. Sorgen Sie dafür, dass die Gezeichneten sich über das Desinteresse der 'güldenländisch' dominierten Magierschaft ärgern. Ihre Voraussicht wird sich in **Rausch der Ewigkeit** zeigen ...

Diskussion

Nach dem Vortrag begrüßen die drei Magier die Gezeichneten und erkundigen sich, ob ihnen 'das Präsent' (der Mondstein mit der Miniaturversion des Banns, siehe **MdD 165**) gefallen hätte. Danach kommen sie schnell auf den Bann zu sprechen und das Problem, diesen einzusetzen. Der rekonstruierte Bann ist nicht stark genug, um mehr als einige Meilen abzudecken. Es besteht also keine Möglichkeit, den Bann flächendeckend gegen Borbarad einzusetzen. Lassen Sie Ihre Gruppe ruhig einige Vorschläge machen, wie und wo man mit dem Bann dennoch Erfolg haben könnte. Die Magier werden diese Ideen auch aufnehmen, wahrscheinlich aber später verwerfen.
Der Bann wird letzten Endes in der *Dritten Dämonenschlacht* eingesetzt und auf die Ogermauer gesprochen werden.

Kapitel II: Rohals Enthüllung

Zweck und Stimmung der Szenen:
Nach all dem 'Magiergeschwätz' wird nun gehandelt. Demonstrieren Sie den Spielern, dass ein Ruck durch die Gemeinschaft der Zauberer zu gehen scheint, dass man endlich den Silberstreif am Horizont sieht. Spätere Generationen werden sagen, dass die Entscheidung, den *Stein des Weisen* zu aktivieren, wahrscheinlich der wichtigste Entschluss des Jahrhunderts war.
Aber noch ist die Talsohle nicht erreicht. Rohal erscheint tatsächlich – genau der Moment, auf den Borbarad gewartet hat. Während seine Leibwache die Helden in Schach hält, entbrennt zwischen den Brüdern ein titanischer Kampf. Rohal hat gegen Borbarads Wahn und Wut, die er selber noch schürt, nicht den Hauch einer Chance. Es gelingt ihm jedoch, so viel von Borbarads Kräften auf sich zu ziehen (und einen Teil davon zurückzuschleudern), dass der dunkle Bruder geschwächt von dannen ziehen muss, ehe er Rohal endgültig vernichten kann. Rohals letzte Worte sind Versprechen und Vermächtnis zugleich. Nur sein Tod kann die Grundlagen für den letztlich möglichen Sieg über Borbarad schaffen, einen Sieg, um den Satinav bereits weiß ... Und er übergibt den Helden die *Rohalskappe*, seine 'Krone' und gleichzeitig die *stählerne Stirn, die den schrecklichen Schatten standhält*. Der Rückweg zum Konklave verläuft dementsprechend in gedrückter Stimmung.
Atmosphäre und Musik: **Rohals Enthüllung** sollte das Ende einer Spielsitzung bilden – danach kann man nicht sofort weiterspielen. Bei den vorbereitenden Beratungen empfehlen sich Licht und Musik, die Betriebsamkeit suggerieren. Die Aktivierung des Artefakts sollte mit gedämpftem Licht und getragener, erwartungsvoller Musik daherkommen. Für den Flug zum Amboss sollte die Musik mystische Spannung aufbauen, für **Rohals Versprechen** und das **Duell der Alveraniare** etwas Eingängig-Pathetisches. Den Kampf gegen die Dämonengarde können Sie durch etwas Aufpeitschendes abgrenzen. Pathos ist ohnehin das Schlüsselwort für dieses ganze Kapitel, denn alles Eingreifen der Helden ist natürlich vergebens in diesem Kampf; aber wenn sie alles verloren glauben und wie die Schlosshunde heulen, dann haben Sie als Meister gewonnen.

Der siebte Tag (21. Ingerimm)

Gildenbeschluss (vormittags)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr das Arbeitskabinett der Convocata Prima betretet, ist dieses bereits zu einem Großteil gefüllt. Die Gildenräte aller drei Gilden haben sich hier versammelt, um zu entscheiden, wann und wie dem Beschluss des Plenums, den Stein des Weisen zusammenzusetzen und zu aktivieren, gefolgt werden kann. Und vor allem soll heute geklärt werden, *wem* eigentlich die hohe Ehre zuteil werden soll, jenes Artefakt zusammenzusetzen, von dem man sich die Rückkehr des weisen Rohals selbst verspricht ...

Die Magier, die die Onyx-Kugel zusammensetzen werden, verlassen sich nicht auf ihr räumliches Vorstellungsvermögen, sondern betrachten die einzelnen Fragmente mittels OCULUS, um die magischen Kraftlinien zusammenzufügen. Gefragt sind zudem Fingerfertigkeit und Gildenpolitik. Diverse der fähigsten Analyse- und Artefaktmagier wie *Aleya Ambareth* und *Khadil Okharim* werden abgelehnt, weil sie einzelnen Parteien nicht gefallen. Lassen Sie hier ruhig Ihre Helden (insbesondere den *Zweiten Gezeichneten*) als Schlichter auftreten, um die Gilden zu einen. Aber in einigen Punkten werden die Magier nicht über ihren Schatten springen.
Letztendlich ausgewählt werden die Kompromisskandidaten *Rohezal vom Amboss*, *Salandrion Finkenfarn* und *Salpikon Savertin* als Vertreter der drei Magiergilden.
Zusätzlich zu diesen drei Magiern soll (auf nahezu einstimmigen Beschluss des Plenums hin) der *Erste Gezeichnete* an der Zusammensetzung des Artefakts beteiligt sein. Sollte es sich bei dem Helden um einen Gildenmagier halten, sollten Sie deutlich machen, wie sensationell es ist, dass diese Entscheidung ungeachtet jeglicher Gildenpolitik gefällt wurde.
Rohezal schlägt zudem vor, auch den *Vierten Gezeichneten* an der Zusammensetzung des Steins zu beteiligen, was auf weniger Gegenliebe stößt. Letztendlich siegt jedoch die Vernunft (und notfalls die Vermittlung des *Zweiten Gezeichneten*), eine Person mit derartiger Fingerfertigkeit nicht außen vor zu lassen. Es gibt jedoch nur eine recht knappe Mehrheit für ihn.

Rohezals Einladung

Nach dem Beschluss, wer den *Stein des Weisen* zusammensetzen wird, tritt Rohezal an die Gezeichneten heran und lädt sie zu einem Treffen am Nachmittag in der Kleinen Bibliothek ein. Auf den Grund angesprochen, antwortet er, dass er sich mit ihnen über die bevorstehende Rückkehr Rohals austauschen möchte.

Alvina Viburnian-Crassula, die zwar beim Rat nicht anwesend war, danach aber Nostrianus Eisenkober abholt, hört diese Unterhaltung zufällig mit an und trifft eigenmächtig (Azaril Scharlachkraut hat noch in der Nacht die Gewölbe verlassen, um einige gedungene Meuchler als Verstärkung herbeizuholen und ist noch nicht zurückgekehrt) die Entscheidung, Torben auf Rohezal anzusetzen und den Erzmagier ermorden zu lassen.

Diskussion: Antidämonologie (morgens)

Die Frage, wie Dämonen als Eindringlingen aus der äußersten Sphäre zu begegnen ist, spaltet die Gilden wie keine andere:

Auf dem Rechten Weg die Vertreter von Tugend und Reinheit, die das Wissen über Dämonen für die Ursache für deren immer wiederkehrende Beschwörung halten; auffällig hierbei *Rohezal*, *Nostrianus Eisenkober*, *Racalla von Horsen-Rabenmund*, *Selara Moriani*, *Praiodana Almira Werckenfels* und (als fast einzige Graumagier) *Larissa Uchakbar*, *Morgel* und *Mawdli Mherech*.

Auf dem Linken Weg mehr Gelehrte, die im Wissen die stärkste Waffe gegen Dämonen sehen; laut vertreten durch *Salpikon Savertin*, *Karjunon Silberbraue*, aber auch viele Graumagier um *Aleya Ambareth*, *Dschelef ibn Jassafer* und *Belizeth Dschelefsunni* – und die zwei Schamanen. Die Frage ist so grundsätzlicher Natur, dass es zu keinem abschließenden Ergebnis kommt, aber immer wieder zu erbitterten Debatten, Vorwürfen von Dummheit, Feigheit, Verrat und Ketzerei und sogar zu Duellforderungen.

Die Diskussion geht leider am Kern des Problems vorbei – die Beschwörung von Dämonen wird so keinesfalls eingedämmt. Hier können die Gezeichneten schlichtend in die Debatte eingreifen und darauf verweisen, dass in Zeiten, in denen der Feind Dämonen in Hundertschaften kontrolliert, die Gefahr weniger vom Wissen über Dämonen ausgeht, als mehr von der Kenntnis der Beschwörungsformeln. Wissen über Dämonen kann im Gegenteil im Kampf gegen diese Wesenheiten äußerst hilfreich sein. Mit dieser Argumentation werden sich die meisten Magier anfreunden können. Eine Forderung, komplett auf Dämonenbeschwörungen zu verzichten, scheitert jedoch am Widerstand der Akademien aus Brabak und Rashdul.

Einig ist man sich jedoch in der Verurteilung der Magier-Verfolgungen und des privaten Inquisitionswahns, wie er momentan in Darpatien und Garetien herrscht.

Ein gescheiterter Mordversuch (mittags)

Nachdem Torben Dergeler gestern durch Eisenkobers Entscheidung einen harten Rückschlag hinnehmen musste, versucht er an diesem Mittag, Magister *Cediccus C. Côranda* (Al'Anfa) zu töten, der das letzte Fragment besitzt, das noch nicht abgegeben wurde. Die Artefaktvitrine wird jetzt so schwer bewacht, dass es praktisch unmöglich für ihn geworden ist, an die Onyx-Splitter zu kommen – aber er kann versuchen, die Zusammensetzung des *Steins des Weisen* zu verhindern.

Der Alanfaner ist sich jedoch der Gefahr durch die Ereignisse der letzten Tage durchaus bewusst und ist auf der Hut – man könnte auch sagen: paranoid. Seine Warnung, sein Gemach nicht aufzusuchen, war keineswegs übertrieben.

Als Torben das Zimmer des Schwarzmagiers betritt, um ihn während dessen Mittagsschlafs zu erdolchen, löst er einen APPLICATUS IGNIFAXIUS aus, der ihm das halbe Gesicht verbrennt (und Asfaloth wird sich eine Korrektur dieses Makels mit einem weiteren Kreis der Verdammnis bezahlen lassen). Magister Cediccus, der sofort auf den Beinen war, den Eindringling aber nicht mehr erwischte, kann von einem Geruch nach Axorda-Baumrinde berichten (siehe Seite 191).

Wenn den Helden der Zusammenhang zu Torben bereits einleuchtet, ist dieser nicht in seinem Quartier anzutreffen (er hat sich nach dem gescheiterten Attentat sofort in das unterirdische Versteck zurückgezogen). Allerdings ist hier allerlei belastendes Material zu finden, darunter Purpurblitz und ein Würgedraht sowie diverse Kleidungsstücke, von denen eine Garnitur sehr stark der Kleidung ähnelt, die der *Erste Gezeichnete* bevorzugt trägt. Das wichtigste ist jedoch Alvinas Schreiben, in dem sie Torben zum Mord an Rohezal (zur Erinnerung: 'Rohals Schatten') auffordert. Das Schreiben ist offensichtlich in großer Eile geschrieben worden:

Der Schatten trifft sich heute Abend mit den sogenannten Gezeichneten in der Kleinen Bibliothek. Er muss sterben, um den Plan nicht zu gefährden.
A.

Mordversuch an Rohezal (nachmittags)

Vermutlich werden die Helden sich jetzt umgehend auf den Weg zur Kleinen Bibliothek machen, um zu verhindern, dass Torben Dergeler Rohezal ermordet. Gestatten Sie Ihren Helden bereits auf dem Gang vor der Bibliothek eine *Sinnenschärfe*-Probe +8, bei deren Gelingen man im Inneren einen dumpfen Schlag vernehmen kann. Reißen die Helden sofort die Tür auf, erblicken sie Torben, dessen rechte Gesichtshälfte völlig verbrannt ist, wie er sich gerade mit einem Dolch über den bewusstlosen Rohezal beugt. Der Erzmagier blutet aus einer Platzwunde am Kopf.

Torben ergreift sofort die Flucht in den hinteren Teile der Bibliothek, wo er in einen Geheimgang hinter einem Bücherregal läuft. Dort führt eine steile Wendeltreppe nach unten in die Kellergewölbe (*Körperbeherrschungs*-Probe +4, um nicht zu stürzen). Torben weiß, dass er aufgeflogen ist und eilt in Azarils Versteck, um die Onyx-Splitter zu holen und dann schnellstmöglich in Gestalt eines Roten Marans zu fliehen. Gestalten Sie eine spannende Verfolgungsjagd durch das ausgedehnte Gewölbesystem unter Punin, bei der Torben durch seine Ortskenntnis immer einen Schritt voraus ist und durch die verwinkelten Gänge der Einsatz von Schusswaffen fast unmöglich ist.

Mögliche Szenen in den Gewölben:

- Ein verlassenes Labor, in dem nur noch zwei Metalltische stehen, die aus unerklärlichen Gründen von grünem Famerlorsfeuer umspielt werden (seltsam, aber ungefährlich).
- In einem teilweise eingestürzten Gangstück hausen einige Mindergeister, die sich einen Spaß daraus machen, ab und an vorbeikommenden Menschen im wahrsten Sinne des Wortes Steine in den Weg zu legen, so dass diese zu Fall kommen (1W SP(A)). Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Luft)* verscheuchen sie, ein ERZBANN löst sie einfach auf. Ohne Zauberei kommt man nur mühsam und Schritt für Schritt an ihnen vorbei.
- Ein Raum, in dem sämtliches Feuer ohne Vorwarnung verlischt. Auch die *Ewige Flamme* ist davon betroffen. Ein FLIM FLAM verliert schon nach wenigen Fingern seine Leuchtkraft. Die Helden müssen den Ausgang im Dunkeln ertasten, während sie ständig das Gefühl haben, dass ihnen schlangenartige Wesen um die Füße kriechen. Verlangen sie gegebenenfalls Proben auf *Raumangst* oder *Dunkelheitsangst*.
- Fledermäuse (**ZBA 97**), Wolfsratten (**ZBA 155**) oder sogar eine Riesenamöbe (**ZBA 157**) könnten sich von den Helden gestört fühlen und diese attackieren.
- Azaril Scharlachkraut, die sich des Risikos der Entdeckung in ihrem Versteck wohl bewusst war, hat in ein Siegel am Boden zwei Heshtotim (**MGS 65**) gebannt. Überschreitet man das Siegel, ohne das richtige Losungswort auszusprechen, manifestieren die beiden Dämonen und greifen an. Dabei dient Azaril diese Falle weniger als Bollwerk als mehr

als Vorwarnung auf die Gefahr. Sie ist realistisch genug, um zu wissen, dass ausgebildete Magier sich nicht lange von zwei niederen Dämonen aufhalten lassen werden.

Letztendlich ist der Asfaloth-Paktierer nicht schnell genug. Die Gezeichneten können ihn in einem unterirdischen Labor stellen, dessen Siegel offensichtlich erst kürzlich zerstört wurde. Der in die Ecke gedrängte Torben sieht – zu Recht – keine Fluchtmöglichkeit und ruft in seiner Not Asfaloth um Hilfe an. Die Erzdämonin erhört seinen Ruf und gibt Torben die Fähigkeit, seinen Körper in eine amorphe Masse zu verwandeln (ähnlich einem NEBELLEIB), mit dem er, schwer angeschlagen, durch einen Spalt im Mauerwerk entkommen kann. Die Gezeichneten werden ihm später als Mitglied der *Blutigen Sieben* erneut begegnen. Im Labor finden sich sämtliche von Torben erbeutete Onyxfragmente sowie einige schriftliche Anweisungen von Azaril Scharlachkraut für das weitere Vorgehen, das zur Zermürbung weitere Morde und im Notfall auch massiven Dämoneneinsatz vorsieht.

Rohezals Wissen

Rohezal ist recht schnell wieder auf den Beinen. Nachdem seine Wunde (magisch) versorgt wurde, dankt er den Helden für ihr Eingreifen. Er berichtet, dass er sich gerade Notizen zum *Elementaren Hexagramm* (siehe unten) gemacht hat, als er ein Geräusch hinter sich hörte und gleich darauf einen heftigen Schlag auf den Kopf bekam. Dann weiß er nichts mehr. Anschließend kommt er ohne große Umschweife zum Grund seiner Einladung.

Wie beschrieben, gibt es zahllose Ansichten zu Rohals Enthüllung, erst recht, wenn schlagartig beschlossen wird, eben diese nun mit dem Stein des Weisen möglicherweise herbeizuführen. Es ist wichtig, dass die Helden sich den Ansichten des Erzmagiers Rohezal anschließen und ihn deswegen am kommenden Tag auf seiner Reise begleiten (siehe Seite 200, *Drache über Punin*).

Naturgemäß hat Rohezal die ausgereifteste Theorie zu der Frage, wie, wann und wo Rohal zurückkehren wird: Immerhin widmet er sich diesem Thema seit mehr als 100 Jahren! Rohezal kennt praktisch alle überhaupt verfügbaren Fakten über den Mann, als dessen Schatten er sich bezeichnet (siehe **Krieg der Magier 18**). Schlüssel ist der *Fluch des Los*, den Rohal im **Krieg der Magier** (siehe dort, Seite 67, oder **RdF 24**) gesprochen hat. Falls die Helden dieses Ereignis miterlebt haben, sind sie für Rohezal unentbehrliche Zeugen, um seine Theorie zu vervollständigen, anderenfalls war er selbst Zeuge dieses Geschehens.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Der Fluch des Los, mit dem Rohal Borbarad in den Limbus schleuderte, basiert auf den Energien des Großen Kataklysmus: So wie der Kampf Los' gegen Sumu statt mit gegenseitiger Vernichtung mit der Schöpfung endete, soll auch dieser mächtige Zauberbann einen unlösbaren Konflikt beenden, indem er die beiden Kontrahenten an die Schöpfung fesselt, ihnen eine Domäne zuweist. Ich vermute, dass der Kampf der Brüder Rohal und Borbarad schon seit Äonen und durch zahlreiche Wiedergeburten andauert. *(Hier könnten die Helden ihre Erfahrungen aus* **Bastrabuns Bann** *preisgeben, die Rohezal bestätigen wird.)*

Ich halte es sogar für möglich, dass sie – als Söhne eines Halbgottes – die Teile eines zerborstenen Himmelskörpers sind, etwa eines neunten Planeten oder eines Sternbildes. In diesem Fall wäre der Fluch des Los die Beendigung dieser unnatürlichen Freisetzung und Verkörperung himmlischer Mächte. Da die beiden gegensätzlichen Zwillingshälften nicht mehr vereinbar sind, müssen sie an möglichst weit entfernten Orten gebannt werden. Wie Rohal schon unter seinem Pseudonym Manu al-Planes in seinen *Offenbarungen des Nayrakis* andeutete, hielt er das Nayrakis für den ihm vorbestimmten Ort – und, so schien es bisher, den Limbus für den für Borbarad. Denn das Nayrakis ist der Weltgeist des Los, die gesamte geistige Hälfte der Schöpfung.

Ich muss zugeben *(noch besser, wenn ein Spielerheld diesen Einwand einbringt)*, dass mir dieser Zustand nie als harmonisch und stabil erschien: Das Gegenstück des Nayrakis ist das Sikaryan, der Lebensgeist Sumus, die körperliche Hälfte der Schöpfung – nicht der Limbus, der eine neutrale dritte Komponente darstellt, später hinzugekommen, Erbe des eindringenden Chaos, das die Schöpfung umgibt.

Konnte ein Gefängnis im Limbus stabil sein? Müsste Borbarad nicht im Sikaryan gebunden werden? Hätte das nicht eine permanente Verkörperung Borbarads zur Folge? Müsste diese, als Unsterblicher unter Sterblichen, nicht unweigerlich zu Eroberung und Herrschaft führen?

All das ist eingetreten, all das muss Rohal vorhergesehen haben, all das kann er nicht gewollt haben. Ich glaube, dass Rohal ein letztes Opfer bringen muss: Wo er ist, kann Borbarad nicht sein – also muss er auf die Weisheiten des Nayrakis verzichten und sich in der Dritten Sphäre verkörpern.

Einen Teil der Örtlichkeit, wo diese Inkarnation stattfinden soll, habe ich bereits vor 70 Jahren gefunden. Am Nordhang des Amboss steht ein Gipfel, der *Rohals Zinne* heißt, weil ihn der Weise während seiner Regentschaft oft als Refugium nutzte. Dort steht der *Unsichtbare Turm*, auch der *Gläserne Turm* genannt, unverkennbar dem Element der Luft verbunden. Er gehört zu einem elementaren Hexagramm: das Bergkloster *Tarf El'Hazaqur Mor* von Feueranbetern im nördlichen Raschtulswall, das der Erzmagier Atherion entdeckt hat; das Erdheiligtum nahe Altzoll, wo man die *Trollzacker Manuskripte* gefunden hat; der Blaue Turm des Wassers in Auen, auf halbem Weg von Wehrheim nach Baliho; der Komplex des Klosters *Arras de Mott* und des *Tals der Elemente* an der *Goldspitze* im Finsterkamm, wo das Eis augenscheinlich gesondert hervorgehoben wird; und der Turm der Domaris auf dem Greifenpass in den Koschbergen, dem Erz zugeordnet. Man beachte die Anordnung der Elemente, nicht im traditionellen Siegel der Gegensätze, sondern in einem Ring von Luft bis Erz, der, je nach durchlaufener Richtung, für Verkörperung bzw. Vergeistigung steht. Die Seitenlänge des Hexagramms beträgt zweimal sieben mal zweimal sieben Meilen und verweist damit unübersehbar auf die Zweihaftigkeit und die Heptessenz. Das Zentrum liegt einige Meilen nördlich von Gareth, bei einem Ort namens Wagenhalt am Rande des Reichsforstes. Und dies ist der Historie zufolge der Ort, wo Rohal auftrat, um die Priesterkaiser zu stürzen – wo also er sich das erste Mal in unserem Äon verkörperte.

'Vollendet sei niemals der Ruf nach den beiden', sagt Niobara. Da uns Rohal der Weise selbst warnt, eine erneute Inkarnation eines der Brüder vollständig zuzulassen, habe ich beschlossen, ihn am Beginn der Verkörperung, an *Rohals Zinne*, zu erwarten und nötigenfalls Sorge zu tragen, dass er dort erscheint und nicht nach Durchlaufen des ganzen Hexagramms. Und ich würde es sehr schätzen, wenn Ihr Euch mir dabei anschlösset – so denn wir den Stein des Weisen aktivieren können."

Der achte Tag – Der Stein des Weisen (22. Ingerimm)

Am 22. Ingerimm um die Mittagsstunde ist es endlich soweit, dass alle vermuteten Teile des Artefakts zusammengetragen sind. Da die Entscheidung vom Plenum getragen wurde, sollen auch alle Magier die Möglichkeit bekommen, die Rekonstruktion des *Steins des Weisen* mitzuerleben. Zu diesem Zweck hat man wieder die Konventshalle gewählt, die sich bis auf den letzten Platz füllt. Viele Magier kehren vorbereitet durch den *Tanz der Mada* (**AZ 159**) auf die Plätze zurück.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Podium versammeln sich diejenigen, denen die Ehre zuteil geworden ist, den *Stein des Weisen* zusammenzusetzen: Der weißbärtige Rohezal, der einen völlig gelassenen Eindruck macht; Salandrion Finkenfarn, der etwas nervös in die Runde blickt und

Salpikon Savertin, dem ein einzelner Schweißtropfen auf der Stirn steht, daneben eure beiden Gefährten. Rings um diese nehmen die Vortragenden Cellyana von Khunchom, Aleya Ambareth, Robak von Punin und ein Dutzend andere Hellseher und Artefaktmagier wie Prishya von Garlischgrötz Platz.

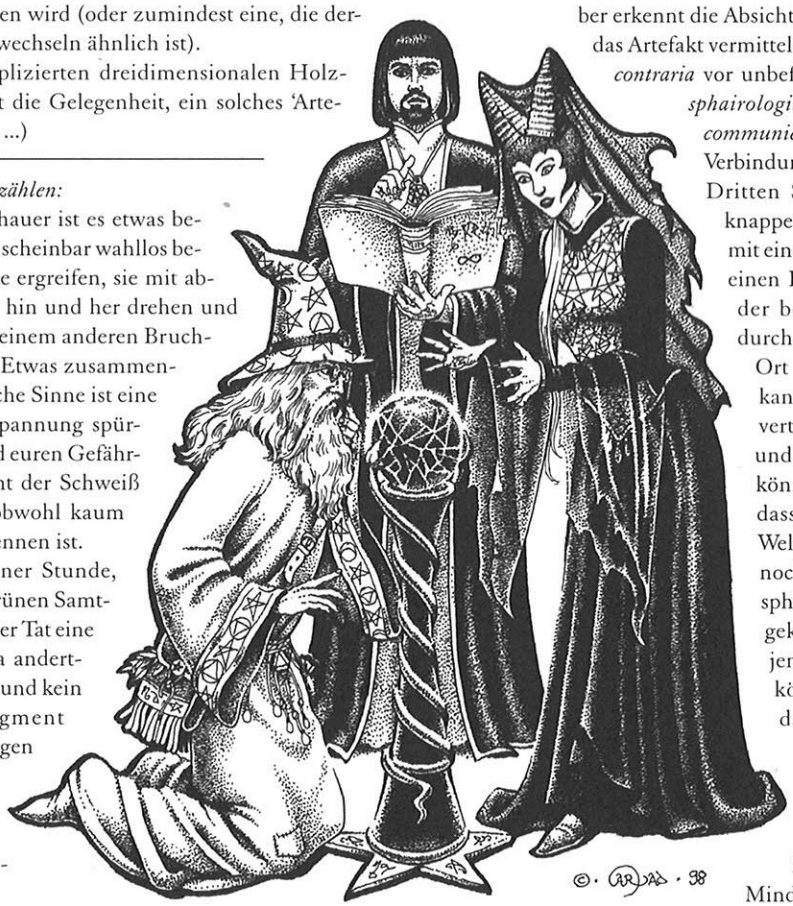
So groß die Ehre auch ist, die Auserwählen werden sich völlig verausgaben, um das Artefakt zusammenzufügen. Das Rubinauge wird den OCULUS buchstäblich bis zum völligen körperlichen Zusammenbruch aktivieren – getrieben von der Erkenntnis, dass dieses Artefakt eine vertraut-verhasste Aura anziehen wird (oder zumindest eine, die derjenigen Borbarads zum Verwechseln ähnlich ist).
(Falls Sie eines jener komplizierten dreidimensionalen Holzpuzzles besitzen, wäre jetzt die Gelegenheit, ein solches 'Artefakt' ins Spiel einzubringen ...)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Für euch und viele Zuschauer ist es etwas befremdlich, wie die Magier scheinbar wahllos beliebig geformte Fragmente ergreifen, sie mit abwesendem Blick fixieren, hin und her drehen und schließlich zielsicher mit einem anderen Bruchstück zu einem größeren Etwas zusammenfügen. Selbst ohne magische Sinne ist eine wachsende, knisternde Spannung spürbar. Den drei Magiern und euren Gefährten auf dem Podium steht der Schweiß auf der bleichen Stirn, obwohl kaum eine Anstrengung zu erkennen ist.
Schließlich, nach fast einer Stunde, liegt auf dem mit einem grünen Samttuch verdeckten Tisch in der Tat eine schwarze Kugel von etwa anderthalb Spann Durchmesser und kein übrig gebliebenes Fragment mehr. Selbst mit Elfenaugen kann man die feinen Linien nicht mehr erkennen, an denen die Teile der Kugel zusammenstoßen.
Auf einen Wink von Prishya von Garlischgrötz hin bilden die anwesenden Pfeile des Lichtes, Kampfmagier aus Bethana und Andergast sowie einige Ordensmitglieder vom ODL und OPV einen Kordon vor dem Podium. Einige Ordonnanzen wollen Rohezal, Finkenfarn, Savertin und eure Gefährten, die von Anstrengung gezeichnet sind, aus dem Saal führen, doch diese wehren ab und begutachten zunächst den Abschluss des Werks. Erst nach kurzer Besprechung, in der man sich einigt, dass das Ergebnis erst diskutiert werden muss, verlassen die fünf den Saal.
Es vergeht geraume Zeit. Erstes leises Tuscheln ist zu hören, aber immer noch schauen die meisten Anwesenden wie gebannt auf die schwarze Kugel, so als könne sie jeden Moment anfangen, sich zu erheben, weise Worte von sich zu geben oder ein Tor in die Niederhöllen aufzureißen.

Wer an der Schaffung des Artefakts teilgenommen hat, ist auch entsprechend erschöpft – selbst mit einigen Zwischenpausen und unter Anwendung des *Kraftfokus* hat jeder der Zauberer etwa 50 AsP verbraucht! Da man nicht weiß, was kommen wird, nutzt Prishya von Garlischgrötz zuerst einmal ihre Autorität als Spektabilität und lässt in ihrem Arbeitskabinett Zaubertränke (D) und leichten Wein bringen, bei dem man kurz die Ergebnisse und Beobachtungen austauscht. Diese finden Sie im nächsten Abschnitt und sollten Sie den beteiligten Spielern auch jetzt schon zugänglich machen, damit Prishya nicht plötzlich neue Erkenntnisse aus dem Hut zaubert, obwohl zwei Helden an der Zusammensetzung beteiligt waren ...

Erkenntnisse

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich begibt sich der Kreis der Experten wieder vor das Publikum. Die meisten nehmen ringsum Platz, während Prishya von Grangor das Podest besteigt. Die Gastgeberin lässt ihren Blick über die Reihen schweifen.
"Das Werk ist gelungen; alle Kraftlinien bilden eine Einheit und die Muster der *communicatia* und *clarobservantia* sind klar zu erkennen. Ein dem BLICK IN DIE GEDANKEN ähnlicher Zauber erkennt die Absichten des Anwenders und würde das Artefakt vermittels verschiedener Methoden der *contraria* vor unbefugtem Zugriff schützen. Die *sphairologia* modifiziert wiederum die *communicatia*, will heißen, es wird eine Verbindung zu einem Ort außerhalb der Dritten Sphäre gesucht, oder, noch knapper und klarer: Wir haben es hier mit einem *Schwarzen Auge* zu tun, das einen Blick an einen Ort außerhalb der bekannten Welt erlaubt und durch das eine Person an besagtem Ort zu uns in den Saal schauen kann. Wir sind uns aufgrund der vertrauten *matrices* recht sicher – und wo wir uns nicht sicher sind, können wir ohnehin nur beten –, dass diese Person außerhalb der Welt Rohal der Weise ist. Es bleibt noch ein kleines Element in der sphärologischen Komponente ungeklärt, das aber irgend etwas an jenem anderen Ort auslöst. Wir können mit Sicherheit sagen, dass es nichts, aber auch gar nichts mit der Siebten Sphäre zu tun hat."



Die Analyse des Artefakts ist fast perfekt: Rohal, der sich eine Minderglobule (eine kleine 'Blase' im Limbus) geschaffen hatte, in die er sich zurückziehen konnte, als er selbst von den von ihm entfesselten Kräften, die Borbarad von der Welt rissen, in die Leere zwischen den Sphären gezogen wurde, ließ als einzige mögliche Verbindung in die Dritte Sphäre die Teile des Artefakts zurück, die nun wieder zusammengesetzt wurden. Er musste sich selbst 'verbannen', damit Borbarad Gleiches widerfuhr. So kann auch er nicht freiwillig zurückkehren, sondern muss zurückgerufen, also 'beschworen' werden – und genau dies ist die Aufgabe des Artefakts. Wenn also jetzt der *Stein des Weisen* aktiviert wird, wird man nicht mit ihm reden können; er sieht zwar die Konventshalle der Akademie (und wird sie wiedererkennen – gelobt sei der Puniner Traditionalismus!), wird aber ab diesem Moment bereits nach Dere zurückgerissen. Der Ort, an dem er zu erscheinen gedenkt, ist in der Tat durch das elementare Hexagramm, von dem Rohezal sprach, festgelegt: Wagenhalt bei Gareth.

Aktivierung des Steins der Weisen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Prishyas Augen bekommen einen feuchten Glanz, als sie fortfährt: "Collegae, wir haben uns vor wenigen Tagen entschieden, das Artefakt zu aktivieren. Wer dafür ist, dass wir es jetzt tun, möge die Hand heben."
Ist es schiere Neugier oder das Klammern an den letzten Strohhalm? Nach und nach hebt sich auch die letzte Hand.

"Convocatus Primus Salpikon Savertin, darf ich Euch bitten, mit Hand anzulegen? Spectabilitas Racalla von Horsen-Rabenmund, darf ich Euch als Vertretung von Convocatus Primus Saldor Foslarin ebenfalls nach vorne bitten?"
Die beiden steigen aufs Podium. Manch einer im Saal betet, andere haben die Zauberstäbe oder Entschwörungsschwerter fester gefasst. Die drei nehmen Aufstellung um die Kugel. Einige der Magier, die vor dem Podium Wache halten, haben sich nun ebenfalls umgedreht. Rohezal scheint geistesabwesend zu sein.
Kaum haben Racalla von Horsen-Rabenmund, Salpikon Savertin und Prishya von Grangor ihre Hände auf die Kugel gelegt, als ein Knistern den großen Hörsaal erfüllt. An Stelle der unsichtbar feinen Linien auf der Kugel zucken nun bläuliche Entladungen über die Oberfläche, verdichten sich zu einer schimmernden Sphäre von etwas mehr als dem Kugeldurchmesser und streben dann auseinander, um ein exaktes Pentagondodekaeder (ein zwölfseitiger Würfel mit fünfeckigen Flächen) zu bilden, das die drei Magier einhüllt. Ein langgezogenes Geräusch ertönt, als würde eine Bahn Seide entzweigerissen. Der Zwölfflächner füllt sich mit grauem Wabern, durch das die Spektabilitäten nur noch schemenhaft zu erkennen sind. Dann wirbeln Bilder, scharf begrenzt von der geometrischen Form, durch das Grau: ein dunkler Turm bei einer Ruine, ein Gebäude in einem majestätischen Gebirge, ein Steinkreis, ein dichter Wald, mehr Türme, wieder der dunkle Turm, pulsierend, zuckend, schneller werdend.
"ODEM ARCANUM", dringt es instinktiv aus hundert Magiermündern, "ANALYS ARCANSTRUKTUR" murmeln die Hellseher, die allesamt das bedeutendste magische Ereignis dieser Epoche wahrnehmen wollen: "OCULUS ASTRALIS! MEMORANS!"

Bestehen Sie darauf, dass auch die Helden ihre Vorbereitungen beschreiben – bis hin zu ihrer Körperhaltung.
Domaris' Turm, die Umgebung von Arras de Mott und Rohezals Unsichtbaren Turm könnten die Helden ebenfalls erkennen. Der *Erste* und der *Dritte Gezeichnete* spüren beide die Konzentration einer ungeheuren magischen Macht im Norden (beschreiben Sie jedoch lieber die Körperseite). Der *Zweite Gezeichnete* hat den kurzen Eindruck, über allen Gesichtern Einhörner zu sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das reißende Geräusch klingt nun fast melodisch – oder sind menschliche Ohren nicht in der Lage, Sphärenklänge als solche wahrzunehmen? Der Bilderreigen ist einem bunten Geflacker gewichen, und langsam wird auch das Dodekaeder kleiner, bis nur noch ein in bunten Farben wirbelnder Zwölfseiter auf dem samtbespannten Tisch liegt. Das Geräusch wird leiser und verebbt ...
Einige der Umstehenden sind bleich wie ein Grabtuch. Thomeg Atherion findet als erster die Fassung wieder: "Das Feuerkloster im Raschtulswall ...", "Der Unsichtbare Turm", schließt sich Rohezal an. "Brandangeoda Sumudorla frum", brummelt Xenos. Auch andere erkennen Orte wieder, die Rohezal erwähnte.
"Er scheint das Hexagramm bis hin zur Stofflichkeit zu durchlaufen; wir müssen zu Domaris' Turm", lassen sich einige vernehmen. "Er wird in Wagenhalt wiedererscheinen", meinen andere, "er ist bereits angekommen", eine dritte Fraktion – und schon ist ein heftiger Disput im Gange. Rohezal und Thomeg Atherion sehen sich lange an, während sie bereits die Halle verlassen – der Weißeste der Weißen und der Schwärzeste der Schwarzen, reisefertig, vorbereitet, entschlossen: "All die langen Jahre des Wartens dürfen nicht vergeblich gewesen sein, nicht wahr? " – "Jeder an seinem Ort" Thomeg Atherion tritt in das Portal und entrollt einen Teppich. Rohezal zieht aus seinem Gewand eine kleine Flöte hervor. Der einzelne, klagende Ton muss bis Ragath zu hören sein.

Drache über Punin!

Von den sieben, laut Rohezals Erläuterungen möglichen Orten sind nur drei in vertretbarer Zeit – nämlich mittels eines magischen Fluggeräts oder Bewegungszaubers – zu erreichen: der Unsichtbare Turm, das Kloster der Feueranbeter *Tarf El'Hazaqur Mor* im Raschtulswall und das Zentrum des Hexagons bei Wagenhalt. Das Erdheiligtum bei Altzoll liegt im Feindesland, Auen und Arras de Mott sind sehr weit entfernt, Domaris' Turm wäre unter großen Anstrengungen rechtzeitig erreichbar.
Rohezal ruft seinen Kaiserdrachen *Faldegorn*, um zum Unsichtbaren Turm zu gelangen – und er hat die Helden gebeten, mit ihm zu ziehen. Atherion wüsste die Helden ebenfalls gern an seiner Seite, kann aber auf seinem Teppich niemanden mitnehmen ... Eine dritte Gruppe, vor allem glühende Neorohalisten um Erzmagier Carolan Schlangenstab, bricht – trotz der möglichen Gefahren im Limbus – vermittels mehrerer UNITATIO TRANSVERSALIS nach Wagenhalt auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr schreitet mit Rohezal durch den Garten der Akademie. Die Blüten des Rohalssiegels duften verschwenderisch. Erzmagier Carolan Schlangenstab und einige weitere Weißmagier bilden bei der Basiliusstatue einen Ring und verschwinden dann.
Ihr verlasst die Akademie, schreitet die Gasse hinunter zum Theaterplatz, vorbei an der Yaquirbühne und in den Stadtpark mit dem Hesinde-Tempel. Als ihr am Teich vorbei an tulamidischen Rosen und Brigonien geht, hört ihr vielfache Hornsignale von der eslamidischen Residenz. Ihr spürt ein Kribbeln im Nacken. Einige von euch schnellen herum – dann werft ihr den Kopf in den Nacken. Ein Drache! Am Burgberg vorbei fliegt er direkt auf euch zu.

Rohezal hat Faldegorn am Vortag gerufen und gebeten, sich wegen Rohals Rückkehr bereit zu halten.
Lassen Sie die Helden reagieren und verlangen Sie ruhig einige *Körperbeherrschungs*-Proben (deren Scheitern keine Auswirkungen hat). Deckung gibt es kaum außer einem Heckenlabyrinth – und dem Teich. Rohezal selbst geht gemächlich zur nächsten Strauchgruppe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Drache kommt mit weit aufgefächerten Schwingen und vorgespreizten Beinen auf euch zu. Hundertfach bricht sich die Sonne in seinen goldenen Schuppen. Ein Kaiserdrache! Auf dem Platz und in den Gassen schreien Menschen in heller Panik. Das gewaltige Tier kommt wirklich zu euch. Wenn der Drache allerdings hätte angreifen wollen, wäre er wohl dreimal so schnell.
Dann fällt der Schatten der Schwingen über euch. Ein gewaltiger Flügelschlag wirbelt den Staub von den Wegen auf und jagt Wellen über den Teich. Kies spritzt beiseite, als die schrittlangen Tatzen in die Erde schlagen. Die segelgroßen Schwingen schlagen noch einmal und falten sich dann säuberlich zusammen. Gut fünfzehn Schritt misst der mächtige beschuppte Leib. Das übermannsgroße Haupt hebt sich auf einem baumhohen Hals und blickt auf euch herab.

Das *Vierte Zeichen*, die Hand, zeigt deutliche Furcht vor dem Drachen und versteckt sich am und hinter dem Körper des Trägers. Helden mit dem Nachteil *Drachenangst* müssen eine Probe ablegen, um nicht zurückzuweichen (oder gar, bei einer gewürfelten 1, panisch zu fliehen). Die Helden finden hoffentlich den Mittelweg zwischen panischer Angriffslust und unangebrachter Unberührtheit.

Mehr Informationen zu Faldegorn finden Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite 251.

Faldegorns Spiel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Rohezal deutet mit dem Zauberstab auf euch, während er dem jungen Kaiserdrachen tief in die Augen blickt: "Bist du bereit, auch sie zu tragen?" Der lange Hals schwenkt elegant zu euch herab. Tellergroße rote Augen starren euch undurchschaubar an. Die spitzen Hörner und die Flügelohren spreizen sich drohend, im Maul

zeigen sich dolchlange Zähne. "Wer ...?" grollt es wie aus einem Abgrund: "Wer wagt es?" Eine Wolke aus Schwefel und Ruß faucht euch entgegen.

Der erste, der vortritt oder spricht, bekommt einen Flügelschlag ab – die Entsprechung eines geringschätzigen Stoßes vor die Brust. (1W6 TP(A), GE- oder KK-Probe zum Ausweichen / Abblocken, ansonsten stolpert der Held ein paar Schritte zurück). Falls der Held mit einer scharfen Waffe pariert, kann Faldegorn den Flügelschlag natürlich abbremsen – das erste, was jeder Drache lernen muss. Sodann nähert sich Faldegorns mannsgroßer Schädel und grinst den Helden aus nächster Nähe an: "Warum?"

Als nächstes pflückt der Drache beiläufig einen Wegstein aus dem Rasen, bläst ihn glühend heiß und wirft ihn einem Interessenten in die Arme. Weitere 'Freundlichkeiten' sind Klauenschnippen gegen die Brust (mit spannenlangen Klauen), ansatzloses Anbrüllen und natürlich gezielte Atemstöße mit Ruß oder Feuer – alles reines Imponiergehabe. Sobald eine ebenbürtige Reaktion an Kraft, Gewandtheit, Mut, Charisma oder Klugheit kommt (eine gelungene Abwehr oder ein "Mit mir nicht!"), akzeptiert Faldegorn den Helden.

Respekt

Sollte übrigens jemals – auch später auf dem Flug – eine Formulierung wie 'Rohezals Drache' fallen, gibt es Ärger. Faldegorns Klaue pflückt den Unverschämten von seinem Rücken herunter: "Ich bin noch zu jung, mir einen eigenen Magier zu halten. Aber für diese Bemerkung versprichst du mir den ersten deiner Nachfahren, in dem die Kraft fließt, als Diener. Und weil ihr Menschlinge so kurzlebig seid, wirst du einen Schwur tun, der auch deine nächsten sieben Generationen bindet."

Folgt der Schwur nicht, geht es einmal über den Yaquir oder den nächsten Bergsee, gerade so hoch, dass der Held im Wasser hängt. Wer dann noch immer nicht gehorcht, wird eben einfach fallengelassen ... (Wer sich nicht an die Spielregeln der Unsterblichen hält, darf mit ihnen auch nicht spielen.) Rohezal greift allenfalls lebensrettend ein: "Ich zöge es vor, wenn du deinen Zorn so an ihm auslässt, dass er weiterlebt."

»Aufsitzen!«

Das Aufsteigen auf den Drachen ist ein eigenes Abenteuer, das Sie den Helden nicht ersparen sollten:

- Von welcher Seite, zwischen vier Beinen, aufragenden Flügeln und Schwanz, geht man heran? (Am besten von schräg hinten.)
- Ob man die Schuppen als Griff zum Klettern verwenden darf? (Ja, allerdings fallen sie bei 20 auf W20 aus – schmerzlos, weil alt.)
- Darf man auf den Flügelansatz in Kopfhöhe steigen? (Beste Methode.)
- Geht oder kriecht man über den Rücken? (RS wie ein Plattenpanzer – das ist ihm egal.)

Helden, die überzählig, unerwünscht oder nicht bereit sind (z.B. wohl jeder Zwerg angesichts eines Drachen *und* der Aussicht auf einen Flug), müssen auf andere Mittel zurückgreifen: möglicherweise Abu Terfas' Flügelross (siehe **MdD 144**) oder einen Dschinn, gerufen von einem der Elementaristen (Dschelef ibn Jassafer, Pyriander Di'Ariarchos, Zordan Erillion von Hohenstein oder Belizeth Dschelefsunni) oder aus einem Artefakt der Konzilsmagier, eventuell auch eigenes, mitgebrachtes Fluggerät wie Teppiche oder Hexenbesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vorsichtig tretet ihr an die Flanke des Drachen. Die Schuppen sind warm wie Steine in der Sonne und fühlen sich schorfig an. Faldegorns Rücken bietet dreien von euch Platz. Der vorderste sitzt dabei allerdings auf einem ungemein kräftigen Muskelstrang. Rohezal setzt sich im Nacken des Drachen zwischen zwei Kammschuppen; mehr trägt der schlanke Hals nicht.
Ihr müsst mit extrem gespreizten Beinen sitzen. Der Rückenkamm unter dem Hintern ist auch nicht bequem. Die Schuppen sind so heiß, dass ihr sie kaum längere Zeit berühren könnt.

Beim Abheben ist eine MU-Probe (möglicherweise erschwert um die Schlechte Eigenschaft *Höhenangst*) fällig, um etwas anderes tun zu können als sich festhalten (jede halbe Stunde neuer Versuch erlaubt). Verlangen Sie zumindest für die vier folgenden Manöver Proben (da Faldegorn das Fliegen übernimmt, ist für die Passagiere *Reiten* angesagt): Abheben, Höhe gewinnen, ruppiger Bergwind und Landen. Während des Fluges selbst sind natürlich für alle Helden mehrere *Körperbeherrschungs*-Proben (Erschwerung je nach Meisterentscheid) nötig.

Die erwähnten Muskeln unter dem vordersten Platz arbeiten schwer (alle Proben um 3 Punkte erschwert, 1 SP an peinlichster Stelle). Bei Misslingen der Proben können Sie einige wirklich dramatische Momente einbauen – ein Ableben eines Helden an dieser Stelle wäre jedoch höchst unpassend.

Der Flug

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Unter euch versinkt die Welt der Menschen. Jeder pfeifende Flügelschlag treibt euch höher den Wolken entgegen. Der Beleman bläst euch tüchtig von der Seite an. Der Yaquir schrumpft zu einem glitzernden Band, dem der Drache augenscheinlich folgt.
Wer hätte gedacht, dass Almada von oben wie ein alter Tulamidenteppich aus rechtecki-



gen gelben und grünen Feldern aussieht? Die Windenfrachter auf dem Fluss sind nur noch so groß wie ein Weberschiffchen. Ihr fragt euch, wie lange ein Sturz dauern würde. Warum fliegt dieses Viech bloß so hoch?

Geographie (4 TaP*): Fünfzig Meilen nördlich von Punin biegt der Yaquir nordostwärts ab, während Faldegorn mit den Helden weiter den Cresval hinauf fliegt. Das Land wird zusehends wilder.

Der Flug dauert insgesamt fast zwei Stunden, weil der Drache enorm Höhe gewinnen muss. Die Hellseher der Gruppe (Rohezal, Faldegorn, der *Erste Gezeichnete* und alle Helden, die den ODEM beherrschen), wechseln sich bei der Orientierung ab. Sobald die Sensation des Fliegens weicht, gestalten Sie die Reise als beschauliche Überlandpartie, bisweilen mit magischen Fachsimpeleien im Flugwind mit dem Erzmagier.

Selbst Ihre Krieger und Streuner werden inzwischen wahrscheinlich Interesse daran haben, ihre laienhaften (und oft verblüffend treffsicheren) Theorien mit den Gelehrten zu diskutieren. Fassen Sie Rohezals Kampf gegen Borbaradianer zusammen (eventuell mit einem Rückblick auf **Die Seelen der Magier**, siehe **RdF 241**) und erwähnen Sie die Elfe *Azaril Scharlachkraut*, die, ehedem Rohezals Agentin, schon damals zu Borbarad übergelaufen ist und deren Machenschaften die Helden nun bereits mehrfach auf die Spur gekommen sind.

Für unbelehrbar magiefeindliche Helden, insbesondere Zwerge, bietet sich die heimatliche Umgebung an. Und hinter all dem sollte sich leise die Wolke des Verfolgungswahns der Gezeichneten zusammenbrauen: "Das geht zu leicht."

Der Amboss

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer gewaltiger wächst vor euch der Amboss in die Höhe, ein über hundert Meilen ausgedehntes Massiv aus grau-glitzerndem Granit, da und dort bedeckt oder durchzogen von schwarzem Basalt. Aus dem blockartigen Urgesteinsmassiv ragen drei Gipfel, die tatsächlich wie die Buckelhörner eines gewaltigen Ambosses wirken. Dazwischen liegen dreißig Meilen einer geborstenen grauen Hochfläche, die sich aus der Nähe als unüberblickbare Abfolge granitener Türme und Stöcke erweist, gekrönt von Gipfelgletschern und Wolkenhauben.

Zwischen den schroffen Höhen liegen große Schutthalden, Reste schmutzigen Schnees, grüne Almen und dunkle Bergseen, gesäumt von Latschen, Barbaritzen, Almrausch, Edelweiß und Almgras. Nur die niedereren Gipfel sind bewaldet, bis zur Baumgrenze findet man Lärchen, Zirbelkiefern, Firunsföhren und Grünerlen. Wie winzig wirken dagegen die Hirten mit den Eisenwalder Langohrschafen, die Zwerge in den Bergwerken und sogar die Gespanne der Erzkutscher mit den Puniner Hornochsen.

Immer klarer wird euch, dass der Drache alle Kraft braucht, um diesen Gebirgsstock zu überfliegen. Ja, aus dieser Perspektive, die kaum einem Aventurier vergönnt ist, könnt ihr schon glauben, dass der Gott des Feuers auf diesem Amboss Waffen geschmiedet hat, die selbst so gewaltig wie Gebirge sind: das Eherne Schwert etwa oder das Schwert des Südens, wie manche Legenden die Kette der Waldinseln nennt.

● *Geographie* (1TaP*): Der höchste der drei Gipfel im Osten, vier Meilen hoch, ist der *Ruberkopf*, auch *Rotes Horn* genannt: Aus einem Kragen gleißender Gletscher ragt eine scharfe rote Steilwand, über der – unerreichbar – der Gipfel thront. Unter Schnee und Eis ragen dort seltsame Formationen hervor. Unterhalb der Steilwand können die Helden gar die Ruine eines – vermutlich längst verlassenen – Kastells entdecken. Kaum kleiner erheben sich im Westen die zwei Tanithbuckel: der *Trollkopp* und der *Alte Vater*.

● *Geographie* (4 TaP*) oder *Staatskunst* (8 TaP*): Das ganze Gebiet gehört zum Bergkönigreich Waldwacht (**Angrosch 105f.**). Bergkönig *Arombolosch Sohn des Agam*, Herr der Ambosszwerge, ist der älteste Rogmarok (Bergkönig) und der ingerimmsgesegnetste Schmied Aventuriens. Seit Borbarads Rückkehr munkelt man, dass er zum nächsten Hochkönig aller Zwerge gewählt werden soll (siehe **MdD 20ff**).

Rohals Zinne

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sommersonne brennt unbarmherzig, der Granit und die Gletscher leuchten in blendender Helligkeit. Unter euch quält sich eine Straße in engen Serpentinen bergauf, hindurch zwischen schweigenden grauen Berggiganten. Zerbrochene Wagenräder sind die stummen Zeugen dafür, dass diese Strecke kaum von Durchreisenden genutzt wird, sondern nur, um die Schätze der Zwerge ins Kaiserreich zu bringen. In Roterz laufen die Bergleute zusammen, als ihr sie überfliegt. Einige kühne Hochrufe wehen euch hinterher, die wohl dem von lokalen Sagen umwobenen Erzmagier auf seinem goldenen Drachen gelten. Am Nordrand schlängelt sich die Passstraße wieder hinab ins Tal des Warna, der in den Großen Fluss führt. Hier liegt die alte *Warneburg*. Am Horizont kann man bereits die Goldene Au von Garetien ahnen.

Der Drache steuert nun einen kleineren Gipfel an, der vor allem wegen seiner schlanken Form auffällig ist. Ihr fliegt auf den Fuß des Gipfels zu, so dass der Bergturm euch bald weit überragt. Hier gibt es ungewöhnlich viele Vögel, vor allem Blaufalken, Sturmfalken, Bergadler und sogar Königsadler, aber auch Dohlen und Krähen, die wie wartend um den Gipfel ihre Kreise ziehen. Kann das der *Unsichtbare Turm* sein?

Rohezal wendet sich zu euch um. Sein Gesicht leuchtet, sein Stimme klingt selbst im Wind schwärmerisch: "*Rohals Zinne*, wo der Weise studierte. Luft und Stein – nirgends sonst sind diese zwei Gegensätze so nah und konzentriert wie da, wo der Amboss von dem *Unsichtbaren Turm* gekrönt wird. Ich liebe die Luft, die uns Leichtigkeit und Befreiung verspricht, und den Stein, dessen Schwere und Härte uns immer wieder den Weg der Unzerstörbarkeit bietet."

Staatskunst (8 TaP*) oder *Magiekunde* (10 TaP*): *Rohals Zinne*, ehedem ein privates Refugium von Rohal, ist heutzutage ein kaiserliches Lehen im Bergkönigreich Waldwacht und schon lange Erbtitel des Ersten Kaiserlichen Hofmagus (derzeit Magister *Virilys Eibon von Rohals Zinne*, siehe Seite 245) geworden.

Der Unsichtbare Turm des Rohezal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Der Turm hat geantwortet!" Kaum könnt ihr über dem Heulen des aufgekommenen Bergwinds Rohezals Worte hören. Ihr sucht den Gipfel und die Flanken des Berges ab, könnt aber nichts derartiges erkennen. Nur etwa 300 Schritt vor dem Fuß des Gipfelstockes sehen die Scharfäugigsten unter euch ein Bächlein, eine halbverfallene Hütte und ein Gärtchen. Noch 100 Schritt weiter vorne liegt eine abgerundete Bergschulter, über die der Bach in einer breiten Bahn verwehenden Wassers fließt.

Faldegorn steuert gezielt diese Stelle an. Über dem Wasserfall fächert er seine goldglitzernden Schwingen auf und bremst ab. Auf der Alm fliegen erschreckt Hunderte von Dohlen auf. Als der Drache sich langsam mit abgespreizten Gliedern der Hütte nähert, ahnt ihr plötzlich auch das Bauwerk.

Tatsächlich: Nahe dem Bach steht ein Turm, der den Namen gläsern oder unsichtbar verdient. Immer wieder entzieht er sich dem Blick. Bisweilen flirren graue und grüne Bilder darüber, die ebenso Spiegelbild wie Durchsicht sein könnten. Am Fuß des aufragenden Gipfels wirkt er zunächst nicht sehr groß. Doch als der Drache zur Landung ansetzt, wächst das Gebäude vor euch in die Höhe wie eine Nordmannstanne.
Mit zwei, drei Hüpfern setzt Faldegorn auf, plustert sich noch einmal und faltet die Schwingen dann zusammen. Die Erde hat euch wieder.
Als ihr absteigt, fühlt ihr euch plötzlich sehr klein neben dem Kaiserdrachen, dem beeindruckenden Turm und der alles überragenden Zinne.

Der Turm ist fast vollständig durchsichtig; bisweilen kommen auch leichte Spiegelungen vor. Die Höhe des Turmes ist aus diesem Grund schon kaum messbar, doch besonders dadurch erschwert, dass er mit zunehmender Höhe immer körperloser wird. Die Hütte ist ein Maultierstall, der seit 50 Jahren nicht mehr genutzt wird. Im Gärtchen wachsen Salat und Kräuter.
Druiden und Elementarmagier spüren, dass dieser Ort der Luft geweiht ist. Verwandler haben den Drang, sich in einen Vogel zu verwandeln, Bewegungsmagier, sich in die Luft zu erheben. Der *Erste* und der *Dritte Gezeichnete* können auf der Alm, zwischen Turm und Wasserfall, eine deutliche magische Präsenz fühlen.

Falls die Helden Rohezals Turm kennen, haben sie ihn nicht so groß und ätherisch in Erinnerung. Ein 500 Jahre alter Bann, einst von Rohal selbst gesprochen, ist nun von dem Turm abgefallen und lässt ihn in seiner wahren Gestalt erscheinen: als elementare Pforte.

Rohezals Tochter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Rohezal berührt mit seinem Zauberstab die kaum sichtbare Wand. Mitten im Panorama der Bergwelt öffnet sich ein Tor. Über die Treppen dahinter steigt eine ältere Frau in einer einfachen weißen Tunika herab. Jede Stufe singt bei der Berührung ihrer Füße wie ein Vogel. Die Frau sieht Rohezal wie aus dem Gesicht geschnitten aus. Sie deutet leicht bergab, Richtung Wasserfall: "Irgend etwas ist gekommen. Alle Vögel haben sich auf der Wiese versammelt. Aber inzwischen sind die meisten wieder geflogen. Es ist wohl schon wieder vorbei."

Die Frau ist Rohezals Tochter *Roana*. Da sie seine magischen Fähigkeiten nicht geerbt hat, widmet sie sich intensiv der Vogelkunde und Wetterdeutung.
Alle magische Hellsicht bestätigt, dass die Präsenz auf der Almwiese nachlässt. Geben Sie der Gruppe einige Minuten, um zu diskutieren. Die logische Erkenntnis ist, dass sich Rohal tatsächlich im Hexagramm verkörpert: Durchlauf für Durchlauf!
Dann schwillt die astrale Macht wieder an ...

Rohals Versprechen

Ein letztes Mal Rohal

Rohezal hatte recht und unrecht: Tatsächlich muss sich Rohal in der Dritten Sphäre verkörpern – doch das Opfer ist, dass er von nun für immer darauf verzichten muss. Er kommt, um sich von Borbarad in die Ewigkeit des Nayrakis schleudern zu lassen. Denn die aufgewandte Kraft wird auf seinen Bruder zurückfallen – wie beim Schifferstechen von Perricum, wo kein Kontrahent den anderen wegstoßen kann, ohne selbst zurückgestoßen zu werden.
Die Darstellung von Rohal und Borbarad stellt uns wie Sie vor ein Dilemma: Auch wir wollen uns nicht anmaßen, wirklich überzeugend zwei Halbgötter darstellen zu können. Wir bieten Ihnen daher zwei Möglichkeiten für die unausweichliche Konfrontation an, die beide nicht perfekt sind. Spielt man diese Übermenschen und riskiert, die Erwartungen Aller am Spieltisch zu enttäuschen? Oder lässt man die bislang wichtigste Szene der Handlung abseits der Bühne und damit fern der Spieler ablaufen?
In den folgenden Szenen präsentieren wir Ihnen zuerst die Variante, die davon ausgeht, dass die Spieler und deren Helden alles miterleben, was vor ihren Augen geschieht. Die zweite – mit *'Alternative'* gekennzeichnete – Variante geht davon aus, dass den Helden einiges verborgen bleibt und dass Sie als Meister den Zwist der Brüder nicht am Spieltisch in Worten und Gesten darstellen müssen.

Die Verkörperung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Alm ist eine leicht abfallende Bergwiese, übersät mit weißen Granitbrocken voll gelber Krustenflechten und durchsetzt mit Latschenbestand. Der Almrausch blüht rosenfarben und duftend, dazwischen stehen Enzian und Arnika. Es weht ein stetiger Westwind, und mit ihm lassen sich Dohlen, Koschammern und Gespensterkrähen nieder. Abertausende von Schmetterlingen bedecken die Wiese: Schwalbenschwanz, Pfauenauge, Horasmantel, Tsafalter und sogar Nachtschwärmer – und sie fliegen kaum auf, wenn ihr euch ihnen nähert.
Rohezal wandert wie verzückt das Bächlein hinab, auf seinen Zauberstab gestützt. Faldegorn hat sein mächtiges Haupt erhoben, witternd blähen sich seine Nüstern.

Auch wenn Sie sonst keine Musik einsetzen – hier muss es sein. Die reine Tatsache erzeugt beim kinoverwöhnten Spieler einen gewissen Schauer, ohne den Sie hier kaum die nötige Ehrfurcht erzeugen können. Lassen Sie die Spieler beschreiben, wo sie Aufstellung nehmen; zeichnen Sie eine kleine Skizze; verdeutlichen Sie die Situation mit Zinnfiguren. Steigern Sie die Erwartung durch Vorzeichen: Die Tiere reagieren zunächst nur auf die Konzentration elementarer Energie. *Das kühne Tier mit dem Krötensinn* bemerkt die Annäherung zuerst, sodann das *Almadine Auge*. Und tausend Meilen entfernt weiß auch Borbarad, dass endlich geschieht, worauf er so lange gewartet hat ...

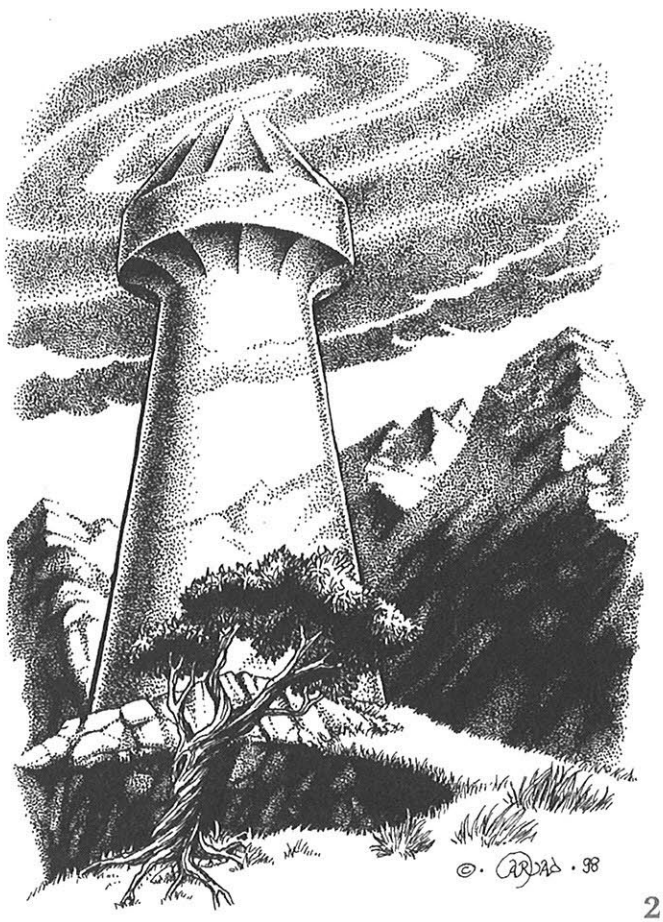
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr fühlt, wie sich jedes Härchen zu regen beginnt. Ihr bemerkt neue Schmetterlinge: Lotosfalter, Schwarze Augen, Ikanarias – das sind alles magische Tiere.
Die Luft sprüht förmlich von Magie. Luftwirbel formen sich zu Windsbräuten, die voll Schmetterlingen über die Wiese brausen. Irgendwo ist ein Kichern zu hören. Der Bergwind spielt in den Falten eurer Gewänder und lässt kleine Sylphen daraus hervorkriechen. Und sogar einige Blütenjungfern und Kobolde glaubt ihr da und dort zu sehen. Immer mehr Mindergeister manifestieren sich.
Plötzlich fliegend tausend Vögel mit prasselnden Flügeln auf. Geister und Schmetterlinge und all die Kreaturen der Luft schwirren durcheinander. Schlagartig ist der Spuk vorbei.
Er ist da! Im hellen Sommersonnenschein steht eine Gestalt, die euch vertraut ist wie vom ersten Augenblick eures Lebens. Die freundlichen Augen mit den Lachfältchen blicken über die Weiten des Reiches. Er trägt eine einfache weiße Tunika und ist barfuß. Auf seinem Kopf ruht die Rohalskappe mit dem glitzernden Stirnschmuck. Dann wendet er euch sein Antlitz zu ...

Das *Zweite Zeichen* erkennt in Rohals Seelentier ein weißes Einhorn mit goldenem Horn. Mehr zu Rohal dem Weisen finden Sie im **Anhang** auf Seite 260.

Fragen und Antworten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Blick des Weisen gleitet über euch, fast, so scheint es, mehr über euren Geist. Er spricht, als ob ihr euer ganzes Leben bei ihm gewesen wäret: "Es war unvermeidlich, dass er zurückkehrt. Ich konnte ihn stets nur mit der Kraft zurückwerfen, mit der er gegen mich vorging. Diese Kraft ist mit jedem unserer Treffen gewachsen. Doch beim letzten Mal reichte sie noch nicht aus, um mehr als einige Jahrhunderte zu überspannen.
Das entscheidende Treffen steht bevor. Als ich ihn in den Limbus warf, ging er mir voraus. Jetzt muss ich ihm vorausgehen, an den nur mir vorbestimmten Ort – damit auch er den Ort findet, der nur ihm vorbestimmt ist.
Unser Kampf währt viel länger, als die Menschen glauben, ja, viel länger, als selbst ich in diesem Leib ermessen kann. Aber letztlich hat stets er verloren. Ich habe wieder und wieder unterschätzt, wie wichtig der Kampf für ihn ist, und darum hat er mich immer wieder überrascht. Aber er hat wieder und wieder die Welt unterschätzt, die er gewinnen will, und sie hat ihn immer wieder überrascht. Ich kann euch versprechen: Borbarad wird fallen."

Soweit zu der entscheidenden Antwort.
Darüber hinaus werden sich die Spieler von Rohal dem Weisen Antworten erwarten, mehr als Sie es jemals erlebt haben. Sie müssen dabei die Balance zwischen frustrierender Kürze und peinlicher Länge halten. Geben Sie die Gesprächsführung daher nicht aus der Hand; sobald Sie einmal die Helden das Thema vorgeben lassen, wird Ihre Aufgabe grenzenlos. Denn Rohal muss als Inbegriff der Weisheit erscheinen. Ausflüchte wie "Dies ist nicht der Zeitpunkt" sind dann, selbst wenn sie noch so tulamidisch formuliert werden, unbefriedigend.
Sollten Sie sich darauf einlassen (müssen), als Rohal Fragen der Helden zu beantworten, geben wir hier einige Richtlinien für unbegrenzte Weisheit (der Widersinn dieses Satzes zeigt das Problem auf).



In den Spieltests hat sich gezeigt, dass ein erfahrener Meister (ungefähr) jedem Spieler eine persönliche Frage gestatten kann. (Sie können das recht einfach dirigieren, indem Rohal seinen Blick deutlich auf einzelne Helden richtet.) Weisheit muss nicht allwissend sein, sondern allgemeingültige Antworten geben. Und die meisten Fragen lassen sich auf eine der folgenden Grundsätze reduzieren:

- **Haben wir richtig gehandelt?:** "Ihr habt so gehandelt, wie ich es vorhergesehen habe."
- **Wirst du uns helfen?:** "Ich werde tun, was ich tun muss. Das Urteil, ob ich euch dabei geholfen habe, müsst *ihr* reifen lassen."
- **Was sollen wir tun?:** Es folgt die Übergabe der Rohalshaube (siehe unten).
- **Werden wir gewinnen?:** "Wir können nicht gewinnen, ohne zu verlieren. Irgend etwas müssen wir opfern."
- **Wie erlangt man Rohals Weisheit?:** "Gib nicht auf, diese Frage zu stellen."
- **Der Sinn des Lebens:** "... ist das Leben an sich. Bewahrt das, was ewig am Leben ist, und findet darin seinen Sinn."
- **Die Gestalt der Welt:** "Die Welt ist vollendet: voll im Ausmaß der Schöpfung, endlich im Ausmaß des Ungeschaffenen."
- **Die große Queste:** "Wenn du alle Welt abgesucht und nicht gefunden hast, was du suchst, dann mag es sein, dass die Antwort am Ursprung deiner Suche liegt."
- **Fragen nach Unsterblichkeit, Unverwundbarkeit, Allwissen und Allmacht:** "Wenn du den Ozean in einen Pokal füllen willst, gilt es nicht, den Ozean zu finden. Die Aufgabe heißt, den Pokal dem Umfang des Ozeans anzunähern."

Einige weitere Zitate:
"Auch die Ewigkeit besteht aus Augenblicken."
"Geize mit dem Augenblick, aber verschenke dein Leben!"
"Erst am Ende der Welt liegt der Anfang des Himmels."
(Weitere Grundlagen für Rohals Weisheit finden Sie im Anhang auf Seite 260.)

Alternative: Wenn die Helden beginnen, den Weisen mit Fragen nach dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest zu bombardieren, lassen Sie Rohal mit einer beschwichtigenden Geste und einem Schmunzeln erklären: "Drei Fragen. Wie in den Gesprächen. Aber bedenkt: Die Zeit drängt", und gehen Sie nach der dritten Frage zum nächsten Abschnitt über.

Das Vermächtnis: Die Rohalskappe

Die Übergabe der *Rohalskappe* sollte möglichst als Antwort auf eine Spielerfrage erfolgen. Der Weise spricht das Thema aber selbst als nächstes an, falls es die Spieler aus Respekt oder Verwirrung vermeiden (manchmal übersieht man das Naheliegendste).
Auch die *Rohalskappe* ist eigentlich für eine Meisterperson gedacht. Nur falls Ihre Runde so viele geeignete Kandidaten umfasst, dass sie nicht darauf verzichten kann, sollte das bekannteste Herrschaftssymbol Rohals des Weisen die Stirn eines Helden stählen (siehe die Beschreibung des Zeichens auf Seite 258). Auch als vorübergehenden Hüter sollten Sie möglichst einen Helden nehmen, der noch kein Zeichen trägt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Mein Bruder trieb ein halbes Jahrtausend im zeitlosen Limbus. Um ihm diese Zeit wiederzugeben, hat man sie Satinav gestohlen. Das richtet die Waage für Borbarad – aber nicht für die Welt und nicht für Satinav. Borbarad mag seiner Zeit ein halbes Jahrtausend voraus sein – aber *seine Zeit* wird dennoch kommen."
Mit diesen ominösen Worten greift Rohal nach seiner Kappe und nimmt sie ab. Sein Haar ist weiß, aber von jugendlicher Dichte. Er dreht das legendäre Symbol seiner Herrschaft bedächtig in den Händen. Sie besteht aus weißem Samt, die Stirnseite ist von silbern gänzendem Zierat gekrönt.

"Sie ist bereits unterwegs. Findet sie, findet *Borbarads Zeit* – und gebt ihr dies, damit *sie* Borbarad findet."

Alternative: Ein Held als fünfter Gezeichneter
Sie können statt des Satinavkindes (siehe Seite 251, *Dramatis Personae*) auch einen der Helden dauerhaft zum Träger der *Rohalskappe* machen. In diesem Fall lauten Rohals Worte: "Findet *Borbarads Zeit* – und schützt sie und eure Gemeinschaft, indem ihr sie anleitet, sich selbst zu erkennen."

Letzte Worte

Sobald die kürzeste Pause im Spielfluss auftritt (oder wenn Sie durch Fragen in Bedrängnis geraten), ist es Zeit, die Szene zu beenden. Vor dem *Almadinen Auge*, das sich gerade an Rohals Präsenz gewöhnt hat, beginnen rote Nebel zu wallen. Auch das *Kühne Tier mit dem Krötensinn* bemerkt die Annäherung einer zweiten Präsenz – und sofort fühlen, dass es gleich allen leviatanischen Mut brauchen wird ...

Ende einer Zeitschleife

Falls diese Helden irgendwie mit dem Prolog-Abenteuer **Der Krieg der Magier** zu tun hatten, muss Rohal den Helden in der Vergangenheit noch die Warnung schicken, die sie damals von ihm erhielten (siehe **Krieg der Magier 58**): "Verzeiht, aber vor langer Zeit warten einige Helden auf eine Nachricht."
Er formt ein imaginäres Bild von sich im Lehnsessel, neben sich ein Schwarzes Auge, und spricht dann seine Warnung vor seinem Zwillingsbruder, endend mit: "Es gibt nur einen Weg zur Erkenntnis: Beobachtet meinen Bruder und mich!" Dann wendet er sich lächelnd an die Helden: "Ja, die Gesetze Satinavs sind zwingend, selbst wenn man sie bricht."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Unvermittelt hebt Rohal gebieterisch die Hand und wendet den Kopf gen Himmel. Seine Stimme ist noch immer sanft, aber es liegt Bestürzung darin: "Herrin Hesinde, steh mir bei. Ich dachte nicht, dass er so schnell ..."

Optional: Das Rätsel der Harpyien

Wenn Sie sich dazu entschieden haben, die Reise der Helden durch diese Kampagne von den vier kichernden Harpyien (**RdF 96**) begleiten zu lassen, so treffen die Gezeichneten auf Rohals Zinne ein letztes Mal auf *Bylsis*, *Valsis*, *Kalysha* und *Raposta*. Nach einem halben Dutzend oder mehr Aufeinandertreffen mögen sich die Helden bereits gefragt haben, was sie mit den Chimären verbindet. Egal, ob die Spieler die Vogelfrauen als mysteriös, humorvoll oder nervtötend empfanden – nach Rohals Verschwinden werden auch diese immer wiederkehrenden Begegnungen der Vergangenheit angehören. Die Helden sind fortan – im Guten wie im Schlechten – mit sich und ihrer gewaltigen Verantwortung, ihren Ängsten und Hoffnungen allein.
Die Harpyien treffen kurz nach den Helden auf Rohals Zinne ein, grüßen hämisch und suchen sich einen guten Platz aus, von dem aus sie das Geschehen betrachten können. Wie üblich gießen sie ihren Spott über die Helden aus, dass diesen angesichts Rohals erhoffter Ankunft mulmig wird. Erst als sich Rohals Manifestation wieder ankündigt, verstummen die Harpyien und naschen aufgeregt getrocknete Käfer. Wenn das Gespräch der Helden mit dem Weisen läuft, bringen sich die Vogelfrauen wieder ins Bewusstsein: Sie beginnen lauthals über Rohals Aussehen ("Gerade aus dem Bett gefallen, Opa? Hirr, hirr!") und seine Worte herzuziehen, äffen ihn nach und krakeelen laut. Sprich: Sie benehmen sich richtig hässlich – und richtig peinlich.
Rohal bleibt ruhig, schmunzelt nur. Sollte ein Held beginnen, sich für die Harpyien zu entschuldigen oder zu erklären, dass sie die Helden immer wieder verfolgen, meint Rohal nur: "Ich weiß. Sie gehören zu mir." Er erklärt augenzwinkernd, dass ihm die Harpyien nun seit Jahren als seine Augen und Ohren dienten. Mit einem Beeinflussungs- und Verständigungszauber war er im Nayrakis mit ihnen verbunden und konnte so den Lauf der Welt und den Weg der Helden verfolgen. Rohal hatte die ungewöhnlichen Kreaturen als seine Kundschafter erwählt, da nie jemand diese Chimären mit ihm in Verbindung brächte. Natürlich wussten die Harpyien selbst davon nichts – und sie keifen auch lauthals bei diesen Worten los und beschimpfen Rohal als Lügner. Freundlich fragt er die Harpyien: "Die Frage ist, werte Damen, warum ihr dann in all den Jahren immer wieder den Drang verspürt habt, die hier anwesenden Menschen zu beobachten – und warum ihr gerade jetzt den Drang verspürt, zu schweigen." Auf eine Handbewegung Rohals hin, schweigen die Harpyien und gurren nur noch leise vor sich hin. Bei der folgenden Konfrontation gegen Borbarad können sie die Harpyien so agieren lassen, wie es sich aus dem bisherigen Verhalten der Helden gegenüber den Vogelfrauen ergibt: Womöglich gehen sie im Astralinferno der beiden Zwillinge zugrunde, oder werden von Zantim zerrissen. Vielleicht stürzen sie sich aber noch an der Seite der Helden in den letzten Kampf und beenden – mit einer Frotzelei oder aber dem ersten ernsthaften Wort auf den Lippen – ihr Leben.

Borbarad

»... erschienen und verbannt im Schwarz und Rot der Gorischen Wüste, wiedergekehrt im Schwarz und Rot der Sichelgebirge, vorbestimmter Herr im Schwarz und Rot der Zitadelle am Rande der Welt ...«
—aus den Borbarad-Hymnen *der Azaril Scharlachkraut*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein langgezogenes Donnern grollt über die Flanken des Amboss und lässt seine Gipfel erzittern. Unvermittelt ist der Himmel von tiefhängenden schwarzen Wolken bedeckt, zwischen denen unentwegt tiefrote Blitze züngeln. Die Luft wird trocken und eiskalt. Es riecht nach Blei und Schwefel. Schwer sinken die schwarzen Wolken herab und wallen über die Almen.

Fünfzig Schritt entfernt, zehn Schritt über dem Boden, zerreißt plötzlich die Welt. Aus einem gleißenden Spalt in der Luft quillt ein pochendes graues Wabern hervor und ergießt sich aus anderen Sphären.
Und dann ist auch er da, als wäre er immer an diesem Ort gewesen. Seine Gestalt kennt ihr bereits aus dem Fürstenpalast in Tuzak, und sie ist noch immer so herrlich wie jene, die ihm Pardona gab. Sein Haupt ist gekrönt und umgeben von etwas, so gewaltig und von einer derart finsteren Aura umstrahlt, dass ihr es kaum wahrnehmen könnt. Es scheint mit sieben Strahlen aus schwärzestem Nichts bis in die tiefsten Niederhöllen zu reichen.

Borbarad trägt eine edle schwarze Beschwörungstunika, mit den roten Kronen der Heptessenz, und ist ebenfalls barfuß. Auch er hat Augenbrauen von überirdischer Form: lodernde rote Flammen, die über seine gekrönte Stirn himmelwärts züngeln. Er hält seine Hände, die von der seltsamen Abartigkeit der sechs Finger gezeichnet sind, seitwärts gespreizt, wie um die gestalt- und gesichtslosen dämonischen Kräfte hinter ihm im Bann zu halten. Ihr fühlt den fast unwiderstehlichen Drang, ihm Ehrerbietung zu erweisen, obwohl er euch nicht der geringsten Beachtung für würdig befindet. Rohezal sinkt zitternd und blass auf die Knie: "Er trägt die Siebenstrahlige Dämonenkrone. Welche Macht soll uns jetzt noch retten?" haucht er tief verzweifelt.

Das *Zweite Zeichen* erkennt in Borbarads Seelentier ein schwarzes Einhorn mit rotem Horn. Mehr zu Borbarad finden Sie in **RdF 236ff** und **MdD 267ff**.

Einmischung der Spieler

Betonen Sie mehrfach, dass Borbarad die Helden nicht beachtet und sich allein auf Rohal konzentriert. Andernfalls müssen die Helden den Eindruck gewinnen, ihre Aufgabe sei es (mit Rohal an ihrer Seite) gegen den Dämonenmeister anzutreten.
Falls irgendein Spieler respektlos eine extrem weitreichende und schnelle Attacke einsetzt, fängt Borbarad sie, ohne hinzusehen, mit einer silbern aufleuchtenden sechsfingrigen Hand – egal ob Elfenpfeil oder 15W6 IGNIFAXIUS. Der Angreifer fühlt kurz die Verbindung zu einer Entität, die Sphären überspannt, und einen schmerzhaft reißenden Verlust. Erklären Sie lakonisch: "1 LeP bzw. 1 AsP – permanent. Und du weißt, dass da draußen ein neues Artefakt existiert. Irgendwann wird dieser Angriff zurückkommen ..."

Alternative: Greifen Sie bereits ein, wenn die Helden eine unpassende Bemerkung machen. Ein PARALYSIS – freizauberisch und auf jeden Fall gelingend – führt dazu, dass die Helden die Szene nur noch mit den Augen wahrnehmen können, aber das Gespräch zwischen den Brüdern ungehört an ihnen vorüberzieht. Sie können dann später KL-Proben verlangen, um festzustellen, ob die Helden sich an bestimmte Lippenbewegungen und Gesten erinnern können. Der *Erste Gezeichnete* kann jedoch die astralen Veränderungen während des Kampfes der Brüder erahnen – und sein Geist kann von Borbarads Präsenz versucht werden.
Sobald die Dämonengarde (siehe unten) eingreift, fällt der Zauber natürlich von den Helden ab – schließlich ist man unter der Wirkung eines PARALYSIS nahezu unverletzlich ...

Die Versuchung des Ersten Gezeichneten

Vom ersten Augenblick an muss der *Erste Gezeichnete* – ohnehin noch erschöpft von der augenblicklichen Analyse des Geschehens – einen persönlichen Kampf gegen Borbarads Präsenz führen, die ihn (unbewusst) zu überwältigen und überzeugen sucht. (Das gleiche gilt auch für Magier, die in ihrem bisherigen Leben viel Borbaradianermagie gewirkt haben.) Bereiten Sie für diese Spieler jeweils drei Zettelchen vor, die Sie ihnen vom ersten Erscheinen Borbarads an immer wieder zuschieben:

- "Endlich, DU bist da! Dass DU gekommen bist!"
- "All dieser Hass! Diese Rache! Diese Gier! Du hast sie nicht vergessen können? Und die Macht! Hast du die Macht vergessen? Die Freude, die wir hatten?"
- "Komm zu mir! Stell dich hinter mich! Folge mir – oder stoß mir den Dolch in den Rücken! Was immer du tust, du kannst es nur tun, wenn du bei mir bist."
- "Ich trage die *Siebenstrahlige Dämonenkrone*! Es gibt keine größere Macht als diese! Unterwirf Dich mir und werde mein Statthalter, oder vergehe zu Staub!"

Alle Dialoge zwischen dem Versuchten und Borbarad (bzw. der schieren Präsenz des gefallenen Alveraniars) spielen sich nur geistig ab; sie dürfen das Rollenspiel der anderen nicht beeinflussen. Wenn Sie das gut machen, riskieren Sie einen Doppelagenten – und damit ein getrenntes Abenteuer mit sehr unsicherem Ausgang. Vermitteln Sie daher dem Spieler, der ins Wanken gerät, dass das *Almadine Auge* (bzw. die Borbaradianermagie in ihm) der Versuchung bereits nachgibt. Indem der Spieler dieses Drängen als das eines anderen empfindet, kann er seinen eigenen Willen leichter als entgegengesetzt bestimmen.

Duell der Alveraniare

Das Aufeinandertreffen der Nandussöhne scheint völlig unausgewogen. Borbarads Macht wird seinen Bruder vom Antlitz Deres hinwegfegen. Doch Rohal wird es gelingen, so viel von Borbarads Kräften auf sich zu ziehen (und einen Teil davon zurückzuschleudern), dass der dunkle Bruder geschwächt von dannen ziehen muss.
Weitere Informationen zur Darstellung, Denk- und Vorgehensweise der Zwillinge finden Sie in **Der Krieg der Magier**, Seite 63 und 67, wo das vorangegangene Duell der zwei Nandussöhne dargestellt wurde, in **RdF 236ff**, **MdD 267ff** und in diesem Band ab Seite 178.
Der nun folgende Text ist die ausgearbeitete Szene der verfeindeten Brüder. Spielen Sie Rohal mit wehmütigem Unterton, Borbarad zornig und leidenschaftlich. Wichtig ist, dass bei allem Zwist die äonenlange Verbundenheit der beiden Zwillinge fühlbar wird.
Wenn Sie das richtig machen, kommt kein Spieler auf den Gedanken, den Dialog zu stören. Sollte das dennoch geschehen, können Sie autoritär reagieren: Borbarad schlägt mit der rechten Faust in die linke Handfläche und wirkt ein PARALYSIS auf alle Helden, Rohezal und Faldegorn (nur 1 SR Wirkung, minimale Kosten, Hören weiter möglich). Rohal kontert mit einem "Oho", kreuzt die Arme und wirft einen FORTIFEX um Borbarads Dämonenhorde, die hinter ihm aus dem Limbus kriechen.
Eigentlich besteht darüber hinaus keine Notwendigkeit, Borbarad in freiem Rollenspiel darzustellen. Sollte es dennoch dazu kommen: Er ist gewohnt, dass alles, ob lebend oder nicht, antwortet, wenn er fragt, und gehorcht, wenn er befiehlt (siehe auch **Krieg der Magier 59f.**)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wie ein Schwert erklingt eine sanfte und ungemein männliche Stimme: "Ist es nicht widerlich, wieder diesen sterblichen Leib zu fühlen?"
Rohal tritt einen Schritt vor – die Brüder stehen sich nun in etwa sieben Schritt Entfernung gegenüber – und spricht: "Ich habe es immer geliebt. Wissen wird gestärkt, nicht zerstört, wenn man seine Begrenztheit begreift."
Borbarad: "Ja, du hast sie immer geliebt: die Begrenztheit der Sterblichen. All diese Befellten, Geschuppten und Glatthäutigen, zu denen du hinabgestiegen bist, um ihnen die Gaben des göttlichen Nandus zu bringen. Du, der Alveraniar des Verborgenen Wissens."
Rohal: "Während du sie immer gehasst hast. Du bist mir nur gefolgt, um ihre Seelen einzusammeln."
Borbarad: "Nur die Stärksten. Madas Gabe steht jeder Seele zu. Alveran hat sie uns verwehrt. Also müssen wir stark genug sein, uns das Erbe zu nehmen. Ich bin der Alveraniar des Verbotenen Wissens. Aber das hast du nie verstanden. Du hast nie verstanden, was Stärke bedeutet – bis zu diesem Augenblick in der Gorischen Wüste. Wir haben einander so oft bekämpft und so oft besiegt. Doch niemals hat einer den andern in den Limbus geschleudert."
Rohal: "Ich hätte das nicht vermocht, wenn du den Niederhöllen nicht schon so nahe wärest. Es ist frevlerischer Wahnsinn, sich Sieben zugleich zu verschreiben."

Turuch nurhanif al'Ifirquis – die Siebengehörnte Dämonenkrone

»Ich sehe eine hochmütige Krone aus der stählernden Vielfachessenz des Dscheijjhennach, *hervorgekrochen aus dem Zeitaltern der Unsäglichen. Ich sehe sieben Strahlen und Hörner umgeben von peitschenden Eisenketten, umzüngelt von schwarzen Flammen und umtanzt von geifernden Fratzen. Ich sehe die sieben Hörner, die durch die Welten stoßen an den Rand der Sterne und über sie hinaus in die höhnenden Masken der tausend Höllen. Ich sehe* Turuch nurhanif al'Ifirquis – *die Siebengehörnte Dämonenkrone.«*
—eine Vision des Fasarer Sehers Yamaz ibn Mhurati, 6./7. Jhd. BF

Auch wenn sich zahlreiche Legenden um dieses Artefakt ranken, ist die Dämonenkrone doch nur wenigen Magiern und Gelehrten ein Begriff. Sie soll ein Teil des *Frevlergewandes* des Namenlosen gewesen sein und die Herrschaft über das gesamte Pandämonium ermöglichen. Sie wurde einst vom Namenlosen Gott getragen, als er mit den Scharen der Niederhällen die Schöpfung überfiel. Einst soll sie dreizehngehörnt gewesen sein, doch manche Domänen hätten sich aus der Knechtschaft der Krone befreit, sagt eine selemitische Schriftrolle.
Es ist bekannt, dass Borbarad die Krone besaß, als er **vor 400 Jahren** in der Gor herrschte und sich zum dunklen König Aventuriens aufschwingen wollte. Woher er dieses wohl kostbarste und mächtigste aller bekannten Artefakte gewonnen hatte und ob er damit auch sieben Erzdämonische Pakte einging, blieb lange ungewiss (wenngleich letzteres sich bewahrheiten sollte). Kurz vor der *Schlacht in der Gorischen Wüste* am **22. Boron 590 BF** soll er sie – einer Zeremonie gleich – von einer elefantengroßen schwarzen Kröte aufs Schlachtfeld getragen haben lassen. Mit ihr gelang es ihm auch, die Heerscharen der Dämonen zu rufen und gegen Rohals Armee zu schicken.
Wie so viele Artefakte Borbarads verschwand auch die *Siebengehörnte Dämonenkrone* nach der Schlacht im roten Staub der Gor.
Nach seiner Rückkehr **Ende 1015 BF** suchte Borbarad mehrmals die Gorische Wüste auf, um einige seiner alten Relikte zu bergen – die zum Teil in den Ruinen der Schwarzen Feste verschüttet, zum Teil auch Meilen entfernt vom Schlachtfeld zu finden waren. Wie und wann genau der Dämonenmeister die Krone fand, ist unklar. Zwischen dem **11. Ingerimm und 8. Rahja 1019 BF** jedoch vollführte er ein in der Gor gewaltiges Ritual, um sich die Dämonenkrone wieder aufsetzen zu können. So erneuerte er seine Pakte mit den Erzdämonen und erweckte auch den untoten schwarzen Kaiserdrachen Rhazzazor zu neuem Unleben. Diese Rituale wurden mit Sphärenbeben und gar der Verschiebung einiger Sternbilder begleitet. Zehn Tage nach dem Beginn der Invasion der Verdammten, am **28. Ingerimm 1019 BF** wurde erstmals das Banner der siebenstrahligen Krone auf der von Borbarads Armee eroberten Insel Rulat gehisst ... Mehr zur Dämonenkrone und ihren Splittern in der aventurischen Zukunft finden Sie in **SRD 47**.

Borbarad: "Sieben Pakte – sie werden sich gegenseitig zerfetzen. Meine Seele ist der größte Schatz seit den Versuchungen Levthans, Kr'thon'chs und des Namenlosen."
Rohal: "... die allesamt gefallen sind, wie wir wissen, Bruder."
Borbarad: "*Ich* werde nicht fallen. Ich bin nicht mehr dein Bruder, Rohal! *(zunehmend lauter werdend)* Ich bin Borbarad! Ich habe ein Äon gebadet im Zentrum aller astralen Energien. Ich bin Äonen alt und ewig – und im Gegensatz zu dir weiß ich es.
In diesem Zeitalter wirst du nicht gegen mich kämpfen. Dieses Zeitalter werde ich alleine regieren. Ich bin der Geber der Gestalt, der beschlossen hat, die Welt zu formen. Und du bist der Nehmer der Welt, der sie angenommen hat in ihrer begrenzten Form. Ich bin dir in der Gorischen Wüste unterlegen, damit du heute unterliegen musst. Du hast den Fluch des Los gesprochen, um mich zu bannen, und ich bin zurückgekommen. Ich brauche nicht einmal einen Fluch, keine Formel, keine Anrufung.
Rohal, sei nicht mehr!"

Borbarad deutet mit einem seiner sechs Finger auf Rohal. Zwischen den zwei Unsterblichen lodert eine blaue Kugel auf, bläht sich rasend schnell auf und hüllt beide ein. Magische Entladungen fahren zischend in alle Richtungen davon. Thaumaturgische Eruptionen erschüttern euren Geist wie eure Leiber. Die astral Begabten und Gezeichneten unter euch krümmen sich unter dem Sturm der Energien. Faldegorn bäumt sich ächzend auf. Der Unsichtbare Turm beginnt klirrend zu singen. Das astrale Gewitter löscht ringsum dutzendweise Mindergeister aus. Von den Bergwänden hallt ein schattenhaftes Echo, dessen Auslöser nie zu hören war. Immer neue Ausbrüche der Kraft peitschen euch entgegen.

Auch die Helden, Rohezal und selbst der jungen Kaiserdrache Faldegorn werden durch die elementaren und dämonischen Stürme wie von Felsbrocken getroffen hinweggeschleudert. Beschreiben Sie den Helden, wie sie über Dutzende Schritt hinfortgerissen, über die Alm oder durch die Luft geschleudert oder mit aller Wucht gegen den Unsichtbaren Turm geworfen werden. Die Haut am ganzen Körper will zerreißen, Ausrüstungsgegenständen gehen zu Bruch, die ganze Gruppe wird aus welcher Formation auch immer herausgerissen und findet sich vollkommen zerstreut auf der von astralen Pertubationen verbrannten Wiese wieder.

Bei diesen alveranischen Mächten hilft auch keine vollendete Körperbeherrschung oder herausragende Gewandtheit – entscheiden Sie als Meister selbst, wie schwer die Helden und ihre Begleiter durch diese fulminaten Kraftentladungen Schaden nehmen.
Rohezal ist zunächst gänzlich verschwunden, Faldegorn versuchte, an Höhe zu gewinnen, um dem Chaos zu entkommen und wurde so nur um so weiter hinfortgeschleudert.
Derweil birst der Limbus – in einem heulenden, grauen Wirbel verschwinden die Alveraniare im Nichts.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr seid in eurem ganze Sein erschüttert, von Welle um Welle der blauen Macht, die über euch hinwegfegte. Wie taub am ganze Leib stellt ihr fest, dass der magische Sturm verklungen ist. Nichts mehr erinnert an die größte magische Entladung dieser Epoche.
Langsam schließt sich der Limbusspalt wieder, das graue Wabern nimmt ab und gibt den Blick frei auf den Ort des Kampfgeschehens. Doch im Zentrum der Katastrophe steht nur noch einer: machtvoll, groß, auf seinem Haupt die *Siebenstrahlige Dämonenkrone*.

Spätestens, wenn Rohal fällt, dürfen die Spieler keine Zeit zum Nachdenken haben, denn sie müssen gegen Borbarads dämonische Leibgarde antreten. Die Helden sind es vielleicht gewohnt, gegen Dämonen zu kämpfen, aber sie haben einen fast ausgebrannten, alten Magier und eine Zivilistin auf ihrer Seite ...
Der Träger des *Rubinauges* erkennt allerdings, dass Borbarad nach dem Sieg allenfalls noch die astrale Kraft eines Sterblichen hat.

Angriff der Dämonen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Dämonenmeister hebt nochmals die geballten sechsfingrigen Fäuste. Aus dem grau wabernden Limbus hinter Borbarad treten nun mit Kreischen und fürchterlichem Gestank dämonische Schatten – Nebelfetzen und ölige schwarze Luft, die sich langsam hinter dem Halbgott mit der *Siebenstrahligen Dämonenkrone* zu manifestieren beginnen und ihre pervertierten Gestalten in der Dritten Sphäre annehmen.

Borbarads Augen ruhen auf der Stelle, wo eben noch sein Bruder stand. Auf seinem Haupt glüht wie eine unheilige Ader eines der unendlichen Hörner der Krone auf. Dann sagt er mit fast beiläufiger Herrlichkeit: "Bringt mir die Kappe!"
Schlagartig kommt Unleben in die Horde um ihn, ohne dass ein Laut zu hören wäre. Mit unnatürlichen Sprüngen und weit ausholenden Pranken kommen die leibhaftigen Niederhöllen auf euch zu. Sie sind groß wie Oger und schneller als Wölfe. Ihr seht gelbe und violette Leiber, Klauen, Hörner, Säbelzähne – doch sie sehen wie nichts aus, was ihr kennt. Vorneweg etwas Geducktes wie ein riesenhafter sechsbeiniger Säbelzahnpanther, rechterhand etwas, das sich auf seinen Tatzen wie eine Riesenkrabbe bewegt, hinterdrein dicht gedrängt weitere gelb-violette Katzenmonstren, deren Tentakeln und Widerhaken blutgierig gegeneinander kämpfen. Die ganze Meute ist umgeben von blauem Leuchten und Verwesungsgestank – und dann ist sie schon mitten unter euch.

Bei den Dämonen handelt es sich um die bekanntesten aller Kampfdämonen: Die Zantim. Kalkulieren Sie für jeden Spieler einen, ebenso für Rohezal und Faldegorn. Borbarads Leibgarde soll den Helden einen blutigen Kampf liefern. Sie haben anschließend einige Wochen Zeit, sich zu erholen. Für einen Heldentod ist die Szene allerdings wenig geeignet, da es ums blanke Überleben geht und nichts zu gewinnen gibt. Die Werte der Zantim finden Sie im **Anhang** auf Seite 152, mehr zu diesen Dämonen gibt es in **MGS 75f.**
Falls die Dämonengarde trotz allem völlig unterlegen ist, dann stocken Sie die Zahl nicht weiter auf. Erwähnen Sie, dass diese Zantim einen Kamm aus Hörnern haben oder Stachelschwänze voller Hörner! Steigern Sie die AT auf bis zu 18 (verraten Sie den Wert aber nicht), die AT-Zahl pro Kampfrunde auf 3, die LE auf 50 und die MR auf 25.

Alternativ greift die Dämonengarde bereits an, während das Duell der Alveraniare läuft (siehe oben). Der Träger des Rubinauges kann dann mitten im Kampfgeschehen plötzlich Einblicke in den Limbus haben – wenn dies zu einer für den *Ersten Gezeichneten* ungünstigen Situation geschieht, kann es eine besondere Dramatik ins Spiel bringen ...

Der Dritte Gezeichnete hält stand

Nachdem die Helden systematisch aus dem Gleichgewicht gebracht wurden, sollte der *Dritte Gezeichnete* wie ein Fels in der Brandung zum Sammelpunkt ihres Widerstandes werden. Lassen Sie dem Träger (sofern er das Zeichen gerufen hat) immer die Initiative (auch wenn selbst die MU-Werte eines Leviatans dafür zu langsam sind). Ein ähnliches Erfolgserlebnis können Sie auch einem Geweihten gönnen, der ein Wunder wirkt.

Rohezal im Kampf

Der Erzmagier hatte bei der Aktivierung des *Steins des Weisen* bereits einen Großteil seiner Astralenergie verbraucht und nur einen Teil regeneriert; gehen Sie von etwa 40 verbleibenden AsP aus. Rohezal hält sich daher zunächst zurück. Wenn es jedoch Zeit ist, dass sich die Helden sammeln und zurückschlagen, ist der Alte bereit. Rohezal bevorzugt Zauber, die metaphorisch den gegensätzlichen Elementen Luft und Stein zugeordnet sind; aus letzterem Bereich hat er einige überraschende Kampfmanöver auf Lager.

- Sobald mehrere Helden beisammen stehen (14 Schritt Durchmesser), spricht Rohezal einen REVERSALIS [PLUMBUMBARUM], der für keine 15 AsP die Attacke aller Helden um 3 steigert.
- Der Held mit den übelsten Verletzungen sollte von einem Zant überwältigt werden, worauf Rohezal hinzutritt und ein PARALYSIS spricht – auf den Held! Vor dem Zant flieht er dann selbst.
- Schließlich bleibt dem Antimagier genug Astralenergie, um zwei Zantim zu exorzieren. Rohezal ruft zwei Helden, die möglichst nicht in erster Reihe kämpfen, zu: "Lockt zwei Dämonen zu mir!" Dann zeichnet er den PENTAGRAMMA. Die Helden müssen etwa 5 KR durchhalten und die Dämonen bis auf 7 Schritt an Rohezal heranbringen ...
- Falls die Lage verzweifelt wird, zückt Rohezal eine Glaskugel, die mit einem AUGE DES LIMBUS (1 Schritt Durchmesser) belegt ist, und bittet einen Helden mit sicherer Hand, sie gezielt auf einen Zant zu schleudern.



Die Rohalskappe im Kampf

Beachten Sie auch, dass womöglich bereits einer der Helden die *Rohalskappe* als (vorübergehender) Träger einsetzen kann. Dies ist sogar zu wünschen, denn zum einen lernen die Helden gleich das Artefakt kennen und zu schätzen, zum anderen ermöglichen die schützenden Kräfte der Kappe, einen einzelnen Helden oder die gesamte Gruppe vor dem vielleicht sicheren Tod durch Borbarads Dämonenhorden zu bewahren. Nehmen Sie zur Ausgestaltung im Kampf die Beschreibung der Kappe auf Seite 258f. zur Hilfe.

Faldegorn im Kampf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Beiseiiiiite!" Dieses Grollen kommt von keinem Mensch – und doch hört es sich wunderbar weltlich an. Faldegorn bäumt sich hinter dir auf, die Flügel weit gespreizt. Dann wirft er den langen Hals nach vorne und speit: Ein brausender Flammenstrahl fährt an dir vorbei und umhüllt den Dämon. Faldegorn setzt ab und hebt triumphierend das Haupt. Der Zant steht noch in Flammen, da springt er mit einem einzigen Satz an den Hals des jungen Drachen.

Faldegorn ist das genaue Gegenteil von Rohezal: unüberlegt, kampflustig, körperlich fast unverwüstlich. Zwar kann er den Dämonen mit seinem gezielten Flammenatem (wie IGNIFAXIUS) und wuchtigen Prankenhieben Schaden zufügen, doch das Kampffeld ist zu dicht bevölkert, als dass er seine Fähigkeiten und seinen massigen Körper außer im Einzelkampf als Waffe einsetzen könnte, ohne die Helden oder Rohezal zu gefährden. Doch Faldegorn ist derart kräftig, dass er einen Zant mit einem Tatzenhieb 5 Schritt weit zurückwerfen kann.

Am schönsten wird die Szene, wenn Faldegorn einem bedrängten Helden zu Hilfe kommt und der seinerseits ihm das Leben retten kann. Sorgen Sie dafür, dass die Helden diesen einzigartigen Kampfgefährten mögen ...

Besondere Hinweise zum Dämonenkampf

Ein Zant gilt bei den meisten Spielern als Dämon für Anfänger. Manche schätzen ihn (wie wir) als furchterregend ein – wie alles, was man ohne Magie nicht verwunden kann. Vor allem ist der Zant ein Klassiker des DSA, längst bekannt, obwohl in kaum einem Abenteuer gezielt eingesetzt. Das ist die Gelegenheit und der Augenblick, den Ausdruck 'Dämonenmeister' klarzumachen. Die Spieler müssen über diesen Kampf später sagen: "Wer hätte gedacht, dass das möglich ist." Borbarad kann aus den (näheren) Niederhöllen wirklich jeden Funken herausholen. Spielen Sie die Zantim effizient, raffiniert und bösartig. Denken Sie an Velociraptoren (*Jurassic Park*) und Alienkrieger (*Aliens*). Lassen Sie die Helden in den Rachen der Niederhöllen blicken. Im folgenden einige beispielhafte, mögliche Szenen:

Beweglichkeit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Zant fegt heran, während du die Waffe hebst. Acht Schritt weite Sätze, jeder wie ein Paukenschlag, dazwischen unnatürlich eckige Richtungsänderungen. Wo seine Pranken den Boden berühren, zerbirst der Granit. Wie kann etwas so Schweres sich so schnell bewegen? Da, gleich ist er über dir. Eine Wolke aus wirbelndem Salz schneidet dir ins Gesicht. Dann springt der Dämon baumhoch und kommt in weitem Bogen herab – und auch er zielt auf dein Gesicht.

Das ist GS 8 – nichts sonst. Wo aber ein Lebewesen beschleunigen muss, bewegen sich Dämonen völlig unnatürlich, und Gelände behindert sie nicht. Lassen Sie die Dämonen über den Kampfplatz rasen, wie immer Sie es benötigen. Spielen Sie mit der Angst vor allem, was auf Kollisionskurs unbeirrbar auf einen zujagt, und dem Schrecken vor allem, was zuschlägt, wo man es nicht erwartet.

Höllenangst

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Kampfdämon wächst vor dir in die Höhe. In seiner Brust geifert ein zweites Maul, an seinen Knien schnappen zwei weitere. Blitzschnell schnappen die Mäuler oben und unten nach dir. "Hilf mir, um Praios Willen, hilf mir!" Das kommt aus der Brust. Und du kennst diese Stimme. "Lass mich nicht im Höllenfrost zurück. Ich bereue, ich bereue." Das ist doch ...

... Höllenangst – sonst nichts. Jeder Krieger muss gegen seine Feigheit kämpfen. Vorbilder sind eine große Hilfe. Aber wenn diese Vorbilder Feiglinge, Verräter oder Versager waren, steht der Held völlig alleine. Wer im Kampf verzweifelt, fällt Belhalhar leichter anheim. Lassen Sie aus dem Maul kommen, was den Helden schwächt: Das können Schlangen oder Spinnen sein (Phobien aller Art), Spott ("Und du wolltest dich mit dem Schwertkönig messen? Versuch einmal, dein Schwert zu halten.") oder Zweifel ("Wir haben deinen Großvater hier drinnen. Harhar!").

Überraschung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Bestie landet und kauert sich verkrümmt vor dir, wie von Feigheit überwältigt. Blitzartig reißt sie das Maul auf und speit dir ihre Zähne entgegen: Ein Splitterhagel prasselt dir ins Gesicht und bohrt sich durch deine Rüstung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der monströse Rachen ist noch einen Spann vor deinem Gesicht. Eisig blauer Nebel lässt die Feuchtigkeit in deinen Augen gefrieren. Deine Zunge fühlt sich pelzig an. Du kannst in diesen Schlund hundert Schritt weit sehen. Irgend etwas kommt von dort. Ein grauenerregendes Heulen baut sich auf, prallt an den Trichterwänden entlang, wachsend, stärker werdend. Und mitten drinnen bildet sich etwas Spitzes: ein Speer, ein Horn, ein Zahn! Dann fährt es dir in den Leib.

2W+2 TP (Biss) heißt das in den Regeln. Doch das sind keine Raubtiere – das sind Ungeheuer aus dem Chaos. Für sie gelten Naturgesetze nur bedingt. Größe, Gewicht, Beweglichkeit, Form, Zusammengehörigkeit, Zeit – das sind alles Begriffe der Sechs Sphären, nicht der Siebten.
Lassen Sie Zants wachsen, schrumpfen, erstarren und zerfallen; spielen Sie einen Zant, der bei jedem Treffer in der klassischen Rauchwolke vergeht – und prompt von hinten wieder kommt. Machen Sie die Abstände immer größer – und ihre Held wird nie sicher sein, dass er den letzten Schlag schon geführt hat. Spielen Sie einen Zant, bei dem Angriff und Treffer zeitlich auseinanderliegen. Der Held weiß, dass er getroffen wurde, aber der Schmerz (und die Wunde) folgen erst drei Kampfrunden später (irritierend), wann immer der Held einen Treffer erzielt (verwirrend) oder mit anderen Wunden kumuliert, womöglich erst nach dem Kampf (extrem gefährlich).

Alle gegen Einen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wieder stößt die Bestie vor, hechelnd, triefend von Geifer. Du parierst. Da – aus dem Augenwinkel siehst du den Angriff. Noch einer: Er packt dich in den Kniekehlen. Dann ein mörderischer Stoß von oben: der dritte sitzt dir im Nacken. Klauen schlagen sich in deine Schultern, krallen sich um deinen Schädel, Zähne schlagen dir in die andere Schulter, der nadelspitze Schwanz peitscht vor deinen Augen. Du begreifst: Sie wollen dich umwerfen! Der Erste attackiert wieder. Der Zweite umklammert deine stolpernden Beine. Und auf deinen Schultern hängt die ganze Zeit dieses höllische Gewicht.
Als du fällst, siehst du schwarz-roten Himmel – und dann die Leiber der Zantim, die von allen Seiten über dich herfallen: vier, fünf, sechs! Dein Körper ist wie in glutflüssiges Blei getaucht, als ein Dutzend Klauen beginnt, dir das Fleisch von den Knochen zu reißen.

Vier Zantim fallen über einen einzelnen Gegner her – vor allem über den Helden, der die *Rohalskappe* bei sich trägt: Mehrere gelungene Attacken pro Runde mit jeweils 2W+2 TP lassen auch übermenschliche LE dahinschmelzen wie Schnee im Feuer. Dazu kommen (so vorhanden) Raumangst-Proben, um überhaupt noch einmal pro KR parieren zu können.

Bösartigkeit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Bei Rondra, sie haben einen von euch! Wie ein Komet rast ein Zant über die Bergwiese, einen Schweif aus Blut und Ruß und Funken hinter sich herziehend. In seinen Klauen, an Haaren und Fetzen von Haut und Kleidern, hängt euer Gefährte, kämpfend, sich windend, während er über Granitblöcke geschliffen und geschunden wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Krachend fährt die linke Klaue in deine Rüstung, unparierbar bohrt sich auch die Rechte in deine Hüfte. Ruckartig stemmt dich der Kampfdämon hoch. Du triffst seinen widerlichen Schädel und spaltest etwas, das wie der Panzer eines Käfers bricht. Aus der Wunde, wenn es eine sein sollte, schnappen gelb-violette Zähne und klemmen deine Waffe fest. Dann wirft dich der Zant mit einem Ruck von der Klippe. Du fällst über sechs Schritt tief und kollerst immer schneller den grasigen Abhang hinunter.

Die Dämonen haben die Initiative. Schießen Sie ein Feuerwerk von Bösartigkeiten ab. Die Spieler sollen atemlos vor Hass und Überraschung sein. Zerstören Sie Kleidung, Rüstungen, Waffen und Artefakte, die sie lieben. Quälen Sie Einzelne, so dass es die anderen sehen. Tyrannisieren Sie die Schwächeren und demütigen Sie die Starken. Treffer, Treffer, Treffer, die Spieler aus dem Gleichgewicht bringen – um so befriedigender ist es, wenn sie es wiedergewinnen.

Borbarad

Was die Helden nicht wissen können, ist, dass 'Rohals Versprechen' schneller als erwartet Folgen zeitigt: Borbarad ahnt, dass einer der Beiden ohne den anderen nicht sein kann, dass Rohals Selbstaufgabe auch seinen Sturz herbeiführen kann, wenn er nicht *wirklich* schnell handelt. Er ist jedoch durch den Kampf gegen seinen Zwillingsbruder so sehr geschwächt, dass er sich für geraume Zeit in sein momentanes Domizil, die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert, zurückziehen muss und nicht mehr aktiv in den Kampf gegen die Gezeichneten eingreifen kann. Mit den Vorbereitungen für den Dämonenangriff auf *Drakonia* (siehe Seite 236) wird das dazu führen, dass Aventurien fast ein halbes Jahr von Borbarads Magie verschont bleibt. Die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* (siehe **Mächte des Schicksals**) wird jedenfalls fast 'konventionell' stattfinden ...

Nichtsdestotrotz ist er immer noch ein mächtiger Herrscher, der über skrupellose und machtgierige Untertanen verfügt und sie auch einzusetzen weiß. Seine Gefolgsleute in Tobrien sind jedoch zu weit vom Geschehen entfernt und zudem gerade mit der Vernichtung des kaiserlichen Heeres beschäftigt, ähnliches gilt für seine Schergen auf Maraskan, während seine Pläne mit dem Eisreich sich gerade erst zu entfalten beginnen. Im Horasreich sind die Pläne der *Fraternitas Uthari* (siehe die Abenteuer **Unter dem Adlerbanner** und **Shafirs Schwur**) gescheitert, und seine Agentin Azaril Scharlachkraut wird nach den Aktivitäten in Perricum, Tobrien und in Punin nun in Gareth benötigt und kann momentan ihre Maske noch nicht fallen lassen. Borbarads Aktivposten, die im noch unbesetzten Hinterland militärisch für Unruhe sorgen sollen, die *Hunde des Krieges* (siehe auch den kommenden Band **Mächte des Schicksals**) und die *Gruppe Nachtmahr*, haben andere ebenfalls wichtige Aufgaben.

Zeit also, weitere Ressourcen zu aktivieren: In Fasar warten die *Blutigen Sieben* auf ihren Einsatz – mit Ausnahme von Torben Dergeler, der sich bereits in Almada aufhält und die anderen sechs dort erwarten wird.

Satinav: Was wirklich geschieht

Während Borbarad Rohal besiegt weiß, reift die Strafe jener Wesenheit, die – in jedem Sinn des Wortes – von Anfang an dabei war. Satinav ist / war / wird sein mehr als verärgert über Liscoms Zeitmanipulation. Seit Rahja sich ihm hingegeben hat, um Grangor zu retten, hat Satinav ein Mittel, direkt in den Zeitfluss einzugreifen: ihr gemeinsames Kind. Nach Rohals Opfer müssen die Helden diese Halbgottheit finden – damit sie ihrerseits Borbarad finden kann.

Träume

"Sein Blick trifft dich!" Durchwegs wieder Alpträume durch die erste Begegnung mit Borbarad in seiner enthüllten Halbgöttlichkeit. Üblicherweise wiederholen sich die Ereignisse am Unsichtbaren Turm. Nur diesmal richtet sich Borbarads Aufmerksamkeit auf den Helden – mit unheimlichsten Folgen. Und stets ist es die *Dämonenkrone*, die den Helden mit ihren gierigen Hörnern verschlingt, aufspießt, in den Limbus reißt oder schleudert, versteinert, einäschert oder gänzlich Unaussprechlichem ausliefert.

- Auswirkungen: keine Regeneration für 2W6 Nächte; Helden, die Borbarad attackiert haben, bekommen ihren Angriff zurück – jede Nacht wieder (jeweils 1 SP durch eine unheilbare schwarz-rote Wunde, wo der Angriff bei Nacht trifft).
- *Astrologie*: Nandus steht mit Marbo und Ucuri im Trigon: Tod und Sieg der Weisheit.
- *Prophezeien / Inrah*: Nandus! Weisheit und Gleichgewicht? Wie kann Nandus jetzt im Gleichgewicht sein? Aber die Karten lügen nicht ...

Borbarads Rückzug

Borbarad flieht nicht – aber er zieht sich zurück. Zumindest einige Spieler sollten sehen (in beiden Varianten), wie er den PLANASTRALE wirkt und im Limbus verschwindet. Für mehr als das dürfen die Zantim keinem Helden Zeit lassen. Sollte ein Spieler etwas wirklich Überraschendes tun, lassen Sie Borbarad einfach verschwinden. Dann fragen Sie scheinheilig: "Hättest du bemerkt, dass er die Zeit angehalten hat?" (Ein TEMPUS STASIS für 21 AsP gewinnt reichlich Zeit.)

Die elementare Unordnung (das schwarz-rote Gewitter) verschwindet ebenso schnell, wie sie entstanden ist.

Nach dem Gemetzel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erschöpft sinkt ihr in das Gras, in dem der Kampf der Zwillingsbrüder und das Gemetzel gegen die Dämonen ihre Spuren hinterlassen haben. Die Sonne versinkt blutrot unter schwarzen Wolken. Eisiger Bergwind fährt traurig pfeifend über eure geschundenen Leiber. Irgendwo kreischen die letzten Vögel: Marboschwalben und Gespensterkrähen – wie passend. Und all die blauen Dämonenkrallen, die sonst erst in den Namenlosen Tagen blühen, haben sich wohl auch verfrüht geöffnet ...

Unter großem Aufwand ist es den Helden gelungen, Rohals Vermächtnis – die *Rohalskappe* – vor dem Zugriff Borbarads zu schützen und seinen Dämonenhorden standzuhalten.

Entscheiden Sie selbst, ob abschließende Bemerkungen jetzt angebracht sind oder zu Beginn der nächsten Spielsitzung. Wahrscheinlich sind die Helden so angeschlagen, dass sie erst einmal mindestens eine Nacht ausruhen müssen. (Sie werden ein paar Wochen Zeit zu regenerieren haben.) Faldegorn zumindest ist so sehr verletzt, dass er die nächsten drei Tage keinen Helden mehr tragen kann. Bleibende 'Erinnerungen' sind natürlich angebracht: So haben sich z.B. die meisten Edelsteine (Waffenschmuck oder Amulette) getrübt.

Rückkehr zum Konvent (26. Ingerimm)

Zweck und Stimmung der Szenen:

Ihre Spieler wissen es noch nicht, aber soeben haben sie den Nadir der Ereignisse durchschritten. Von nun an geht es voran zum Entscheidungskampf gegen Borbarad ...

Die Nachricht von Rohals Tod löst auf dem Konvent schlichtweg Hysterie aus. Wie Ertrinkende klammern sich die gelehrten Häupter an Rohals letzte Worte. Satinav? Satinav? Satinav! Unter keinen Umständen dürfen die Helden hier ein *déjà vu* erleben: "Nun gut, setzen wir uns eben zusammen und holen den nächsten Unsterblichen zu Hilfe." Der Sinn von Rohals Tod ist nicht die enttäuschte Hoffnung einer falschen Lösung, sondern die Moral der ganzen Kampagne: "Das ist eure Welt – also müsst auch ihr sie retten. Das kann euch keiner abnehmen, auch kein unsterblicher Weiser. Er konnte den Sieg vorbereiten, aber vollbringen müsst ihr ihn."

Atmosphäre und Musik: Rohals Tod sollte erst einmal Schweigen folgen, das Sie auch während der Beratungen durchhalten können.

Die Rückkehr zum Konvent ist für den 26. Ingerimm geplant. Die angeschlagenen Helden und Rohezal werden erstaunt und hektisch-neugierig von den Konventsteilnehmer empfangen.
Die schwersten Verletzungen der Helden werden natürlich mit BALSAM (je Held etwa 30 LP) geheilt. Jeder einzelne Held wird als Zeuge immer wieder umringt und geradezu festgenagelt, seinen Bericht abzuliefern. Lassen Sie hier vor allem einmal die Krieger, Zwerge, Diebe und Gaukler spielen – Darstellungen im Magierbosparano gab es genug am Tisch.

Zerstörte Hoffnungen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Erzmagier Rohezal liefert mit tränenumflorter Stimme Bericht und Totenrede zugleich.
Unter den Magiern herrscht schnell eine Stimmung, die zwischen fassungsloser Trauer und blanker Hysterie schwankt. Es ist, als ob Rohals Tod den Gelehrten unmissverständlich klar gemacht hat, dass Borbarad durch Magie nicht aufzuhalten ist – nicht einmal durch den Höhepunkt der aventurischen Magie.

Menschenkenntnis oder *Heilkunde Seele*: Auffälligerweise sind es zunächst die extremsten Vertreter der Rechten und der Linken Hand, die ihre Fassung wiedergewinnen: die Weißmagier, weil sie ihre Hoffnung auf die Zwölfgötter richten können, die Schwarzmagier, weil ihre Hoffnungen auf einen anderen sowieso nie so groß waren.

Untersuchungen der Rohalskappe

Die *Rohalskappe* löst als heilige Reliquie natürlich halbgöttliche Verehrung und kaum bezähmbare Hoffnungen aus. Die Arbeitsgruppe zur Analyse umfasst nach aufgewühlten Disputen und einigen überraschenden Verweigerungen *Praiodana Werckenfels*, *Virilys Eibon*, *Cellyana von Khunchom*, *Firlionel Nachtschatten*, *Salpikon Savertin* und *Dirial von Zornbrecht-Lomarion*. Genauere Informationen zur Analyse des *Fünften Zeichens* finden Sie im **Anhang** auf Seite 258.
Insbesondere sind folgende Hellseher dagegen nicht auffindbar: *Rohezal* trauert, *Prishya* betet, *Robak* rechnet, *Ambareth* grübelt und *Khadil Okharim* kalkuliert seine Überlebenschancen. Mit jeder dieser Personen können sich, falls ein Held sie gezielt sucht, private Rollenspielszenen ergeben.

Nachrichten anderer Magiergruppen

- "*Rohezal*? Ich komme gerade vom Tempel. Er ist fort. Er legte eine geweihte weiß-goldene Stirnbinde an und meinte, es gälte das zu tun, was ein alter Mann am besten kann." (+)
- Erzmagier *Carolan Schlangenstab* und seine Neo-Rohalisten sind tot. Die hiesigen Geweihten erhielten eine wundersame Verständigung aus Gareth: In Wagenhalt fand man nur die eingeäscherten Leiber. Ein Erzmagier und sechs Magister – einfach weggefegt. (+)
- Erzmagus *Thomeg Atherion* ist aus dem Raschtulswall nicht zurückgekehrt. Man muss annehmen, dass er ebenso tot ist. (–)

Das Geweihtentreffen

Das Geweihtentreffen ist bereits offiziell beendet, die meisten Teilnehmer sind abgereist. Als Ansprechpartner im Boron-Tempel bietet sich wieder Ritter *Gernot von Mersingen* an (siehe **MdD 39**), der vor der Ernennung zum Landgrafen der Trollzacken steht. Lassen Sie nochmals durchklingen, dass die Helden im Rondra 1021 BF (in neun Wochen) zur *Zwölfgöttertjoste* beim Schlund im Raschtulswall erwartet werden (siehe **Mächte des Schicksals**).

Thema III: Satinav

»Die Zeit ist eine gute Lehrmeisterin. Schade ist nur, dass sie alle ihre Lehrlinge umbringt.«
—Sprichwort

Die folgende Liste umfasst etliche Aussagen über Satinav, sortiert nach fallender Sinnhaftigkeit. Im **Dramatis Personae** finden Sie aufgeschlüsselt, welche Meisterpersonen welche dieser Theorien vertreten (abgekürzt als S#).
Satinav ist (vor allem im Gegensatz zu Rohal und Borbarad) weder historisch noch allgemein bekannt. Neun von zehn Aventuriern haben noch nie von ihm gehört. Für die meisten Gelehrten und Poeten ist er eine Allegorie wie der Rondrikan oder der Frühling: existent, aber nicht wirklich personifiziert.
(Zur Mythologie und zu Satinavs Macht siehe **MGS 18ff.**; zu den *Sieben Formeln der Zeit* siehe den **Liber Cantiones**.)

1–Die Verwirrung von Vorher und Nachher – das ist das Zeichen Satinavs, das ist es, wie wir denken müssen. Satinav ist imstande, vor dem Zeitfrevel darauf zu reagieren. Seine Strafe kann vor Liscoms Beschwörung eingetreten sein, aber auch noch vor der dadurch beeinflußten Verbannung Borbarads in den Magierkriegen.
2–Wenn Satinav in die Welt eingreift, muss er sich auch wieder an ihre Gesetze halten: dazu gehören der Zusammenhang von Zeit, Ort, Personen, Handlungen und Zeichen. Seine Strafe müsste zumindest in jüngerer Vergangenheit zu finden sein.
3–Satinavs Urteil liegt schon vor. Was sind denn Prophezeiungen anderes als Worte, die sich nicht an die Gesetze der Zeit halten: Al'Anfa, Fasar, Balträa sind die Anleitungen, die Strafe zu vollstrecken.
4–Ist nicht vielleicht Borbarads Verbannung im Krieg der Magier bereits Beginn der Strafe? Einer Strafe, der der Dämonenmeister heute zu entfliehen sucht?
5–Die Zeit heilt alle Wunden, auch ihre eigenen. (Rohal)
6–Satinav war selbst der größte Zeitbeschwörer und Zeitenreisende – so hemmungslos, dass die Fäden der Zeit sich unrettbar verwirrt hätten, hätte Los ihn nicht vor all seine Taten, an den Anbeginn der Zeit, gekettet.
7–In den alten Schriftrollen von Selem heißen sie Sat'nav und Sat'huar, die Kinder Sumus: er, gefesselt am Beginn der Zeit, sie, gebunden am Ende der Zeit.
8–Er war ein Bruder der Giganten, eine Urgewalt, der auch Borbarad nicht gewachsen ist.
9–Er war ein halbgöttlicher Magier – so wie Borbarad. Daher denkt Tharsonius wohl, er könne dem Vielgehörnten trotzen.
10–Vergessen wir es: Nach der *Unschärfethesis der Niobara* beeinflusst jede richtige Prophezeiung die Gegenwart derart, dass die Zukunft sich doch wiederum anders verhält.
11–Borbarads Zeit finden, das waren Rohals Worte. Müssen wir mit der Suche dann nicht in der Wüstenei beginnen?
12–Jeder, der von den *Sieben Formeln der Zeit* weiß, hat auch gehört, dass mit ihrer Anwendung Satinavs Eingreifen droht. Satinav zu rufen müsste uns gelingen. Doch wie seinen Zorn auf Borbarad lenken?
13–Der Unergründliche Satinav ist eine in der Schöpfung einzigartige Entität.
14–Er war ein urzeitlicher Drache – vielleicht der erste Magier, der sich Madas Gabe bediente.
15–Ewig ist nur Satinav, sagen die alten Güldenländer. Ein Urgeist, der immer siegreich bleibt – weil er als einziger immer ist.
16–Aventurien fürchtet Satinav, aber Satinav fürchtet den Raschtulswall, sagen die Tulamiden. Wer kann ermessen, wie Giganten zueinander stehen?
17–Ein dreizehngehörnter Dämon, beschworen und gebannt von Los selbst, gegen den Dämonenmeister? Gewagt, gewagt!
18–Ein vielgehörntes Ungeheuer. Mir graut beim schieren Gedanken daran.
19–Der Dreizehngehörnte! Ein Gottfrevler, wie ihr selbst sagt. Und welchen Gottfrevlers Zahl ist die Dreizehn? Warum wohl haben die Götter dafür gesorgt, dass er keinen Namen und keine Zeit hat, ihn zu rufen?
20–Satinav ist eine Allegorie der Barden, um die Unbegreiflichkeit der Zeit begreifbar zu machen.

Quellen und Fakten

- Eine primäre Quelle ist natürlich das *Liber Zhammoricam per Satinav*, das die Helden von Liscom von Fasar erbeutet haben (siehe **RdF 88f**); weiterhin natürlich die geheime Puniner Studienausgabe der *Enzyklopaedia Magica*.

● Ebenfalls zur Recherche bezüglich Satinav dienen die *Manuskripte von Tqelin-Ra'id*.
● Falls Sie mit diesen (oder mit diesen in Verbindung stehenden) Helden **Der Krieg der Magier** gespielt haben, muss hier natürlich auch der *Ring Satinavs* erwähnt werden und Rohals/Borbarads Zeitmanipulation.

Borbarads Frevel gegen die Zeit

Durch die Erschütterung der Gildenmagier und wegen des exotischen Themas umfasst das Gremium jener, die zu Satinav sinnvolle Urteile fällen können, auffällig viele Hexen, Schamanen und Druiden; bedeutende Sprecher in Reihenfolge ihrer Wichtigkeit: *Gwynna die Hex'*, *Raxan Schattenschwinge*, *Kailäkinnen*, *Melwyn Stoerrebrandt*, *Al'Gharrar*, *Olorand von Gareth-Rothenfels* und *Tonko-Tapam*.
● Es mag zweifelhaft erscheinen, ob Liscom oder Borbarad als der Frevler gilt. Doch Satinavs Aufgabe ist bekannt: Er hütet den Kurs, den das Schiff der Zeit auf dem ewigen Strom nimmt. Es ist Borbarad, der heute existiert, obwohl er damals aus der Welt verbannt wurde. (+)
● Und seine Rückkehr ist nur der größte seiner Frevel gegen die Zeit: Borbarad erschuf den *Ring Satinavs*, mit dem er den Krieg der Magier stören wollte. Er hat Athavar Friedenslied, den Hüter der Zeit, erschlagen; er hat die Kugel *Zeitenruf* geraubt. (+)
● Er hat nachweislich fast alle der *Sieben Formeln der Zeit* angewandt. (–)
● Er hat den INFINITUM auf Dutzende seiner Artefakte gelegt. (+)

Satinavs Kraftlinien

Im kosmologischen Bereich der Zusammenhänge von Kraftlinien, Sternkonstellationen und Schicksalsfäden ist insbesondere das Modell von *Robak von Punin* (siehe Seite 183, *Arbeitskreis: Die Wüstenei und Satinav*) sowie Forschungsergebnisse von *Firlionel Nachtschatten* und *Morgel von den Drachensteinen*. Diese Erkenntnis zum Sternbild *Satinav* können die anwesenden Magier und die Helden allerdings wohl noch nicht deuten.
Die drei Kraftlinien von Dragenfeld sind zum Teil bereits erforscht (siehe Liscoms Aufzeichnungen in **RdF 76** und das Kraftlinien-Kapitel in **RdF 94f.**): Das *Hexenband* und die beiden *Ketten Satinavs*. Die beiden letzteren durchschneiden den Kontinent von Süden nach Norden. Interessanterweise entInteressanterweise entfaltet Borbarad seine Macht fast durchwegs östlich dieser Linien (siehe auch **MWW 97**).

Das Eingreifen Satinavs in Grangor

Während des Arbeitskreises: Wüstenei haben die Helden von *Prishya von Garlischgrötz-Grangor* oder *Jikhbar al Kharechem* einen seltsamen Hinweis darauf erhalten, dass Satinav angeblich vor genau 15 Jahren in Grangor eingegriffen hätte (siehe Seite 183). Falls sich die Helden nicht mehr selbstständig daran erinnern, kann einer der beiden Meisterpersonen erneut diesen Hinweis zum Besten geben.

Es gilt nun, aus der Flut von Vermutungen folgende vier Fakten herauszuarbeiten:
● 1. Borbarad hat gegen Satinavs Macht gefrevelt.
● 2. Satinav bestraft jeden Frevel gegen seine Macht.
● 3. Satinav greift niemals freiwillig ein – außer um zu strafen.
● 4. Satinav hat zuletzt in Grangor eingegriffen.

Damit ist die einzige Spur, die die Helden haben, um 'Borbarads Zeit' zu finden: Grangor im Horasreich.

Der Prozess gegen Tarlisin

Fast nebenbei müssen die Helden erfahren, dass Tarlisin von Borbra vor drei Tagen anscheinend Nostrianus Eisenkober umgebracht hat. Vor allem der Zeitpunkt seines Todes löste sogleich Gerüchte aus, denn am Vortag hatte die erste Anhörung bezüglich der Vorwürfe gegen Tarlisin von Borbra stattgefunden. Eisenkober wollte am nächsten Morgen das Belastungsmaterial vorlegen. Eine genaue Untersuchung der Todesumstände ist zur Zeit noch nicht abgeschlossen, aber Tarlisin von Borbra hat den Mord an Eisenkober gestanden.
Tarlisin wurde zur Verwahrung bis zum Beginn des Prozesses von den Pfeilen des Lichts an einen unbekannten Ort gebracht. Inzwischen ist auch Tarlisins Diener Halef Okharim verschwunden.
Lassen Sie die Helden bei ihrer Ankunft in Punin auf Spektabilität *Olorand von Gareth-Rothenfels* treffen, der sich auf dem Weg befindet, *Tarlisin von Borbra* in der Gefängnisfestung Al'Muktur zu besuchen. Deuten Sie an, dass Olorand einige Zweifel an Tarlisins Schuld hegt. Die Helden sollen das Gefühl haben, dass jemand mitdenkt und sich um Tarlisin kümmert. Die genauen Hintergründe zum Tarlisins Verschwinden und dem anschließenden Prozess finden sie im Kasten Tarlisins Prozess auf Seite 222.

Traum von der Zeit (nachts)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Träger der Rohalskappe:
Du bist wieder ein Kind. Die Plätze deiner Jugend. Deine Eltern. Wie viele Geheimnisse du damals hattest! Wieviel du vergessen hast! Die Vorstellung, zaubern zu können. Deine erste selbstgebastelte Waffe aus Holz. Du greifst danach. Dein erstes Steckenpferd. Du berührst es. Aus dem Kinderspielzeug wird eine echte Waffe: blitzend, hart, scharf, kantig, abgeschlagen, schartig, mürbe ... Staub. Aus dem Steckenpferd wird dein erstes echtes Reittier: temperamentvoll, edel, stolz, mutig, stark, erfahren. Was habt ihr alles erlebt! Deine Narben, seine Narben. Alt ist es geworden. Nur noch Haut und Knochen. Gebeine im Sand. Staub. Staub, der aus deiner Hand verweht – zum Horizont, wo ein neuer Tag beginnt.

● *Astrologie:* Levthan zieht auf einer unerhört geraden Bahn dahin. Eben noch im Zenit, im Sternbild der Stute, zieht er südwärts, wo nahe dem Horizont noch immer Satinav und Nandus stehen.
● *Prophezeien / Inrah:* Die *Weissagerin des Feuers*; jugendlicher Ungestüm, Veränderung, Umwälzungen und die Vorahnung davon.

Kapitel III: Satinavs Spur

Zweck und Stimmung der Szenen:
Wir suchen ein Wesen, das den meisten Aventuriern schlichtweg unbekannt und selbst für die Klügsten nicht wirklich verständlich ist – gerade weil es so selbstverständlich ist. Wie erklärt man, dass man Jenen sucht, der immer und überall das Morgen zum Heute, das Heute zum Gestern macht – und dass man jenes einzige Mal sucht, wo er anders vorgegangen ist?

Dieser Teil stellt das vierte und letzte in einer Folge von Abenteuern dar, in dem die Helden großräumig und mit wenigen Anhaltspunkten nach etwas suchen müssen, dessen Natur sie nicht wirklich kennen. Nach Questen im Schnee, Dschungel und Gebirge nun in der Zivilisation; nachdem die Helden Vampire, Edelmetalle und Altertümer gesucht haben, gilt es nun, die Zeit zu finden.

Die Suche nach einem früheren Eingreifen Satinavs führt unweigerlich zu **Die Kanäle von Grangor**. Haben die Helden dieses Abenteuer selbst erlebt, werden sie sich unweigerlich erinnern. Sonst aber gibt es eine Zeugin, die damals ebenfalls alles miterlebt hat: *Isora*, die gegenwärtige Hochgeweihte Grangors, die sich zur Zeit im Zentrum des Rahja-Kultes in Belhanka aufhält. Sie war damals im Rahja-Tempel

zugegen, kannte die Verräterin *Letitia* und kennt auch *Yasinthe von Tuzak*, die ehemalige Geliebte der Göttin und ahnt somit auch Satinavs weitere Spur.
Auch wenn unter den Helden selbst direkte Zeugen sind, haben diese keinen anderen Hinweis, als ins Liebliche Feld zurückzukehren, um den Faden der Geschehnisse wieder aufzunehmen. Erst in Grangor werden wohl die entscheidenden Erinnerungen wieder geweckt werden. Ausnahme wäre das *Erinnerungslied* eines Elfen, aber gerade so ein mystischer Held wird gewiss (Ihrer Weisung folgend) gerne den Vorschlag machen, das Lied in Grangor anzustimmen.
Die Suche führt die Helden von Grangor nach Belhanka und dann landeinwärts nach Onjaro. Ein Abstecher nach Vinsalt, ins Zentrum, ist nicht notwendig, aber dringend empfehlenswert und wegen der Reiseroute und der sternkundlichen Forschungen naheliegend.
Langfristig gilt es, die ehemalige Geliebte der Göttin, Yasinthe von Tuzak, zu finden, deren Titel diesmal wörtlich zu nehmen ist: denn der Preis, den Rahja zu zahlen hatte, war, dem zeitlosen Satinav ein Kind und damit ein Werkzeug in Raum und Zeit zu gebären – und die Mutterschaft hat die oberste Dienerin der Göttin übernommen. Yasinthe und vor allem das halbgöttliche Kind haben eine auch nach Jahren noch sichtbare Spur hinterlassen, die die Helden aus dem Lieblichen Feld zurück durch Almada und schließlich ins *Konzil der Elementaren Gewalten* im Raschtulswall führen wird.

Aufbruch nach Grangor (27. Ingerimm)

Die Helden werden als offizielle Botschafter und Agenten der Gildenmagie nach Grangor entsandt. Es ist plausibel, dass sie noch einige Heiltränke und Elixiere auf den Weg mitbekommen. Zudem sollen sie sich beeilen – die Zeit drängt: Schon zur Jahreswende (1. Praios 1021) werden die Helden im Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall erwartet (siehe Seite 231). (Tatsächlich sollten Sie es so planen, dass die Helden spätestens am 22. Rahja wieder von ihrer Reise zurück in Punin ankommen.)
Über die Reiseroute gibt es keine Diskussion: über den Yaquirstieg flussabwärts, zumindest bis Bomed, eventuell auch nach Vinsalt, und von dort westwärts zum Meer nach Grangor. Diese Strecke können die Helden mitsamt Pferden auch auf einem der berühmten großen Windenfrachter oder einer Flussbarke zurücklegen. (Die hochoffiziellen Geleitbriefe entheben die Helden dieses Mal von den finanziellen Verpflichtungen.)
Es gibt zwar das Gerücht über Dunkle Pforten unter den Akademie von Punin und Kuslik, aber die Spektabilitäten werden das weiterhin leugnen – zumal der Limbus ohnehin nicht gerade sicher ist.
Falls Sie das Gefühl haben, dass Ihre Spieler die komplexen Zusammenhänge noch nicht wirklich durchschauen, können Sie den Helden eine der Spektabilitäten zu Seite stellen, die in ihre Stadt zurückzureisen beginnen – eine gute Gelegenheit für Rollenspiel und Aufarbeitung der bisherigen Informationen (Landor Gerrano, Larissa Uchakbar, Kiamu Vennerim oder Tonko-Tapam Bohantopa) oder echte Nachhilfe (Robak von Punin oder Jikhbar al Kharechem).
Insgesamt sollten die Helden sich beeilen: Auch wenn sie es noch nicht wissen, wird sie ihr Weg noch vor Beginn des neuen Jahres nach Drakonia verschlagen haben, wo es gilt, dem Ritual des Lichtvogels beizuwohnen (siehe Seite 235, *Karmakorthäon*).

Grenze: Neu-Süderwacht (1. Rahja)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Euer Weg führt euch über 400 Meilen den Yaquir entlang, durch die fruchtbarsten Länder Aventuriens. Der Sommer ist mit aller Pracht gekommen, es ist schwül und heiß. Die reichen, goldenen Weizenfelder wiegen sich wellenartig im Beleman, der euch stetig ins Gesicht bläst. Nach einigen Tagen wächst am Horizont eine Festung in die Höhe, die Straße und Fluß unmißverständlich begrenzt.

Die Reichsfeste *Neusüderwacht* in der Grafschaft Südpforte im Fürstentum Almada, am Nordufer des Yaquir östlich der Gugella-Mündung, gilt als der modernste Wehrbau des gesamten Kontinents.
Seit dem *Frieden von Oberfels* (8. Ingerimm 1020 BF) hat sich die Lage zwischen Altem und Neuem Reich entspannt – doch dies ist noch immer die Grenze der mächtigsten Reiche des Kontinentes. Auf der Straße wartet beiderseits eine Schlange aus Dutzenden von Wagen, Karren, Droschken, Packtieren und weit über hundert Reisenden.
Beschreiben Sie die Wartenden ausführlich – denn das ist der einzige Aufenthalt der Helden. Die Passierscheine, das Zweite Zeichen und ihr Ruf erlauben ihnen sofortigen Grenzübertritt. (Erwähnen Sie eine zickige methumische Baronesse, die hingegen auf die Heimreise warten muss – Spieler lieben so etwas.)

Das Fest der Freuden (Anfang Rahja)

Vom 1. bis 7. Rahja wird das *Fest der Freuden* gefeiert (in dessen Verlauf in Belhanka auch die neue Geliebte der Göttin, die oberste Rahja-Geweihte Aventuriens, gewählt wird). Im Lieblichen Feld wird allerdings den ganzen Monat hindurch, in den Städten auch noch in den Namenlosen Tagen, ziemlich hemmungslos gefeiert. Weinfeste, Umzüge, Maskenfeste, Lustspiele, die andernorts schon eher als Orgie bezeichnet würden – und vor allem die freie Liebe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Überall werden Bauernhöfe und Bürgerhäuser mit frischen Weintrauben, Blumen und Bändern geschmückt. Das Fest der Freuden steht bevor. Langsam fühlt ihr, wie die Schatten der letzten Wochen und Jahre unwirklich werden. Ist es Rahjas Hauch, der euch Hoffnung gibt? Wie schön diese Welt doch ist. Aber ihr seid gezeichnet – schon dieser Gedanke genügt, um an jenen zu denken, der diese Welt erobern und zerstören will. Nichts ist ewig – außer Satinav, und dessen Spur müsst ihr finden.
Dann seht ihr das erste Fest: Zwischen Straße und Yaquir hat sich ein ganzes Dorf versammelt. Fröhliche Menschen, manche bunt kostümiert, manche kaum bekleidet, formieren sich zu einem Umzug. Der Monat der Liebe hat begonnen.

Alles, was man tun muss, um vom jungen Wein des Vorjahres ausgeschenkt zu bekommen, ist ein Lied mitzusingen, den hübschen Hausherren bzw. die reizende Hausherrin zu umarmen. Und natürlich bleibt es nicht unbedingt beim Umarmen.
Erinnern Sie die Helden daran, dass es ein 2. Rahja vor fünf Jahren war, als in Dragenfeld Borbarad zurückkehrte. Doch während dieser Reise haben sie es sich verdient, sich einmal wirklich zu amüsieren.

Rahjaopfer

Im Mond der Rahja ist es fast schon religiöse Pflicht, der Liebesgöttin zu opfern. Hierzulande wird zu dieser Zeit auch Travias Ehegelübde nicht so eng gesehen. Eine yaquirische Handwerkerin darf ihrem Gatten schon vorschwärmen, dass sie einen echten Ritter, Magier oder gar Elf 'herumgekriegt' hat. Insbesondere sind natürlich überall Rahja-Geweihte zu sehen, die mit dem Volk feiern und sie anhalten, die Freude zu genießen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Nun, Signor, Ihr habt von den Früchten des Weinstocks gekostet", flötet eine dralle Weinbäurin, die schwarzen Haare zu Zöpfen geflochten: "Wollt Ihr nun die anderen Früchte des Lieblichen Feldes kosten?" Dabei lässt sie dich einen Blick in ihr enges Mieder werfen, der keine Zweifel offen lässt.

Das Liebliche Feld

Betonen Sie, dass das Liebliche Feld als Land, Staat und Nation eigenständig ist. Bedeutende Elemente sind:

- Klima und Seefahrt: Das yaquirische Klima ist mild, in dieser Jahreszeit ist es heiß und schwül; die reichen Böden und die Lage am Meer führen zu reichen Ernten.
- Hochzivilisation, Reichtum, Bildung: Die Horasier haben die bedeutendsten Schulen, die modernste Armee und Flotte und die begehrtesten Waren. Das Bürgertum ist wohlhabend, viele Handwerker erzeugen Luxuswaren, nur wenige Bauern müssen hungern, viele Stadtbürger können lesen.
- Neues Selbstbewusstsein, das oft auch bis zum Chauvinismus und Nationalismus reicht: Man bewohnt das *Wiedererstandene Horasreich*, man spricht *Horathi*, in der Wochenmitte feiert man den *Horastag* (anstelle des Praiostags), man datiert nur nach *Horas' Erscheinen* (1020 BF / 27 Hal entspricht 2512 Horas).
- Mode und Bewaffnung: Adel und Bürgertum tragen besonders feine Garderobe. Kavaliere, Gecken, Stutzer und Salonlöwen sind durchwegs mit Degen oder Florett bewaffnet.
- Zur Ausgestaltung verweisen wir auf die Box **Fürsten, Händler, Intriganten** und auf **GKM**, insbesondere die Kapitel über die Kirchen der Rahja (Seite 75) und der Hesinde (Seite 52).
- Betonen Sie auch hier wieder den Informationsmangel – nicht um die Horasier lächerlich wirken zu lassen, sondern um die Erfahrung der Helden hervorzuheben. Die Einwohner, zumindest Adel und Bürger, sehen sich grundsätzlich als Höhepunkt der Kultur auf dem Kontinent.
- Zudem halten sie sich für bestens informiert – nur gehören zufällig die Ostprovinzen Tobrien und Bornland zum rückständigsten und daher uninteressantesten, was es ihrer Meinung nach gibt. Über Maraskan weiß man beunruhigend gut Bescheid. Die meisten Horasier gehen davon aus, dass "Borbarad irgendwo da hinten in seiner Schwarzen Feste" thront und "in alle Himmelsrichtungen Seuchendämonen entsendet". Er hat wohl "auch einige Siedlungen gebrandschatzt", aber von einem Krieg kann keine Rede sein. "Unter uns gesagt: Ich persönlich halte Borbarad für gefährlicher als die Schwarze Allianz." (Gemeint sind Al'Anfa und Mengbilla. Eine Erkenntnis, die die Helden vermutlich nur noch ein trauriges Lächeln kostet.)
- Rohal wird hierzulande ebenso sehr verehrt wie im Mittelreich und gilt zudem als "so ziemlich der einzige, der jemals in Gareth Kultur geschaffen hat".

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zwischen den Leuten tanzt eine Rahja-Geweihte, anmutig wie eine Gazelle. Ihr langes blondes Haar wirbelt umher, ihr schlanker weißer Leib schimmert durch das rote Schleiergewand, ihre Arme sind mit Schmuck in Form silberner Weinblätter geschmückt. Unglaublich, wie sie mit einigen Gesten eine ganze Straße dazu bringt, sich zu einem Reigen zusammenzuschließen.
Mit bloßen Füßen springt sie auf dich zu und fasst dich lachend bei den Händen. Katzengleich schmiegt sie sich plötzlich an dich und flüstert: "Ich heiße Laurana. Hast du heute schon geopfert, Fremder?"

Lassen Sie die Helden fühlen, dass sie in einer Welt der Ritter und Magier einfach deswegen begehrenswert sind, weil sie offensichtlich stark, berühmt, wohlhabend und einflussreich sind. Lassen Sie Bewunderer und Geliebte jeweils genau das bemerken und hervorheben, was der Spieler an seinem Helden schätzt. Lassen Sie sie über Narben streicheln und sich ihre Geschichten erzählen (typische Aventurier haben keine Schwertnarben im Dutzend). Der Held, den einst die nackte Pardona bezauberte, bekommt eine besonders vertrauensvolle Dame. Für Heldinnen mischen Sie einen Barden mit Honigzunge, einen Gedichte schmiedenden Baron oder einen schwärmerischen jungen Burschen unter das Volk. Selbst das Rubinauge erscheint im Rahjamond eher faszinierend. Magier zu verführen gilt allgemein als Herausforderung, die Liebe mit Elfen soll zehn Lebensjahre zusätzlich bringen. Allenfalls Zwerge und wirklich verunstaltete (z.B. geschuppte) Helden könnten es schwerhaben. Aber gerade solche Seelen den Rausch der Hingabe fühlen zu lassen, betrachten Rahja-Geweihte oft als ihre Aufgabe.
Mit Ausnahme von wirklich keuschen Helden (z.B. Erzzwergen und manchen Magiern und Geweihten) sollte eigentlich kein Held eine der sieben Nächte ohne Begleitung verbringen. Und jeder Held sollte eine Begegnung (welcher Art auch immer) mit einem/einer Rahja-Geweihten haben – und damit Gelegenheit, beiläufig Informationen zu bekommen (die im folgenden zu finden sind):

Eine erste Spur: Die Geliebte der Göttin

- Der Rahjakult hat im Lieblichen Feld besondere Bedeutung.
- Das Zentrum der ganzen Kirche liegt in Belhanka, wo in diesen Tagen die Geliebte der Göttin gewählt wird. Dieser Titel wird durchaus so verstanden, dass sich die Hochgeweihte ein Jahr lang zumindest spirituell mit der Göttin der Liebe vereinigen wird, also eines echten Wunders teilhaftig wird.
- Jede/r Rahja-Geweihte träumt davon, eines Tages erwählt zu werden, doch erfordert dies außerordentliche Schönheit, Hingabe und Liebe. Wirklich berühmt ist eine gewisse *Yasinthe von Tuzak* geworden, die in den letzten fünfzehn Jahren unglaubliche acht Mal zur Geliebten der Göttin bestimmt wurde. Leider ist sie seit einigen Jahren verschwunden – Schönheit ist wohl besonders vergänglich und Satinav ihr schlimmster Feind.

Falls hier nachgefragt wird, kann jede Rahja-Geweihte eine der folgenden Theorien beisteuern:

- "Yasinthe hat die Eroberung Maraskans nie verwunden und immer gegen das Neue Reich intrigiert." (+) "Vielleicht hat sie das in Schwierigkeiten gebracht." (–)
- "Yasinthe war patriotische Maraskanerin." (+) "Vermutlich ist sie nach Tuzak heimgekehrt." (–)
- "Yasinthe war sehr karrierebewusst und mit 25 schon Vorsteherin des einflussreichen Tempels von Baburin." (+) "Trotzdem hat sie, soweit ich weiß, die Leitung dieses Tempels nicht wieder übernommen." (+)
- "Yasinthe hat Rahja besonders inbrünstig geliebt, fast möchte ich sagen, zu sehr – wohl weil sie ihr so oft erschienen ist. Sie hätte alles für die Göttin getan. Ich glaube an eine geheime Mission." (+)
- "Yasinthe ist schwanger geworden. Es ist recht unüblich, dass eine Dienerin Rahjas den Segen Tsas empfängt, solange sie aktiv ist." (+) "Das hat ihre Karriere wohl beendet." (+/–)
- "Es gab da eine sehr undurchsichtige Geschichte mit einem Drachen im Süden des Landes." (+) "Danach musste Yasinthe wohl das Liebliche Feld verlassen." (+/–)
- Wichtige Information ist auch die, dass Halbgötter nicht unbedingt von ihren göttlichen Eltern geboren werden:

Levthan

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Unter den tanzenden und singenden Menschen taucht fast in jedem Dorf und jedem Umzug einmal auch die Gestalt eines Widderhäuptigen auf. Bei den Yaquiriern ruft sie eine Mischung aus Spott, Angst, Neugier und Sinneslust hervor. Gar nicht selten trägt die Gestalt außer der mächtigen gehörnten Widdermaske gar nichts; bisweilen ist der stets umgebundene Phallus kunstvoll-grotesk ausgestopft oder gar als mächtig aufragendes Horn dargestellt. Stets tanzt der Darsteller unbekümmert zwischen den Anderen, umgeben von einer Schar kreischender und lachender Frauen und lästiger Knaben, die Spottverse rufen und sich dann wieder in die Reihen der Zuschauer flüchten.

Götter und Kulte: In diesem Zusammenhang besteht kein Zweifel, dass hier Levthan dargestellt wird, der brünstige Widder. Der Halbgott soll Rahjas Sohn sein, einst mit einem Sterblichen gezeugt und von diesem ausgetragen, weil die Göttin ihren überirdisch schönen Leib damit nicht

belasten wollte. (Eigentümlichkeiten beim Zurweltkommen sind ja fast schon typisch für Halbgötter. Man denke an Rohal, dessen Kindheit überhaupt nicht stattgefunden zu haben scheint.)
Der Maskierte darf übrigens traditionsgemäß sieben Tage lang nicht der Liebe huldigen, wird dafür aber nach den Festtagen im Rahja-Tempel geweiht.

Begegnungen

Falls die Reisen auf dem hervorragenden Straßennetz zu langweilig werden, können Sie die Helden mit folgenden Überlandbegegnungen aufmuntern:

● **Flüchtlinge aus dem Süden:** Diese haben Drôl, Chababien oder das Sikramtal entweder wegen des Roten Todes (einer von Borbaradianern verursachten Seuche vor anderthalb Jahren, siehe das Abenteuer **Unter dem Adlerbanner**), wegen des Aufstands der Wanderarbeiter (ebenfalls wohl eine borbaradianische Kabale, vor fünf Jahren, siehe **AB 52** und **53**) oder wegen des *Wurmes vom Onjet* (vor vier Jahren, siehe **AB 48, 50** und **54**) verlassen und nicht wieder Halt gefunden; sie schlagen sich als Tagelöhner, Hausierer, Kesselflicker, Scherenschleifer, Flickschuster oder Bettler durch.

● **Pilger:** herablassend-fromm (aus dem Horasreich) oder äußerst schüchtern (aus dem Mittelreich); unterwegs nach/von Grangor oder Bethana (Efferd) oder Belhanka (Rahja)

● **Kaiserliche Landgendarmerie:** eine *Wache* bestehend aus einer Sergeantin und etwa sechs bis acht Korporalen; blauer Wappenrock, Säbel, Almadaner Schnauzbart bei den Männern; gemütlich-herablassend, ländlich; halten die Helden unweigerlich für ausländische Mercenarios (Söldner); kennen massenweise Gerüchte über Borbaradianer und Drachen und leugnen alle ("Haha, sind ja nicht in Mengbilla, Signore!") – was mit *Menschenkenntnis* oder Hellsicht zu bemerken ist.

Schriftliche Quellen

Der Freibrief der Magiergilden eröffnet den Helden Zugang zu allen Akademien und etlichen anderen Bildungseinrichtungen (wo die Helden auch jeweils Quartier finden können) und ist im Zweifelsfall auch geeignet, binnen ein, zwei Tagen Audienzen beim Hochadel zu erwirken. Bei all diesen Gelegenheiten lassen sich umfangreiche Aufzeichnungen anfordern und durcharbeiten.
Grundsätzlich ist es fast aussichtlos, in allgemeinen Chroniken nach den Ereignissen von Grangor zu forschen: Rahjas Wunder wie auch Satinavs Eingreifen haben kaum lebende Zeugen hinterlassen, Ermittlungen gegen einen Tempel des Namenlosen sind generell Staatsgeheimnis. Über den *Wurm vom Onjet* gibt es eher zu viel als zu wenig Material, das meiste davon fast schon sagenhaft. Wenn Sie hier einen Durchbruch oder eine Bestätigung brauchen, kann das *Vierte Zeichen* beim Finden verborgener Texte hilfreich sein. Derzeit werden viele Bibliotheken durchforstet, weil alle Datierungen auf die Horaszeitrechnung umgestellt werden. Dadurch kommen viele alte Texte 'oben' zu liegen. Solche Dokumente können die *Firnglänzenden Finger* 'zufällig' finden (siehe die Beschreibung des Zeichens in **MdD 260ff**). Dabei können Sie mit dem neugierig herumkrabbelnden Händchen unterhaltsame Einlagen bringen, ehe es gegen Ende des Abenteuers wieder dämonisch blutig wird.

Grangor – Stadt der Kanäle (etwa 3. Rahja)

Grangor

Einwohner: um 10.000
Wappen: gespalten in weiß und schwarz, darin in der jeweils anderen Farbe je eine Lilie
Herrschaft/Politik: freie Stadt, die 'Innere Stube' des Stadtrats wählt alle fünf Jahre den Stadtmeister
Garnisonen (regulär): 150 Stadtgardisten der Zweililiengarde, 20 Kanalwachen, 30 Zöllner, etwa 2.000 Matrosen und Seekrieger der Königlichen Flotte des Lieblichen Feldes
Tempel: Efferd, Tsa; Travia, Phex, Rahja, Boron, Peraine
Wichtige Gasthöfe: Taverne *Tiefer Krug*, Wirtshaus *Handschlag*, Hotel *Blauer Phecadi*, Hotel *Vinsalter Hof*
Handel und Gewerbe: Fischmarkt, Nordlandbank
Besonderheiten: Akademie der Erscheinungen (Illusion, grau), Güldenlandmuseum, Kriegshafen, Herzogspalast

An der Mündung des Phecadi ins Meer der Sieben Winde, zwischen Phecanowald und Windhagbergen gelegen, erbaut auf einem halben Dutzend großer und knapp drei Dutzend kleiner Inseln. Im Stadtgebiet sind für Fremde keine Waffen außer Dolchen und Stäben erlaubt. Von 8. bis 12. Rahja findet zudem die große Warenschau statt. Zur Erweiterung und Vertiefung des Abenteuers ist die Grangor-Kampagne (siehe **FHI 66**) interessant, in der sich das Eindringen des Namenlosen zu den Geheimnissen von Echsengöttern und Erzdämonen fügtz zudem die Bände **Die Geheimnisse von Grangor** und **Das Fest der Schatten**.

Recherche im Rahja-Tempel

Neuhaven ist ein sprichwörtliches Hafenviertel: übervölkert, voller Gerüche und Gestank, laut und eher derb. Wie aus einer anderen Welt wirkt da der Rahja-Tempel aus rosa Eternenmarmor mit hellroten Ulmenholztüren. Die Helden werden wie alle Besucher von Geweihten empfangen und ins Bad geführt (nach der Sommerreise ohnehin eine Wohltat). Wünsche nach besonderen Gesprächspartnern und privaten Räumen werden gerne erfüllt.

Erste Erkenntnisse

Der dienstälteste Geweihte *Feliano*, ein Mittvierziger mit sanften verträumten Augen, hat folgendes zu sagen:

● "Ich bin aus Ruthor und erst sieben Jahre am Tempel." (Damals hat Xeraan Ruthor überfallen.)



● "Die Hochgeweihte Letitia wurde vor 15 Jahren mysteriöserweise tot aufgefunden. Die Sache wurde immer wieder untersucht: Yasinthe, die Geliebte der Göttin, hat jahrelang alle Tempel des Reiches besonders intensiv besucht."
● "Ihre Hochwürden Isora, die damals wohl Letitias Stellvertreterin war, ist inzwischen Hochgeweihte hier in Grangor, derzeit aber noch in Belhanka, wo Anfang Rahja die neue Geliebte der Göttin gewählt wird. Nach dem 7. Rahja könnt Ihr sie dort gewiss noch antreffen."
● Auf subtiles Nachbohren oder durch Hellsicht- oder Verständigungsmagie: "Ja, Isora hat wiederholt Andeutungen darüber gemacht, dass ihr Rahja erschienen sei. Die Umstände müssen aber erschütternd oder gar grauenerregend gewesen sein." (Rahja-Geweihte sind nun einmal selten länger als bis zum Alter von fünfzig Jahren aktiv; so findet es keiner merkwürdig, dass – außer Isora – keiner der Zeugen mehr anwesend ist.)

Recherche in der Bibliothek

● Um die Tempelchronik einsehen zu können, müssen die Helden ihre gesamte Diplomatie spielen lassen. (Die Gemeinde der Freude hat im Lieblichen Feld genügend politische Interessen, um auch Geheimnisse zu haben.) Tatsächlich gibt es eine Eintragung vor 15 Jahren: Die Hochgeweihte Letitia wurde tot aufgefunden (sofern Ihre Spieler seinerzeit keine andere Lösung präsentiert haben), die Geweihte Selinde blieb verschollen. Weiterhin wird die ehemaligen Kriegerin Isora erwähnt, die erst zwei Jahre zuvor geweiht worden war.
● Wichtig sind wie immer Erwähnungen von Belhanka, der Geliebten der Göttin und Yasinthe.
● In der Bibliothek liegt übrigens auch der Erstdruck des berühmten Standardwerkes *Folianth der Kreutherkunde*. Sechsstündiges sachkundiges Studium (oder ein Glücksgriff des *Vierten Zeichens*) führen zu der Gewissheit, dass es keine einzige Pflanze gibt, die Satinav zugeordnet werden kann – ausdrücklich deswegen, weil der Wächter der Zeit keinen natürlichen Einfluss auf die Welt nehmen kann. (Erlauben Sie nötigenfalls eine KL-Probe, um diesen Schluß auf Tiere und Menschen zu erweitern.)
● Erläutern Sie auch den *Kinderraub von Ruthor* im Tsa 1013 BF, bei dem Xeraan 150 Kinder entführte und ein verfolgendes Kriegschiff der Königin durch einen Dämon versenkte (siehe auch **AB 45**).

Weitere Recherchen in der Stadt

● Ansprechpartinerin in der Akademie der Erscheinungen ist (dank Empfehlungsschreiben) die stellvertretende Akademieleiterin, die resolute Magistra Magna *Alandra saba Onaron* aus Zorgan. Sie ist die Verbündete Seiner Spektabilität Jikhbar al Kharechem (21) im Kampf gegen die Grangorer Handelsherren, die lieber Lohnmagier sähen als 'tulamidische Gaukler'. An der Illusionsschule sind Zeugenaussagen von einem halben Dutzend Personen registriert, die behaupten, die ganze Stadt habe durch Zauberei ihren eigenen Untergang nicht erlebt.
● Prishyas Empfehlungsschreiben erlaubt eine sofortige Audienz im Herzogspalast. Herzog Cusimo von Garlischgrötz, gerade im Fechtsaal beim Üben, ist ein Lebemann, leicht zugänglich, aber wenig verbindlich.
● Alle buchführenden Tempel haben zu diesem Datum extrem viele Wahr- und Alpträume verzeichnet. Der damalige geweihte Boron-Chronist brauchte elf fast schlaflose Tage und Nächte, um der Tradition Genüge zu tun und im *Buch der Träume* alle 167 Gläubigen mit den Träumen zu verzeichnen, die sie an diesem Tag in den Tempel getrieben hatten.

Gen Belhanka!

Schließlich sollten die Helden genug Informationen in Grangor gesammelt haben. Höchstes Ziel ist es, die Rahja-Hochgeweihte Isora in Belhanka aufzusuchen, um von ihr hoffentlich entscheidende Hinweise zu dem Rahja-Wunder in Grangor vor 15 Jahren zu erfahren.

Abstecher nach Vinsalt

Sollten die Helden nicht mit dem Schiff nach Belhanka fahren wollen, werden sie vielleicht auf dem Landweg einen Abstecher nach Vinsalt, der Hauptstadt des Horasreiches, machen wollen. Die 'Stadt der hundert Türme', auf zwei Hügeln erbaut, ist eine der reichsten Städte des Kontinentes. Die Ruinen von Alt-Bosparan erinnern daran, wie schnell solche Macht zerbrechen kann. Tempel aller Zwölfgötter sowie vieler Halbgötter finden sich hier, dazu die Anatomische Akademie (Heilung, weiß), das Ordenshaus vom Pentagramm zu Vinsalt und der Palast der Horaskaiserin.
Neben weiteren möglichen, aber letztendlich nicht ergiebigen Quellen (Audienz bei der Horaskaiserin, Tempel des Nandus, der Curiositäten-Basar) ist Vinsalt als Zentrum der Sternkunde fast so berühmt wie Anchopal. Im Hesinde-Tempel gibt es unter der Dachkuppel ein modernes Teleskop, im Volkspark im Rahjahain steht der *Sternenturm*, der ebenfalls von Hesinde-Geweihten betrieben wird.
Hier können Sie gegebenenfalls noch mal jene sternenkundliche Erkenntnisse über aktuelle Sternenkonstellationen und die Deutung eben jener vermitteln, die bereits während des Konvents in Punin 'entdeckt' und besprochen worden (siehe Seite 192, *Arbeitskreis: Theoretische Sphärologie und Dämonologie*).

Belhanka – Stadt der Liebe (etwa 9. Rahja)

Belhanka
Einwohner: um 5.000
Wappen: geviert von silber und rot, oben rechts ein grüner Rosenkranz mit roten Blüten, oben links ein goldener Pokal mit rotem Herzen, unten rechts ein wachsendes goldenes Pferd, unten links eine purpurne Weintraube
Herrschaft/Politik: Freistadt unter einem mächtigen Stadtrat, der verarmte Graf ist eine reine Repräsentationsfigur
Garnisonen (regulär): 2 Kompanien Hylailer Seesöldner, 20 Stadtgardisten
Tempel: Rahja, Efferd, Tsa, Peraine
Wichtige Gasthöfe: Weingarten *Aves' Netz*, Taverne *Weinbrunnen*
Handel und Gewerbe: Handelshaus und Reederei Terdilion, Caravellenwerft Cabazzo, sechs Parfümerien
Besonderheiten: Akademie der Geistreisen (Eigenschaften, Telekinese, Verständigung, grau)

Die uralte Gartenstadt am Meer der Sieben Winde hat eine unvergleichlich lange Zeit des Friedens hinter sich. Seit sie sich vor 20 Jahren vom Grafen freikaufte, hat sich die Bevölkerung verdoppelt. Typisch sind die Gärtchen und Parks um die Häuser rings um die Hafenbecken, in dem Gondeln, geschmückt mit Lampions und Blüten, fahren.
Mehr Informationen finden Sie in **Reich des Horas** (Seite 98–102) aus der Box **Fürsten, Händler, Intriganten** und in **GA 61**.

Palast Rahjas auf Deren (Rahja-Tempel)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auf einer eigenen Insel, Paradisela, gelegen und daher nur mit Booten erreichbar, ist der *Palast Rahjas auf Deren*, der Haupttempel des aventurischen Rahja-Kultes. Der Kuppelbau wurde aus rosa Eternenmarmor errichtet und ist von einem Park umgeben, in dem wegen der Feiertage ein Meer von blumengeschmückten Zelten steht. Der Tempel selbst hat etwas ungewohnt majestätisches an sich: Mag man die Göttin andernorts als sinnliche Liebhaberin

oder wilde Tänzerin sehen hier wird sie als die alles regierende Königin der Sinne verehrt.

Vom 1. bis 7. Rahja findet hier die Wahl des/der Geliebten der Göttin statt. Während dieser Zeit ist der Tempel für die Helden tabu. Allerdings ist es (mit ihren Referenzen) möglich, sich unter die etwa tausend Geweihten und ausgewählten Gläubigen zu mengen.

Die Ausstattung des Tempels lässt an einen prächtigen Palazzo einer edlen Dame denken, und das Standbild der Göttin zeigt sie erhabene Herrscherin auf seidenem Thronsessel: Ihr Blick ist auf Neuankömmlinge gerichtet und scheint die geheimsten Leidenschaften seiner Seele und seiner Lenden zu erkennen. In der Linken trägt sie eine rotseidene Fangschlinge, in der Rechten den Heiligen Kelch, die größte Reliquie der Kirche, einen etwa anderthalb Spann hohen Pokal aus Gold und Juwelen.

Gylvana, die Hohe Hüterin des Kelches

Tempelvorsteherin in Belhanka ist *Gylvana*, die Hohe Hüterin des Kelches (siehe **FHI 97**). Sie ist, wie nur Eingeweihte wissen, die eigentliche Machthaberin einer Kirche, deren Oberhaupt jährlich wechselt und zudem die meiste Zeit auf Reisen ist. Von ihr ist ausdrücklich keine Hilfe zu erwarten, eher das Gegenteil: Yasinthe drohte durch ihre Wiederwahlen zur Konkurrentin zu werden. Außerdem macht Gylvana horasische Politik und hat kein Interesse an kontinentalen und dämonischen Verwicklungen oder Unterstützung der Gildenmagie.

Die Wahl der Geliebten der Göttin

Nachdem sich die Geweihten sieben Tage lang durch Rausch und Liebe, Tanz und Spiel kennengelernt haben, wählen sie aus ihrer Mitte die Geliebte der Göttin. Nachdem die jahrelange Favoritin Yasinthe von Tuzak nicht mehr teilnimmt, geben viele wieder einmal dem Moha *Llabaduin* von Tempel in Gareth die besten Aussichten. Am 7. Rahja ist es allerdings *Shanhazadra* aus Weiden, eine uneheliche Tochter Raidri Conchobairs, die im Festgewand nur aus purpurroten Drôler Königsspitzen vor ihre Kirche tritt (und die die Helden bereits aus Weiden kennen, siehe **RdF 119**).

Gespräche mit Isora von Grangor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Hochgeweihte Isora von Grangor scheint unter den Anhängern Rahjas bekannt genug zu sein, damit ihr euch zu ihr durchfragen könnt. Dennoch dauert es inmitten dieses ewigen Festes und tausend ausgelassener Menschen fast zwei Stunden, bis ihr sie gefunden habt!

Zwischen all diesen Schönheiten fällt sie zunächst nicht sehr auf: langes flachsblondes Haar, die üppigen Formen einer reifen Frau, in der Hand einen Stockdegen mit einem silbernen Pferdekopf. Sie begrüßt euch mit gewinnender Herzlichkeit und schenkt jedem von euch eine Berührung, die über einen einfachen Gruß hinausgeht. In ihren grünen Augen liegt die zeitlose Gelassenheit und der feierliche Ernst eines Menschen, der gefunden hat, wonach jede Seele sucht.

Als ihr den Grund eurer Suche nennt, schweigt sie und sieht jedem von euch einzeln tief in die Augen. Dann nickt sie: "Folgt mir. Ich habe lange auf diesen Augenblick gewartet."

Durch das ausgelassene und frivole Treiben führt sie euch hinunter zum Strand. Dort besteigt sie mit euch eine rosengeschmückte Gondel. Sie lässt zwei Helden eine Weile rudern, bis Paradisela, das sommerliche Meer, die Dünung und der Beleman die geeignete Kulisse und Stille bieten. Dann beginnt sie zu erzählen ...

Isora über Yasinthe – Erinnerungen an die Zukunft

Isora ist die geeignetste Zeugin, um über das Wunder zu berichten. Wenn die Helden ihre gesamte Mission erklären, wird Isora mit sich kämpfen, aber letztlich beschließen, dass es angebracht ist, auch Yasinthes Geheimnis zu enthüllen. Isora kennt Yasinthe gut genug, um alle Gerüchte, die die Helden bislang aufgeschnappt haben (siehe Seite 216, *Eine erste Spur: Die Geliebte der Göttin*) bestätigen oder widerrufen zu können.

Anschließend erzählt Isora den Helden, was damals bei dem Rahja-Wunder in Grangor wirklich geschehen ist (siehe **Was bisher geschah** auf Seite 166 und **Die Kanäle von Grangor**, Seite 12 bzw. Die **Geheimnisse von Grangor**, Seite 48). Die entscheidende Erinnerung an das Wunder der Erscheinung Rahjas ist folgender Satz: "Rahja sagte: 'Ich musste einen hohen Preis für Satinavs Wohlwollen bezahlen.'"

Was verlangt man wohl von der Göttin der Liebe? Lassen Sie die Spieler (ohne besondere Betonung) hören, dass hinter der Katastrophe von Grangor – so wie hinter Pardona, die Borbarad zurückrief (siehe **RdF 164**) – der Namenlose steht. Auch wenn der Bethanier jetzt als alles überragende Bedrohung erscheint, wird es eine Zeit geben, wo man sich auf den Drahtzieher hinter dem Übel aller Äonen besinnen wird.

Nach einer kurzen Pause fährt Isora fort:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ja, ein hoher Preis für Satinavs Wohlwollen, das waren ihre Worte. Ich habe keinen Augenblick davon vergessen. Danach vergingen sieben Jahre. Dann hatten wir den selben Traum, Yasinthe und ich. So fanden wir einander. Wir wussten, dass sie gesegneten Leibes war. Sie trug das Kind neun Monde, zehn, elf, zwölf, dreizehn. Eine beunruhigende Zahl, aber wir ahnten, wessen Zahl es war. Und es war der Mond der Herrin, als Yasinthe gebar. Am zweiten Tag ging sie fort. Ich habe das Kind nie gesehen. Wir haben sie später noch zweimal zur Geliebten der Göttin gewählt. Aber Yasinthe hat nie über das Kind gesprochen, auch nicht mit mir.

Vor etwa fünf Jahren kam es dann zu jenen Ereignissen in Onjaro. Der *Wurm vom Onjet* – es gibt da nur sehr viele Sagen dazu. Soweit ich es verstanden habe, entlief ihr das Kind. Ich weiß nicht, ob sie es wiedergefunden hat. Jedenfalls musste sie das Land verlassen. Ich glaube, dass die Draconiter sie suchten – oder heimlich unterstützten? Und aus dem Süden kamen die Wanderer. Yasinthe war überzeugt, dass alle hinter dem Kind her waren. Ich habe sie nicht gefragt, wohin sie gehen will. Sie erwähnte den Almadanischen Drachenorden, Drachenmagie, das Herz des Kontinentes, die Sechstausend Stufen, die Festung der Elemente. Mehr kann ich euch nicht sagen. Sie wollte, ja durfte nie gefunden werden. Aber jetzt, glaube ich, ist die *Zeit* dafür gekommen.

Folgt ihren Spuren, aber folgt ihnen verdeckt. Wenn ihr wisst, wo Yasinthe das Kind versteckt hat, dann wissen es auch bald andere. Aber ich bin sicher, dass ihr sie finden könnt: Sie ist eine Frau, an die sich jeder erinnert – und wenn sie das Kind dabei hatte, besteht ohnehin kein Zweifel." Eine plötzliche Wasserbewegung nahe des Bootes reißt Isora aus ihren Gedanken. Langsam beruhigt sich das Wasser, während die Geweihte wieder zu euch blickt: "Wir sollten an Land zurückkehren."

Nach diesem Gespräch verabschiedet sich Isora recht bald von den Helden – und drängt diese zur Weiterreise: "Ich fürchte, solang ihr Yasinthe und das Kind noch nicht gefunden habt, habt ihr keine Zeit zu verlieren." Ihr Gesicht spiegelt eine Mischung aus Verunsicherung und wager Hoffnung wider.

Die Helden können nun zumindest vermuten, wohin Yasinthe und das Kind Satinavs gezogen sind: Die 'Festung der Elemente' und das 'Herz des Kontinents' deuten stark auf *Drakonia*, das Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall. Auch die 'Sechstausend Stufen' können den Helden aus der Einladung von den Konzilanten (siehe Seite 161) bekannt sein.

Die Helden müssen sich beeilen. Nicht nur, dass Isora (und ein inneres, unruhiges Gefühl) zum schnellen Aufbruch drängen. Nein, auch die Einladung nach *Drakonia* forderte die Helden auf, rechtzeitig zur Jahreswende im Raschtulswall zu sein. Je nachdem, wie viel Zeit die Helden haben und wie groß ihr Interesse an den Geschehnissen um den Wurm von Onjaro ist, können sie noch einen Abstecher dorthin machen (etwa zwei Reisetage länger, siehe Kasten **Der Wurm vom Onjet**) oder gleich wieder über Vinsalt zurück nach Almada und Punin reisen.

Der Wurm vom Onjet (etwa 12. Rahja)

Wenn man von Belhanka sechzig Meilen landeinwärts reist oder von Vinsalt hundert Meilen südwärts, dann erreicht man die Landgrafschaft Sikram und das Tal des Onjet, der bei Methumis ins Meer mündet. Dies ist das Liebliche Feld, wie es sich Klein-Alrik vorstellt: sonnendurchflutet, von endlosen Weinbergen oder Olivenhainen bestanden, mit gutgelaunten, gebräunten Menschen. Am Horizont erheben sich die gleißenden Zinnen der Goldfelsen, die hier zur Kabashpforte absinken; dort oben thront der uralte Kaiserdrache *Shafir*.

Onjaro ist eine schmucke kleine Baronie, die von Weinbau und Holzwirtschaft lebt. Es gibt ein Schlösschen im frühhelaischen Stil, zwei Schänken namens *Rahjakelch* und *Casa Sikramia*, Tempel von Hesinde und Rahja, eine Volksschule. Auf dem Marktplatz steht eine kunstvolle Chorhoper Marmorstatue eines Kinds undefinierbaren Alters und Geschlechts mit gebieterischer Geste. Die Inschrift lautet: 'Dem Kindlein zum Preis und Segen, das uns vom Wurm befreit'.

Die Baronin *Delhena-Naila von Ankram* befindet sich für eine Woche in Ankram, wo sie als landgräfliche Vögtin fungiert. Von den Einheimischen sind durchwegs phantastische Berichte zu hören, die sich jedoch meist auf persönliche Verluste konzentrieren (siehe **AB 48, 50** und **54**). Insbesondere streiten alle darüber, ob ein Junge oder ein Mädchen gesehen wurde.

Informationen in der Gräflichen Volksschule

Die sogenannte 'Akademie' ist ein weißes Haus mit rotem Ziegeldach, dem Schild zufolge 'von der Harbaliom Bosparani gestiftet und Hesinde und Nandus geweiht'. Aus dem Inneren hört man die Stimmen von Kindern, die Horassagen buchstabieren.

Der Unterricht umfasst Lesen, Rechnen und Staatskunde (Schulen sind in Aventurien keineswegs üblich). Schulleiterin ist Magistra *Dorabella Onjaranza*, eine aufdringliche alte Jungfer. Die Magistra ist eine stramme Patriotin und derart borniert, dass sie den ausländischen Helden gerne die Welt erklären würde. Zu der Drachensage hat sie dutzendweise eigene Theorien (viele davon aus der Luft gegriffen), die die Helden durch penible Rückfragen von den im folgenden aufgeführten Fakten trennen müssen:

- Etwa seit Tsa 1014 BF begann ein Lindwurm, die Landgrafschaft zu tyrannisieren. Etwa 50 Menschen kamen in den folgenden Monaten ums Leben, ein Dutzend Höfe wurden zerstört. Ritter und Magier waren gleichermaßen außerstande, das Ungeheuer zu stellen, geschweige denn, es zu besiegen.
- In den letzten 200 Jahren kam so etwas im Lieblichen Feld nicht vor, das allgemein als Revier Shafirs des Prächtigen gilt (der deswegen sogar in die kaiserliche Familie aufgenommen wurde, siehe das Abenteuer **Shafirs Schwur**). Shafir hat allerdings Hilfe gegen das Ungeheuer, das er *Shirchtavanen* nannte und als weiblich bezeichnete, abgelehnt.
- Der Wurm war hausgroß, hatte drei Köpfe, grüne Schuppen, Schwingen und einen feurigen Atem.
- Im Boron 1016 BF zerstörte der Wurm ein Praios-Kloster. Dabei tauchte ein Kind von etwa sechs Jahren auf. Das Kind trat dem Wurm entgegen und beruhigte ihn. Es sprach sowohl mit dem Wurm wie auch mit den Zeugen. Danach stieg es auf den Drachen und flog mit ihm fort.
- Gebildete Zeugen berichten, dass das Kind metallene Ketten an Armen und Beinen trug, wie sie die Inquisition Magiern anlegt. Alle, die es sahen, stimmen überein, dass das Kind bemerkenswert erwachsen und von besonderer Ausstrahlung war.
- Später erschien in der Stadt eine besonders schöne Rahja-Geweihte. Angeblich – darüber gibt es widerstreitende Aussagen – verließ sie den Ort in Begleitung eines Kindes.

Informationen bei den Geweihten

Die Hesinde-Geweihte und der Rahja-Geweihte verfügen fast über alle Informationen wie Magistra Onjaranza. Letzterer kann bestätigen, dass Yasinthe in der Stadt war.

- Lassen Sie die Helden zunächst feststellen, dass es sich um einen ausgewachsenen Riesenlindwurm handelt: Auch die Magistra hat keinen Doktortitel in Drakologie – unsere Helden dagegen können wirklich beurteilen, was es bedeutet, sich einem großen Drachen entgegenzustellen.
- Das genaue Datum ist laut örtlicher Chronik der 22. Boron 1016!
- In den folgenden Monaten waren mehrere Untersuchungskomissionen in der Landgrafschaft, namentlich die Draconiter aus dem nahen Neetha unter der persönlichen Führung von *Erynnion Eternenwacht* (61), Delegationen der Magierakademien Bethana und Kuslik (alle drei), eine Gruppe Rahja-Geweihte aus Belhanka und schließlich sechs Konzilsmagier aus Drakonia, die bereits seit fünf Jahren wieder Aventurien bereisen.

Onjaro ist als Station der Suche zwar wichtig, letztendlich aber bei der Verfolgung der Spur Yasinthes und des Kindes eine Sackgasse. Dennoch sollten die hier gegebenen Informationen den Helden deutlich machen, mit welchem außergewöhnlichen Kind sie es hier zu tun haben und dass dieses offensichtlich in direktem Zusammenhang mit dem Kommen Borbarads steht.

Mehr zu Shirchtavanen finden Sie im übrigen im **Archiv 3 114** oder im Abenteuer **Der Wurm von Windhag** im Abenteuerband **Drachenodem**.

Informationen von Shafir dem Prächtigen?

In einem Abenteuer, wo so oft von Drachen, Draconitern, Drachenkindern und Drakonia die Rede ist, könnte die Gruppe auf die Idee kommen, sich Gewissheit beim berühmtesten Drachen des Lieblichen Feldes zu holen. Der rote Kaiserdrache Shafir in den Hohen Eternen ist 1.800 Jahre alt. Als Landherr von Khômblick ist er mit der Thronfolgerin verheiratet (siehe das Abenteuer **Shafirs Schwur**). Shafir erlaubt eigentlich nur Magiern, Geweihten und ähnlich Gebildeten, ihn zu besuchen. Die Gezeichneten sind also tatsächlich von Interesse für ihn. Allerdings hat er seinerzeit Hilfe abgelehnt. Aus dramaturgischen Gründen raten wir ab, Shafir auftreten zu lassen: Sie müssten diese mächtige Meisterfigur fast sinnlos und weit unter seinem Wert verschleudern.

Die Opposition: Die Blutigen Sieben

Hintergrund und Motivation

Hinter dem Namen *Die Blutigen Sieben* verbirgt sich eine Gruppe von 'Antihelden', die sich im Verlauf der borbaradianischen Invasion zusammengefunden haben und zum Teil den Helden bereits begegnet sind (und eine Rechnung mit ihnen offen haben): *Haakon Hasgarsson*, ein Thorwaler, *Aljescha Surjeloff*, eine ehemalige norbardische Zibillja, *Berosch Sohn des Blakharaz*, ein ausgestoßener Ambosszwerg (entkommen in Dragenfeld, siehe **RdF 33** und **76**), *Torben Dergeler*, ein Magier der Verwandlungsakademie Tuzak (enttarnt in Punin, siehe Seite 197, *Mordversuch an Rohezal*), *Brin Altacker*, ein Söldner vieler Herren (Verräter in Alrurdan, siehe **MdD 56**), *Laraanya Schwarzklinge*, eine abtrünnige Hexe (entkommen am Friedhof der Seeschlangen, siehe **MdD 62** und **88**), sowie – als heimlicher Kopf der Gruppe – *Mirona ya*

Menario, eine Brabaker Nekromantin (entkommen beim Kampf um Shamaham, siehe Seite 36, *Flucht der Schurken* in **Goldene Blüten auf Blauem Grund**).

Die Sieben stellen so etwas wie ein Zerrbild einer 'typischen Heldengruppe' dar: Sie sind Paktierer anstatt Gläubige, sie sind an keinerlei gesellschaftliche oder religiöse Beschränkungen gebunden, und sie verfügen über genügend Einfluss und Ausrüstung – insgesamt also durchaus ernstzunehmende Gegner.

Ihre Motivation ist durchgehend komplett egoistisch: Sie wollen Wissen, Ruhm, Macht und Gold und sind bereit, dafür über Leichen zu gehen. Darüber hinaus sind viele von ihnen auch persönlich motiviert, die Köpfe der Helden Borbarad auszuliefern. Zwar sind alle, wie bereits erwähnt, Paktierer einer erzdämonischen Wesenheit, einige auch Borbaradianer, aber nicht jeder sieht die Erzdämonen oder gar Borbarad als Herrn und Meister an – aber auf der Seite der 'Bösen' sind die Chancen momentan nun einmal besser ...

Die Werte und Motivation der sieben Schurken finden Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite 252.

Aktuelles Vorgehen

Die Gruppe, von denen sich die meisten in Fasar aufhielten wurde am 23. Ingerimm 1020 durch einen Traum Mirona ya Menarios (der ihr von Borbarad selbst gesandt wurde) wieder auf die Helden aufmerksam. Der 'Meister' tat sein besonderes Interesse an den Gezeichneten kund, insbesondere wünschte er aktuelle Informationen über die Pläne und Ziele der Helden (also die Suche nach 'Borbarads Zeit') sowie die Eroberung der *Rohalskappe*, die immer noch im Besitz der Helden ist.

Die Söldner begaben sich nach Punin, wo sie sich am 2. Rahja mit Torben Dergeler trafen und dann, Informationen sammelnd, den Yaquir hinabreisten. Während die Helden durch das Liebliche Feld reisten, verloren die *Blutigen Sieben* ihre Spur und versuchten, mittels eines Suchdämons (eines Gotongi) wieder Kontakt herzustellen. So erfuhren sie, dass sich die Helden bereits auf dem Rückweg nach Almada befinden. Also entschieden sich die Schurken, ab dem 10. Rahja in der Nähe der Grenzfeste *Neusüderwacht* auf die Helden zu warten und sie dort abzufangen, um die benötigten Informationen aus ihnen herauszupressen, die *Rohalskappe* zu erbeuten und sie anschließend endgültig zu töten.

Die *Blutigen Sieben* wissen zwar, dass es sich bei den von ihnen verfolgten Helden um die *Gezeichneten* (oder einen Teil von ihnen) handelt, haben aber trotz Umhörens in Punin noch nicht wirklich erfahren, was die Helden wirklich wollen. Daher ist es ihr erstes Ziel, durch Beobachtung der Gruppe, durch Täuschung oder – falls es ihnen gelingt – Gefangennahme und Verhör eines Helden an die fehlenden Informationen zu kommen. Das heißt: Sobald die Schurken die Spur der Helden aufgenommen haben, werden sie etwas vorsichtiger vorgehen, versuchen, die Stärke ihrer Gegner einzuschätzen und dann geeignete Maßnahmen ergreifen. Wenn sie aber alle benötigten Informationen beisammen haben, werden sie ohne Skrupel vorgehen und versuchen, die Helden zu ermorden.

Realismus und Simulationismus

Da konsequent gespielte Meuchler oder Schwarzmagier ohne weiteres in der Lage sind, eine ganze Heldengruppe auszulöschen, müssen Sie hier als Meister Vorsicht walten lassen. Ein Attentat mit tödlichem Gift sollte nie einen einzelnen Helden treffen; die Meuchler benötigen den Schutz der Nacht oder können es sich nicht erlauben, die Helden öffentlich anzugreifen; ein fehlgeschlagenes Attentat warnt die Helden vor und dergleichen mehr.

Wenn Sie ein 'realistisches' Vorgehen der *Blutigen Sieben* simulieren wollen, können Sie auch über deren Lebens- und Astralenergie sowie ihre verbrauchten Tränke, Elixiere und Gifte Buch führen.

Im Folgenden sind die einzelnen Stationen der Reise der Helden durch Almada mit dazu passenden Angriffen und Überfällen der *Blutigen Sieben*. Die Helden sollten in diesen Tagen nur knapp mit dem Leben davonkommen und mit letzter Kraft das rettende Punin erreichen.

Gefährliche Reise durch Almada (ab etwa 16. Rahja)

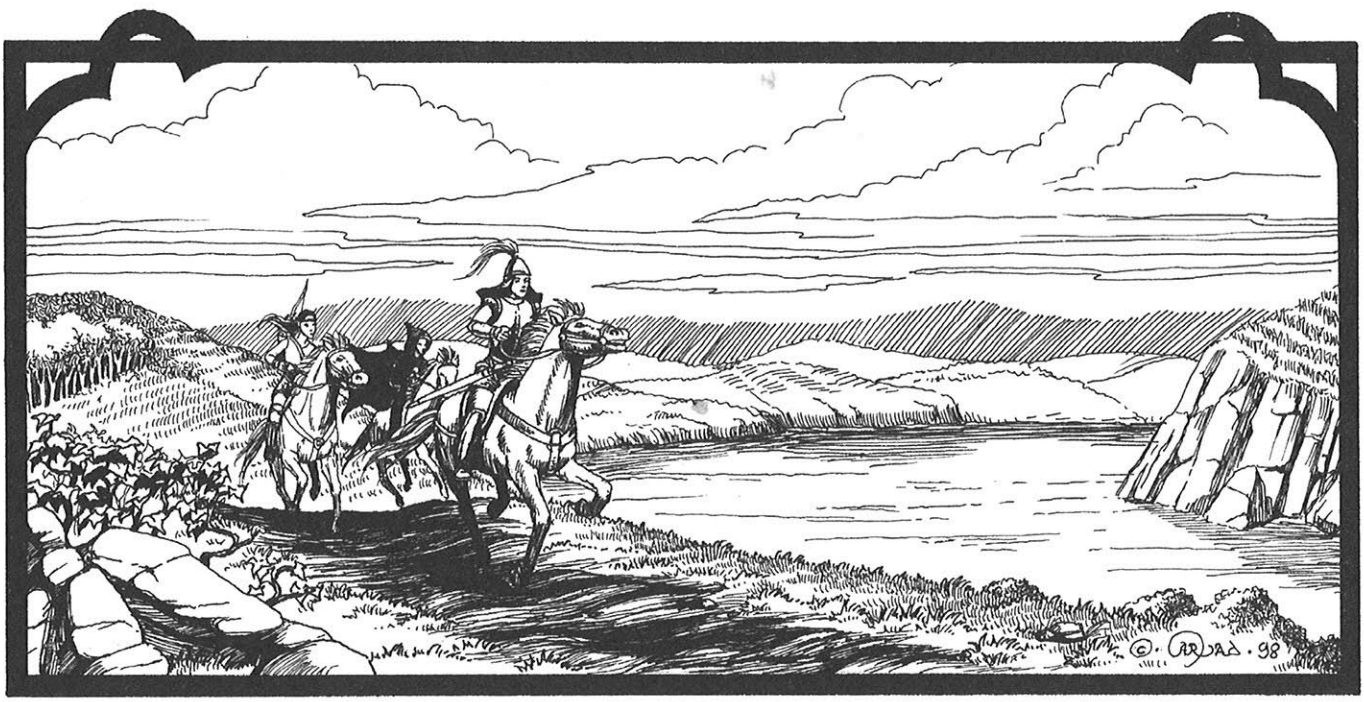
Es wird davon ausgegangen, dass die Helden Mitte Rahja 1020 BF wieder die Grenze zum Mittelreich überschreiten, dieses Mal auf der Spur Yasinthes Richtung Punin und dann weiter zum Raschtulswall. Bedenken Sie, dass es auch in Almada immer noch die Zeit der Weinfeste ist, in der es auf den Straßen und Plätzen – ähnlich wie im Lieblichen Feld – hoch hergeht, einmal davon abgesehen, dass Rahjaopfer kein 'offizieller' Teil der Feierlichkeiten sind.

Ab dem späten Nachmittag sind Straßen und Plätze in Städten und Dörfern voll mit Menschen, die, teilweise schon früh betrunken, teilweise maskiert, teilweise in Gruppen umherziehend und singend oder Paraden und Umzüge abhaltend, dem Wein huldigen.

Es ist schwierig, in den Herbergen ein Zimmer zu bekommen, aber der gute Ruf der Helden und das *Zweite Zeichen* sollten ermöglichen, dass die Helden nicht im Stall schlafen müssen.

Neusüderwacht

Auch bei der Ausreise aus dem Horasreich werden die Helden keine Schwierigkeiten haben, wenn sie ihre (wahrscheinlich mittlerweile



Gerüchte über Yasinthe und das Kind

Erkundigen sich die Helden auch in Almada über Yasinthe, ist diese – wie von Isora vorausgesagt – noch vielen in Erinnerung geblieben. Die wichtigsten Gerüchte sind:

- Das letzte Mal wurde sie vor etwa acht Jahren gesehen. Da war sie in Begleitung eines wunderschönen Knaben – oder war es doch ein Mädchen? – mit beunruhigend seelendurchdringendem Blick.
- Das Kind wird manchmal auch als "beunruhigend hübsch" beschrieben.
- Einige Dörfler wollen Yasinthe zum Schluss in Begleitung eines finsteren Leibwächters gesehen haben.
- In Then weiß man: "Yasinthe war vor etlichen Jahren mehrfach im Ort und ist jeweils im Phex-Tempel abgestiegen." Sie war meist in Begleitung eines schweigsamen, vernarbten Kriegers, der so gar nicht zu ihr gepasst habe, häufig auch in Begleitung eines wunderschönen Knaben.
- Der Phex-Geweihte von Then kann berichten – aber nur, wenn die Helden die Dringlichkeit ihrer Mission klarmachen (*Überzeugen-* oder CH-Probe) –, dass der Begleiter wohl ein Maraskaner war, wahrscheinlich ein Verwandter, und dass das Kind das Zeug zum Geweihten gehabt habe, das habe er gespürt.
- Seit damals hat sie niemand gesehen; sie ist aber mit Sicherheit in keinem der Dörfer am Wegesrand über den Yaquir gesetzt.

zusätzlichen) Passierscheine, ihren guten Ruf und das *Zweite Zeichen* einsetzen.

Die *Blutigen Sieben* ("Ein versprengter Söldnerhaufen, fragt mich nicht, unter wessen Banner.") hat man hier in der Nähe vor gut einer Woche einmal gesehen. Als die nächste Patrouille in die entsprechende Gegend kam, waren die Sieben jedoch bereits wieder weitergezogen, so dass von ihnen nur ein Eintrag im Dienstbuch bleibt.

Mindestens vier der *Blutigen Sieben* warten jedoch ganz in der Nähe und beobachten von einem Versteck aus die Straße, so dass ihnen die Helden schließlich auffallen. Von nun an werden sie die Helden aktiv verfolgen und nicht mehr von ihrer Fährte ablassen.

Brig-Lo (etwa 19. Rahja)

Der kleine Ort (165 Einwohner) besitzt ein Kavalleriefort, einen Boron-Tempel und einen neuen Viergötterschrein auf dem Schlachtfeld der *Zweiten Dämonenschlacht*; man kann in der Herberge *Sieg von Brig-Lo* unterkommen. In letzter Zeit sind wieder häufiger Geister auf dem Schlachtfeld gesehen worden. (Mirona ya Menario hat sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen ...)

Blutige Sieben: "Vor etwa zwei Wochen war hier ein Zauberer, wohl auf dem Rückweg von diesem großen Puniner Treffen. Er hat nach Leuten gefragt, die aussehen wie ihr und die wohl ins Horasische gezogen sind. Habt ihr ihn getroffen?" (Die Beschreibung des Zauberers könnte – mit Abstrichen – auf Torben Dergeler passen).

Auftakt: Die Armbrustattacke

Berosch hat sich auf einem Dach in der Nähe der Unterkunft der Helden auf die Lauer gelegt und wartet darauf, dass ein einzelner Held vor die Tür tritt oder ein Einzelzimmer bezieht. Sobald er freie Schussbahn hat (ein Schatten im Lichtschein eines Tavernenfensters oder hinter einem Ölpapierfenster reicht ihm), wird er einen Bolzen mit Schlafgift (Qualität D) auf den Weg bringen.

Gestehen Sie dem Helden eine beliebige Aktion von einer KR Dauer zu, bevor er in Tiefschlaf sinkt. Wenn der Held zusammenbricht, eilen auf einen Pfiff hin die anderen Schurken zu dem schlafenden Helden und versuchen, ihn in einen Sack zu stecken und zu einem schmerzhaften Verhör wegzuschaffen. Falls der Getroffene noch aufschreien konnte und die anderen Helden nun angestürmt kommen, ergreifen die *Blutigen Sieben* die Flucht; andernfalls erwartet den gefangenen Helden ein grausames Schicksal ...

Von Bactrim bis Jassafheim

Diese Dörfer und Kleinstädte am Yaquir können fast alle mit einem Fluss- bzw. Fährhafen aufwarten, haben ein bis vier Herbergen für Durchreisende und meist Tempel oder Schreine der Götter Efferd, Peraine und Rahja. Ihre Einwohner leben zumeist von Wein-, Obst-, Oliven- und Nußanbau sowie der Flussfischerei, außerdem gibt es zahlreiche, häufig recht gebildete und wohlhabende alteingesessene Handwerkerfamilien.

Blutige Sieben: Während des Rahjamondes haben mehrere Leute nach den Helden gefragt: ein Söldner mit Augenklappe, eine Frau mit einer Spinnennetz-Tätowierung im Gesicht, ein riesiger Thorwaler. Man hat die drei auch mit anderen Leuten zusammen in mehreren Schänken gesehen. Diese Leute waren eine ziemlich rüpelhafte Bande, die mehrfach Streit vom Zaun gebrochen hat – aber sie haben gut gezahlt.

All diese Orte sind für Überfälle der *Blutigen Sieben* geeignet:

Einzelaktion: Der Gestaltwandler

In einem beliebigen Ort entlang des Wegs, eventuell auch in einem Landgasthaus, hat *Torben Dergeler* vermittels eines IMPERSONA MASKENBILD die Gestalt des Wirts angenommen und versucht so, die Helden nach ihrem Woher und Wohin auszuhorchen und möglichst viele verwertbare Informationen aus ihnen herauszuholen.

Je nachdem, wieviel die Helden preisgeben, weiß er entweder genug und gibt die Helden damit 'zum Abschuss frei', oder er versucht es am nächsten Tag in einer neuen Maske – als Bettler, reisender Händler oder gar Geweihter – erneut ...

Der Gestaltwandler lässt sich eventuell enttarnen, indem man ihn auf die jeweilige nähere Umgebung und die Bewohner des Dorfs anspricht (Dergeler hat hier nur lückenhafte Kenntnisse, kennt keine Namen und spricht demzufolge nur von 'dem Schulzen' oder 'der Geweihten'). Außerdem ist er bisweilen für denjenigen, den er verkörpert, etwas *zu gut* informiert ...

Der betroffene Wirt / Bettler / Geweihte ist entweder tot oder kann von den Helden gefesselt und geknebelt im Weinkeller / im Straßengraben / in der Reliquienkammer gefunden werden.

Einzelaktion: Ein Dolch im Dunkeln

Dieser Anschlag soll dazu dienen, einen Helden zu töten oder zumindest zu schwächen, und sollte gegen einen einzelnes Opfer gehen, von dem sich die Sieben entweder keine verwertbaren Informationen erhoffen (sein Tod aber eine deutliche Schwächung der Heldengruppe bedeuten würde) oder gegen den aktuellen Träger der *Rohalskappe*. *Laraanya Schwarzklinge* wartet entweder am Rande einer Menschenmenge auf einem Weinfest oder wirft sich gar einem Helden an den Hals, um ihn zu verführen und auf dem Weg zum Stelldichein zu erstechen. Alternativ – und spektakulär! – könnte sie auch mittels SPINNENLAUF unter einem Dach oder an einer hohen Zimmerdecke hängen ...

Ihr Dolch ist auf jeden Fall mit Kukris vergiftet, weswegen die Kameraden des betroffenen Helden in der Nähe sein sollten, denn das Gift der Mirhamer Seidenliane wirkt verflucht schnell. Laraanya wird nach dem Anschlag sofort ihr Heil in der Flucht suchen.

Ein unterbrochenes Weinfest

Diese 'Großaktion' von *Mirona ya Menario* soll die Heldengruppe insgesamt so sehr schwächen, dass die *Blutigen Sieben* in der kommenden Nacht oder am Folgetag einen der Helden zum Verhör 'herauspicken' oder, wenn sie bereits alle benötigten Informationen beisammen haben, zum Abschlussgefecht übergehen können.

Während die Helden auf einem abendlichen Weinfest versuchen, Informationen über Yasinthe und das Kind einzuholen, erhebt die Nekromantin, gesichert von *Haakon Hasgarsson*, auf dem Boronanger ein halbes Dutzend Leichen vermittels einer Nephazz-Beschwörung zum Unleben und gibt ihnen den Befehl, die Helden zu attackieren.

Wenn die Leichen (*Lebende Leichname* und *Skelette*; Werte siehe Seite 152) auf dem Weinfest auftauchen, bricht natürlich eine Panik aus. Die Untoten sind zwar keine echten Gegner für die Helden, aber wenn diese gleichzeitig verhindern müssen, dass sich die Besucher des Festes tottrampeln, und wenn ein Armbrustschütze mit guter Nachtsicht auf einem nahen Dach auf der Lauer liegt und ein Zauberer aus dem Schutz der Menge einen FULMINICTUS wirft, sieht die Sache schon anders aus ...

Sobald sie entdeckt werden, versuchen die *Blutigen Sieben* sofort, sich abzusetzen, um keine eigenen Verluste zu riskieren.

Cumrat

Die Baustelle der fast fertigen Kaiserpfalz in der Baronie Imrah beherbergt immer noch mehr als 1.000 Handwerker und Tagelöhner. Die Kaiserpfalz wird wohl Ende des Jahres 28 Hal (1021 BF) bezugsfertig sein, wenn nicht alle Leute plötzlich an die tobrische Front eingezogen werden.

Blutige Sieben: Ein zwergischer Mechanikus mit seltsam dunkler Hautfarbe hat sich vor etwa drei Wochen nach den Helden erkundigt. Er war in Begleitung von einem halben Dutzend anderer Leute, die aber in der Entfernung auf ihren Pferden gewartet haben.

Then

Der Ort am Yaquirstieg, dessen etwa 400 Einwohner in erster Linie vom Geschäft mit den Durchreisenden leben, ist vor allem wegen seiner Fährstation von Bedeutung, da hier Reisende, die sich über den Raschtulspass wagen wollen, den Yaquir überqueren. In Then gibt es zwei große Herbergen (eine davon eine regelrechte Karawanserei), je einen kleinen Travia-, Efferd- und Phex-Tempel (letzterer mit Wechselstube) und einen Krämerladen für allerlei Ausrüstungsgegenstände. Die Gezeichneten sind im Ort wahrscheinlich bereits bekannt – zumindest einmal haben sie hier vor einem Jahr den Yaquir überschritten (siehe **MdD 41**).

Blutige Sieben: Vor etwas mehr als drei Wochen hat hier ein grimmig dreinblickender, dunkelhäutiger Zwerg nach den Helden gefragt. Der Zwerg war in Begleitung von einem halben Dutzend anderer seltsamer Gestalten: "Kopfgeldjäger, würd ich meinen – im Vertrauen, habt ihr was ausgefressen?"

Falls die Helden hier übernachten, bietet die Karawanserei mit ihrem bunten Gästegemisch natürlich einen idealen Hintergrund für einen weiteren Überfall der *Blutigen Sieben*. Ansonsten warten sie außerhalb der Stadt – inzwischen in dem Wissen, dass die Helden bald weiter in den Raschtulswall reisen werden ...

Zurück in Punin (22. Rahja)

Wir gehen davon aus, dass die Helden am 22. Rahja 1020 wieder in Punin eintreffen, wo sich der Konvent natürlich weiterhin mit verschiedenen Themen, jedoch vor allem gildenpolitischen Fragen befasst hat. Wichtigstes Anliegen war, da man auf die Ergebnisse der Untersuchungen der Helden wartete, weiterhin *Tarlisin von Borbras* scheinbarer Mord an seinem Hauptankläger Nostrianus Eisenkober.

Atherion lebt!

Der Schwarzmagier ist am Kloster der Feueranbeter *Tarf El'Hazaqur Mor* mitnichten zu Tode gekommen, ja nicht einmal attackiert worden. Er hat sich am 21. Rahja in Punin zurückgemeldet und sich, nachdem er sich über die Beratungen zum Thema 'Satinav' und die Suche der Helden informiert hat, sofort wieder nach Fasar begeben, um selbst Informationen einzuholen.

Wenn die Helden bis jetzt noch keine Vermutung haben, wo sich Yasinthe und das Kind aufhalten, können Sie einflechten, dass Atherion, der sich ja der 'rahjagefälligen' Magie verschrieben hat, Yasinthe offensichtlich persönlich kennt und sich mehrfach mit ihr getroffen hat. Da diese Besuche in geringem zeitlichen Abstand stattfanden, muss Yasinthe irgendwo in der Nähe von Fasar zu finden sein – und damit wäre das *Konzil der Elementaren Gewalten* als Zufluchtsort deutlich möglich.

Ziel: Drakonia

Die Helden sollten spätestens mit ihrer Ankunft in Punin wissen, wo sich Yasinthe und das Kind befinden: Im *Konzil der Elementaren Gewalten* in Drakonia im Raschtulswall. Aus der Einladung der Konzilsmagier (siehe Seite 161) kennen die Helden bereits auch die Wegbeschreibung.

Eine Nacht der Ruhe ist alles, was sich die Helden jetzt gönnen sollten. Die Zeit drängt – und die Helden drängt es zur Zeit ...

In Gazetten und Periodika

Die folgenden Artikel und Berichte sind die letzten, die die Helden vor ihrem Aufbruch nach Drakonia noch erhalten werden. Sie können diese Berichte der Gruppe aber auch durch öffentliche Bekanntmachungen oder im Dialog mit Meisterpersonen mitteilen.

Weitere erbitterte Gefechte in Tobrien

Vallusa/Perricum. Noch immer toben in den Ostprovinzen schwere Kämpfe, doch scheint es, dass der Schwarzen Flut mittlerweile Einhalt geboten sei. Ein Bericht von Yangold di Lazar.

Dem Reichsheer unter Führung Seiner Majestät und Ihrer Erhabenheit ist es gelungen, die Diener des Sphärenschänders in der nördlichen Grafschaft Tobimora mehrfach zum Gefecht zu stellen, wobei viele Reckinnen und Helden neuen Ruhm auf ihre Fahnen geheftet haben. Auf diese Art und Weise – einer beweglichen Heerführung – ist es gelungen, das Hauptkontingent des Feindes von den in Reorganisation befindlichen tobrischen Truppen abzuziehen und zu binden, damit die Verteidiger der Mark Drachenstein die nötige Zeit für die Errichtung von Wehranlagen erhalten.

In Darpatien haben sich die Unsrigen zu gemischten Bannern zusammengefunden, die sich in den besser zu verteidigenden Vorbergen der Trollzacken festgesetzt haben, um von dort aus dem Schwarzen Feind mit Phexens List und Rondras Mut erbitterten Widerstand entgegenzusetzen. Die heldenhaft zur Unterstützung angerückten Albernier haben sich mittlerweile – da sich Kavallerie-Aktionen ob der magischen Fertigkeiten des Gegners als äußerst riskant erwiesen haben – auf den Fußkampf verlegt und sich zu Teilen den Darpatiern angeschlossen, zu anderen Teilen unter den Oberbefehlt Ihrer Erlaucht-Eminenz Gwidûhenna zu Beilunk gestellt. Dem Feind ist es gelungen, die Mauer in der Trollpforte endgültig in seinen Besitz zu bringen, jedoch deuten umfangreiche Bauarbeiten darauf hin, dass die Schwarzen Horden dort zu verharren gedenken.

(**Aventurischer Bote**, Rahja 1020 BF)

Hintergrund: Durch diesen Bericht sehen die Helden, dass auch ohne sie der Kampf in Tobrien fortgesetzt wird und sie sich so zumindest etwas beruhigt auf ihre Reise nach Drakonia konzentrieren können.

Tarlisins Prozess

Zeittafel

23. Ingerimm 1020: Der Prozess gegen Tarlisin von Borbra beginnt. In der Nacht wird Hauptankläger Nostrianus Eisenkober von seiner Schülerin Alvina Viburnian-Crassula ermordet, die den Mordmittels eines MEMORABIA FALSIFIR Tarlisin anlastet. Eisenkober hatte angekündigt, am nächsten Tag belastendes Material gegen Tarlisin, darunter den *Sphärenschlüssel*, vorzulegen.

24. Ingerimm 1020: Tarlisin von Borbra wird verhaftet und gesteht seine Schuld. Er wird zur Verwahrung bis zum Prozess ins Gefängnis nach Al'Muktur gebracht.

26. Ingerimm 1020: Tarlisins Diener Halef Okharim gelingt es, zu Tarlisin zu gelangen, um ihn zu heilen und ihm zu versichern, das Komplott aufzuklären.

20. Rahja 1020: Halef begibt sich in Punin zu seinem Onkel Khadil Okharim, um eine Audienz bei Olorand von Gareth-Rothenfels zu bekommen.

23. Rahja 1020: Olorand und Halef machen sich von Punin auf nach Al'Muktur.

24. Rahja 1020: Olorand untersucht in Al'Muktur Tarlisin und stellt fest, dass dieser unter einem MEMORABIA FALSIFIR steht.

25. Rahja 1020: Alvina Viburnian-Crassula erfährt, dass Olorand den Schwindel aufgedeckt hat und vergiftet ihn in Punin mit der Schlafkrankheit. Halef wird Zeuge und selbst vergiftet.

26. Rahja 1020: Halef erwacht, da seine Vergiftung nur schwach war. Dank seiner Mithilfe kann Elcarna von Hohenstein bei Olorand die Schlafkrankheit diagnostizieren.

1. Praios 1021: Olorand erwacht aus seinem Koma – und hat die Schlafkrankheit überwunden. Noch im Krankenbett verfasst er einen Bericht über Tarlisins Verzauberung.

2. Praios 1021: Auf Veranlassung von Alvina wird Tarlisin von Söldnern in Verkleidung der *Pfeile des Lichts* aus Al'Muktur geholt. Sie sollen ihn umbringen, doch dem Magier gelingt die Flucht.

4. Praios 1021: Tarlisin wird in Punin von den *Pfeilen des Lichts* aufgegriffen. Der Prozess wird noch am gleichen Tag fortgesetzt, doch Alvina Viburnian-Crassula wird enttarnt und öffnet den *Sphärenschlüssel*, der sich als Fälschung entpuppt und einen mächtigen Quitslinga freilässt, der im Gerichtssaal wütet. Alvina kann mit dem Rohalsstab der Wächter Rohals entkommen, während der Dämon von Belizeth Dschelefsunni und Tarlisin gemeinsam exorziert werden kann.

5. Praios 1021: Tarlisin wird wegen mehrerer Gildenvergehen verurteilt, sich zur Klärung seines Geisteszustands in die Schule der Austreibung nach Perricum zu begeben, zudem verliert er seine Ämter im ODL. Außerdem muss er sich weiterhin auf die Suche nach dem *Desiderat* begeben (den genauen Wortlaut des Urteils finden Sie nachstehend).

15. Rondra 1021: Olorand von Gareth-Rothenfels bestätigt Tarlisins Glaubwürdigkeit nach einmonatigem Aufenthalt an der Akademie Perricum und entlässt ihn aus der Untersuchung.

Das Urteil

»Im Namen der Großen Grauen Gilde des Geistes ergeht, nach Ratschluss auch der Angehörigen aller Gilden, gegen den Angeklagten Tarlisin von Borbra folgender Urteilsspruch: Wenn man den Ausführungen des Angeklagten Glauben schenken darf, dienten alle ihm zur Last gelegten Taten einzig und allein der Beschaffung des so genannten 'Desiderats', mit dessen Hilfe er die Untaten des Sphärenschänders bekämpfen wolle.

Wenn der Angeklagte also ein derart erklärter Feind des Dämonenmeisters ist und aufgrund seiner besonderen Verbindung zu diesem als einziger in der Lage ist, jenes 'Desiderat' aufzufinden, erscheint es der Gilde angemessen, dass Magister Tarlisin eben dieses aufzuspüren und der rechtmäßigen Vertretung der Gildenleitung zur näheren *examinatio* zu übergeben hat.

Um die Natur jener Verbindung zu klären, hat sich der Angeklagte unverzüglich zu einer Untersuchung in die Schule der Austreibung nach Perricum zu begeben, wo sein Geisteszustand nach den Regularien der Akademie auf eventuell vorliegende Besessenheiten zu prüfen ist.

Damit der Angeklagte sich dieser Aufgabe mit allem Eifer widmet, verhängen wir seine *disvocatio* bis zur vollständigen Erfüllung des Werkes; sein Stab *Ferruginion* verbleibt in Punin. Sollte sich der Angeklagte weigern, dem Urteil in allen Punkten Folge zu leisten, so sei über ihn die *disliberatio* und die *expurgico* verhängt. Der *Ordo Defensores Lecturiae* ist hiermit bei Androhung der *irregulatio* angehalten, die *disvocatio* auch auf alle die gesamte Gildengemeinschaft betreffende Ordensämter auszudehnen.«

Die Meinungen zu diesem Urteil sind erwartungsgemäß geteilt, auch wenn es von allen in dieser Form akzeptiert wird.

- Der Orden der Wächter Rohals, aber auch Gildenfremde wie die Draconiter und Golgariten hätten es natürlich gerne schärfer gesehen.
- Seine völlige Geständigkeit in allen Anklagepunkten (was allerdings ob seiner teilweisen Amnesie wenig Licht in die Vorfälle bringt) und seine offene Verteidigungsrede (er war immerhin bereit, sich notfalls auch der Folter zu stellen) haben sicherlich einiges dazu getan, das Urteil so milde ausfallen zu lassen.
- Es ist davon auszugehen, dass er die ihm gestellte, oft als fast aussichtslos bezeichnete Queste ohnehin nicht erfüllen oder auch nur überleben wird. Dass er weder aus den Gildenbibliotheken ausgeschlossen noch seines Magierstandes beraubt wurde, ist so zu werten, dass diese Maßnahmen zu Beginn einer lebensgefährlichen Suche zu unverblümt gezeigt hätten, dass ihm eher der Tod als der Erfolg gewünscht würde.
- Tarlisin ist praktisch sofort nach Verhängung des Urteils in Richtung Perricum aufgebrochen.

Helme Haffax doch kein Verräter?

Perricum/Khunchom. Ein beunruhigendes Gerücht kursiert unter den nach dem Verrat des Fürstmarschalls aus Maraskan Geflüchteten. Demnach habe nicht Helme Haffax die Inselprovinz dem Banner des verfluchten Bethaniers zugeführt, sondern ein anderer, der an die Stelle des einstigen Fürstmarschalls getreten sei und sich als er ausgegeben habe. Begründet wird dieser Verdacht mit Helme Haffax' Erscheinungsbild.

Schon bald nach seiner Erhebung rühmten Besucher des abtrünnigen Fürstmarschalls seine gestiegene Tatkraft und wie gut ihm doch das Tuzaker Klima bekomme. Die derzeitigen Gerüchte gehen jedoch weiter. Sie besagen, dass Helme Haffax in den Wochen vor seinem Verrat nicht nur gesünder und jünger gewirkt habe, sondern auch tatsächlich gewesen sei, als habe er auf geheimnisvolle Weise die Last seiner Jahre abgestreift, ja, einige Tage vor dem Abfall Maraskans habe man ihn glatt für einen Sohn oder Neffen seinerselbst halten können!

Der Mann, der den abscheulichen Verrat beging, könne unmöglich der wirkliche Helme Haffax gewesen sein, sondern müsse ein Doppelgänger oder ein gestaltwandlerisches Wesen der Niederhöllen sein!

(**Aventurischer Bote**, Rahja 1020 BF)

Hintergrund: Mit diesem Artikel werden die Helden zunächst verunsichert, ob Helme Haffax ein Verräter ist. Gleichsam mehren sich hier aber auch erste Hinweise auf das Geschenk, das Helme Haffax für seine Dienste von Borbarad erhielt ...

Gräfin Thesia von Ilmenstein vernichtend geschlagen!

Die Schlacht von *Ochs und Eiche*

Erschütternde Nachrichten erreichten uns aus dem Bornland, wo (der Bote berichtete) die Gräfin von Ilmenstein im Geleit ihrer treuen Gefolgsleute zu Felde gezogen war, um den ruchlosen Notmärker Rondras Zorn spüren zu lassen.

Noch ist uns nichts Genaues darüber bekannt, was sich in den fernen, schneebedeckten Weiten Seweriens ereignet hat, doch eines ist gewiss: An die Stelle des reinigenden, göttingefälligen Strafgerichts trat ein grässliches Blutbad, ein Gemetzel, bei dem mehr Menschen das Leben ließen als in irgendeiner anderen Schlacht in den Grenzen des Bornlandes.

Schon bei dem Marsch der Ilmensteiner quer durch Sewerien, in den Monden Firun und Tsa, forderten Hunger und Firuns Grimm ihren Tribut: Gut den sechsten Teil ihrer Leute musste die tapfere Gräfin von Ilmenstein, Berichten zufolge, zurücklassen, lange bevor man den Feind auch nur zu Gesicht bekam.

Bei der Schenke *Ochs und Eiche* im Notmärkischen, so die Kunde, gelang es ihr schließlich, die feindlichen Horden zu stellen – und was dann passierte, darüber kursieren die wildesten Gerüchte. Von Verrat ist die Rede, von einem halben Tausend (!) feindlicher Kämpfer, dem die erschöpfte, entmutigte Schar der Ilmensteiner mit einem Mal gegenüberstand, von Schrecken, die zu begreifen des Menschen Verstand übersteigen und die doch, soviel ist gewiss, alles lästern, was uns heilig ist. Weit über die Hälfte der furchtlosen Streiter, die die schöne Gräfin um sich scharte, sollen nie mehr heimgekehrt sein und mit ihrem Blut das schneeweiße Schlachtfeld getränkt haben.

(**Aventurischer Bote**, Rahja 1020 BF)

Hintergrund: Die Helden erfahren nicht nur vom (vorläufigen) Scheitern des Widerstands im Bornland, sondern erhalten auch einen ersten Einblick darauf, was sie bei der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* (siehe **Mächte des Schicksals**) erwarten wird. Zudem bleibt das Schicksal Thesias als Identifikations- und Hoffnungsfigur ungewiss. Die Zeit drängt in jedem Fall.

Weitere Berichte

Weitere relevante Artikel aus dem **AB 69** sind:

- der Bericht über den Tobrischen Kronrat zu Perainefurten im Phex 1020, bei dem auch die Helden anwesend waren (siehe Seite 158 und im **AB 69**, S. 1–5)
- der Bericht über das *Zwölfgöttliche Konzil wider die Finsternis* in Perainefurten im Phex 1020, bei dem auch die Helden anwesend waren (siehe Seite 157 in diesem Band und im **AB 69**, S. 5)
- der Bericht über den Frieden von Oberfels (S. 6)
- der Artikel über einen gefährlichen Sphärenriss im Lowanger Stadtmuseum (S. 8)
- die Berichte über den Puniner Magierkonvent im *Salamander*
- die Ausrufung Prinz Mulzibers zum König von Maraskan (S. 23)

Kapitel IV: Das Dach der Welt

Zweck und Stimmung der Szenen:

Die Spieler sollten inzwischen in erwartungsvolle Hochstimmung versetzt sein! Dieses abschließende Kapitel soll den Ruhepol bilden, von dem aus die Helden zum Entscheidungskampf in der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* und dem finalen Band **Mächte des Schicksals** stürmen können. Dafür haben sie gekämpft und gelitten. Hier liegt alles, was ihnen wertvoll ist. Synthese, Harmonie, Herzstück, Zentrum eines Schicksalsgeflechts, Angelpunkt, Weltenachse, zusammengefunden! – das sind die Ausdrücke, um die sich die folgenden Szenen drehen.

Atmosphäre und Musik: Als musikalische Eröffnung bietet sich *Also sprach Zarathustra* von Richard Strauß (bekannt aus dem Film *2001 – Odyssee im Weltraum*) an. Zur Untermalung des Aufenthaltes greifen Sie auf mystische Instrumentalmusik zurück, zum Beispiel von *Enigma* oder fernöstliche Meditationsmusik. Den Angriff von Borbarads Dämonen auf das Lichtvogel-Ritual und die Entdeckungen in den Gewölben können Sie auch durch bedrohlichere Filmmusik abheben.

Reisevorbereitungen und Aufbruch

Der weitere Weg der Helden ist nun eindeutig: Es geht in den Raschtulswall, das zweithöchste Gebirge Aventuriens, und ins sagenumwobene *Konzil der Elementaren Gewalten von Drakonia*.

Lassen Sie die Helden ihre zunehmende Verantwortung und den Zeitdruck der vergangenen und zukünftigen Ereignisse spüren: Aus Tobrien wurden sie zum Allaventurischen Konvent nach Punin gerufen, haben eilige Nachforschungen im Lieblichen Feld unternommen und müssen sich nun wieder beeilen, um der Einladung nach Drakonia zu folgen und rechtzeitig – möglichst vor den Namenlosen Tagen – das Konzil zu erreichen – und die *Zwölfgöttertjoste* wird bereits in anderthalb Monaten abgehalten. Insbesondere das *Zweite Zeichen* wird (unabhängig von Loyalität) zu mahnen beginnen.

Auch die Spieler sollen nicht die Sicherheit haben, dass diese Termine zur Kampagne gehören und sich schön der Reihe nach präsentieren. Das Wort *Zeit* soll sich zusehends im Kopf der Helden verfestigen. Es hat so viel Zeit gekostet, Borbarads Wiederkehr zu entdecken und Aventurien begreiflich zu machen. Und jetzt, so scheint es, bleibt zu wenig, um den Dämonenmeister aufzuhalten ...

Vorbereitungen

- Wenn man so weit hinaufsteigt, kommt man Praios bedenklich nahe: Gegen die sengende Hitze helfen Öl, Schmalz oder Talg jeder Art (Experten nehmen Walsachnussöl), dick auf die Haut aufgetragen und regelmäßig erneuert. Man kann auch einen Gebirgsbock schießen und

20 Stein Fett auslassen. Ebenso wichtig ist ein Kopfschutz, zumindest ein Tuch. Gegen die blendende Helligkeit benützen die Nivesen Brillen aus Bein oder Rinde mit schmalen Schlitzen darin.

● Erlauben Sie eine Probe auf *Wildnisleben* oder auch *Klettern (Bergsteigen)* für einige grundsätzliche Vorsichtmaßnahmen. Gebirgskundige Charaktere erhalten einen Bonus von 4 Punkten. Hier können sich so exotische Heldentypen wie Ferkinas, Trollzacker und Anoihas profilieren. Möglicherweise sind auch Helden dabei, die Erfahrung mit echter Bergsteigerei haben (bislang wurde allerdings kein Abenteuer mit einem vergleichbaren Aufstieg veröffentlicht).

● Ihre Pferde wird die Gruppe auf diesem Weg früher oder später zurücklassen müssen, und es ist gar nicht so einfach, eine angemessene Lösung für Magiershadifs oder Tralloper Riesen zu finden, die sich nicht einfach in die Obhut von Fremden geben lassen. Das Sinnvollste ist, die Tiere zum *Heiligtum am Schlund* zu schicken – dem einzigen Ort, den die Gruppe in den nächsten Wochen sicher ansteuern will. (Für die Dramaturgie ist dieser Kniff entscheidend, sonst stehen die Helden im Abenteuer **Siebenstreich**, das viel Beweglichkeit und Kampfkraft verlangt, ohne ihre eigenen Reittiere da.) Die Spieler sollen hier durchaus an einem Problem knabbern. Natürlich gibt es in Almada genug Ritterehre und Pferdekenntnis, um so eine Überführung zu ermöglichen. Allerdings sind befreundete Edelleute, bezahlte Viehtreiber oder frisch angeworbene Knappen nicht halb so sinnvoll wie ein Besuch bei den Beilunker Reitern.

● Die Helden können für den Aufstieg in den Raschtulswall natürlich in Punin Maultiere oder Esel mieten, um ihre Lasten zu transportieren – was sich auf die Geschwindigkeit deutlich förderlich auswirkt.

● Optional können Sie die Hexe *Morena*, die Tochter Luzelins, kurz vor Abreise an die Helden herantreten lassen: Sie befindet sich ebenfalls auf dem Weg nach Drakonia und wäre erfreut, zusammen mit den Gezeichneten zum Konzil zu reisen.

Der Reiseweg

Wir gehen davon aus, dass die Helden zu Fuß oder zu Pferd den kürzesten Weg zum *Konzil der Elementaren Gewalten* nehmen werden: durch das Bosquirtal aufwärts in den unwirtlichen Raschtulswall. Als Abreisedatum aus Punin sei der **23. Rahja 1020 BF** empfohlen.

Der Weg führt zunächst über die Yaquirbrücke bei Punin, dann über Schlangentodt nach Wildenfest und weiter östlich vorbei an Selaque. Sie können die Reise der Helden in den Raschtulswall grob auf der Karte verfolgen, die der Spielhilfe **Land der Ersten Sonne** beiliegt, oder auf den Karten *Die Wüste Khom und Mhanadistan* und *Garetien, Darpatien und nördliches Aranien* aus den Publikationen **Das Aventurische Kartenwerk 1: Südaventurien** und **2: Mittelaventurien**.

Anreise durch die Luft

Ihre Heldengruppe könnte nach so vielen bestandenen Abenteuern auf dem Rücken von Dschinnen oder gar Drachen nach Drakonia gelangen wollen und auch die entsprechenden Ressourcen besitzen (Hexenbesen, Fliegende Teppiche oder Adlergewänder transportieren ja nicht die ganze Gruppe, sollten also keinen Geschwindigkeitsvorteil ergeben).

Prinzipiell spricht nichts gegen einen solchen stilvollen Anflug. Sie als Spielleiter können die folgenden Vorlesetexte entsprechend in eine Luftaussicht abwandeln und den Reiseweg damit gebührend hervorheben. Tipps dazu, wie sie den Showdown mit den *Blutigen Sieben* trotzdem stattfinden lassen können, obwohl die Verfolger der Spur der Helden nicht allesamt folgen können, finden Sie im entsprechenden Abschnitt **Blutige Schatten** auf Seite 225.

Durch Bosquirien (23. Rahja)

Bosquirien, also die östlichen Baronien der Grafschaft Ragath, hat mit dem 'lieblichen' Almada nur noch wenig gemein, sobald man sich auch nur wenige Meilen vom Yaquir entfernt. Die schroffen, dicht bewaldeten Vorgebirge des Raschtulswalls bieten kaum Weg und Steg, die Bevölkerung gilt als mürrisch und humorlos, und das Wetter ist hier so launisch wie Efferd selbst. Wetterstürze, abendliche Gewitter und damit einhergehende reißende Wildbäche, Bergrutsche und vom Blitz gespaltene Bäume sind an der Tagesordnung.

Außerdem hat sich der ehemalige Lehnsherr von Schrotenstein, der Graumagier *Rakolus von Schrotenstein*, vor einem dreiviertel Jahr mit dem Dämonenmeister verbündet (und danach die Flucht ins Tobrische angetreten), weswegen hier die Furcht vor jenseitigen Schreckgestalten allgegenwärtig ist. (Die Hintergründe und Folgen können Sie im **AB 67** nachlesen, Allgemeines zu Land und Leuten des östlichen Almadas in **Das Königreich Almada**.)

Wildenfest

Wir gehen davon aus, dass die Helden am 23. Rahja 1020 BF abends in Wildenfest eintreffen. Der Weiler in der Baronie Schrotenstein ist ein unbedeutendes Nest von 280 Einwohnern, dessen 'Sehenswürdigkeiten' mit einem Peraine-Tempel, der Herberge *Dythlindes Kelch* und einem massiven Wehrturm (der sich Grenzfeste schimpft) bereits vollständig genannt sind. Hier können die Helden folgendes erfahren:

● **Yasinthe:** Yasinthe wurde vor etwa acht Jahren hier mit dem Kind und einem finsteren Kerl gesehen. Die drei sind dann wohl weiter bosquiraufwärts gezogen. Wissen die Götter, was sie da wollten. Sie hatten nur Marschgepäck dabei, sahen also nicht so aus, als wollten sie da oben einen Haushalt gründen.

● **Blutige Sieben:** "Ein grummliger Zwerg mit einer riesigen Armbrust? Ein Thorwaler? Eine schlanke Frau mit Spinnentätowierung? Nie gesehen." Momentan haben die Helden einen knappen Vorsprung vor den *Blutigen Sieben* (oder deren Rest), die mittlerweile beschlossen haben, die Heldengruppe in der bosquirischen Wildnis zu stellen und alle bis auf eine Person niederzumachen. In Wildenfest ist also mit keinen Problemen zu rechnen.

● **Rakolus von Schrotenstein:** Im Dorf hätte kein Mensch gedacht, dass der Herr Baron, na ja, ein Sonderling war er ja schon immer, aber dass er so ein Schurke gewesen ist. Aber wenn's der Herr Kaiser und der Herr Lichtbote so sagen ...

● **Sonstiges:** Zur Zeit ist auch Wildenfest noch von der Loyalistisch-Almadanischen Wehr (siehe unten) besetzt, die sich im Turm eingerichtet haben. Momentan sind sie aber auf Ausritt. Seit sie den Herrn Rakolus von Schrotenstein fortgejagt haben, geht's in den Wäldern nördlich von Wildenfest um. Aber bei Schrotenstein selbst soll es noch viel schlimmer sein.

An der Grenze nach Selaque (24. Rahja)

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Von Wildenfest aus geht der Ritt am Morgen des 24. Rahja weiter den Bosquir aufwärts, nun jedoch hat sich die Straße in einen besseren Karrenweg gewandelt, und die mit Schwarzpappeln, Zypressen und Steineichen bestandenen Hügel, die das Bett des Bosquir einrahmen, sind auch bereits deutlich näher zusammengerückt. Tagsüber weht noch ein warmer Wind aus dem Yaquirtal herauf, während es nachts, wenn die Luft von den eisigen Höhen des Raschtulswalls herabfällt, bereits empfindlich kalt werden kann.

Am Nachmittag werden die Helden von einer Dutzendschaft verwegener Gestalten aufgehalten, die sich unter almadanischer Landesfahne wie Lehnsherren aufspielen und dreisten Zoll verlangen (wofür sie langwierig das Gepäck der Helden untersuchen wollen). Es handelt sich um Kämpferinnen und Kämpfer der *Loyalistisch Almadanischen Wehr*, eines Schutzbundes almadanischer Adliger, der, nachdem Baron Rakolus von Schrotenstein zu Borbarad übergelaufen war, die Baronie Schrotenstein und – höchst widerrechtlich – das kaiserliche Lehen Selaque besetzte. (Ebenfalls nachzulesen im **AB 67** und folgende.)

Der scharfe Befehl eines Geweihten, ein geschickt platzierter Zauberspruch oder eine unverhohlene Drohung des Gruppen-Barbaren sollte die baldige Weiterreise jedoch ermöglichen, ohne dass es zu einem Gemetzel an den schlecht ausgerüsteten Almadanern kommt.

Die Quellen des Bosquir (24. bis 26. Rahja)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Und weiter den Bosquir hinauf. Längst ist aus dem Karrenweg ein Pfad geworden, der sich an dem Wildbach entlang durch ein schmales, dicht bewaldetes Tal schlängelt, dessen prägende Vegetation nunmehr Zirbelkiefern, Föhren und Lärchen sind, aus denen bisweilen noch eine trotzige Eiche herausragt.
Auf einer schwankenden Hängebrücke wechselt ihr auf die andere Seite der Klamm, durch die der Bosquir nunmehr fließt. Auf den blühenden, aber kargen Grasflecken oberhalb der Baumgrenze könnt ihr die Ziegen und Schafe, zuweilen auch Esel der Bergbauern erkennen; in einigen, etwas breiteren Seitentälern auch Rashduler Drehhörner, die blauschwarzen, halbwilden Rinder mit den mächtigen Hörnern.
Bisweilen kommt ihr an einem Steinbruch vorbei, wo ausgemergelte Männer und Frauen von Hand Steine für die Straßen des Kaisers zerklopfen, während ihre Kinder sie weiter zerstückeln und in Eselkörben stapeln. Schließlich gelangt ihr an die Quelle des Bosquir, oder besser: die Quellen, denn von drei Seiten strömen hier Wildbäche über fünfzehn Schritt hohe Klippen in einen klaren Teich, aus dem dann, ebenfalls über eine ein Dutzend Schritt hohe Stufe, der Bosquir austritt.
Der Pfad windet sich in Serpentinen die Felswände hinauf, um schließlich in einem gut eine Meile breiten, mit saftigem Gras bedeckten Tal zu münden, in dessen Mitte einer der drei Quellbäche des Bosquir plätschert. Hier oben spürt ihr auch wieder den Beleman, der von Westen regenschwer gegen das Gebirge anstürmt und die Gipfel mit bleiernen Wolken umkränzt. Im Osten erhebt sich eine graue Mauer mit weißen Zinnen, gefolgt von einer weiteren, höheren. Und irgendwo dahinter ragt ein einzelner Gipfel in die Wolken – der *Djer Tulam*, der höchste Berg Aventuriens.

Die Helden erreichen die Quelle des Bosquir wahrscheinlich am Nachmittag des 26. Rahja, das heißt, sie mussten bereits zweimal in der Wildnis kampieren. Da die Hauptbedrohung der Helden von den *Blutigen Sieben* ausgehen soll, können Sie hier gut und gerne auf wilde Tiere oder Ferkina-Überfälle verzichten. Machen Sie den Helden jedoch klar, dass sie sich von nun ab wieder in der Wildnis befinden – und das im Herzen des Kontinents.

Blutige Schatten (26. Rahja)

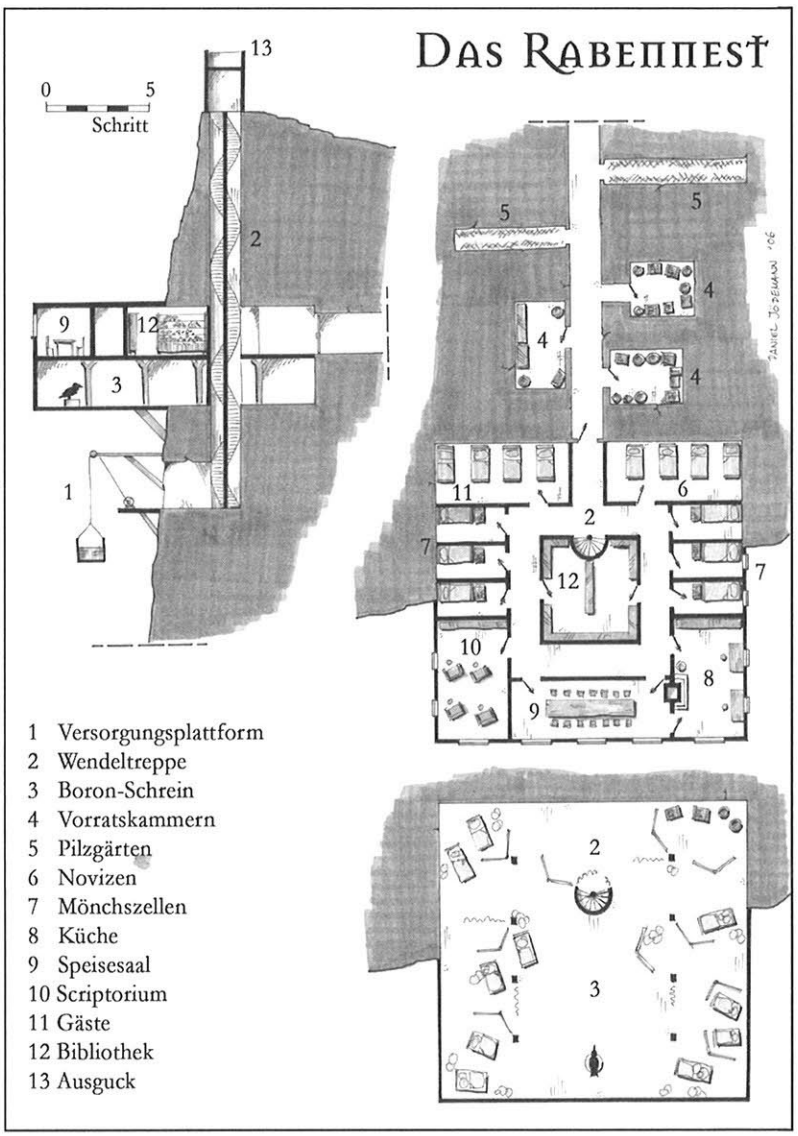
Rabennest

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Tag neigt sich dem Ende zu. Die Quelle des Bosquir liegt schon einige Stunden hinter euch, und ihr seid rechtschaffen müde und zerschlagen vom schwierigen Ritt. Den Pferden geht es schlechter. *(Wenn die Helden zu Fuß anreisen, dann passen sie diese Passage entsprechend an.)*
Stille ist über das Tal gefallen, Stille, die nur vom vereinzelten Schrei eines Adlers gebrochen wird. Vielleicht zwei Meilen vor euch könnt ihr eine Felsnase ausmachen, an der wie ein Vogelnest ein einzelnes Gebäude klebt, gut sechzig Schritt über dem Abgrund. Als die Sonne im Westen hinter den Eisenwald sinkt, hallt ein einzelner Gongschlag zu euch herüber, gefolgt von einem borongefälligen Choral, dem *Laudate Corvorum*.
Ein Boron-Kloster. Etwas besseres hätte euch für eine sichere Nacht kaum passieren können.

Es handelt sich bei dem Bauwerk in der Tat um ein Kloster, in dem Diener Borons versuchen, sich in völliger Weltabgeschiedenheit dem Willen und der Weisheit ihres Herrn im Traum zu nähern. Momentan leben hier vier Geweihte und sechs Novizen, jeweils zur Hälfte Männer und Frauen, die sich von kargem Feldbau, einigen Ziegen und Schafen und im Berg gezogenen Pilzen ernähren.
Die Helden können hier am Abend des 26. Rahja freundliche, wenn auch schweigsame, Aufnahme finden. Nach dem kargen Abendessen werden ihnen Kammern im Obergeschoss zugewiesen. Man erwartet, dass die Helden sich zur Ruhe begeben, während mindestens zwei Geweihte im Untergeschoss meditieren.
Es ist anzunehmen, dass die Helden trotz der Ruhe des Klosters Wachen aufstellen wollen.

Das Klostergebäude

Die gut tausend Jahre alte Anlage besitzt einen quadratischen Grundriss von zehn mal zehn Schritt, ist zur Hälfte in den Berg getrieben und ragt zur anderen Hälfte über den Felsen hinaus. Sie ist in zwei Stockwerke untergliedert, von denen das bis auf einen Boron-Schrein leere Untergeschoss keine Trennwände aufweist und ausschließlich der Meditation dient, während die Zellen der Brüder und Schwestern, Küche, Schreibkammer sowie die Gästezellen im Obergeschoss liegen.



Vom Obergeschoss geht auch ein etwa 30 Schritt langer, grob in den Felsen getriebener Stollen ab, in dessen vorderem Teil Vorräte gelagert werden, während in den hinteren zwei Dritteln Speise- und Traumpilze kultiviert werden. Am Beginn des Stollens verbindet eine Wendeltreppe die beiden Geschosse und führt nach oben zu einem kleinen Ausguck (einer ruhigen Stelle für Meditationen) 30 Schritt über dem Kloster sowie nach unten zu einer Plattform fünf Schritt unterhalb der Anlage, von der aus mittels eines Flaschenzugs Lasten und Personen in das Kloster hinaufgehievt werden können.

Am Fuß des Felsens, unterhalb der Klosteranlage, liegen in einem umfriedeten Bezirk ein kleines Kräutergärtchen, ein Hühner- und ein Ziegenstall.

Die Bewohner

Höchste Geweihte und Äbtissin ist *Marbisel ya Calya*, eine stark beleibte Mittvierzigierin, deren Augenlider ständig halb geschlossen scheinen, die jedoch über einen scharfen Verstand verfügt. Ihr zur Seite stehen der greise und taube Cellerar *Obidos*, die junge Bibliothekarin *Dunyaca* und deren Bruder *Biscarat*, der sich um die Zucht der Traumpilze kümmert und noch entrückter wirkt als die anderen Geweihten. Allesamt sind sie *Diener Bishdariels*.

Unter den sechs Novizen sind *Madalena* und *Zafira* die jüngsten. Die beiden Schwestern wurden nach dem Tod ihrer Eltern beim Brand des Bauernhofs in das Kloster gegeben und wollen sich nicht mit dem schweigsamen und besinnlichen Leben anfreunden.

Allgemeine Informationen zu Boron-Geweihten (und ihren Fähigkeiten) finden Sie in **AG 43f.**, zum Boron-Kult in **GKM 46ff.**

Prophezeiungen

Eine Nacht an einem solchen Ort schreit natürlich förmlich nach Träumen und Prophezeiungen ...

- **Traum:** Ihr schlaft tief, fest und völlig traumlos.
- **Sterne:** Die Sternbilder *Held* und *Drache* stehen weit voneinander, der Hund dazwischen; *Levthan* ist noch immer auf dem Weg zu *Satinav*, selbst *Nandus* ohne besondere Konjunktionen – eine Zeit des Kräftesammelns.
- **Karte:** Die *Erz-Sechs*: die Last des zu Tragenden, zu Erledigenden, aber auch der Stolz auf erfüllte Pflicht. Die Sechs deutet das Konzil der Elemente voraus.

Die Brüder und Schwestern sind natürlich in der Lage, die bisherigen Träume zumindest ansatzweise zu deuten – vor allem sind sie aber daran interessiert, Träume oder Prophezeiungen zu archivieren ...

Sturm auf das Kloster

Gestehen Sie den Wachen *Sinnenschärfe*- oder *Gefahreninstinkt*-Proben (+8 bzw. +4) zu, um zu erkennen, dass das Unheil gerade über sie hereinbricht. Schlafende Helden werden bei einer gelungenen Probe +12 bzw. +8 wach, benötigen dann aber W6 Kampfrunden, um zumindest mit dem Schwert in der Hand eingreifen zu können – schlimmstenfalls haben sie sogar ihre Rüstungen abgelegt ...

Im Laufe der Nacht werden die überlebenden Reste der *Blutigen Sieben* versuchen, die Anlage in bester Meuchler-Manier zu stürmen, um die Helden schließlich niederzumachen. Die *Blutigen Sieben* wissen nun, wohin der Weg der Helden führt, und versuchen, sie noch vor dem Konzil kaltzustellen. Also bescheiden sie sich damit, die bislang gesammelten Informationen weiterzugeben (was sie bislang noch nicht getan haben) und die *Rohalskappe* zu erbeuten – zusätzlich zu den Köpfen der Gezeichneten als Trophäen ...

Bieten Sie den Spielern einen spektakulären und mehr als gefährlichen Vorfinals-Kampf, nach dessen Ende die Helden beruhigt sein können, die größte direkte Gefahr für dieses Abenteuer besiegt zu haben. Bedenken Sie folgende Fakten bei der Planung des Überfalls und der Ausgestaltung einzelner Kampfszenen:

Die Angreifer

- Wenn es ihnen möglich ist, versuchen die *Blutigen Sieben*, in zwei Gruppen ins Kloster einzudringen, um die Helden in die Zange zu nehmen.
- Alle sieben (evtl. weniger) Angreifer sind fähige Kletterer und gut mit leichten Seidenseilen ausgestattet. Bis zum ersten Kontakt versuchen sie, sich auf ihre Heimlichkeit zu verlassen.
- Danken Sie daran, gerade im Kampf die Dämonenpakte der Söldner auszuspielen: Mirona kann *Untote erheben*, einen *Todeshauch* sprechen und ist besitzt *Schutz vor göttlichem Wirken*. Brin wird *Karmoth-Hiebe* verteilen, während Berosch eher normal kämpft und mit *Borbaradianer-Zaubern* überraschen kann. Aljesca wird ihre Frosthand einsetzen und spätestens hier auch ihren *Freispeer*. Torbens Verwandlungskünste (*Meister der Form*, *Amorphe Masse*) machen ihn unberechenbar, während Laraanya mit *Herrschaft über Dschinne*, *Feuerhänden* und *Orkanböen* kontern kann. Haakon dagegen verlässt sich auf seine Kampffähigkeiten, wenngleich er schon vorher das Tempelwasser mit *Fischgift* vergiften könnte oder in einem Waschzuber für mehrere Stunden durch *Wasseratmung* ausharrt.
- Torben Dergeler oder Mirona ya Menario werden versuchen, ihre Kumpane mit einem PSYCHOSTABILIS gegen Magie zu schützen, und ihre körperlichen Fähigkeiten mittels ATTRIBUTO zu verbessern.
- Laraanya Schwarzklinge ist mittels SPINNENLAUF in der Lage, zur Ladeplattform des Klosters hinaufzuklettern, die Verstärkung nachzuholen und dann von oberhalb des Klosters, entweder durch eines der kleinen Fenster im Obergeschoss oder über die Wendeltreppe, den Helden in den Rücken zu fallen.
- Torben Dergeler kann hingegen in Gestalt eines Roten Marans auf dem Ausguck landen und von oben ins Kloster eindringen. Er beherrscht auch die ECLIPTIFACTUS-Variante *Schattensprung*, mit der er völlig überraschend an jedem beliebigen Ort im Kloster auftauchen kann (denn Schatten gibt es dort genug).
- Mirona ya Menario hat als Thargunitoth-Paktiererin auf dem Klostergelände deutliche Schwierigkeiten beim Zaubern (alle Proben +3) und einen um 3 Punke gesenkten MU-Wert. Auf dem einfach geweihten Boden des Tempelschreins im Untergeschoss erleidet sie sogar starke Schmerzen und 2W6 SP(A) pro Spielrunde (**MGS 52, 92**), Zauberproben sind dort um 7 Punkte erschwert.
- Sie könnte jedoch Vorbereitungen treffen: Ein beschworener Zant kann Steilwände hinaufhetzen und selbst im Schrein einige Zeit lang bestehen (siehe **MGS 52**).
- Alle anderen Paktierer müssen auf dem geweihten Boden nur 2W6 SP(A) pro Stunde hinnehmen, was sich kaum negativ auf ihre Fähigkeiten auswirkt.
- Einmal im Kloster kann Berosch mit Draht Stolperfallen in wichtigen Durchgängen legen (diese können im späteren Kampfgetümmel auch seinen eigenen Gefährten gefährlich werden), mittels HARTES SCHMELZE künstliche Schießscharten schaffen, und sich im tiefen Schatten als Scharfschütze auf die Lauer legen.
- Ein KRÄHENRUF von Laraanya kann Zauberkundige unter den Gezeichneten behindern oder für eine Ablenkung von Wachen sorgen.

Die Verteidiger

- Die Hühner, Ziegen und Pferde am Fuß des Klosters fungieren in gewissem Maß als vorgeschobene Wachposten. Entweder werden sie von den *Blutigen Sieben* zum Schweigen gebracht (was wahrscheinlich heißt, dass die Helden bald ohne Reittiere dastehen), oder der Lärm der Tiere könnte die Helden alarmieren (z.B. falls alle sich schlafen gelegt haben).
- Der Kugelzauber *Wachendes Auge* kann einen Angriff frühzeitig entlarven, wenn ein wachhabender Zauberer die Kugel am Fuß des Felsens günstig postiert hat. Ein *Warnendes Leuchten* hingegen könnte im dunklen Kloster die Nähe von Brin, Berosch oder Laraanya ankündigen.
- Aufgrund der Beweglichkeit von Laraanya und Torben hilft es nicht viel, wenn die Helden sich nur darauf konzentrieren, die Eingänge ins Kloster zu bewachen.
- Aus den früheren Erfahrungen mit den *Blutigen Sieben* sollten die Helden an Gegengifte oder entsprechenden Schutz gedacht haben. Wenn nicht, sind zur Not die Boron-Geweihten im Besitz eines Antidots (D).
- Die Geweihten sind miserable Kämpfer und nach einem Treffer kampfunfähig, sie werden Kämpfen aus dem Weg gehen – andererseits

Jede Seele zählt

Wenn es Ihre Helden gewohnt sind, ihre Gegner und insbesondere 'Götzendiener' und Paktierer zu töten und möglichst nicht am Leben zu lassen, dann nutzen Sie hier die Gelegenheit, ihnen zu zeigen, dass für die Götter jede gerettete Seele kostbar ist: Sie geht nach der Lehre der Zwölfgöttlichen Kirchen ein in den äonenalten Schatz jener Streiter, die am Ende der Welt für die Seite der Schöpfung gegen die angreifenden Dämonenhorden kämpfen. Die Seele eines Menschen, der sich dämonischen Mächten verschrieben hat, fährt normalerweise bei seinem Tod in die Niederhöllen und ist für die Götter verloren. Dieses Schicksal ist schwer abzuwenden – aber es ist nicht unmöglich!

Die Boron-Geweihten, die von diesen Dingen mehr wissen, als die meisten anderen Menschen, werden sich leidenschaftlich (und wenn nötig auch mit lauter Stimme) bemühen, sterbende Gegner der Helden dazu zu bringen, ein letztes Gebet zu sprechen, sich wieder den Göttern zuzuwenden, denen sie einst treu gefolgt sind, ihre Taten zu bereuen und ihren Pakt zu widerrufen. Dass im Todeskampf die Kälte der Niederhöllen und das Kreischen der Seelenmühle die Sterbenden bereits willkommen heißen, kann durchaus hilfreich sein: Kein Mensch ist so verstockt, diesem Schicksal freudig entgegen zu sehen, und so könnten die Geweihten Erfolg haben.

Schildern Sie, wie die Priester des Boron Weihrauch herbei bringen und in beschwörende Choräle verfallen, wenn deutlich wird, dass einer der *Blutigen Sieben* auf dem Sterbebett um seine eigene Seele ringt (am besten Torben Dergeler oder Brin Altacker, die in ihrer Jugend initiiert wurden (siehe **GKM 7**) und den Zwölfen bewusst abschworen). Vielleicht verlacht dieser erst mit Blut auf den Lippen die Geweihten, bittet dann doch verzagt um eine Segnung, um schließlich hoffnungsvoll und mit letzter Kraft zu beten "Herr des Todes, ich empfehle mich dir an!" – und letztlich friedlich zu verscheiden. Wenn Sie ganz deutlich machen wollen, dass hier Borons Gnade am Werk war, lassen sie Flügelrauschen und Grabesduft durch den Saal wehen und am Leib des Toten statt des Dämonenmals ein Boronsrad aus Blut und Asche erscheinen.

Die Helden können bei der Seelenrettung auch helfen (Mutter Marbisel wird sie dazu auffordern), indem sie dem Bedauernswerten zum Beispiel seine Untaten feierlich vergeben, ihm Gutes wünschen und für ihn beten.

Dieses Ereignis soll die Gezeichneten für folgende Überlegung vorbereiten, die im letzten Abenteuer der Kampagne **Rausch der Ewigkeit** entscheidend wird: Wenn Götter und Dämonen selbst um eine einzige menschliche Seele so erbittert kämpfen, welcher Schatz muss dann erst Borbarads halbgöttliche Seele sein? Und was würde es für die Schöpfung einst bedeuten, wenn dieser Schatz an die Niederhöllen verloren ginge ...?

fürchten sie auch nicht den Tod. Insbesondere Madalena und Zafira können die *Blutigen Sieben* überraschend kaltblütig mit Werkzeug, Traumpulver oder brennendem Lampenöl aus dem 'Hinterhalt' behindern.

- Bruder Biscarat ist schon seit langer Zeit von spiritueller Todessehnsucht erfüllt und könnte sich in einer für die Helden ausweglosen Situation in buchstäblicher Seelenruhe mitsamt einem der Paktierer (vorzugsweise Mirona) durch ein Fenster in den Abgrund stürzen.
- Mutter Marbisel beherrscht die seltene Liturgie Tiergestalt und kann sich als großer Rabe auf Mirona stürzen, die dadurch in Panik gerät.

Während des Kampfes

- Die Kämpfe finden in 60 Schritt Höhe über Grund statt. Es ist recht unwahrscheinlich, einen Sturz aus dieser Höhe zu überleben ... Andererseits ist genau dies auch ein gutes Mittel, um ein oder zwei Schurken entkommen zu lassen. ("Das kann kein Mensch überlebt haben ...")
- Lassen Sie mindestens zwei oder drei Geweihte sterben. In einem Kampf auf so engem Raum sind Opfer wahrscheinlich, und die Paktierer verabscheuen Geweihte und werden sie keinesfalls schonen.
- Brin Altacker wird schutzlose Opfer sogar 'schlachten', wenn er die Gelegenheit dazu erhält, um ihr Blut zu trinken und dadurch eigene LeP zu regenerieren – oder auch nur zum Spaß.
- Ziehen Sie einen Teil des Kampfes ins Obergeschoss: Dort brennen nur wenige Lampen, und in der Finsternis wird jeder Eingang und jede Nische zu einem Versteck. Die verängstigten Mönche stehen zusätzlich im Weg oder können mit Angreifern verwechselt werden, wenn sie vorsichtig herumschleichen, um zu erkunden, was vor sich geht. Insbesondere der taube Vater Obidos kann auf dem Weg zur Latrine oder zum Gebetsraum seelenruhig durch das umkämpfte Kloster stapfen und so für Aufregung (oder eine humoristische Auflockerung) sorgen.
- In der Schreibkammer und den Wohnzellen liegt viel leicht entflammbares Material (Papier, Pergament, Strohmatratzen), das als Barrikade oder zur Verwirrung in Brand gesteckt werden kann.
- In der großen Bet- und Meditationshalle des Untergeschosses stehen Statuen und Kohleschalen herum, auf dem Boden liegen Meditationskissen und Matratzen, aufgehängte Seidentücher und Aranische Wände dienen als Raumtrenner. Auch ein offener Kampf ist hier nicht leicht, zumal es stockfinster sein dürfte.
- Für Rondra-Geweihte, Krieger oder Amazonen bietet sich ein dramatischer Zweikampf mit Haakon, Brin oder Berosch auf der Ausguck-Plattform an – 100 Schritt über dem Boden.

Es wird davon ausgegangen, dass die Helden den Angriff mit einiger Mühe abschlagen und dass wahrscheinlich zwei der Blutigen Sieben verletzt entkommen können. Zu diesen sollte auf jeden Fall Mirona ya Menario gehören, da sie im späteren Zeitverlauf Aventuriens noch eine Rolle spielen wird.

Die Geweihten des Klosters sind gut genug ausgestattet, um zumindest Verletzungen hinreichend behandeln zu können. Falls einer der Helden vergiftet worden ist, lässt sich, wie oben bereits erwähnt, auch noch ein Antidot (D) finden.

Wenn die Helden gar zu sehr angeschlagen sind, können sie hier noch einen oder zwei Tage regenerieren, dann aber sollte es spätestens weitergehen.

Erzwungene Zwischenlandung

Sollte Ihre gesamte Heldengruppe auf dem Luftweg nach Drakonia reisen, so greifen die *Blutigen Sieben* auf ihre letzten Ressourcen zurück, um die Gezeichneten doch noch zu erwischen – sie wollen es wissen! Die rachsüchtige Laraanya Schwarzklinge (Beschreibung siehe Seite 254) opfert zu diesem Zweck mehrere Unglückliche der *Loyalistisch Almadanischen Wehr* und steigt vom zweiten in den vierten Kreis der Verdammnis Agrimoths auf. Dem Erzdämon zum Gefallen beschwört sie im gleichen Ritual Luft-Dschinne (in der Anzahl der restlichen Paktierer) und lässt sie von niederhöllischer Macht gewaltsam unterwerfen und pervertieren.

Auf dem Rücken dieser halbwahnsinnigen 'Schwarzdschinne' nehmen die *Blutigen Sieben* die Verfolgung auf und greifen die Helden in der Luft mit Magie, Fernkampfwaffen oder direkt körperlich an. Liefern Sie Ihrer Gruppe einen überraschenden und heftigen Luftkampf, der sie (und die *Blutigen Sieben* ebenso) schnell zu einer Notlandung zwingen kann, wenn die Gezeichneten nicht über *wirklich* wirkungsvolle Gegenmaßnahmen verfügen.

Die Helden gehen in der Nähe des Klosters nieder, die *Blutigen Sieben* ein paar Meilen entfernt, was im Vorgebirge Sichtverlust bedeutet. In der Nacht kommt es dann zu einem erneuten Angriff der Paktierer, wie hier geschildert – mit dem Unterschied, dass sich einerseits die Helden vorbereiten können, dass andererseits die Paktierer mächtiger sind, als bisher angenommen, denn auch die anderen Überlebenden der *Blutigen Sieben* könnten weitere Paktgeschenke erbitten ...

Der Aufstieg durchs Vorgebirge (Ende Rahja)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Das Herz Aventuriens ist eine Festung", sagen die Garetier. Kein Zweifel: Vor euch stehen die marmornen Zinnen, Türme und Mauern dieser Festung. Wohin ihr jetzt vordringt, durch ein Labyrinth von Vorgebirgen und Bergschluchten, dort gibt es keine Pfade mehr und keine Schutzhütten. Selbst die letzten Hirten mit ihren Eisenwalder Langohrschafen bleiben zurück. Hier gibt es nur noch Latschen, Barbaritzen und Krüppelkiefern. Zwischen den graugrünen Ketten des Raschtulswalls seht ihr immer wieder den *Djer Tulam*, den Hauptgipfel des ganzen Gebirges, angeblich fast neun Meilen hoch. Ihr habt schon den Raschtulspass überquert, ihr habt wieder mit Khoramsbestien gerechnet – aber nun begreift ihr, dass das Problem einfach eure Größe ist: Ihr steht zwischen den weit ausgreifenden Zehen echter Giganten!

Zwischen den Lärchen und Zirbelkiefern wächst ein besonderer Baum, der auf der Südostseite des Raschtulswalls häufiger ist: Aus dem borkigen Stamm sprießt nur am Kopf ein Bündel dickfleischiger, klingenartiger Agavenblätter.
Der Gespensterbaum des Raschtulswalls heißt auf tulamidisch *Nurhanifez* (übersetzt etwa 'Siebenfacher Geisterhut') ...

Ferkinas, Amazonen und ein Troll

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Seit dem Kloster gibt es keinen Pfad mehr. Ihr ersteigt einen steilen Abhang auf den nächsten Bergsattel, hinter dem euch bereits die nächsten Giganten dräuend erwarten. Über euch schreit ein Falke – und dann hört ihr ein Grollen und Knirschen. Eine Lawine? Um euch herum rührt sich nichts, schon gar kein loses Geröll. Nein, es sind Pferdehufen, gleich hinter dem Hang, eine halbe Schwadron muss das sein. Und jetzt hört ihr auch Waffengeklirr und Kampfschreie!

Wenige Augenblicke später kommen zwei Ferkinas in Fell- und Lederkleidung auf kleinen struppigen Ponys über den Sattel gehetzt und rutschen mit wildem Geschrei haltlos auf die Helden zu. Sie sind eindeutig auf der Flucht und genauso erschrocken wie die Helden. Sie können einen kurzen aber heftigen Kampf mit den Stammeskriegern am rutschigen Steilhang inszenieren oder die beiden Reiter in wildem Manöver abschwenken und entkommen lassen.
Haben die Helden das obere Ende des Hangs erreicht, von wo immer noch wilder Kampfeslärm erklingt, können sie auf eine kleine steinige Talsenke mit einem natürlichen Bächlein hinabblicken, in dem ein Scharmützel tobt: Drei Dutzend Ferkina-Krieger, die hier mit etwa halb so vielen Ponys ein provisorisches Zeltlager aufgeschlagen hatten, wurden offenbar von einer Eskadron (25 Berittene) Amazonen überrascht, die mit flatterndem Banner (Goldene Burg auf Blauem Grund) und blitzenden Reitersäbeln blutige Ernte einfahren.
Wenn die Helden auf Seiten der Amazonen in den Kampf eingreifen wollen, verwenden Sie folgende Werte:

Erfahrene Ferkina-Stammeskrieger (MBK 132)
Speer: **INI** 11+W6 **AT** 17 **PA** 12 **TP** 1W+4 **DK** S
Axt: **INI** 12+W6 **AT** 17 **PA** 11 **TP** 1W+4 **DK** N
Messer: **INI** 10+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W+1 **DK** H
Bogen: **INI** 12+W6 **FK** 17 **TP** 1W+4
LeP 30 (37) **AuP** 40 (45) **RS** 2 **KO** 15 MR 3
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Berittener Schütze, Kriegsreiterei, Sturmangriff, Wuchtschlag

(Am Kampf beteiligten Helden können Sie nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe mitteilen, dass viele der Ferkina-Stammeskrieger bereits ältere Verletzungen haben, die nicht von den Amazonen stammen können.)

Die Amazonen stammen von der Burg *Keshal Rondra*, der ältesten Amazonenfestung, die von ihrer ersten Königin *Ayla al'Yeshinna* gegründet wurde und etwa anderthalb Tagesreisen südlich liegt (durchs Gebirge, Luftlinie sind es nur wenige Dutzend Meilen).
Eine Amazonen-Kundschafterin hat vor wenigen Tagen die Ferkina-Horde entdeckt, die sich an der Burg vorbeischleichen wollte, um im bosquirischen Tiefland einen Plünderzug zu unternehmen. Daraufhin brach Königin *Ayshal al'Yeshinna* selbst mit zwei Dutzend Amazonen auf, um die "barbarischen Bergratten" in den Staub zu treten – sie wird keine Gnade walten lassen und die Ferkinas bis zum letzten Krieger niedermachen. Einzelne entkommene Reiter werden sogar von schnellen Dreiergruppen verfolgt.

Nach dem Kampf

Unabhängig davon, ob die Helden mitgekämpft oder das Geschehen aus sicherer Entfernung beobachtet haben, wird Ayshal sie wachsam und mit dem herrischen Habitus einer geborenen Königin nach ihrem Woher und Wohin fragen. Ohne lange Vorstellung wird sie sie jedoch bald als die Gezeichneten erkennen (denn sie hat wenige Wochen nach dem Fall Kurkums brieflich Nachricht von *Ayla Ylarsil von Donnerbach* erhalten) und sie erstaunt in ihrem 'Reich' willkommen heißen. Ihre Kriegerinnen weist sie kaltblütig an, mitten im zerstörten Lager der Ferkinas abzusatteln, um die Gezeichneten als Ehrengäste nach tulamidischer Sitte mit Tee und einem Imbiss begrüßen zu können.
Wenn den Formalitäten Genüge getan ist, erkundigt sich Ayshal (vorzugsweise bei einer Kriegerin oder Geweihten, nur im Notfall beim rondrianischsten männlichen Helden) ungeduldig nach Neuigkeiten über Ayla Ylarsil, die junge Königin Gilia und die Lage in Tobrien. Auch vom Fall Kurkum bittet sie die Helden aus erster Hand zu erzählen (siehe das Abenteuer **Goldene Blüten auf Blauem Grund**). Ihr Bericht wird ständig von lauten Zornesrufen und Racheschwüren der umstehenden Amazonen unterbrochen ob der Untaten der Angreifer, und es fließen grimmige Tränen bei vielen der Kriegerinnen, wenn vom Todeskampf Yppolitas berichtet wird.
Hintergrund-Informationen zu *Keshal Rohal* und Ayshal al'Yeshinna erhalten Sie in **RA 61** und **161**, zu den Amazonen im Allgemeinen in diesem Band auf Seite 79 und zu den Ferkinas in **RA 104**.

Ein steinerner Troll

Wenn der Austausch der wichtigsten Neuigkeiten beendet ist, lassen Sie einen Helden oder eine junge Amazone, die das Ferkina-Lager etwas untersuchen, eine überraschende Entdeckung machen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr versammelt euch rasch um das größte Zelt aus grob gegerbten Häuten, einzelnen rauen Stoffbahnen und behauenen Jungbäumen, das während des Kampfes halb in sich zusammengefallen war. Als die Plane zur Seite gezogen wird, liegt vor euch ein steinerner Findling von fast zwei Schritt Höhe und ebensolchem Durchmesser. Doch wie von Künstlerhand in feinster Arbeit aus dem Stein gehauen, hat der Stein die Gestalt eines kauernden Riesen: Faustgroße Augen scheinen euch aus einem Gesicht groß wie ein Wagenrad anzuschauen. Eine Knollnase, fleischige Lippen, und jedes Härchen im struppigen langen Bart und Haupthaar sind deutlich zu erkennen, die haarigen Arme mit den riesigen Händen sind um knorrige Knie gelegt. Das Wesen trägt ein großes Bärenfell um die Schultern und einen Rock oder Kilt – aus schuppiger Drachenhaut.
Die zusammengekrümmte Riesengestalt sieht irgendwie leidend aus, und das seltsamste: Sie ist von zahlreichen Seilen eingeschnürt, als ob sie gleich davon laufen könnte.

Es handelt sich um die Gestalt eines Trolls, was die Helden erkennen können, falls sie schon einmal einem Troll begegnet sind. Zumindest die erfahreneren Amazonen können es ebenfalls bestätigen, ansonsten

Weitere Reisende im Raschtulswall

Sowohl von gefangenen Ferkinas als auch von den Amazonen von *Keshal Rondra* können die Helden erfahren, dass in den letzten Tagen und Wochen noch weitere ungewöhnliche Reisende – die meisten allein – in den Gebirgszügen des Raschtulswalls gesichtet worden sind – aus verschiedenen Richtungen kommend. Diese Beobachtungen sollen den Helden ruhig merkwürdig und keinesfalls zufällig erscheinen. Sie sollen ein Gefühl davon erhalten, wie wichtig das bevorstehende Ritual des Lichtvogels im Herz des Kontinents anscheinend ist.

Zu den bislang beobachteten Reisenden zählen eine junge Frau (Morena, die Tochter Luzelins, falls die Helden nicht zusammen mit ihr anreisen), ein südländischer Abenteurer (Ruban ibn Dhachmani, genannt 'der Rieslandfahrer'), ein Elf (der 'Rote Pfeil') und ein Zwergenkrieger (Farmosch Sohn des Fanderam). Mehr zu diesen geladenden Gästen des Konzils erfahren Sie auf Seite 233 und im Roman **Der Lichtvogel**.

hilft *Tierkunde* oder *Sagen & Legenden* +8 (allgemeine Informationen zu Trollen finden Sie in **ZBA 181f.** und in **RA 146f.**). Aufgerichtet wäre er wohl vier Schritt groß, die tief gefurchten Gesichtszüge und die borkige Haut weisen auf ein sehr hohes Alter hin, Schnittwunden und tiefe Einstiche von Speeren zeugen von schweren Verletzungen. Der Troll ist offenbar mitsamt Kleidung und etwas Ausrüstung versteinert. Ayshal hat schon einige Male einen Troll von weitem gesehen, und hält sie für gefährlich, auch wenn sie sich normalerweise von allen Menschen fernhalten und tief im Gebirge wohnen. Die Ferkinas müssen große Mühe gehabt haben, diesen hier zu bezwingen (und tatsächlich waren ja viele Krieger verletzt, auch wenn im Lager keine Toten mehr lagen).

Es handelt sich bei dem Troll um den ältesten Schamanen vom Stamm der *Tolpatatsch*, der im Raschtulswall lebt und über den Schlaf des gefallenen Giganten Raschtul wacht, als dessen Kinder sich die Trolle ansehen: *Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch* ist sein Name. Er wird in der weiteren Kampagne, insbesondere im Abenteuer **Rausch der Ewigkeit**, noch eine große Rolle spielen und soll hier vorab eingeführt werden und die Helden darauf aufmerksam machen, dass das alte Volk der Trolle durchaus noch Anteil am aventurischen Geschehen hat.

Krallerwatsch wurde von den Ferkinas des kleinen Stammes der *Bân Zulayq* vor einigen Tagen aus dem Hinterhalt und in großer Überzahl angegriffen und überwältigt, um langsam zu Tode gequält zu werden. Zwar verehren die allermeisten Stämme des Raschtulswalls die Trolle als Kinder des göttlichen Riesen *Adawadt*, doch nach Überlieferungen der *Bân Zulayq* waren es die Trolle, die einst dem Mondgott seinen Namen stahlen – für sie ein Grund, sie bitter zu bekämpfen. Der Schamane des Stammes wollte in dem blutigen Ritual die Kraft des 'Zauberriesen' auf sich selbst übergehen lassen, um die 'Blutlosen' im Tal besser bekämpfen zu können – wurde allerdings bereits beim Angriff von Krallerwatsch erschlagen. Bevor sich die Ferkinas einigen konnten, was sie mit dem Troll anstellen sollten, machten ihnen die Amazonen den Garaus. (Diese Informationen können die Helden mit entsprechenden Sprachkenntnissen auch von einem eventuell gefangenen Ferkina erhalten.)

Nach der Entdeckung des Steintrolls geschieht zunächst einmal nichts weiter. Die Amazonen wollen einige Stunden vor Dunkelheit wieder aufbrechen, laden die Helden aber nicht ein, mit ihnen zu reiten (*Keshal Rondra* liegt auch weit ab von ihrem Weg). Ayshal kann ihnen jedoch bei Bedarf zwei Kriegerinnen als Führerinnen und Verstärkung für den nächsten Reisetag mitgeben – schließlich könnten noch einzelne entkommene Ferkinas in der Gegend sein, die auf Rache sinnen.

Magische Untersuchung

- Der ANALYS ist um 5 Punkte erschwert.

3 ZfP*: Die gesamte Trollgestalt ist von Magie erfüllt, möglicherweise selbst zauberkundig. Auf ihm liegt ein Zauber mit Merkmal *Form*, der sehr mächtig sein muss, wenn er ein so großes Wesen verzaubern kann. Seine Repräsentation ist unbekannt, die Strukturen wirken aber äußerst archaisch.

7 ZfP*: Der Zauber hat eine erzelementare Komponente und bewirkt offenbar die Versteinerung des Leibes. Bei aktiver Kenntnis des PARALYSIS können sehr vage matrix-strukturelle Ähnlichkeiten festgestellt werden.

12 ZfP*: Die magischen Fähigkeiten des Trolls sind enorm, sie haben Ähnlichkeit zu schamanistischer Zauberei. Er hat den Versteinerungszauber selbst gewebt, und ein Ende der Wirkungsdauer ist nicht abzusehen.

- Ein vorbereitender ODEM zeigt ein intensives Leuchten: Der Troll ist magiebegabt. Mindestens 8 ZfP* enthüllen auch die urtümliche Magieform.
- Ein BLICK IN DIE GEDANKEN (gegen MR 10 und 4 Punkte Erschwernis ob des fremdartigen Geistes) eröffnet im Erfolgsfall den sehr trägen und geduldigen Gedankengang, dass der Troll einfach darauf warten wird, bis die 'Wimmelkrieger' – gemeint sind offenbar Menschen jeder Art – ihn allein lassen. Seine Umgebung und das Geschehen um ihn herum nimmt der Troll wahr, sie kümmern ihn aber momentan nicht.
- SENSIBAR (ebenfalls gegen einen Gesamtaufschlag von 14 Punkten) ergibt ein dumpf erschöpftes Gefühl des Schmerzes (der Troll ist verletzt), aber keine Wut oder gar Hass.
- Wollen die Helden den Troll gar entzaubern, muss ihnen ein um 12 Punkte erschwerter VERWANDLUNGEN BEENDEN oder ERZBANN gelingen. Der Zauber kostet 14 beziehungsweise 13 AsP. Fahren Sie dann direkt mit dem Abschnitt **Rosch Chod Dorr** (siehe unten) fort.

Rosch Chod Dorr

Sorgen Sie dafür, dass sich mindestens einer der vier Gezeichneten längere Zeit im Sichtfeld des Trolls aufhält. Vorzugsweise sind die Amazonen schon fortgeritten, und die Helden halten sich aus Neugier noch im Lager auf (die Szene kann aber auch jederzeit früher stattfinden, falls notwendig, stellen Sie entsprechend die erschreckten Reaktionen der Meisterpersonen dar).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du zuckst herum – hat sich der Troll nicht gerade bewegt? Nein, wahrscheinlich nur das Flackern des Feuers in seinen rot glimmenden Augen. Rot glimmende Augen? Eben waren sie noch dunkelgrau wie Stein. Dir bleibt fast das Herz stehen, als du wieder hinblickst und der Troll den Kopf schief legt – er starrt dich direkt an! Du denkst an nichts anderes, als dich zur Seite zu werfen, als sich der Riese mit einem Ächzen so laut wie ein Steinschlag mühsam zu einer Höhe von vier Schritt aufrichtet und krachend seine Glieder streckt.

Krallerwatsch greift die Helden nicht an und verhält sich nicht bedrohlich. Er starrt sie vielmehr einen Troll-Moment lang interessiert an – eine ganze Weile also. Als uralter Trollschamane ist er mit vielen Geheimnissen der Trollkultur vertraut, und er erkennt auch die Gezeichneten (*Rosch Chod Dorr* in der Trollsprache), die in vielen früheren Zeitaltern gegen die eine oder andere Inkarnation Borbarads gekämpft haben. Tatsächlich hat er ihr abermaliges Erscheinen in einer Vision im Rahja 1015 BF vorhergesehen – nur dass sie *als Menschen* erscheinen könnten, hätte er nicht erwartet. Diese Erkenntnis sollten sie als Spielleiter jedoch noch zurückhalten: Krallerwatsch denkt in trollischen Maßstäben und erklärt Dinge nicht, die er für offensichtlich hält.

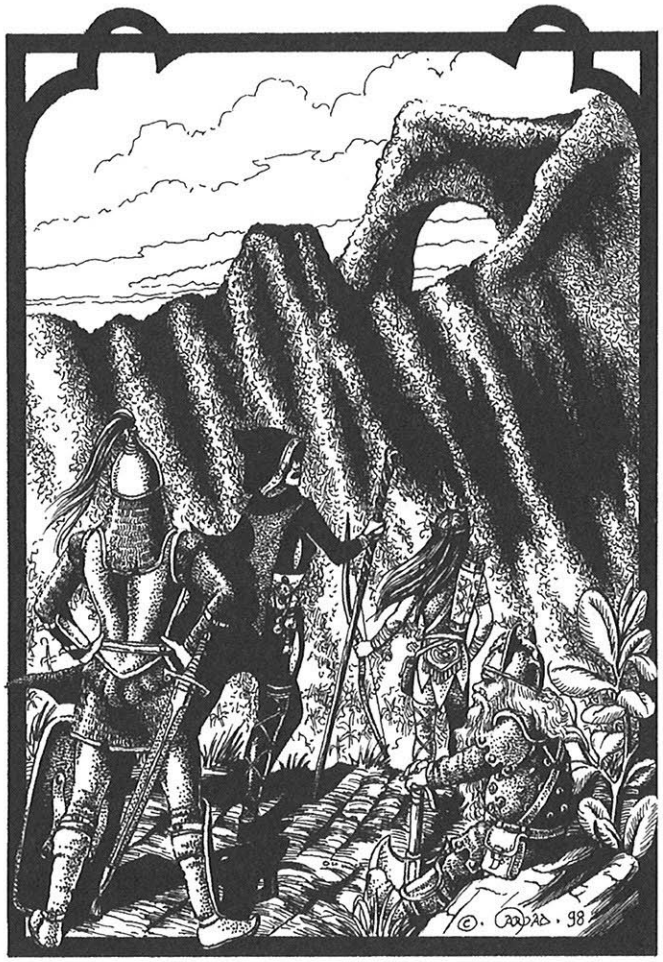
Der oder die *Zweite Gezeichnete* kann als Seelentier eine elefantengroße Trollkröte erkennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Wo geht Rosch Chod Dorr?" redet der Troll euch nach einer halben Ewigkeit mit einer Stimme wie polterndes Gestein und knirrschender Fels an – er scheint nach eurem Weg zu fragen.

Antworten die Helden wahrheitsgemäß, dass sie auf dem Weg nach Drakonia sind, zeigt sich auf dem ansonsten steinern-ausdruckslosen Gesicht des Trolls ein knorriges Lächeln. "Hum! Flieg Lichtauge gut, flieg Lichtauge bald! Krallerwatsch geht auch." Tatsächlich ist Krallerwatsch ebenfalls auf dem Weg zum *Raschtul Kandscharot*, um das Erscheinen des *Lichtvogels* mit zu erleben. Doch mit einer erschöpften Bewegung seiner tellergroßen Hand deutet er auf seine zahlreichen schorfigen Wunden und auf das Lager der Ferkinas. "Wimmelkrieger weh Krallerwatsch! Kleinviele wie Stachelschwärmige. Rosch Chod Dorr geht, schnell. Krallerwatsch geht, langsam. Erst schlafen." Und mit diesen Worten dreht sich der Troll um und stapft schwer hinkend und auf eine der Zeltstangen gestützt von dannen.
Er wird eine nahe Felshöhle aufsuchen, wo er sich regenerieren kann. Wenn die Helden weitere Fragen direkt an Krallerwatsch stellen wollen, müssen sie neben ihm her eilen und kraxeln – dass ihnen das Anstrengungen bereitet, entgeht dem Trollschamanen. Lassen Sie Krallerwatsch gemessen und einigermaßen kryptisch antworten, seine Antworten brauchen viel Zeit. Sie können ihn jedoch auch jederzeit mit einer ungeduldigen Handbewegung (die versehentlich bedrohlich knapp am Kopf eines Helden vorbeiwischt) signalisieren lassen, dass er jetzt seine Ruhe haben will.

Weitere Zitate:
»Ich Krallerwatsch Sohn von Krallulatsch. Stamm von Tolpatatsch.«
»Wer Rosch Chod Dorr? Du Rosch Chod Dorr! Hrom!«
»Schaschan-Wimmelkrieger[1] weh Krallerwatsch. Woll was alle Wimmelkrieger: Woll Blut, woll Kraft. Goldhautfrau kommt, woll auch Blut. Und Rosch Chod Dorr. Wimmelkrieger immer woll viel Blut.« (grimmiges Kopfschütteln)
»Mudra bald genug Kraft, Rosch Chod Dorr.« (ahnungsvolles Nicken; dies bezieht sich auf den *Amul Dschadra*, wie die Helden später erfahren können, Krallerwatsch erklärt es jedoch nicht)

Der Trollschamane wird gerade noch rechtzeitig am *Raschtul Kandscharot* eintreffen (siehe Seite 237), und sich gleich danach auf den Weg machen, um seinem Stamm von der Begegnung mit den Helden zu berichten.



Bergsteigen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Sommersonne brennt unbarmherzig auf euch hernieder. Ihr ermüdet schnell; es ist, als ob die Luft um euch so klar und kraftvoll wäre, dass sie sich weigert, euch wie sonst von ihrer Kraft abzugeben. Das wird nicht so einfach wie der Weg über den Raschtulspass oder ins Khoramgebirge.

Erwähnen Sie ab und zu geflügelte Gefahren am azurblauen Himmel: Harpyien, große Raubvögel, Drachen – üblicherweise weit genug entfernt (20 Meilen), um schwer unterscheidbar zu sein. Ein Drache, der nahe genug ist, um identifiziert zu werden, sähe auch fast unweigerlich die Helden. Im schlimmsten Fall können Sie einen Purpurwurm wie *Ysolphur* oder *Leskarines* (siehe **ZBA 51f.**) in der Ferne auftauchen lassen. Hier bietet sich eine gute Gelegenheit, Flügelrösser, Verwandlungen in Vögel, Hexenbesen, Dschinnen und andere Flugmethoden einzusetzen. Luftüberwachung oder gar ein Pendelflugdienst sind angesichts der Mühseligkeit des Aufstieges sehr sinnvoll, angesichts der Drachen aber noch auffälliger und damit gefährlicher.
Weitere Informationen zum Reisen im Gebirge und zum Raschtulswall erhalten Sie in **RA 11ff.** und **59ff.**

Eine Nacht im Nebel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es wird später Nachmittag. Der Wind kehrt sich wie jeden Tag um und beginnt talwärts zu blasen. Fast senkrecht unter euch, über hundert Schritt tiefer, rauscht der letzte Rest eines Bosquirzuflusses durch die Schlucht, die sich die kleine Quelle im Lauf der Zeiten geschnitten hatte. Der Beleman orgelt durch die grau-grüne Enge. Vor euch ragen zwei Berggipfel in die Wolkendecke: der eine ein schroffer Turm mit einer bizarren Felsnadel daneben, der andere ein Klotz mit zwei aufragenden Zacken. Sie 'bewachen' einen deutlich ausgeprägten Bergsattel. Wenn die Nebel aufreißen, sieht man, wie sich dahinter, durch etliche Gebirgszüge getrennt, der mächtige *Djer Tulam* erhebt. Ein breites Kar, eine Halde von einer Rechtmeile zerbröckeltem Fels, Marmor und Quarz, zieht sich bis zu dem Sattel hinauf.

Dies sind unzweifelhaft der *Speerträger* und der *Luchskopf* (*Dschadrahi* und *Ras Uchak* in der Einladung der Konzilanten auf Seite 161). Der Aufstieg über die Halde kostet die letzten zwei Stunden des Tages, ehe es zu kalt wird. Bergsteiger wissen, dass Geröllhalden lebensgefährliche Fallen werden können, wenn man sie quert. Lassen Sie die Helden ihre Marschordnung bilden und Sicherheitsmaßnahmen treffen. Die Helden müssen ein geeignetes Lager finden, das auch sicher ist, wenn der Nebel am Morgen aufreißt ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auf dem Sattel schließt sich die Wolkendecke. Es wird (obwohl Hochsommer) schnell kalt und dunkel. Das Glitzern des Bosquir, das euch so lange begleitet hat, ist im Nebel versunken, der endlos ferne Horizont mit den fruchtbaren Auen Almadas und Garetiens nur noch Erinnerung. Die Welt ist ein Meer von weißem Nebel bis zu jedem Horizont, aus dem nur da und dort die Giganten der Vorzeit ragen.

Das letzte Tal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr erwacht, als Praios' erste Strahlen auf euch fallen. Kupfern gleißen die Flanken der Berggiganten. Der Tag bricht an, noch

[1]: [Schaschan: von *Shai'Aian*, dem Stammesverband der Ferkinas im Raschtulswall]

erfüllt von Sternen, Magie und den ältesten Träumen der Menschheit. Ihr fühlt euch ausgeruht und von einer besonderen Kraft erfüllt.
Der eisige Wind und die glühende Sonne, die Unverrückbarkeit des Felses und die unermessliche Weite des Himmels – was für vertraute Gegensätze. In euch wächst die Verbundenheit mit dieser Welt. Was vor euch liegt, erscheint jedem von euch vertraut, ob ihr aus den dampfenden Dschungeln oder aus den sturmdurchbrausten Weiten des Nordens kommt, aus fruchtbarsten Ebenen oder mörderischen Wüsten, aus den überquellenden Gassenlabyrinthen oder den ewigen Wäldern, von den Gestaden des unendlichen Meeres oder der Unergründlichkeit tiefer Höhlen. Kein Zweifel, ihr nähert euch dem Herz Aventuriens.
Die Natur um euch, die ganze Welt wirkt so gewaltig und unendlich, dass es euch zusehends unmöglich erscheint, dass irgend jemand sie zerstören könnte. Natürlich ist das die begrenzte Sicht von Sterblichen, denn auch die Macht Borbarads und der Niederhöllen sind unfassbar und unermesslich. Doch dieses Gefühl ist zu stark und rein, um falsch zu sein. Wie waren Rohals Worte gewesen? "Er hat wieder und wieder die Welt unterschätzt, die er gewinnen will, und sie hat ihn immer wieder überrascht."
Wieder ein Tal vor euch, ein Abstieg von etlichen Stunden. Unten ein kleiner Bergsee, um den zerzauste Lärchen stehen. Jenseits davon erhebt sich wieder der nächsthöhere Gebirgszug. All seine Gipfel sind mit glitzerndem Eis bedeckt, das, obwohl der Hitze des Sommermondes so viel näher, niemals schmelzen wird. Selbst der niedrigste Pass zwischen den Gipfeln, euer offensichtlich nächstes Ziel, ist mit schmutziggrauem Schnee bedeckt. Doch durch das schimmernde Graugrün und das blendende Weiß zieht sich eine lotrechte Linie. Sie strebt immer höher und verschwindet am Horizont im Nebel. Weit oben erahnen die Scharfäugigsten unter euch auch die dunklere Rauchfahne eines Vulkans.

Es dauert beinahe einen halben Tag, das Tal zu durchqueren. Hier ist eine prachtvolle letzte Gelegenheit, auf die Jagd (Murmeltier, Kaiserhörnchen, Gebirgsbock, Raschtulsluchs) oder Fischen (Gnitzen, Tobritzen, Forellen) zu gehen.

Die Sechstausend Stufen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine Perfektion, die nicht von dieser Welt ist, hat hier eine Himmelstreppe geschaffen – aus dem Boden gestampft, wie die Tulamiden sagen, wenn sie von den unglaublichen Bauwerken der Elementargeister sprechen.
Diese Stufen sind nicht geschlagen worden. Selbst ein Erzzwerg hätte, um nur eine Stufe zu formen, einen Mond lang meißeln und polieren müssen. Diese Stufen sind aus dem graugrünen Marmor gewachsen. So rein ist die Ausformung elementaren Steines, dass sich nicht einmal Nebel über der Treppe hält.

Insgesamt gewinnt die Treppe eine Höhe von über einer Meile: Das ist für Leute aus dem Flachland kaum vorstellbar und selbst für Berglandbewohner eine stramme Tagesleistung (wobei in Aventurien außer zwergischen Prospektoren und Hirten ohnehin kaum jemand auf Berge klettert).
Unter diesen Umständen (Höhe und Dauer) kann ein Held pro Minute etwa so viele Stufen ersteigen, wie seine KO beträgt. Das hält er seine AU in Minuten durch. Dann muss 1 SR gerastet werden, bei Misslingen einer Konstitutions-Probe 2 SR. Sie können also mit drei bis acht Stunden Aufstieg rechnen. (Einziger Vergleich für Helden ist der verfluchte Echsenberg *Chap mata Tapam* aus **Wie der Wind der Wüste** im Sammelband **Die Phileasson-Saga**.)

Die Namenlosen Tage

Die Helden treffen – falls sie sich nicht extrem beeilt haben – während der Namenlose Tage im Konzil ein. Am 30. Rahja ist das Reinigungsfest der Hesinde, ein klassisches Meditationsfest, das jeder Magier begehen sollte und zu dem er – angesichts der Kampagne – auch seine Gefährten anhalten sollte.
Während der Namenlosen Tage wird nichts von Bedeutung geschehen (was die Reinheit des elementare Ortes um so mehr unterstreichen kann), aber genau diese Tatsache sollte den Helden, vor allem dem Almadinen Auge, zu denken geben: Irgend etwas braut sich zusammen ...

Drakonia: Das Konzil der Elemente

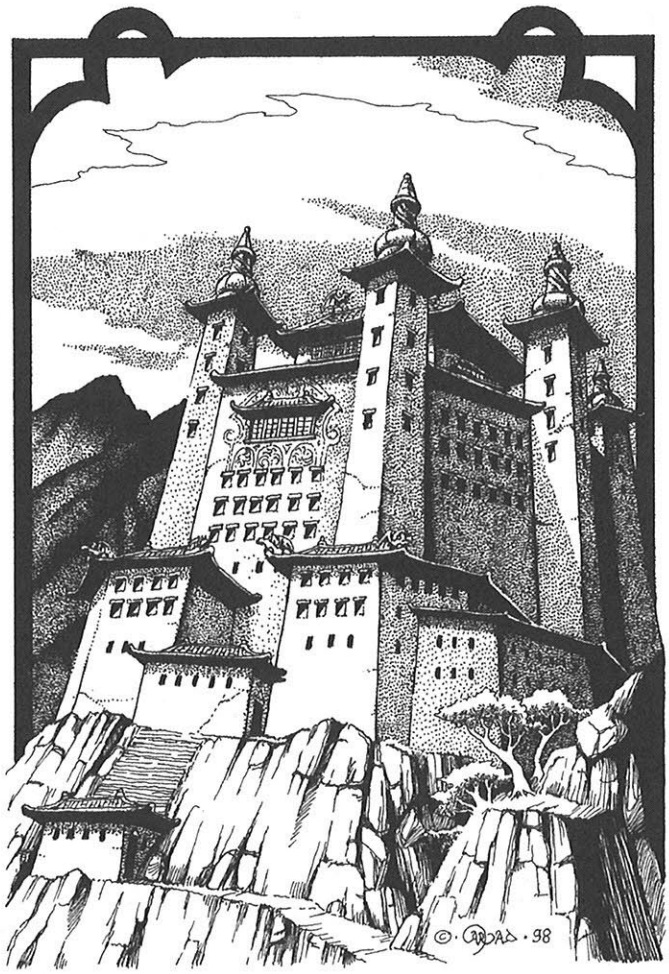
Das Reich der Drachen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schwer atmend stapft ihr bergan, Stufe für Stufe. Nur der Wind, der Nebel und die unsichtbare Sonne sind eure Begleiter. Ziel eures zermürbenden Aufstieges ist der Rand der Bergschulter, der seit Stunden den einzigen Horizont im wallenden Nebel bildet. Ihr scheint höher zu sein, als Vögel fliegen können.
Wenn der brausende Wind um euch kurz die Wolken zerreißt, spielen euch eure überreizten Sinne Streiche: Die Giganten um euch scheinen wieder ihren Standort gewechselt zu haben; jene graugrüne Pyramide scheint auf euch herabzustarren wie der stumme Hüter einer nichtmenschlichen Weisheit; dieser Gipfel dort gleicht einer geballten Faust, jener dort drüben gar einem geflügelten Speer.
Erschaudernd messt ihr euch an Bergriesen, die nur wie Kinder zu Füßen von Giganten sitzen, die ihrerseits halb im Schatten des eigentlichen Massivs Wache halten – und so lange dauert diese Wache schon, dass die Menschheit nicht einmal vom letzten Angriff weiß. Dies sind Lande, die nur noch den Drachen und vielleicht den Göttern gehören.

Einer der Giganten (der *Amul Dschadra*) ist tatsächlich das *Geflügelte Geschoss* (siehe **Forschung in und um Drakonia** auf Seite 241). Unsere Helden können diesen Berg noch nicht besuchen. Wer in 4.000 Schritt Höhe um jeden Schritt kämpft, biegt nicht schnell zu einem weiter hinten liegenden Sechstausender ab.

Die Hochebene

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Völlig unvermittelt reißt der Nebel auf, den die Götter als Schleier über die Lande der Sterblichen gelegt haben. Und ihr wisst warum: Der Anblick trifft euch – im wahrsten Sinn des Wortes – mit elementarer Gewalt.
Ihr steht am Rand eines mächtigen Hochplateaus. Drei Berggipfel, deren Häupter wie Säulen des Himmels aufragen, während ihre gewaltigen vergletscherten Schultern in milchigem Weiß erglühen; drei schwarz glitzernde Vulkankegel, über deren nächstem sich eine stetige Rauchfahne kräuselt; eine grün blühende Hochebene voll Edelweiß; rauschende Wasserfälle, deren breite Kaskaden im Wind verwehen; und darüber der stetig brausende Sturm, der an euren Kleidern zerrt. Erz, Eis, Feuer, Wasser, Erde und Luft – die sechs Elemente.
Die Hochebene selbst ist wie eine Senke ausgespart inmitten des Nebelmeeres. Luft und Licht sind von einer beinahe magischen Klarheit, der Himmel fast hesindigoblau. Der Anblick schmerzt in den Augen. Als Krone der Schöpfung aber, majestätisch inmitten dieser Urgewalten und aus ihnen geformt, erhebt sich ein



Monument: mehr als eine Festung, mehr als ein Tempel, mehr als eine Halle, mehr als ein Kunstwerk – Drakonia ist selbst eine elementare Gewalt.

Die Sichtweite beträgt hier mindestens hundert Meilen. Es ist unmöglich zu schätzen, wie hoch die umliegenden Berggipfel sind, verglichen mit dem gewaltigen *Djer Tulam*, den man dahinter nur erahnt. Die Gipfel wirken wie die Zinnen, Türme und Mauern einer alles überragenden Himmelsfestung. Stufe für Stufe stemmen sich die Bastionen empor, zerklüftete, kahle Hochflächen, die nicht nur aufgrund der Entfernung wie geheime Festungen und Wehrgänge wirken. Dazwischen liegt jene halb so hohe Erhebung, über der die Rauchfahne steht: der *Raschtul Kandscharot*, Raschtuls Nabel.

Hier wirken selbst einige Lindwürmer und Drachen, die über den Horizont verstreut kreisten, wie schwirrende Dohlen. Große Drachen, insbesondere Weibchen, kann man in der Umgebung überraschend häufig sehen. (*Tierkunde* +10 oder *Magiekunde* +12: Die Macht und Reinheit der Elemente zieht sie an, vor allem zu Paarungskämpfen und Eiablage.)

Drakonia

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr schreitet über einen Teppich von frisch erblühtem Edelweiß. Hesindigoblau erstrahlt nun der Himmel, in den lodernd die Sonnenfestung steigt. Drakonia ist geheimnisvoll, mächtig und zauberhaft – insbesondere aber habt ihr nichts gesehen, was seine schiere Größe übertreffen könnte. Die Anlage ist ein harmonisches Sechseck, gekrönt von Türmen und Zinnen – aber riesig hoch und so groß wie eine Stadt wie Punin, eher schon ein Berg.

Die Ausmaße lassen sich, da jeder Vergleich fehlt, überhaupt erst aus der Nähe schätzen, und es dauert über eine Stunde, ehe man in den Schatten der Mauern tritt. Das Sechseck hat einen Durchmesser von über einer Meile, die Mauern sind Steilwände, so hoch wie zwei Nordmannstannen (hundert Schritt). Damit ist Drakonia für Menschen fast unfassbar gewaltig und unüberschaubar. Schon von außen kann man erkennen, dass es aus unzähligen Gebäudeteilen, Gängen, Türmen, Plätzen, freitragenden Brücken und gewaltigen Treppen besteht – mehr zum Konzil der Elemente siehe Seite 231.

Einige der Türme sind von vier Drachenstatuen umgeben, deren Flügel als Streben die gesamte Außenseite des Turmes hinauflaufen.

Auf der Ebene, insbesondere nahe der Mauer, spielen zahlreiche Mindere Geister, wobei wirklich jede denkbare elementare Kombination vertreten ist. (Allgemeine Informationen zu den Elementen und elementaren Wesenheiten siehe **MWW 98ff.**)

Die Mauern sind aus grünem Marmor, buntem Achat und schwarzem Obsidian verschmolzen – natürlich aus dem Fels gewachsen und von riesigen Krustenflechten überwachsen. (*Pflanzenkunde, 5 TaP*:* Krustenflechten wachsen jährlich nur eine Fingerbreite weit.)

Das Tor des Lichtvogels

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr wandert seit einer Viertelstunde an den Mauern entlang, als ihr das Tor entdeckt. Nur das gigantische Bildnis des Allvogels verrät euch, dass hier der Eingang ist: Diamanten, Rubine, Saphire, Smaragde, Topase, Amethysten und Feueropale fügten sich zu einem Bild, das auf dem Hauptsegel eines Perricumer Kriegsschiffs keinen Platz gefunden hätte. Rings um das Kunstwerk laufen fremdartige Inschriften. Es scheint, dass das Auge in diesem Bild schlichtweg alles findet, was vorstellbar ist: Die ganze Schöpfung ist hier dargestellt.

Die Farben der Edelsteine entsprechen einer selten benutzten elementaren Zuordnungen der Alchimie, der Diamant gilt dabei als Stein der Kraft. Das Bild ist so kunstvoll in den magisch geformten Stein eingefügt, dass keine Fuge zu sehen ist. Zu den Glyphen siehe **Forschung in und um Drakonia** auf Seite 241. Wenn die Helden das Tor genügend untersucht haben, nutzen Sie eine geeignete Handlung als Auslöser, um die Torwächter erscheinen zu lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich und ohne jedes Vorzeichen kommt es vor dem Tor zu einem Ausbruch elementarer Energie: Eine Feuersäule schießt fauchend empor, rumpelnd bildet sich ein steinerner Leib, aus wirbelndem Schneegestöber formt sich blinkendes Eis, dazwischen wächst eine ebenmäßige Gestalt aus saftiger Erde empor, Sprühregen fällt herab und sammelt sich zu einem Teich, schließlich, als alle schon stehen, fegt ein Wirbelwind noch einmal durch die Reihen und verharrt dann brausend.
"Wer seid ihr und was wünscht ihr?" erschallt ein sechsfacher Chor.

Die Dschinne sind Produkt einer uralten Großen Beschwörung, die selbst den Konzilsmagiern heute noch unzugänglich ist. Ihre magische Natur lässt die Wächter des Tores zu jedem seine Muttersprache sprechen. Sie haben genug Persönlichkeit, damit jeder Dschinn von einem Helden eine angemessen stilvolle Antwort haben möchte. Es gibt keine andere Möglichkeit, hier Einlass zu erhalten: Das Tor wiegt 350 Quader!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gehorsam öffnen die Dschinnen das Tor. Erz und Eis und Humus stemmen, Luft und Feuer und Wasser fliegen gen Himmel. Mit ihrer Anstrengung klappt das Tor nach oben. Keine Aufhängung, kein Widerlager, keine Mechanik. Was für ein Gedanke, ein Tor nach oben zu öffnen.

Der Empfang

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr tretet durch die Wand, die eine Stärke von über acht Schritt hat. Eure Schritte scheinen meilenweit zu hallen. Vor euch öffnet

sich eine Gigantenhalle von hundert Schritt Durchmesser, erhellt durch eine kaum noch erkennbare halbdurchsichtige Kuppel. Eine etwa vierzigjährige Adeptin in weißer Tunika tritt euch lächelnd entgegen, die Gildentätowierung auf der Stirn. Sie stellt eine Schale der Alchimie zur Seite und schlägt zur Begrüßung den Magiersegen. "Willkommen im Ewigen Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall!"

Nach einiger Zeit erscheinen weitere Konzilsmagier, nach und nach etwa fünfzehn. Ihr Verhalten ist feierlich, aber völlig offen. Dann eilt Großmeister *Pyriander Di'Ariarchos* heran (für die Personenbeschreibung siehe Seite 231). Seine Begrüßung ist wenig zeremoniell, aber erfreut und herzlich. Pyriander ist Sprecher des Konzils, und damit ist es auch seine Aufgabe, die Helden zu empfangen und nach einer Erfrischung und etwas Ruhe herum zu führen. Greifen Sie dazu auf den Kasten **Das Konzil und seine Bewohner** zurück.

Die Gezeichneten werden wahrscheinlich während der Namenlosen Tage in Drakonia eintreffen. Man bereitet sich zur Zeit intensiv auf das *Ritual des Lichtvogels* vor, so dass die Helden in eine Stimmung eintauchen, die meditativ und besinnlich, dabei aber gerade wegen der Unwägbarkeit der letzten fünf Tage im Jahr hochkonzentriert ist. Viele Konzilszauberer fasten und verbringen den ganzen Tag in Meditationen und Gebetsritualen zu Ehren der Elemente. Alles sieht gespannt dem ersten Tag des neuen Jahres entgegen, es liegt in der Luft, dass das Ritual diesmal große Bedeutung besitzen könnte.

Die Helden erhalten weiße Tuniken und Sandalen als Kleidung und werden in spartanischen Räumen untergebracht. Sie können sich frei bewegen, werden aber ständig von einem Diener oder einer Magierin begleitet, damit sie sich im weitläufigen Konzil nicht verirren.

Alte und neue Bekannte

Die Konzilszauberer hatten schon lange die Ahnung, dass das diesjährige Lichtvogel-Ritual ein besonderes sein wird, und haben dafür Gäste eingeladen, von denen die Gezeichneten nicht die einzigen sind. Ebenfalls anwesend sind weitere große Helden und Vertreter verschiedener Völker Aventuriens.

- *Raidri Conchobair* (*958 BF, albernischer Hüne, blauäugig, blonder Bürstenschnitt mit grauen Schläfen, Schwertkönig und Markgraf von Winhall) trifft nach den Helden in Drakonia ein und zeigt sich sehr erfreut, die Gezeichneten zu treffen. In den vergangenen hat er gemeinsam mit Fürst *Cuanu ui Bennain* von Albernia nach der *Dämonenzitadelle* gesucht, jedoch ohne Erfolg. Aus der Ahnung heraus, dass es bald an der Zeit ist, die Götterklinge *Siebenstreich* wieder erstehen zu lassen, machte er sich zudem auf die Suche nach den *Sieben Magischen Kelchen* (siehe auch **MdD 12f.**), zu denen die Klinge einst geschmolzen wurde, um sie zu vereinen. Mit elementaristischen Meditationen kann er wenig anfangen und wird sich gern mit kriegerischen Charakteren über Heldentaten austauschen oder gar einen Übungskampf in einer entlegeneren Halle fechten. Mehr zu Raidri finden Sie in **Mächte des Schicksals**.
- Ebenso hält es Prinz *Farmosch Sohn des Fanderam* (*845 BF, feingliedriger Erzzwerg mit graublauen Augen und felsgrauem Haar, Bart in kompliziert geflochtenem Muster, gutmütig und liebenswürdig, reich verzierte Eisenwalder Armbrust), der Bruder von Bergkönig Fargol vom Eisenwald. Er bekundet öfters, sich im offensichtlich durch Magie errichteten Drakonia nicht recht wohl zu fühlen, bestaunt aber trotzdem die architektonischen und mago-mechanischen Wunderwerke.
- *Der Rote Pfeil* (elfischer Name: Taînobhal[1], Auelf, amethyst-violette Augen und rotblonde Haare, gekleidet in Bauschhemd mit Pelzbesatz, Gürtelschmuck und Wildlederstiefel, trägt Kurzbogen und schwarzgefiederte Blutulmenholzpfeile), ein schweigsamer Elf, der rastlos Aventurien durchstreift, hält sich meist etwas abseits und versenkt sich ebenfalls in Meditation. Gelegentlich stimmt er melancholische Elfenlieder an, die jedesmal eine große Zuhörerschaft anziehen. Von Elfen in der Gruppe der Gezeichneten hat er mit Sicherheit bereits gehört und ist ihnen gegenüber offen und interessiert. Mehr Informationen zum Roten Pfeil finden Sie im Roman **Der Lichtvogel** und im Abenteuer **Der Basiliskenkönig**.
- *Ruban ibn Dhachmani* (*959 BF, stattlicher Tulamide mit weißem Vollbart, wettergegerbten Gesicht voller Falten und strahlenden braunen Augen, trägt Turban, prächtige Weste und Pluderhosen aus feinster Seide, seine Waffe ist ein unsichtbares Schwert), ein tulamidischer Handelsmagnat und Abenteurer, der viele Wunder jenseits Aventuriens gesehen hat, wurde von der uralten Erhabenheit des Konzils der Elementaren Gewalten tief erschüttert und wandert staunend und ziellos durch das Gebäude. Die Helden sind mit Rubans Zedrakke *Perlbeißer* bereits nach Maraskan übergesetzt. Mehr Informationen zu Ruban ibn Dhachmani finden Sie in **LdES 146**.
- Die Hexe *Morena* (siehe Seite 249), die Tochter Luzelins, haben die Helden bereits in Punin kennengelernt – sie könnten sogar mit ihr angereist sein. Morena fühlt sich offenbar dem Element Eis verbunden und verbringt viel Zeit in meditativem Tanz.
- Der uralte Feuergeode *Xenos Sohn des Xoniosch*, dem die Helden auf dem Magierkonvent in Punin begegnet sind, wurde ebenfalls eingeladen, ist aber nicht gekommen. (Den Helden gegenüber hat er vielleicht bereits selbst bekundet, dass er im Osten den Eisgeoden *Atogar Frostgrimm* jagen will.)

Außerdem können die Helden hier ihren Bekanntschaften aus Tobrien wieder begegnen: *Aria Cargosta* und *Thure vom Stein* (siehe 102, *Die Abgesandten Drakonias* in **Die Letzte Schlacht des Wolfes**), die ebenfalls für das Ritual nach Drakonia gekommen sind, danach aber wieder nach Tobrien zurückkehren.

Die ersten Tage (Namenlose Tage)

Die Helden haben die Möglichkeit (und werden auch dazu angeregt), sich je nach Fähigkeiten und Veranlagung an den Ritualen zu beteiligen. Künstlerisch begabte Charaktere können auch zu einem der großen Gemeinschaftswerke beitragen, die am Ende jeden Jahres erstellt werden:

- Eine drei Schritt hohe Statue aus weißem Marmor wird von Magiern und Handwerkern gefertigt, die ineinander verwobene Ausprägungen der Elemente darstellt; andere streuen bunten Sand zu einem streng geometrischen Bild; einige Druiden errichten einen hohen Turm aus balancierenden Felsbrocken (Erz).
- Aus kostbaren leuchtenden und schimmernden Kristallfarben wird im großen Gemeinschaftssaal ein Wandgemälde des Lichtvogels erstellt (Humus).
- Eine uralte, fünf Schritt breite und zwei Schritt durchmessende Schriftrolle aus grünlichem Pergament wird in kunstvoller Kalligraphie und mehreren Sprachen mit Berichten von (elementar) bedeutenden Ereignissen beschrieben (Eis). Die Helden können hier auch ihre Erfahrungen der Tobrien-Invasion niederlegen und damit in einer Chronik verewigen lassen, die vor Jahrzehntausenden begonnen wurde!
- Ein komplexes Musikstück von verschlungenem Aufbau und verwirrender Melodik wird einstudiert (Wasser) und von einem halben Dutzend Sänger begleitet (Luft).
- Ein endlos langes rezitatives Gedicht mit mehreren sich überlagernden und rhythmisch gegeneinander verschiebenden Sprecherstimmen wird zu Ehren der Elemente eingeübt (Feuer).

Vermitteln Sie Ihren Spielern, dass ihre Helden in den Ritualhandlungen am Wesen dieses gigantischen elementaren Heiligtums teilhaben, und dass die Vorbereitungen der Konzilszauberer kein mönchischer Aberglaube sind, sondern in ihrer Gesamtheit das elementare Gefüge des Ortes tatsächlich stärken. Spieler-Elementaristen werden sich ihrem Element dabei so nah fühlen, wie nie in ihrem Leben: Ihre spirituelle Erfahrung der elementaren Gewalt ist so intensiv, als ob sie bisher blind und taub waren.

Wo sind Yasinthe und das Kind?

Eilige Besprechungen oder sofortige Forschungsexpeditionen sind in diesen Tagen noch nicht möglich, *Yasinthe* und *das Kind* – so erfahren die Helden – befinden sich in der Tat hier, sind aber in tiefe Meditation versunken und können nicht gestört werden. Auch den Helden wird geraten, sich in den nächsten Tagen auf das kommende Ereignis medi-

[1]: "Isdira: eigentlich *ta'î no bhal*: Der Amsel Weg Konzentration"

Das Konzil und seine Bewohner

Für den eiligen Leser

Einwohner: zur Zeit um 160 (davon sechs mal zwölf Magier und Druiden)
Herrschaft: Rat der Großmeister
Garnisonen: keine, Verteidigung durch elementare Mächte
Tempel: Hallen der Elemente (siehe unten), einige Schreine verschiedenster Götter früherer Zeitalter
Stimmung in der Drakonia: feierlich, meditativ; nach dem Raub des All-Eis grimmig und entschlossen
Was die Bewohner über das Konzil denken: "Nahe dem Nabel der Welt hüten wir die sechsfaltige Einheit der Welt – und wir werden sie verteidigen!"

Drakonia ist ein Ort perfekter elementarer Ausgewogenheit. Alle lebenden Wesen regenerieren pro Nacht einen zusätzlichen Lebenspunkt, fast alle Druidenrituale und Elfenlieder sind um einen Punkt erleichtert. Wegen der dünnen Luft müssen Fremde für so viele Tage, wie ihre KO unter 20 liegt, mit zwei Dritteln ihrer AU auskommen (beachten Sie dazu auch die Erschöpfungsregeln in **Basis 114**). Die Konzilsmagier hüten und verbergen diese Stätte weniger aus Besitzgier als aus der immer wieder bestätigten Erkenntnis, dass Fremde, die nach der Ausgewogenheit streben, eben diese Ausgewogenheit nicht haben und daher Unruhe mitbringen.

Das Gebäude

Den Anblick von Außen haben die Helden bereits bei der Anreise erleben dürfen.

● Im Inneren wandelt man durch **Hallen, Korridore und Säulengänge**, deren Ausmaße keinesfalls für Menschen, eher doch für Riesen oder Drachen bestimmt sind. 8 Schritt Dicke messen die Mauern, kaum weniger die engsten Abstellräume, zwischen 8 und 36 Schritt die Deckenhöhe. Meilenweit scheinen hier die Schritte in unbewohnte Säle und Flure zu verhallen, in denen eine Reiterschwadron paradieren könnte.

● Manche Gänge sind nur durch Lichtschächte erhellt, in manchen brennen mannsgroße goldfarbene Kerzen; doch die meisten werden von kunstvollen Gebilden aus Feuern erleuchtet, in denen die prasselnden Flammen sich einfach weigern, die Form der Statuen oder Ornamente zu verlassen, die man ihnen gegeben hat – Abschlussarbeiten der hiesigen Adepten. Die Wände und Böden vieler Räume sind eigentümlich warm, so dass man trotz der Höhenlage selten friert.

● Immer wieder gelangt man in **kolossale Innenhöfe**, die von Säulengängen gesäumt sind. 20 Schritt ragen die Säulen auf, deren grüner Marmor mit Schuppenmustern verziert ist. Über 300 Säulen bilden drei parallele Reihen, so raffiniert gegeneinander versetzt, dass die umlaufenden Wandelgänge von indirektem Licht erhellt sind, ohne dass ein Strahl hereinfällt. In der Mitte der Höfe befinden sich prächtige Gartenanlagen, Springbrunnen und Statuen, die von Dschinnen gepflegt werden. Kunstvolle Labyrinthe von gelbem Yasmin, rosenfarbenem Akanthus, blauem Flieder und weißem Oleander erstrecken sich hier. Dazwischen bilden gelb-brauner Goldlack, weißer Gamander und blaue Hyazinthen Teppiche und kleine Hügel. Jeder dieser Pflanzen ist in eigener Art ein bleibendes Kunstwerk: nicht geschnitten, wie man es in den Palästen von Vinsalt oder Al'Anfa tut, sondern geformt, wie es in den Pfahlbauten der Auelfen geschieht. Im Zentrum der Parkanlagen stehen Springbrunnen, deren Wasser auf unverständliche Weise die Gestalt eines mächtigen Wales, Drachen oder Schiffes bildet – und beibehält. Doch nicht nur in den Innenhöfen befinden sich Gärten auf unterschiedlichen Ebenen, auch zu Füßen der Drachenflügel auf den Dachterrassen grünt und blüht es allenthalben.

● Auch sind die **Strukturen der Architektur** keinesfalls nach den Vorstellungen menschlicher Geometrie gehalten. Freitreppen, Rampen und Gigantenhallen erstrecken sich über mehrere Ebenen, die nicht klar in Stockwerke gegliedert sind, sondern ineinander fließen, einander überlagern oder auf arkane Weise deckungsgleich zu sein scheinen. Drakonia ist nicht für den kleinen Geist des Normalsterblichen geschaffen, eher ist zu vermuten, dass es sich um ein Relikt einer drachischen Hochkultur handelt (daher auch der menschliche Name der Anlage). Einige Fasarer *Haimamudim* (Geschichtenerzähler) wollen gar wissen, dass es sich bei der Gigantenfeste nur um den Vorposten eines verschollenen Zauberreiches handelt, das in den unerreichbaren Hochtälern des Raschtulswalls liegt. Die wichtigsten und heiligsten Räumlichkeiten im Zentrum Drakonias sind im Abschnitt **Forschung in und um Drakonia** auf Seite 241 beschrieben. Beachten Sie bei all dem, dass die Menschen hier nur einen winzigen Bruchteil der gigantischen Anlage bewohnen, nämlich einen Bereich um das Tor des Lichtvogels herum, der über die Jahrhunderte mit Dschinnen-Hilfe durch Zwischenböden und ein Gewirr von kleineren Treppen und Gängen auf menschliche Wohnverhältnisse angepasst wurde.

Die Bewohner

Die etwa 160 Menschen in Drakonia sind nicht allesamt magisch begabt, doch in ihren Wohnhallen tragen sie alle die einfache weiße Tunika der Elementarbeschwörer.

72 (zwölf pro Fakultät) Magier und Druiden befinden sich in der Ausbildung, von ihnen wurden nur wenige auch hier geboren. Die meisten werden – so die jahrhundertealte Praxis – ungefragt als Kinder ob ihrer elementaristischen Begabung von Dschinnen aus ihrer Heimat in den Raschtulswall gebracht. Einige wenige wurden anderswo von Druiden, Hexen oder Schamanen ausgebildet und haben den Weg nach Drakonia von selbst gefunden und sich hier niedergelassen.

Die Konzilsmagier (nicht aber die hiesigen Druiden) tragen die Gildentätowierung – das Symbol für ihr gewähltes Element – auf der Stirn, in den Händen öfter die Schale der Alchimie als den Zauberstab. Sie alle verstehen sich als lebenslange Schüler, denn der Aufstieg zum Großmeister oder der eigene Tod sind die einzigen Möglichkeiten, die Ausbildung zu beenden. Entsprechend haben die meisten Bewohner Drakonias das Konzil zeit ihres Lebens nicht verlassen und kennen allenfalls die nächsten Täler und Gipfel des Raschtulswalls.

Das Konzil besteht aus sechs elementaren Fakultäten, die von jeweils zwei Großmeistern geleitet werden: Einer ist der gildenmagischen Tradition verpflichtet, einer der druidischen. Gemeinsam bilden die zwölf Großmeister den Rat des Konzils, der die wichtigsten Entscheidungen trifft. Eine ausführlichere Beschreibung der Großmeister finden Sie in **RA 161** (auf dem Stand von 1027 BF), hier nur eine kurze Aufstellung für die Zeit des Abenteuers:

● **Feuer:** *Pyriander di Ariarchos* (*962), den Sprecher des Konzils, kennen die Helden bereits, er wird häufig begleitet von seinem Meisterschüler (und designiertem Nachfolger) *Falleander Fulmacca* (*986), einem extrovertierten Almadaner mit feuerroter Mähne. Pyrianders druidisches Pendant ist der einäugige *Eslam Abd-al-Angru* (*957).

● **Wasser:** Mit letzterem verfeindet ist der Meister der Mahlströme *Chalef al-Charak* (*956). Der schlanke Grangorer Wassermagier *Reto Sandström* (*951) bildet zur Zeit seinen Sohn *Halman* (*990) zu seinem Nachfolger aus, der seefahrende Helden nach Geschichten über das Meer ausfragt.

● **Humus:** Die bornischen Großmeister der Erde *Sumudai Gerberowa* (*958, Magierin) und *Xebbert Gerberow* (*960, Druide) sind seit vielen Jahren ein Paar und wirken häufig als Vermittler bei konzilsinternen Konflikten.

● **Eis:** Dagegen können sich die gildenmagische Großmeisterin des Eises *Thorhalla Wengenholmer* (*961), eine hünenhafte Gjalskerin,

und der ferkinische Druide *Rachwan iban Muyanshîr* (*949) überhaupt nicht leiden.

● **Erz:** Auch der stämmige Großmeister des Erzes *Emmeran von den Nordmarken* (*964) kommt mehr schlecht als recht mit der Trollzacker Druidin *Moqtah och'Ramazi* (*970) aus.

● **Luft:** Großmeisterin der Luft ist die hagere *Rovena von Shamaham* (*953), die bei der Tobrien-Invasion ihre ganze Familie verloren hat, und zur Zeit fürsorglich von der zierlichen Wetterbeherrscherin *Fayrieke ay Revennis* (*979) umsorgt wird.

Mehr zum Konzil und seinen gildenmagischen Abgängern finden in **AZ 90**, zu den Konzilsdruiden siehe **AZ 26**.

Die Mehrheit der nicht-magiebegabten Bewohner Drakonias besteht aus den Familien oder einzelnen Angehörigen der Magier und Druiden, die von diesen nach ihrer Ausbildung in den Raschtulswall geholt wurden – manche Sippen leben seit mehreren Generationen hier. Sie bestellen als Bauern die fruchtbaren Gärten und kleinen Felder innerhalb und außerhalb der Mauern, arbeiten in den Werkstätten oder erkunden als Jäger und Kundschafter die Umgegend. Trotz aller Dschinnenmacht wäre die menschliche Gemeinschaft des Konzils ohne diese 'profane' Unterstützung kaum lebensfähig.

Unter den Menschen Drakonias herrschen jene Kulturen aus direkter Nachbarschaft des Raschtulswalles vor: Tulamiden, Almadaner, aber auch einige Ferkinas oder Novadis. Außerordentliche Begabungen werden aber auch aus Gebieten ganz Aventuriens im wahrsten Sinne des Wortes 'eingeflogen', so dass einzelne Thorwaler, Gjalsker, Liebfelder oder Meridianer unter den Bewohnern sind.

Viele dieser Menschen haben sich auch zumindest einen Teil ihrer Religion bewahrt, der sich jedoch im abgelegenen Hochland schnell mit anderen Kulten vermischt und insbesondere die Verehrung der Elemente und der Hohen Drachen verinnerlicht.

Drakonia im Spiel

Das *Konzil der Elementaren Gewalten* hat, nachdem es jahrhundertelang verborgen war und unter den menschlichen Magiern und Druiden als verschollen galt, mit der Rückkehr Borbarads die uralte Politik der Isolation aufgegeben. Seit 1011 BF sind die ersten Gesandten unterwegs, meist in Pärchen oder Dreiergruppen, die in verschiedenen Gegenden Aventuriens das elementare Gefüge untersuchen, Dschinne über örtliche Entwicklungen befragen und ihre Kraft einsetzen, um die Elemente zu stärken. In Tobrien konnten die Gezeichneten bereits zwei solcher Gesandten treffen (siehe Seite 102).

Von diesem Jahr (1021 BF) an wird sich die Akademie zudem am üblichen Austausch in der Gildenmagie beteiligen, auch wenn einige Großmeister und insbesondere viele Konzilsdruiden diese Öffnung nicht begrüßen.

Das bedeutet insbesondere, dass Sie einen Konzilszauberer ins Spiel bringen können, als Ersatz für einen Helden, der hier vielleicht seinen Ruhestand antreten will oder in den vorhergehenden Abenteuern zu Tode gekommen ist.

Denken Sie beim Rollenspiel an die fast schon heilige Bedeutung der Zahl Sechs für die Elementaristen und ihre Hingabe an ihr jeweiliges Element, was auch zur Ausprägung körperlicher und geistiger Eigenschaften und der Betonung mancher Kunstformen führt: Bildhauerei (Erz), Malerei (Humus), Schrift (Eis), Musik (Wasser), Sangeskunst (Luft), Sprache (Feuer). Als hübsche kleine Szene für zwischendurch bietet sich an, dass ein Held einen Elementaristen bei seinem Tagwerk begleitet: Dazu gehören Meditationen an elementaren Orten (zum Beispiel Gletscher, Wasserfälle, Tropfsteinhöhlen, Hochplateaus, uralte Gärten, natürliche Feuerschächte), Unterweisung durch ältere Adepten oder gar durch Dschinne, Zauber- oder Leibesübungen durch eine elementaristische Variante des *Tanz der Mada*, Forschungen in den uralten Hallen des Konzils (dazu siehe weiter unten), Pflege der bewohnten Gebäude und ihrer Wunder, und viele Alltagstätigkeiten mehr. Viele Konzilszauberer haben einen namentlich bekannten Dschinn, zu dem sie besonders gute Beziehungen pflegen.

Mit dem gewaltsamen Raub des *All-Eis* durch Borbarads Dämonenhorde wird der Krieg auch Drakonia erreichen (siehe Seite 236). Die *Prophezeiung des Allvogels* wird die Konzilanten jedoch mit grimmiger Entschlossenheit erfüllen – kurz: ihre Stimmung dürfte der der Helden ähnlich sein.

Weitere Informationen zum *Konzil der Elemente* finden Sie in **RA 183f.** und **AZ 90f.**, sowie im Abschnitt **Forschung in und um Drakonia** auf Seite 241.

Wissen über Drakonia

Orientieren Sie sich an folgenden Informationen, um abzuschätzen, was Helden oder Meisterpersonen über Drakonia wissen können. *Magiekunde* (Spezialisierungen auf Elementarismus oder Magiehistorie kommen zum Tragen), *Geschichtswissen* oder *Sagen & Legenden*:

● 5 TaP*: Drakonia ist der Name einer Zauberfestung im Herzen des Raschtulswalls. Die Magier sind erst kürzlich wieder aufgetaucht, nachdem sie jahrhundertelang als verschollen galten.

● 8 TaP*: Das Konzil der Elemente bildet die besten Elementaristen Aventuriens aus und verfügt über viel sonst unbekanntes Wissen: Auf sie geht die Kenntnis des IGNISPHAERO zurück. Sie haben bereits 1011 BF vor den dämonischen Perturbationen gewarnt, die Borbarads Krieg mit sich bringt.

● 11 TaP*: Drakonia geht vermutlich auf uralte Drachenkulturen zurück und ist ein gigantisches elementares Heiligtum, das auch anderen alten Völkern bekannt war und ist. Hier leben Gildenmagier mit Druiden in Eintracht miteinander. Sie verehren Drachengötter und die Elemente selbst.

● 15 TaP*: Man hat Informationen aus erster Hand von jemandem, der bereits selbst Drakonia besucht hat. Verteilen Sie großzügig Details aus den Texten in diesem Abschnitt. Außerdem könnte bekannt sein, dass eine ähnliche Anlage in den Drachensteinen existieren soll (siehe das Abenteuer **Die Mission des Raspyrriz** im Anthologie-Band **Drachenodem**).

tativ einzustimmen. Ebenso ist Pyriander viel beschäftigt, doch hört er sich sehr interessiert die Berichte der Helden an und kann erste Informationen geben (greifen Sie dazu auf den Abschnitt **Karmakorthäon** auf Seite 235 zurück). Er stimmt mit den Helden dann auch darin überein, dass sie Yasinthe und das Kind nach dem Ritual dringend kennenlernen sollten. Sollten die Helden verstimmt über die Aufschiebung ihrer Anliegen sein, geben Sie ihnen in Gestalt von Pyriander freundlich zu verstehen, dass ein kosmologisches Ereignis ansteht, das für die Tage der Jahreswende Priorität vor allen anderen Belangen haben muss.

Karmakorthäon

»Dann wird in den Kerker der feurige Blick des Weltenschöpfers fallen.«
—Die Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *5. Spruch: Vom Ende des Zeitalters, Vers 1*

Die Helden wurden eingeladen, am Ritual des Lichtvogels teilzunehmen – und jetzt ist es soweit. Folgende Informationen können sie von Pyriander di Ariarchos vorab erhalten:

● Stets zum 1. Praios versammelt sich das Konzil am nahen Vulkan des *Raschtul Kandscharot* ('Raschtuls Nabel'), um der Wiedergeburt des All- oder Lichtvogels beizuwohnen.
● Der Legende nach ist der Lichtvogel das 'Auge' des Sphärenschöpfers Los, dessen Blick über seine Schöpfung streift. Alle fünfhundert oder tausend Jahre (je nach Interpretation) jedoch bleibt die Wiedergeburt aus und das Auge des Los' bleibt geschlossen, womit ein 'Heldenzeitalter' voller Umwälzungen eingeleitet wird.
● Wenn man annimmt (denn zuverlässige Aufzeichnungen gibt es dazu nicht), dass dies zuletzt in der Zeit der Magierkriege (etwa 500 Jahre) oder der Theaterritter (etwa 1000 Jahre) geschehen ist, dann könnte Borbarads Rückkehr und das Erscheinen der Gezeichneten der Hinweis auf eine neue Heldenzeit mit ungewissem Ausgang sein, die erst beendet ist, wenn sich Los' Auge wieder öffnet und der Lichtvogel wiedergeboren wird.
● Deswegen ist die Aufregung der Konzilsmagier in diesem Jahr besonders groß – seit Bestehen des Konzils ist dergleichen nicht geschehen.

Weitere Beispiele für Zeiten der Veränderung und des Zusammenbruchs sind die *Dunklen Zeiten* oder der Untergang des bosparanischen Reiches, in der tulamidischen Geschichte auch *Mahwads Krieg*, die *Skorpionkriege* und davor die Raschtulszeit (historische Details sind nachzulesen in der Spielhilfe **Land der Ersten Sonne**).
Machen Sie diese Informationen Ihren Spielern nach gelungenen Proben auf *Geschichtswissen* zugänglich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am Morgen des 1. Praios öffnen die Dschinne das große Tor des Lichtvogels von Drakonia. In der mächtigen Torhalle steht die Prozession der Konzilszauberer, bereit für den Aufbruch zum *Raschtul Kandscharot*.
In Sechserreihen verlassen sie das Konzil, vorneweg die zwölf Großmeister. Dahinter kommen die sechsmal zwölf Schüler. Jeder der Magier trägt seinen Zauberstab und die Schale der Alchimie, bis zum Rand mit magischen Ingredienzen gefüllt.
In dieser Gruppe seht ihr nun das erste Mal die beiden Personen, wegen denen ihr ursprünglich hierher aufgebrochen seid: Zum einen Yasinthe von Tuzak – eine wunderschöne Frau, gekleidet in das knappe Ornat einer Rahja-Geweihten, um die Vierzig, mit langem schwarzen Haar. Aber all ihre Schönheit verblasst in der Neugier, die das Kind neben ihr weckt. Eigentlich ist es schon halbwüchsig, aber äußerst feingliedrig und zart. Ihr hört eine Stimme hell wie Silberglocken. Unvermittelt wendet sich das Kind mit den langen, schwarzen Haaren zu euch um – und lächelt leicht. Das Sonnenlicht scheint sich für einen Moment in den Augen des Mädchens – oder des Jungen? – zu fangen, die in überirdischem Grün aufblitzen ... Schlagartig wisst ihr, warum so viele Zeugen sich erinnert haben. Es sind diese eigenartigen grünen Augen, die in fremdem Feuer glühen und zugleich kalt sind wie Eis. Es lächelt euch mit seinem kirschroten Mund gleichmütig-interessiert an.
Von dem Kind geht eine urgewaltige Kraft aus, vergleichbar mit einer Meereswelle, kurz bevor sie bricht. In seinen Augen ist etwas Erregendes, das weiter gereist ist als jeder Sterbliche es sich vorstellen kann – und es steht kurz vor seinem Ziel ...
Dann folgt ihr, die Gäste des Konzils. Raidri geht neben euch, mit einem prächtig verzierten Lederharnisch gerüstet, die Zwillingsschwerter auf dem Rücken. Die Hexe Morena trägt ein Festgewand, dessen aufwendiger Pelzbesatz ihre Figur betont, und auch die weiteren Gäste haben sich in ihre besten Gewänder gekleidet.
Hinter euch prozessieren zwölf Musikanten, die mit schmeichelnden Schalmeien, hallenden Röhrenglocken, surrenden Bandurrias und klirrenden Gangas eine urtulamidische Beschwörungshymne anstimmen. Den Abschluss der Prozession bildet ein weiteres Dutzend der Diener des Konzils, die Wasser, Proviant und andere Notwendigkeiten tragen.

Stillen Sie die Neugier ihrer Spieler, was Yasinthe und das Kind angeht, ein wenig mit genaueren Beschreibungen ihrer Personen (siehe Seite 251). Der Marsch zum Ziel dauert ungefähr zwei Stunden und führt über eine vollkommen ebenmäßige, von Dschinnenhand erschaffene Straße.

Am Raschtul Kandscharot (1. Praios 1021 BF)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zur Mitte des Vormittags erreicht ihr den *Raschtul Kandscharot*. Rings um den Kraterrand erstrecken sich Kultplätze und Heiligtümer hunderterlei Art.
Gleich vor euch erhebt sich zehn Schritt hoch eine Stufenpyramide aus Gletscherbruch und Salzsäulen, die wundersame Kälte ausstrahlt. Rechter Hand liegt ein Springquell inmitten eines Teiches, der den Wasserfall weit unten speist. Etwas weiter weg ist eine beschriftete Steilwand zu sehen, wo sich der Bergwind in pfeifenden Wirbeln fängt. Jenseits des Kraters, dessen Rand ihr noch nicht überblicken könnt, liegt wohl ein Feuerschlot, der stetig fauchend Funken über glühende Opfersteine bläst. All jene Monumente sind Teil eines Hexagramms von beinahe hundert Schritt Durchmesser.

Fast jede erdenkliche Rasse hat hier der Schöpfung ihre Verehrung erwiesen. Die Helden können halb vergraben unter erstarrter Lava Menhire und Obelisken hervorragen sehen, die fremde Inschriften und die Bilder von Drachen, Skorpionmenschen und Katzenwesen tragen. Der *Raschtul Kandscharot* ist damit die einzige bekannte Verehrungsstätte des Schöpfergottes Los, sein Krater misst 50 Schritt im Durchmesser. (Ein OCULUS ASTRALIS kann eine Kraftlinie offenbaren, die leicht gesenkt in westlicher Richtung verläuft – in Richtung des Pentagrammatons von Punin.)
Die Prozession schreitet nun die sechs Eckpunkte des elementaren Hexagramms ab, wobei die zwei Großmeister jeder Fakultät mit ihren Schülern am jeweiligen Punkt stehen bleiben. Jeder der Helden sollte sich bereits überlegt haben, in welcher Gruppe er stehen möchten:
● Eispyramide (Eis, hier stehen auch die Hexe Morena und das Kind)
● Springbrunnen (Wasser, Ruban ibn Dhachmani)
● Altar voller Gemmen und edelmetallenen Einlegearbeiten (Erz, Farmosch)
● Hain aus Krummeichen, Zirbeln, Firunsföhren und Krüppelkiefern (Humus, Roter Pfeil)
● Feuerschlot (Feuer, Yasinthe)
● Windumtoste Steilwand (Luft, Raidri)
Nun beginnt ein langwieriges Ritual, während dem Opferungen vorgenommen (orientieren Sie sich bei den Donaria an der aventurischen Sympathetik, wie in **SRD 121f.** dargelegt) und Ritualgesänge zelebriert werden. Teilweise sprechen die Großmeister des Elementes alleine:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Pyriander di Ariarchos hebt an zu sprechen, und seine Stimme übertönt das Rauschen des Windes über dem Schlot:
"Unendlich schwer ist es, Wächter zu sein des gesamten Weltalls. Dem ewigen Los sinkt müde das Auge, wenn fünf Jahrhunderte gegangen sind. Mag das Auge er auch gleich wieder öffnen, hat doch die Welt sich indessen geändert von Grund auf.
Des Ewigen Los' Blick, der über die Welt schweift, ist der Allvogel des Lichtes. Alljährlich erneuert er sich, da im Nabel der Elemente er vergeht – und verjüngt daraus hervorsteigt. Darum wisset, Sterbliche, bleibt solch Wiedergeburt einst aus, dann bricht jede Ordnung hernieder, bis dass der Allvogel wiederkehrt."
Der Druide Eslam Abd-al-Angru fährt mit rauer Stimme und in Tulamidya fort:
"Unendlich schwer ist es, Wächter zu sein des gesamten Weltalls. Den Ewigen Los übermannt Müdigkeit, wenn ein Zeitalter zu Ende geht. Undenkbar und doch endlich ist die Zeitspanne, die einer Weltenordnung bestimmt ist. Für immer beendet sind das Äon der Drachen, das Äon der Riesen, das Äon der ersten Menschen und das Äon der Echsen.

Nur der Allgott selbst kann sagen, wann der große Schlaf über ihn kommt. Hoffnung heißt, dass der Ermüdung des Weltalls vorzubeugen die Aufgabe aller Wesen guten Willens ist. Doch Weisheit heißt, dass das Schicksal aller Rassen letztendlich unabwendbar ist."
Und die Großmeister des Wassers fahren mit weiteren Anrufungen in fremden oder alten Sprachen fort.

Die Sonne brennt mittlerweile auf die Menschen nieder. Der eiskalte Wind zerrt an ihren Lebensgeistern.
Die Magier wechseln die Anrufungen mit Opferungen ab. Sie gehen in ihrem Element auf. Schildern Sie, wie einige der Luftmagier beginnen, im Basiliussitz zu schweben, wie sich die Wassermagier wie die Brandung selbst wiegen; die Erzmagier hämmern die Erze im Altar, im Gesang der Humuszauberer erblühen kleine Blumen in hundert Farben auf dem Fels. Nach und nach sollten auch die Helden die elementaren Schwingungen aufnehmen und sich ihnen hingeben.

Das Erscheinen des Lichtvogels

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ohne jeden Übergang sind die Sphärenklänge plötzlich körperlich spürbar. Ein Hallen himmlischer Harmonien erfüllt die ganze Hochebene, eine unergründliche Sehnsucht lässt euch alle die Häupter gen Himmel heben. Übergangslos ist der Lichtvogel gekommen, ja es scheint gar, als sei er nie abwesend gewesen. Überirdisch schön steht er am Himmel, Auge, Licht und Vogel in einem. Die Konzilszauberer rufen: "Auge des Schöpfers! Du bist gekommen, Bote des Unwissbaren!" Sie fallen auf die Knie und beugt euch ebenfalls, unfähig, den gefesselten Blick abzuwenden.
Wie Sturm und Feuer sind die mächtigen Schwingen, die sich knisternd senken. Wie ein Bild allen Lebens ist die tausendfältige Brust, die sich euch nähert. Wie Meeresbrandung erscheinen die gewaltigen Krallen, die in eure Mitte herabfahren. Wie edelste Erze und schimmerndes Eis sind Stirn und Schnabel. Und pures Götterlicht die allessehenden Augen.
Fauchend fahren die Flügel herab, ein Wind voll Hitze und Frost braust über eure sterblichen Hüllen, und mit einem einzigen Aufschrei lässt sich der Allvogel in das Innere des Vulkans stürzen. Unwillkürlich stürzt und klettert ihr zum Kraterrand, über den Funken und Kristallsplitter und Blütenstaub stieben.
Unter euch liegt der *Raschtul Kandscharot*, fünfzig Schritt durchmessend, aber wohl zweimal so tief. Ein urweltliches Glosen verkündet den Beginn eines Abgrundes, der unauslotbar scheint. Regenbogenfarben glühen auf, flackern in völliger Schwärze, wechseln harmonisch.
Aber nirgends ist noch die Spur des Himmelswesen zu finden, dessen Abstieg ihr erlebt habt.
Diejenigen, die bis zum Kraterrand vordringen, entdecken das *Ei des Allvogel*. Auch einige Adepten entdecken es und rufen:
"Das Ei, das Ei des Allvogels! Los sei gepriesen!"

Der Angriff!

Lassen Sie Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* als erstes reagieren, dann die Charaktere, denen eine Probe auf *Sinnenschärfe* +3 gelingt: Vom Himmel her nähert sich etwas ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Purpur und Kobaltblau sind am Himmel in der Richtung des Konzils zu sehen. Unheiliges Wetterleuchten flackert auf, und plötzlich zerreißt der Himmel. Graues Wabern dringt hervor und eine Handvoll kreischender Gestalten jagt daraus hervor.

Bei den Dämonen handelt es sich um den *Nachtdämon*, drei schwarze Greifenmonstren (*Irrhalken*) und drei geflügelte Schlangen (*Karakilim*), die Borbarad geschickt hat, um das *Ei des Lichtvogels* zu stehlen.

Die Dämonen greifen gezielt an. Die Karakilim schleudern gelbliche Kugeln, und wo diese zersplittern, wachsen dämonische Krallen und Mäuler aus dem Boden: Ein PANDÄMONIUM, das den gesamten Krater umfasst (und damit zu groß für einen einzelnen PENTAGRAMMA ist). Die Irrhalken fahren mit glühenden Klauen in die Menschengruppen hinein, um den Widerstand zu brechen, während der Nachtdämon auf das All-Ei hinabstößt.

Kah-Thurak-Arfai (der Nachtdämon, MGS 66)

Dreigehörnter Diener Agrimoths. Riesige, aufrechtgehende Raubkatze, mit einem mit drei Stacheln bewehrten Schwanz und ledrigen Schwingen. Der Nachtdämon ist manifestiert und deshalb etwas träger als die anderen Dämonen. Er kämpft nur, wenn ein fliegender Held ihn direkt in der Luft angreift, dürfte aber auch für hochstufige Charaktere unbezwingbar sein. Werte bei Tag:

Krallen:	**IB** 10	**AT** 19	**PA** 12	**TP** s.u.	**DK** NS
Schwanz:	**IB** 10	**AT** 16	**PA** 12	**TP** 1W+6	**DK** NS
LE 100	**RS** 5	**GS** 15/5		**MR** 10	**GW** 18

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Schreckgestalt I, Schweben, Tarnung, Verschleierung; 3 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen; ein erfolgreicher Krallenangriff raubt dem Opfer die Hälfte seiner aktuellen LE (abgerundet).

Asqarath (auch: Irrhalk, MGS 61)

Viergehörnter Diener Blakharaz'. Pervertierte nachtschwarze Greifengestalt aus verzehrender Glut.

Krallen:	**IB** 12	**AT** 9	**PA** 9	**TP** 2W+2	**DK** NS
Schnabel:	**IB** 12	**AT** 16	**PA** 9	**TP** 1W+8	**DK** N
LE 50	**RS** 5	**GS** 18/6		**MR** 8	**GW** 18

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Regeneration I, Schweben, Verwundbarkeit (Praios, Wasser); 3 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen; eine nicht parierte Gute Attacke eines Asqarath bedeutet, dass das Opfer mit der Glut in Berührung gekommen ist und W20+10 TP erleidet (nach den Regeln für elementaren Sekundärschaden: Feuer). Die angreifenden Asqarathi sind nicht manifestiert.
Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Folgeschade Feuer, Limbusreisender, Raserei, Regeneration II, Regeneration im Limbus II, Resistenz gegen magische Angriffe, Schreckgestalt I

Karakilim (MGS 66)

Eingehörnter Diener Lolgramoths. Fliegende, geflügelte Schlange.

Biss:	**INI** 12+1W6	**AT** 10	**PA** 3	**TP** 3W+3	**DK** SP
LE 110	**MR** 7	**GS** 18/1		**RS** 5	

Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen; Regeneration; Schweben; ein Karakil kann aus dem Sturzflug angreifen (AT 17).

Pandämonium

- Die Konzilszauberer wehren sich nach Kräften, aber sie alle sind erschöpft (nur noch zwei Drittel der Ausdauer, das gilt auch für die Helden), und fast niemand von ihnen ist im Kampf ausgebildet. Machen Sie deshalb Ihren Spielern deutlich, dass ihre Helden die ersten paar Aktionen allein kämpfen und schnellstmöglich Ordnung in die umstehenden Reihen bringen müssen.
- Der Angriff kommt überraschend und mit voller Wucht: Schreie ertönen von überall, ein Irrhalke fegt einen Adapten mit einem Schwingenschlag vom Kraterrand, das PANDÄMONIUM breitet sich schließlich aus und reißt die Elementarmagier einen nach dem anderen nieder.
- Geben Sie dann aber den Fähigkeiten der Konzilszauberer einen würdigen Einstand: gezielte ARCHOFAXIUS- oder IGNIFAXIUS-Lanzen oder WINDHOSEN gegen die Irrhalken, Luftduelle mit LEIB DES WINDES und ähnliche Effekte sind vorstellbar. Auch Elementargeister und Dschinne (aus Artefakten) werden zu Hilfe gerufen und können zum Beispiel einen Helden davor retten, in den Vulkanschlund

zu stürzen. Rovena von Shamaham zaubert einen GARDIANUM und schützt damit vor den Angriffen einzelner Dämonen, Emmeran von den Nordmarken errichtet eine WAND AUS ERZ usw.

● Auch die anderen Gäste des Konzils kämpfen heldenhaft: Raidri Conchobair ruft Warnungen und kämpft mitten im PANDÄMONIUM gegen einen der Irrhalken, der Rote Pfeil beschießt beständig einen Karakil in der Luft, während sich Ruban mit seinem *Unsichtbaren Schwert* einer anderen geflügelten Schlange stellt. Farmosch Sohn des Fanderam kann mit einem verzauberten Lindwurmschläger in den Kampf eingreifen, die Hexe Morena versucht, die Eislementaristen zu schützen.

● Die Dämonen sind jedoch mächtige Gegner, deren Fähigkeiten außergewöhnlich sein können (sie wurden schließlich von Borbarad in der *Dämonenzitadelle* beschworen). Wählen Sie großzügig aus den 'möglichen Eigenschaften' – und erfinden Sie bei Bedarf zusätzliche Effekte hinzu. Einer der Irrhalken trägt sogar Raidri Conchobair in die Lüfte und lässt ihn am inneren Kraterrand wieder fallen ... Erst einen vom verwundeten Reto Sandström gerufene Wasserdschinni gelingt es, den Schwertkönig vor dem sicheren Tod zu retten.

● Spielen Sie mit der Befürchtung der Helden, Borbarad könnte Yasinthe und besonders das Kind rauben wollen. Einige Helden sollten deshalb auf jeden Fall den beiden Schutz vor den Dämonenattacken gewähren. Die beiden sind hilflos im Kampf und verschreckt durch das Chaos – eine gute Gelegenheit, eine persönliche Beziehung zu den Helden aufzubauen.

Wenn sich die Helden inmitten des Kampfgewühls an den Nachtdämon oder das *Ei des Allvogels* erinnern, steigt der geflügelte Dämon aus dem Krater empor:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Aus dem Vulkan fliegt die Schreckensgestalt des Nachtdämons empor. Vier Schritt groß ist der missgestaltete Pantherleib, breiter noch die Fledermausflügel.
> "Kha Thurak!" gellt höhnisch der Kampfschrei des Nachtdämons. Und während er höher steigt, seht ihr in seinen Klauen das lichtschimmernde *Ei des Allvogels*.

Der Nachtdämon flieht nicht in den Limbus zurück, sondern entkommt am hellichten Tage fliegend gen Norden. Das Pandämonium bleibt noch über eine Stunde bestehen. Wenn es die Helden nicht aufgrund unvorhersehbarer Schlagkraft verhindern konnten, hat es sechs Tote unter den Konzilszauberern gegeben.

Die Lichtvogel-Expedition

Bei der baldmöglichst stattfindenden Besprechung wird das weitere Vorgehen beraten:

Raidri Conchobair, der bereits gegen den Nachtdämon kämpfte (siehe den Roman **Der Dämonenmeister**), kann berichten, dass dieser nachts fast unbesiegbar sei, tagsüber aber weit verwundbarer ist. Wenn kein Limbus-Experte unter den Helden dies vermuten kann, so bringt Pyriander den Gedanken ein, dass der Nachtdämon das *All-Ei* nicht durch den Limbus transportieren könne, da dieser durch Madas Frevel *nach* der Schöpfung des Sphärengefüges durch Los entstand, und das *All-Ei* als Teil des Schöpfers allein dem Gesetz der Schöpfung unterliegt. Es müsste demnach möglich sein, den Dämon auf dem Rücken von Dschinnen und mit magischer Hellsicht zu verfolgen – in der Hoffnung, den Dämon zu erreichen und zu besiegen, bevor dieser sein Ziel findet.

Es gibt kaum Zweifel, dass Borbarad selbst das *All-Ei* hat stehlen lassen – aber zu welchem Zweck? Geben Sie hier auch Raum für philosophische Spekulationen: Kann Borbarad daran gelegen sein, die Wiedergeburt des Lichtvogels zu verhindern? Er würde damit ein *Karmakorthäon*, eine Weltzeitwende herbeiführen, die sonst nur auf den Willen Los' selbst zurückgeht! So vermessen kann selbst ein Halbgott nicht sein – was also ist sein Ziel?

Pyriander di Ariarchos wird nun alle Konzilsmagier zusammenrufen und jeder, der noch über ein wenig Kraft verfügt, wird einen Dschinn beschwören und ihn in einen Ring binden. Die Ringe werden dann der siebenköpfigen Expedition zur Verfügung gestellt: Raidri, Farmosch, Morena, der Roten Pfeil, Ruban, Pyriander selbst und die Magistra der Humus-Fakultät Ulmjescha Luminow nehmen noch am selben Tag die Verfolgung auf.

Ein Wort an den Spielleiter

Da die Expedition um die Wiederbeschaffung des *Ei des Allvogels* offiziell im Roman **Der Lichtvogel** publiziert ist, wird an dieser Stelle davon ausgegangen, dass es nicht die Gezeichneten sind, die sich auf diese gefährliche Reise machen. Es gibt mehrere aventurische Begründungen für das Verbleiben der Gezeichneten, die Sie in Gestalt von Meisterpersonen anbringen können:

● Die Verfolgung des Nachtdämons führt höchstwahrscheinlich direkt zu einer Begegnung mit Borbarad. Pyriander, Raidri und andere, die die Bedeutung der Gezeichneten halbwegs einschätzen können, sind sich einig, dass sie den Zusammenstoß nicht riskieren sollten.

● Die Helden sind nicht nur wegen dem Lichtvogel-Ritual nach Drakonia hergekommen, sondern (vor allem), um Yasinthe und das Kind zu treffen und letzterem die *Rohalskappe* zu übergeben. Beide sind nun bereit, die Helden zu empfangen.

● Das Kind könnte selbst auf die Helden zugehen und mit verstörender Eindringlichkeit feststellen, dass es *jetzt* "an der Zeit" ist, sich zu unterhalten.

Wenn Sie Ihrer Gruppe das Abenteuer trotzdem nicht entgehen lassen wollen, empfehlen wir Ihnen eine Ausarbeitung des Romans, dessen Handlung im nebenstehenden Kasten zusammengefasst ist. (Dann könnte man auf die Anwesenheit im Konzil einiger offizieller Expeditionsteilnehmer auch verzichten, nur Raidri Conchobair – als zukünftiger *Siebter Gezeichneter* – sollte anwesend sein.)



Die Gesuchten

Es ist nun an der Zeit, dass die Gezeichneten das *Fünfte Zeichen*, die *Rohalskappe* überreichen. Rohal trug ihnen auf, 'Borbarads Zeit' zu finden – offensichtlich das Kind. Yasinthe und das Kind sind über diese Bezeichnung sehr erstaunt, nimmt doch auch ihr künftiges Schicksal so nun langsam Gestalt an. Während Yasinthe zu begreifen beginnt, dass sich ihre Zeit mit dem Kind bald dem Ende zuneigen wird, zeigt sich das Kind selbst interessiert und überrascht, mit diesem Titel bedacht zu werden. Die Helden geben den Anstoß, den das Kind benötigt, um sich über seine eigene Natur und seine Aufgabe in der Welt im Klaren zu werden.

Gleichgültig, was für eine Entität Satinav ist: Als leibliches Kind Rahjas haben die Helden eine echte Halbgottheit vor sich. Liscoms Ein-

Die Lichtvogel-Expedition als Abenteuer

Es besteht die Möglichkeit, dass die Gezeichneten selbst als Mitglied der Lichtvogel-Expedition die Verfolgung des Nachtdämons aufnehmen und die Geschehnisse erleben, die in dem Roman **Der Lichtvogel** von Hadmar von Wieser geschildert werden.

Borbarads Vorhaben

Tatsächlich hat Borbarad vor, das *Karmakorthäon*, die Weltzeitwende, bewusst herbeizuführen, um ihm die Möglichkeit zu geben, selbst die Herrschaft über das neue Zeitalter anzutreten – und zwar ganz unabhängig von Los' Plan für seine Schöpfung.

Überblick

Gleich nach dem Diebstahl des *All-Eis* macht sich die Expedition an die Verfolgung des Nachtdämons. Über Tobrien und aus der Vogelperspektive wird auch erstmals die tatsächliche Ausdehnung des *Omegatherions* (siehe 131) deutlich, das sich inzwischen weit in das Umland hinein ausgebreitet hat. Über Warunk wird die Expedition von dem untoten Kaiserdrachen *Rhazzazor* angegriffen und zur Landung gezwungen. (Farmosch, Ulmjescha und der Rote Pfeil stürzen dabei ab, nur der Rote Pfeil überlebt, kehrt aber trotzdem nicht nach Drakonia zurück.)

In der Annahme, der Nachtdämon wäre ebenfalls hier niedergegangen, dringen die Expeditionsteilnehmer daraufhin in die inzwischen von Borbarads Truppen besetzte und von Rhazzazor beherrschte Stadt Warunk ein. In den Gängen im Molchenberg entdecken sie den Ursprung der Vielleibigen Bestie (eine *Pforte des Grauens*) und kommen Dank eines Schwarzen Auges auf die Spur des *All-Eis*: Dieses wird vom Nachtdämon allerdings in Richtung Ehernes Schwert getragen – der Dämon ist auf dem Weg zur Dämonenzitadelle, die Borbarad in Besitz genommen hat!

In Festum trifft die Expedition dann *Rakorium Muntagonus* (siehe **MdD 169**), der den Weg zu dem Alten Drachen *Fuldigor* im Ehernen Schwert kennt.

Nach einer denkwürdigen Begegnung mit dem Alten Drachen folgen die Teilnehmer Fuldigor zur Zitadelle, jenem sphärendurchbrechenden Ort, wo die Grenzen zwischen Dere und dem Limbus verschwimmen.

Dort kommt es zur finalen Konfrontation mit dem Nachtdämon, der mit vereinten Kräften bezwungen werden kann. Dann taucht Borbarad auf, der – von Fuldigor davon überzeugt, nicht in den Lauf der Dinge einzugreifen – die Expeditionsteilnehmer mit dem Ei ziehen lässt. Zurück am *Rashtul Kandscharot* kommt es zur Wiedergeburt des Allvogels.

Erkenntnisse

Die Teilnahme an der Expedition bringt verschiedene Elemente und Szenen in die Kampagne, die diese noch weiter bereichern und die zum Teil auch für den Verlauf und den Verständnis von Borbarads Vorhaben und Wesen wichtig sind:

- Die Gezeichneten haben die Gelegenheit, ein gemeinsames Abenteuer mit Raidri Conchobair zu erleben, dem zukünftigen *Siebten Gezeichneten* (siehe **Mächte des Schicksals**). Der Finalkampf gegen den Nachtdämon darf bereits leise Anklänge an die *Gemeinschaft* beinhalten, die schließlich Borbarad bezwingen wird.
- Eine erste Begegnung mit Rhazzazor, Borbarads untotem drachischen Gefolgsmann.
- Weitere Erkenntnisse über die Schändung der tobrischen Landes, vor allem über Ursprung und Ausbreitung des Omegatherions.
- Fuldigor gibt außerdem einen Hinweis auf ein weiteres Vorhaben Borbarads: Nicht nur will er im neuen Zeitalter die Macht an sich reißen, er will auch die sechs Elemente nach seinem Willen formen und Madas Frevel an allen Sechs wiederholen.
- Die Begegnung mit Fuldigor ist zudem eine Vorbereitung auf die finale Konfrontation mit Borbarad am Ende der Kampagne, die ebenfalls auf verschiedenen geistigen Ebenen stattfinden wird (siehe **Mächte des Schicksals**), und Hinweis darauf, dass Borbarad einen Kampf austrägt, der nicht nur Aventurien, sondern auch die Götter und die Weltenordnung selbst betrifft.
- Borbarads letztendliche Einwilligung, die Helden mit dem *All-Ei* ziehen zu lassen, wird diese zudem darin bestärken, dass auch der Dämonenmeister sich an gewisse Gesetze halten muss. Dies bedeutet aber auch, dass Borbarad davon überzeugt ist, selbst innerhalb Los' Weltenordnung die von ihm angestrebte Rolle einnehmen zu können.

Sollten Sie sich nun dazu entschlossen haben, dann nehmen Sie den Roman zur Hand und schicken Ihre Gezeichneten auf eine Reise ans Ende der Welt auf die Suche nach dem Ei des Lichtvogels.

Ein Held als Fünfter Gezeichneter

Wenn Sie bei der Übergabe der Kappe (siehe Seite 203) bereits unter den Helden eines Fünften Gezeichneten erwählt haben, dann ist es nun die Aufgabe dieses Helden, das Kind mit Hilfe der Weisheit der Kappe, den bisher gesammelten Informationen zum Hintergrund des Kindes und einer gehörigen Portion eigener Gedanken (nicht umsonst sollte ein Held ausgewählt werden, der sich durch *Klugheit* auszeichnet) zu einem eigenen Verständnis über seine Natur, Herkunft und Bestimmung zu verhelfen.

Diese Szenen sind reines Rollenspiel und werden nicht durch Regeln abgebildet. Ermutigen Sie den Spieler, sich grundlegende Gedanken darüber zu machen, welche Rolle das Kind beim Kampf gegen Borbarad spielen muss. Zwingen Sie den Spieler durch geschickt gestellte Fragen des Kindes im Laufe der Wochen auf Drakonia zu Antworten. Diese müssen keinesfalls alle beantwortet werden – im Gegenteil: Das Kind wird seine gesamte Rolle erst mit dem Erhalt seines Namens in **Rausch der Ewigkeit** (siehe **Mächte des Schicksals**) begreifen. Und erst dann ist auch die Queste des Fünften Gezeichneten beendet.

Es ist also sogar für die Stimmung sogar sehr gut, wenn die Helden Drakonia Ende Rahja mit dem Gefühl verlassen, dass die Aufgabe des Fünften Gezeichneten noch nicht gelöst ist.

Die Weltzeitwende (4. Praios)

Wenige Tage später (am 4. Praios 1021 BF) kehrt die kleine Lichtvogel-Expedition angeschlagen und dezimiert, aber erfolgreich zum Konzil zurück. Sie bringt das geraubte *All-Ei* zurück, das nun abermals zum

greifen erzeugte einen Wirbel im Gefüge der Zeit, damals, vor 500 Jahren, als Borbarad gefangen wurde. Da niemand Liscom aufhielt, besteht auch jener Wirbel noch. Über die Jahrhunderte dehnte er sich aus und rauscht nun mit einer Gewalt heran, die einen Halbgott hinwegfegen kann: Die temporale Flutwelle hat nun die Gegenwart erreicht.

Die erste direkte Begegnung mit dem Kind wird nicht lange dauern. Es hat eine gleichermaßen einnehmende wie beunruhigende Art, Dinge zu wissen, auszusprechen und zu bestimmen. Über die Helden und die *Rohalskappe* weiß das Kind nichts – aber es weiß besser als jeder andere, wann die richtige Zeit gekommen ist.

Es weiß, dass es heute ein Gezeichneter werden wird. Dies ist der Augenblick, in dem das *Fünfte Zeichen* das Kind erreicht. Jener Moment, an dem die Helden das Kind zu Borbarad führen, steht erst bevor.

Wenn Sie die Szene abbrechen wollen, schließt das Kind mit zwei möglichen Sätzen: "Die Zeit ist gekommen: für Drakonia, aber nicht für den, den wir suchen." oder "Wir werden uns wiedersehen." Danach widmet sich das Kind der Kappe, die es mit zahllosen neuen Eindrücken überschüttet. Notfalls wird Yasinthe die Helden bitten zu gehen.

Ausführliche Informationen zu Yasinthe und dem Kind finden Sie im **Anhang: Dramatis Personae** auf Seite 251.

Raschtul Kandscharot gebracht wird, auch wenn die Konzilszauberer diesmal nicht erneut ein großes Ritual abhalten.
Schildern Sie ruhig, dass die Stimmung nicht euphorisch ist, sondern eher furchtsam, als ob ungewiss sei, was Borbarad mit dem kostbaren Ei angestellt haben könnte.
Tatsächlich ist das Ei unversehrt, doch als der Lichtvogel schlüpft, ist die Überraschung groß: Der Lichtvogel spricht zu den Menschen bevor er entschwindet! Er läutet das *Karmaqorthäon*, die 'Weltzeitwende' ein, die das Zeitalter von Elfen und Zwergen beendet und nach der darüber entschieden werden wird, welche aventurische Rasse die Herrschaft über das kommende Zeitalter erlangen kann.
Dies ist ein Ereignis von gewaltiger Tragweite für die Zukunft Aventuriens, und noch nie in der Geschichte der Welt konnten *Menschen* dergleichen bezeugen!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am vierten Mittag des Jahres 1021 BF steht ihr am Rand des *Raschtul Kandscharot*, um der ersehnten Wiedergeburt des Lichtvogels beizuwohnen. Ihr staunt nicht schlecht, als sich der riesenhafte Troll Krallerwatsch, den ihr auf der Anreise getroffen habt, erschöpft aber entschlossen zu den etwas eingeschüchterten Mitgliedern der Erzenen Fakultät gesellt. Die ganze Prozession zögert, doch als sich der Troll gar nicht um die Menschlein schert, und dann sogar mit einer gewaltigen Knochenkeule in eure Richtung grüßt, fahren die Zauberer fort. Sechs Dschinne aller Elemente tragen das Ei in den Schlund, nur das goldfarbene Leuchten kündet von dem mühsam zurückeroberten Weltenschatz.
"Das Ei, das Ei des Allvogels!" rufen die Konzilszauberer um euch herum. "Los sei gepriesen!" Die Elementaristen nehmen Aufstellung und deklamieren ihre uralten Formeln wie so viele Rassen vor ihnen. Erneut beschwören die Großmeister den Lidschlag des ewigen Los, der eine Neuordnung der Welt bedeutet, und den Großen Schlaf des Los, der das Ende eines Zeitalters bedeutet.
Feuerläufer und Luftreiter steigen in die ihnen freundlich gesonnenen Elemente. Die doppelte Wellenlinie der Wasserzauberer wiegt sich in wachsender Begeisterung, die Opferschalen über den Kopf erhoben. Sphärenklänge dringen zu euch herauf und erfüllen zusehends den ganzen Himmel. Es ist die Melodie der Weltenordnung. Eure verzagte Unsicherheit wandelt sich in Freude und Euphorie – das All-Ei blieb unbeschadet! Im *Raschtul Kandscharot* glühen Regenbogenfarben auf, flackern über die undurchdringliche Schwärze und verlaufen ineinander. Das Hallen der himmlischen Harmonien erfüllt die ganze Hochebene. Eine unergründliche Sehnsucht scheint eure Brust sprengen zu wollen.
Als die Macht kaum noch zu ertragen ist, zerbirst das Ei. Funken, Kristallsplitter und Blütenstaub wirbeln hoch. Alverianienblüten werden weit über den Krater getragen und treiben in alle Winde. Der Lichtvogel erscheint mit einen Aufschrei, in dem die ganze Schönheit der Welt liegt. Ein goldfarbenes Küken ist es, kaum größer als eine Katze. Es putzt sein Gefieder, dieweil es zu wachsen beginnt. Mit jedem Herzschlag verdoppelt der Lichtvogel seine Größe. Wundersam scheiden sich die Elemente in seinem Leib. Wie Sturm und Feuer entfalten sich die mächtigen Schwingen. Wie ein Bild alles Lebens ist die tausendfältig gefiederte Brust, die sich euch entgegenplustert. Wie Meeresbrandung erscheinen die gewaltigen Krallen, die sich vom Kraterboden abstoßen. Wie edelste Erze und schimmerndes Eis sind Stirn und Schnabel. Und pures Götterlicht die allessehenden Augen.
"Auge des Schöpfers!" rufen die Zauberer, "Du bist gekommen, Bote des Unwissbaren."
Die feuersstürmenden Schwingen senken sich knisternd. Drei Flügelschläge tragen den Lichtvogel über eure erhobenen Häupter. Ein Wind voll Hitze und Frost braust über eure sterblichen Hüllen. Das Licht der Augen lässt die Mittagssonne verblassen. Und dann spricht der Lichtvogel in eurem Herzen:

"Vollendet ist das Zeitalter, das der Allgott hat werden lassen. Sumus entschwindender Atem ist erneut schwächer geworden. Der Ring der Feinde zieht sich enger.
Die alten Völker haben ihr Schicksal erfüllt. Ausgesät wurden sie, erblüht sind sie, die Ernte ihrer Seelen wurde eingebracht. Ihre Myriaden sind in die höheren Sphären aufgestiegen. Die gereiften Seelen stehen bereit, die Reihen der Schöpfung zu stärken.
Eine neue Rasse ist ausgesät. Ihr gehört das neue Zeitalter. Sumus Atem geht schneller, und schneller werden sie leben. Wenig Zeit bleibt ihnen, ihr Schicksal zu erfüllen. Doch die Länder sind ihnen bereitet. Das Vermächtnis der alten Völker liegt ihnen dar. Ausgesät sind sie, erblühen werden sie, die Ernte ihrer Seelen wird eingebracht werden.
Der Allgott ist des Wachens müde geworden. Es ist Zeit, dass der große Schlaf über Los kommt. Es ist Zeit für das *Karmaqorthäon*, die Weltzeitwende.
Ich bin das Licht seines siebengestalten Auges. Ich bin gegangen, ich bin gekommen. Ich werde gehen, aber ich werde erst kommen, wenn das *Karmaqorthäon* vollendet ist. Es ist Zeit, dass der Blick des Los in Satinavs Kerker fällt. Es ist Zeit, dass die Zeit ihren Lauf nimmt.
Hört, ihr Sterblichen des neuen Zeitalters. Euch ist bestimmt, das Schwarze Auge zu bewahren, wenn das Auge des Lichts geschlossen ist. Euch ist bestimmt, die verbliebenen sechs Schlüssel zu gewinnen. Euch ist nicht die Herrschaft der Elemente bestimmt, doch ihre Neuordnung.
Elf Zeitalter sind gegangen. Erkennt das zwölfte – denn es ist Euer Zeitalter. Los ist mit euch, weil ihr mit Los seid."

Der Allvogel wendet sich dem Himmel zu. Überderisch schön leuchtet er, Auge, Licht und Vogel in einem. Dann entschwindet er am Horizont.

Der Rückweg zum Konzil verläuft besinnlich. Alle denken über die Worte des Allvogels nach. Seit Menschengedenken hat der Allvogel nicht gesprochen. Es gibt in den Annalen des Konzils Berichte über das eine oder andere Wort. Stets war es von entschiedener Bedeutung für das begonnene Jahr. Aber eine solche Offenbarung hätte niemand jemals erwartet.
Der Trollschamane Krallerwatsch wird sich nach dem Ritual aufmachen, um seinem Stamm von der Prophezeiung und dem Auftauchen

Die sechs Elementaren Schlüssel

Die *Schlüssel der Elemente* sind mächtige Artefakte, die jeweils den Weg zu einer der *Elementaren Zitadellen* weisen und ihren Trägern große Macht verleihen. In jedem Zeitalter ist es einer derischen Rasse bestimmt, die Schlüssel zu gewinnen, doch ist ihr momentaner Verbleib ungewiss.
In der Kampagne um die Sieben Gezeichneten werden die Schlüssel keine Rolle mehr spielen, aber andere offizielle Publikationen widmen sich ihnen. Im Phex 1022 organisiert Ruban ibn Dhachmani eine Expedition, die sich auf die Suche nach den *Elementaren Schlüsseln* macht – nachzulesen im Roman **Erde und Eis**. Auch Pyriander di Ariarchos für Drakonia, der Rote Pfeil und der Trollschamane Krallerwatsch nehmen an dieser Expedition teil, die jedoch lange verschollen bleiben wird.
Im Abenteuer **Der Basiliskenkönig** bringt der Rote Pfeil immerhin den Schlüssel des Humus in die alte Hochelfenstadt Simyala, woraufhin sich der garetische Reichsforst ausbreitet und Humus-Macht gegen die Schwarzen Lande im Osten richtet. Eine Heldengruppe im Abenteuer **Berge aus Gold** entdeckt außerdem, dass der *Schlüssel des Erzes* sicher im Zugang zur erzenen Zitadelle unter dem Raschtulswall liegt. Die restlichen Schlüssel aber bleiben verschollen, die Lage der Elementaren Zitadellen unbekannt, und es ist das Konzil der Elemente von Drakonia, das die Suche danach vorantreibt – in vollem Bewusstsein, dass dies Jahrzehnte und Jahrhunderte dauern kann.
Mehr zum Hintergrund der Elementaren Schlüssel erfahren Sie in **RA 167f.**

der Gezeichneten zu berichten. Die Konzilszauberer halten respektvollen Abstand zu ihm. Wenn die Helden nocheinmal auf Krallerwatsch zugehen, teilt er ihnen mit: "Krallerwatsch geht, spricht zu Tolpatatsch von Rosch Chod Dorr. Werd wiedersehen."

Nachbereitungen (4. Praios)

Für die Helden und die Konzilsmagier ist es Zeit für eine strategische Besprechung. Wir schlagen vor, sie spät abends auf einem der Dachgärten zu Füßen der Drachenflügel stattfinden zu lassen, unter einem sternenübersäten Himmel, auf einer Terrasse, auf der die Helden, die verbliebenen Teilnehmer der Lichtvogel-Expedition und die zwölf Großmeister konzentriert sprechen können, umgeben von vierundzwanzig ausgewählten Adepten.
Stellen Sie die Großmeister als wirklich beeindruckt von überderischen Mächten dar. Da *Karmakorthäon* ist gekommen, die Weltzeitwende. Der Allschöpfer hat die alte Ordnung des Zeitalters nicht bestätigt, sondern sie verworfen. Viele Prophezeiungen haben von diesem neuen Zeitalter gesprochen. Zur allgemeinen Überraschung ist es das *Zwölfte Zeitalter*, das erst jetzt beginnt. Das Zeitalter der Elfen und Zwerge ist erst jetzt unwiederbringlich beendet. Die Frage lautet, wer dieses neue Zeitalter beherrschen wird – und Borbarad hat allen Grund anzunehmen, dass er es ist. Jener Rasse, die die Herrschaft über das Zeitalter antreten wird, ist die Neuordnung der Elemente durch die verbliebenen sechs *Schlüssel der Elemente* bestimmt. Dass Borbarad unter diesen Schlüsseln seine Macht versteht, die Pforten des Grauens zu öffnen, ist klar. Seinen Feinden bleibt nur die Hoffnung, dass sie die wahre Bedeutung dieser bisher völlig unbekannten Elementaren Schlüssel entdecken.
Im Dialog zwischen den Konzilsmagiern, den Überlebenden der Expedition und den Gezeichneten muss die folgende Information zur Gewissheit werden: Borbarad hat die *Dämonenzitadelle* (wieder)-gefunden, den Greif erschlagen, der sie bewachte, und diese permanente Pforte des Grauens in Besitz genommen. Und er trägt wieder die *Siebenstrahlige Dämonenkrone*, angeblich ein Relikt des Namenlosen (siehe den Kasten auf Seite 207). Damit beherrscht er einen Punkt, von dem aus er alle Niederhöllen erreichen kann, und ein Artefakt, das ihm die Macht über zumindest deren niedere Ausgeburten gibt. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis der Dämonenmeister das größte Dämonenheer aufstellt, seit der Namenlose den Sternenwall zerschlug.
Der Alte Drache Fuldigor, der bei der Zitadelle seit 2.000 Jahren auf diese Machtübernahme gewartet hat, macht ebenso wie die *Offenbarung des Lichtvogels* klar, dass Borbarads Herrschaft über das kommende Zeitalter alle Prophezeiungen erfüllen würde – ebenso wie sein Sturz. Die Entscheidung liegt bei den Sterblichen ...

Forschung in und um Drakonia (zweite und dritte Praioswoche)

Die Helden befinden sich scheinbar am vorläufigen Endpunkt ihrer Reise – sie haben das Kind, Borbarads Zeit, gefunden und ihm die Rohalskappe übergeben. Doch was nun? Sollen sie warten, bis das Kind das Geheimnis der Kappe entschlüsselt hat? Oder sollen sie aufbrechen, um sich wieder in den Krieg in Tobrien zu stürzen?
Ermutigen Sie sie deshalb durch die Konzilsmagier ("Es ist vielleicht kein Zufall, dass ihr das Kind ausgerechnet hier gefunden habt. Wieso Drakonia?") oder das Kind selbst ("Ihr habt mich gefunden. Nun findet euch selbst.") die Helden zu weiteren Nachforschungen im Konzil der Elementaren Gewalten, zur Rast vor dem letzten großen Sturm, zur Vorbereitung auf die kommenden finalen Ereignisse.
Während die Mitglieder der Lichtvogel-Expedition größtenteils bereits wieder abreisen, sollten die Helden noch ein wenig verweilen, bis sie zum 3. Rondra 1021 bei der Zwölfgöttertjoste am Schlund erwartet werden, um das vermutlich älteste und größte noch bestehende Bauwerk Aventuriens zu erkunden, oder von den Zauberern des Konzils in einige ihrer Geheimnisse eingeweiht zu werden.
Drakonia ist der allerletzte Ruhepol für die Gezeichneten, es symbolisiert alles, wofür sie kämpfen. Gönnen Sie es Ihren Spielern, diese Zeit voll auszukosten und seien Sie großzügig mit Zeiteinheiten, wenn sie mit den Expertenregeln zum Lehren und Lernen spielen: Die Helden werden in den kommenden Monaten all ihre Fähigkeiten brauchen und kein Zauberspruch des Konzils ist zu mächtig für einen Spielermagier in der Gruppe.

Allgemeines

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Konzilsmagier laden euch offenherzig ein, die gigantischen Hallen Drakonias zu besichtigen. Von den Anlagen ist kaum eine unter zehn Schritt Raumhöhe, manche, wie ihr schon gesehen habt, deutlich größer. Auffällig sind die breiten Rampen, neben denen unscheinbare Treppen für Menschenfüße liegen; hinauf in höher gelegene Hallen, hinunter in die gigantischen, unergründlichen Gewölbe, die tief in den Marmor des Raschtulswalls getrieben worden sind.

Drakonia ist heute nur in Ansätzen von den Konzilszauberern bewohnt, ja erforscht. Ist es bereits eine mehrere Wochen ausfüllende Aufgabe, auch nur alle Räumlichkeiten des Komplexes zu sehen – und zuvor zu finden –, so herrscht über die Ausdehnung der Anlage unten im Marmor des Raschtulswalls wie generell über ihre Entstehungsgeschichte keine Gewissheit. Bereits das Entziffern von einzelnen (mitunter für Leib und Seele gefährlichen) Inschriftwänden kann zur jahrelangen Aufgabe eines Meisterkryptographen werden, Geschichtsforscher würden ihre Seele verkaufen, um in einem einzigen Leben mehr als nur Fragmente über die Historie von Drakonia zu erschließen.
Bekannt ist nur Vages: Als gegen Ende des Alten Reiches einige Druiden aus Yaquirtal und Reichsforst auf tulamidische Dschinnenbeschwörer trafen, stand das Bauwerk bereits hier, offensichtlich seit Jahrtausenden verlassen. Der 2.300 Jahre alte Purpurwurm *Ysolphur*, der unweit thront, konnte nichts dazu sagen, und die vereinten Bemühungen der sechs Druiden eines BLICK IN DIE VERGANGENHEIT endeten bei einem völlig unveränderten Anblick bereits vor 30.000 Jahren. Die Theorien besagen, dass Drakonia nach Madas Frevel (also dem *Dritten Zeitalter*) erbaut wurde, da sich die Feste offensichtlich auf der elementaren Hexalogie, nicht der ursprünglichen Siebenheit des Mysteriums von Kha begründet.

Entdeckungen: Die Inschriften

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der meilenlange nackte Fels ist manchmal kalt und manchmal von natürlicher Wärme erfüllt. Es gibt Hunderte, wenn nicht Tausende Schreine, Säulen, Stelen, Menhire und Obelisken unterschiedlichster Machart – und fast all diese Artefakte und die Wände tragen Inschriften. Der Staub der Jahrtausende liegt oft zwei Finger hoch. Es scheint, dass jede erdenkliche der alten und ältesten Rassen, die längst vergessen sind, hier der Schöpfung ihre Verehrung erwiesen und ihre Macht über die Elemente gewahrt haben.

Zunächst auffällig sind Bilder und Reliefs von Drachen, Skorpionmenschen, Schlangenleibigen, Geflügelten und Katzenwesen (in denen ein Moha unzweifelhaft Kamaluq erkennt und ein Elf *zerza*, den Tod).
Einige wenige Inschriften sind in sehr antiquiertem Nanduria, in altertümlichen alchimistischen Runen und in den Yash'Hualay-Glyphen

des echsisch-menschlichen Proto-Zelemya gehalten. Hierbei lässt sich beispielsweise folgender Text neben dem Bild einer Stufenpyramide entziffern: "Er, Tyrandor, schuf das Bauwerk in sechs mal sechs Tagen. Wer nach ihm kommt, glaubend ein ebenso großer Magierkönig zu sein, zerstöre das Bauwerk in sechs mal sechs Jahren."
Entscheidend sind aber die Reliefs an den Wänden auf einer Höhe zwischen zwei und acht Schritt: Diese vermutlich ältesten Inschriften sind in Glyphen geschrieben, die deutlich an die 837 bekannten des Drakned erinnern – allerdings kennen die Kataloge des Konzils bereits 20.000 unterscheidbare Zeichen, und dabei hat diese (immer komplexer werdende) Katalogisierung in zwei Drittel der Anlagen noch gar nicht stattgefunden. Zudem gibt es immer wieder Forschergruppen, die neue Gewölbe entdecken ...
Neben den in Stein gearbeiteten, erhaben herausgearbeiteten Glyphen sind vor allem die Wände in den Untergeschossen in größerer Höhe mit ein Schritt hohen, glühenden, permanenten MENETEKEL dieser unbekannten Drachenschrift beschrieben.
Auf den wenigen Übersetzungen beruhen das *Grosze Elementharium* (von dem hier das älteste der drei Exemplare liegt) und Pher Drodonts *Compendium Drakomagia*.

Das Sechste Zeichen?

Ein gelehrter Held kann hier die Inschriften über *Gorfang* und *Graufang* entdecken; wenn möglich sollten sich diese Erkenntnisse noch nicht mit denen über den Berg *Amul Dschadra* vereinen:

- In den Inschriften stehen die Namen *Gorfang* und *Graufang*. Mehrfach ist von elementaren Verwüstungen (Sandwüsten und Eiswüsten) die Rede.
- Bei den Nivesen ist Gorfang der älteste der Himmelswölfe, der riesenhaften Söhne Liskas, der einäugigen Urwölfin. Sie verwüsteten die Welt, nachdem Mada die Welpen Liskas erschlagen hatte (siehe **MBK 127f.**). (Aufgeklärte mittelreichische Forscher sehen Parallelen zu Los, dem Nordstern, und Mada, dem Mond.)
- In Nordaventurien führt der schwarze Himmelswolf Gorfang Firuns *Wilde Jagd* an, die mitleidlos Sünder und Frevler hetzt.
- Interessanterweise werden für Gorfang zwei Glyphen verwendet, deren erste (*Gor*) auch eine bekannte Landschaft beschreibt: die Gorische Wüste. Auch die Glyphe *Fang* hat drei Bedeutungen, die sich teilweise auch im Garethi spiegeln: Gefangennehmen, Reißzahn und Berggipfel.
- Auch in der Legende vom Namenlosen gehen sechs elementare Verwüstungen über die Welt, bis die Diener der Götter den Dreizehnten Gott gefangennehmen können.

Die Folgerungen: Könnte es Entitäten geben, deren Aufgabe es ist, die Feinde der Götter gefangen zu nehmen? Die groß wie Berge sind? Und deren Eingreifen ganze Länder verwüstet?

Entdeckungen: Die Hallen der Elemente

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die sogenannten *Hallen der Elemente* bilden im Inneren Drakonias ein harmonisches Sechseck von wohl zweihundert Schritt Durchmesser. Jede davon, größer als der Sonnentempel zu Gareth, ist ein Heiligtum eines der sechs Elemente. Altäre, Kunstwerke, Ritualgegenstände und andere Artefakte dienen Lobpreis und Darstellung von Feuer, Wasser, Luft, Erz, Eis und Humus. Manche der Altäre sind über vier Schritt hoch: Alleine um den Sockel zu ersteigen, müsstet ihr die Hände zu Hilfe nehmen.

Besonders heilig sind den Konzilsmagiern jene elementaren Altäre, Spiegel, Waagschalen und Stelen, auf denen die Fluktuationen der elementaren Machtverteilungen auf den Kontinenten abgelesen werden können und teilweise sogar über Jahrtausende verzeichnet sind (auch über jene Zeit, wo die Anlage unbewohnt war). Die Änderung der Symmetrie, die aventurienweit zunehmenden Strukturveränderungen im elementaren Gefüge, waren es, die die Elementaristen 1011 BF beunruhigt Kontakt mit Punin aufnehmen ließen.

Entdeckungen: Die Drachenhalle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Zentrum der Hallen der Elemente liegt die *Drachenhalle*, die die lebensgroßen Statuen von sechs Drachen enthält. Ihr erkennt den löwenhäuptigen Famerlor, den Beschützer Alverans und Gefährten Rondras. Als ihr zu dem Giganten aufblickt, schaudert ihr. Die Statue besteht aus glimmerschillerndem roten und gelben Aventurin. Mit dem Edelgestein seines Leibes könnte man einen Königspalast einrichten – oder kaufen.

Den Forschungsergebnissen zufolge sind hier die Hohen Drachen dargestellt, die 'Verbündeten der Götter'; vielleicht auch drachische Würdenträger als Personifikation derselben. Wie der Führer zugibt, ist sich das Konzil keineswegs über alle Deutungen sicher und einig.
"Hier ist Naclador, auch Varsinor genannt, der Hüter des Tempels der Wahrheit, Gefährte unserer Mutter Hesinde. Dort drüben Darador mit den hundertfarbigen Flügeln, der Drache des Lichts, der Praios zur Seite stehen soll. Der mit den kunstvoll eingesetzten eisernen Flügeln könnte Branibor sein, der Hüter der Gerechtigkeit. Der Ziegenkopf mag das Attribut Yalsicors sein, des Drachen der Freundschaft und Hoffnung. Der Hundertgeflügelte schließlich wird als Menacor gedeutet, von dem es heißt, dass er den Limbus gegen eindringende Dämonen bewacht."

Entdeckungen: Sphärenraum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Herz Drakonias, achtzig Schritt über dem Boden, liegt das Sphärenobservatorium, ein halbkugelförmiger Raum von 20 Schritt Durchmesser und zehn Schritt Höhe. Die Wände sind von Arkaden durchbrochen, so dass man – auch wenn man 'etwas größer' ist – von außen diesen Raum betrachten kann. Das Innere ist ein Wunderwerk frei fliegender Kugeln, gekreuzter Stäbe und Drähte aus silbernen Sternkonstellationen, erfüllt von Stimmen, die kein Sterblicher versteht.

Die Anlage wird von einer Art infinitisiertem MOTORICUS betrieben, dessen permanenten Astralkosten zwei Erzmagier ausbrennen könnten. Bemerkenswert ist auch, dass hier zwölf freie Wandelsterne dargestellt sind (während die aventurische Astronomie nur acht Planeten kennt). Könnte es tatsächlich früher mehr von Göttern unabhängige Halbgötter gegeben haben? Auch viele andere Angaben sind unverständlich: Die Anlage scheint einen Sternenhimmel zu zeigen, wie er hätte sein können, wären nicht mehrere Sphärenbeben wie das in der Gorischen Wüste über die Welt hinweggegangen.

Entdeckungen: Relief der Gezeichneten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In dieser Gegend sind viele Wände mit Reliefs fremdartiger aufrechtgehender Gestalten mit Krokodilhäuptern und beschrifteten Leibern bedeckt. Hier sind sieben versammelt: eine mit einer mächtigen Axt, eine, umgeben von einem Kreis kleinerer Tiere, eine, deren Kopf von einer gezackten Krone umgeben ist, eine, die vor der Silhouette eines spitzen Berges mit Schwingen steht, eine mit einem einzelnen Stirnauge, eine, neben der eine schwebende Hand abgebildet ist, und eine, die eine Waffe trägt, die deutlich aus sieben Teilen besteht.

Großmeisterin *Thorhalla Wengenholmer*, als oberste Eisbeschwörerin auch Hüterin der Schriften, kann aus den Archiven folgende Informationen beisteuern: Die Schriftzeichen sind völlig fremdartig; allenfalls (auch mit 21 TaP* aus einer Probe auf *Alte Sprachen*) zeigen sie Ähnlichkeit zu jenem *Chrmk*, aus dem sich das *H'Chuchas* und später das *Proto-Zelemja* entwickelte. Die Eintragung im Übersetzungskatalog

lautet: *Relief KA1067: unbekanntes Pandemitheon (Alveraniare, Götzen oder Heroen), 10. Zeitalter oder früher, mindestens 60.000 Jahre.* Die sieben Zeichen sind übrigens nach der Reihenfolge der ihnen zugeordneten Sternzeichen aufgereiht (siehe Kasten). Ursprung und Bedeutung sollte ein unlösbares Rätsel bleiben ... (Allerdings sollte es bei den Helden ein Gefühl für die Unsterblichkeit ihrer Gemeinschaft hervorrufen, wenn auch jeder einzelne von ihnen sterblich ist.)

Die Astrologie der Sieben Zeichen

Der genaue kosmologische Zusammenhang zwischen den Sieben Zeichen und den Gestirnen muss wohl unerklärt bleiben, doch scheinen ihn nicht nur Arba von Silas (siehe Seite 192, *Die Sieben Sternzeichen*), sondern bereits Kulturen vor vielen Zeitaltern erkannt zu haben. Erstaunlich ist, dass die Zuordnung, wie sie an den Wänden Drakonias abzulesen ist, auch noch in der menschlichen Astrologie ihren Sinn ergibt:

- Das Almadine Auge: Sternbild *Rubine* (List, Verschlagenheit, Planung)
- Das Wandelnde Bild: Sternbild *Ringe* (Verbindung, Vereinigung)
- Nqisizz Leviaturak: Sternbild *Nachen* (Reise, Veränderung, Weg)
- Die Fünf Firnglänzenden Finger: Sternbild *Das Unwissbare*
- Die Stählerne Stirn: Sternbild *Harfe/Schriftrolle* (Inspiration, Studium, Überzeugung, Erkennen)
- Das Geflügelte Geschoss: Sternbild *Pfeil/Dolch* (Hinterhalt, Verrat, Gift, Lähmung)
- Schärfe aus Sieben Schalen: Sternbild *Kelch* (Schicksal, Bestimmung)

Mehr zum aventurischen Sternenhimmel und zur Deutung der Gestirne erfahren Sie in **GA 189ff.**

Entdeckungen: Das Geflügelte Geschoss

»Wenn das geflügelte Geschoss dem Grauen der Götter gilt.«
—Die Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *4. Spruch: Von den Sieben Gezeichneten, Vers 6*

Bei der Anreise (siehe Seite 228) haben die Helden einen seltsam geformten Berg gesehen, auf den sie bei einer Untersuchung der Konzils-Umgebung wieder stoßen können. Diese Entdeckung bietet sich für einen oder mehrere naturverbundene Helden an, die sich mehr für die elementare Ursprünglichkeit Drakonias als für seine archaischen Geheimnisse interessiert. Sie können hier auch schon den späteren Träger des *Sechsten Zeichens* anspielen. Wenn Sie überhaupt noch Auswahl haben, nehmen Sie denjenigen, der am besten weiß, was Timing ist: Dieses Zeichen kann nur einmal eingesetzt werden. Ein Spieler mit Verantwortungsbewusstsein und Gefühl für die Kampagne dürfte keine Probleme haben – ein Witzbold oder Wichtigtuer kann buchstäblich einen Knalleffekt der Kampagne sinnlos verpuffen lassen oder Ihr ganzes Aventurien ruinieren.
Ausgangspunkt für die Entdeckung könnte eine der Terrassen, Dachgärten, Balustraden oder Turmfenster sein, aber auch ein Ausflug mit einem der Konzilsmagier – und Ausflug kann bei einer Luftbeschwörerin wie *Rovena von Shamaham* auch wörtlich zu verstehen sein!

Folgende Fakten lassen sich vor Ort selbst untersuchen oder in mehreren Untersuchungsberichten im Archiv der Akademie finden:

- Die tulamidischen Magier nannten den Berg *Amul Dschadra*, aus *Amul* 'Rätselzeichen' (daher auch: Amulett), und *Dschadra* 'Stoßlanze', von der Wurzel 'Spitze, Zentrum'.
- Bei näherer Betrachtung des Berges handelt es sich um einen turmartigen Gigant aus Kalk mit einer vielfach gesplitterten Spitze, die zwei oder drei Meilen über die Wolkendecke ragt. Auffällig sind die starken Marmorvorkommen und die zwei Berggrate, die kammartig an seinen Flanken steil bergab führen und wohl nicht nur aus einem Winkel gesehen wie Flügel an einem Geschoss wirken.
- Prospektorenwissen und *Pflanzenkunde*: ausgeprägte und besonders reine Erzvorkommen, so gut wie kein Bewuchs, nicht einmal Felsbrecher, Talaschin oder Krustenflechten.
- Erz- und Luftbeschwörungen sind (obwohl Gegenstücke) hier gleichermaßen einfacher, während andere Elemente deutlich schwerer zu rufen sind.
- OCULUS ASTRALIS: Ursprung einer einzelnen Kraftlinie, die genau nordöstlich den Hauptkamm des Gebirges entlang führt.

Nur im Archiv findet sich folgender Bericht in Ur-Tulamidya: "Im Magierkrieg besuchte ein Trollschamane namens *Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch* das Konzil. Er war ausgestattet mit einem *Mudra* (tul.: magische Geste, Geheimzeichen, Siegel). Er bezeichnete sich als Raschtuls *ben beni* (Enkel, Nachfahr), der Hilfe von Raschtuls Bruder Ingrasch erhoffe gegen Feqz' *ben beni*. Er verbrachte sechs Wochen am *Amul Dschadra*, ehe er wieder nach Nordwesten abzog. Seine Abschiedsworte waren: 'Wenn mein Name sich zweimal verwechselt hat, wird das *Mudra* genug Kraft gewonnen haben.'"
Dieser Satz nimmt Bezug auf jenen Troll, dem die Helden in diesem Abenteuer bereits begegnet sind – und darauf, dass die Trolle noch eine wichtige Rolle im Kampf gegen Borbarad spielen werden (siehe den Finalband **Mächte des Schicksals**).

Lehren und Lernen

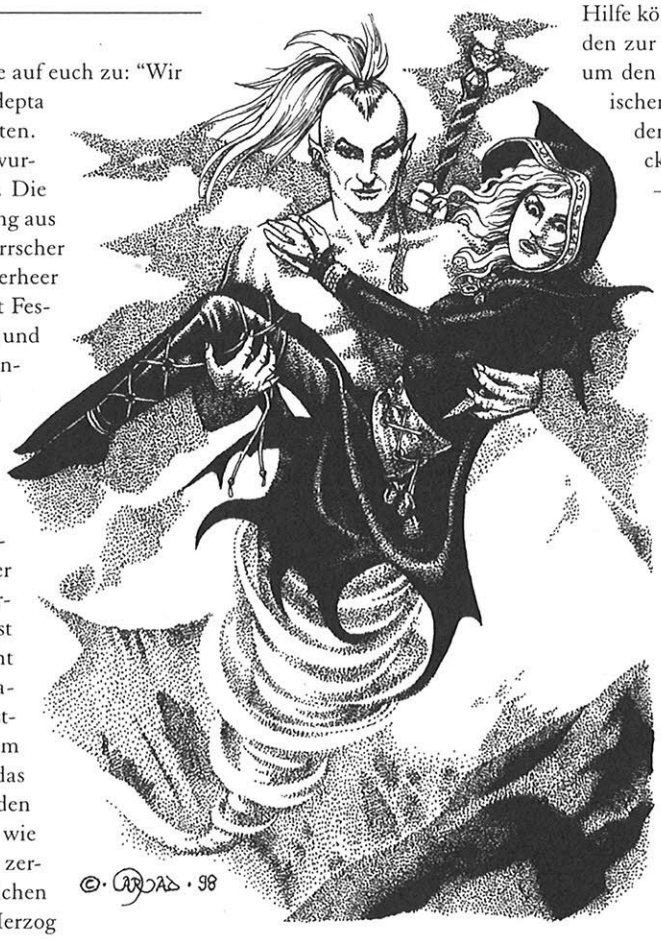
Die Magier des Konzils (die Druiden weniger, es sei denn, es befindet sich ein Druide oder eine Hexe unter den Gezeichneten) haben durchaus auch reges Interesse an den Kenntnissen und Fähigkeiten der Helden: profunde Analyse- oder Artefakt-Magier könnten ihren ANALYS, OCULUS, XENOGRAPHUS, APPLICATUS oder ARCANOVI sowie metamagische Sonderfertigkeiten an das Konzil weitergeben. Auch exotische Sprüche, die andernfalls nie in Drakonia bekannt würden, sind begehrt.
Im Gegenzug sind die Konzilsmagier nicht knauserig, was die Vermittlung ihres eigenen Wissens angeht: Verteilen Sie als Meister großzügig *Spezielle Erfahrungen* auf alle Zauber, Sonderfertigkeiten, Rituale (Stab- und Schalenrituale) und Merkmalskenntnisse, die Drakonia zu bieten haben könnte (siehe **AZ 90f.**). Ein Spielerelementarist zum Beispiel, der die Gelegenheit nutzt, sich an diesem speziellen Ort intensiv in sein Element zu versenken, mag getrost sämtliche Zauber des elementaren Merkmals verbilligt steigern, etc.
Spielerdruiden können sich selbstredend in den hier verfügbaren Druidenzaubern und -ritualen verbessern (**AZ 26f.**).
Letztlich sollen aber auch Nichtzauberer auf ihre Kosten kommen: Neben allen möglichen Wildnis-, Wissens-, Handwerks- und Körper-Talenten, für die es in Drakonia Lehrmeister gibt, können Sie durchaus auch besondere Artefakte und magische Waffen verteilen, falls Ihre Gruppe in dieser Hinsicht Bedarf hat. Kriegerische Charaktere könnten solche Kleinodien auch im Austausch gegen Fechtübungen erhalten, denn den Magiern des Konzils ist durch den Dämonenangriff schmerzlich bewusst geworden, wie wenig wehrhaft sie im direkten Kampf sind.
Einige Beispiele für Artefakte, die für Drakonia passend wären:

- Eine (permanent) mit ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER verzauberte Waffe oder gar eine von einem Dschinn beseelte Klinge, die *verletzend* auf Dämonen des entsprechenden Anti-Elements wirkt.
- Ein Gürtel oder Stirnreif mit innewohnendem Erz-Dschinn, der sich im Kampf als magische Vollrüstung um den Körper legt (RS/BE 8/2; die SP erleidet auch der Dschinn, bis seine 30 LeP verbraucht sind, danach löst sich das Artefakt in Staub auf).
- Mit PFEIL DES ELEMENTS belegte Geschosse oder gar eine Schusswaffe, die drei Mal ein Projektil beim Abschuss mit diesem Spruch verzaubert.
- Ein Mantel, der es dem Träger erlaubt, sich als NEBELLEIB zu verflüchtigen oder als LEIB DES ELEMENTS zu wandeln (erweiterte Aura, vielleicht gar in der Variante *Leib aus Element*).
- Klassisch sind Ringe oder Amulette, aus denen sich elementare Wände, Geschosse oder Explosionen lösen.
- Eher stimmungsvoll dagegen wären Artefakte, die WEISHEIT DER BÄUME oder einen BLICK IN DIE VERGANGENHEIT gewähren, oder den Träger EINS MIT DER NATUR werden lassen.

Ausklang: Der Ruf des Krieges (22. Praios)

Die Helden erwarten wahrscheinlich, dass erst die Einladung zur *Zwölfgöttertjoste*, die am 3. Rondra 1021 am Nordrand des Raschtulswall eröffnet wird, sie wieder nötigt, in die 'zivilisierte Welt' hinabzusteigen. Doch der Krieg in Tobrien, den sie vor gar nicht langer Zeit erst hinter sich gelassen haben, tobt nach wie vor und bereits in der dritten Woche des Praiosmondes kommen schlimme Nachrichten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Pyriander tritt mit besorgter Miene auf euch zu: "Wir haben einen Botendschinn von Adepta Aria Cargosta aus Tobrien erhalten. Euer König – Brin, nicht wahr? – wurde mit seinem Heer eingekesselt. Die Borbaradianer haben Unterstützung aus dem Norden bekommen: Ein Herrscher aus dem Bornland hat ein Söldnerheer aufgestellt, das direkt an der Stadt Festung vorbeizog und jetzt den König und das Schwert der Schwerter in die Zange nimmt. Dieser andere Graf von Weiden, Waldemar, ist ebenfalls bei den Truppen – es steht sehr schlecht."



Trotz Pyrianders mangelhafter Kenntnis mittelreichischer Adelsränge ist der Gehalt dieser Nachricht höchst erschreckend: Graf *Uriel von Notmark* ist zu Borbarad übergelaufen und zieht mit seinen Söldnern und borbaradianischen Beratern nach Süden – Festum hat er östlich liegen gelassen –, um das kleine Heer des Reichsbehüters (das schon seit Tagen auf der Flucht vor den übermächtigen Borbaradianern ist) wie zwischen Hammer und Amboss zu zerschmettern. Im Gefolge der Kaiserlichen befinden sich mindestens der treue Herzog *Waldemar von Weiden* und das Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund*.
Sollten diese drei Anführer, als momentan wichtigste Symbolgestalten des Widerstands, unter einer Übermacht der Schwarzen Horden fallen – das muss allen kriegskundigen Streitern gewiss sein – dann ist Tobrien verloren und das zentrale Mittelreich mit hoher Wahrscheinlichkeit ebenfalls.

Für die Helden sollte dies das Ende ihres Aufenthalts in Drakonia bedeuten – und es ist gleichzeitig der Auftakt des finalen Höhepunktes, wie er im letzten Band der Kampagne stattfinden wird. Noch bevor es zur Zwölfgöttertjoste des Rondra-Kirche geht, heißt es, das Heer des Mittelreiches aus seiner dunkelsten Stunden zu befreien. Wir hoffen, dass die Gezeichneten auch genug persönliche Loyalität besitzen, um diesem letzten größeren Heer der Verteidiger zu Hilfe zu eilen!
Um die Strecke schnellstmöglich zu bewältigen, stellt Pyriander di Ariarchos für jeden Held einen Luftdschinn zur Verfügung. Mit deren Hilfe können die Gezeichneten binnen Stunden zur bornisch-tobrischen Grenzen reisen, um den sicheren Untergang des mittelreichischen Heeres vielleicht doch noch abwenden zu können oder mit den großen Recken des Reiches gemeinsam zu fallen – und damit Aventurien Borbarads Herrschaft preiszugeben.

Der Mühen Lohn

Für die aktive Teilnahme am Aventurischen Konvent der Magier in Punin, den Erlebnissen beim Kampf der Halbgötter im Ambossgebirge, der Suche nach 'Borbarads Zeit' und schließlich für das Finale in Drakonia und beim Ritual des Lichtvogels erhält jeder Held pauschal **800 Abenteuerpunkte**. Bis zu jeweils **150 weitere AP** können für besonders gelungene Referate und Diskussionen auf dem Konvent, für engagierten Einsatz bei der Suche nach dem Kind und für herausragende Entdeckungen und Erforschungen Drakonias vergeben werden.
Dazu gibt es für jeden Helden zwei Spezielle Erfahrungen auf MU, *Magiekunde*, *Geschichtswissen*, *Götter und Kulte* und *Geographie*.

Ausblick

Entlassen Sie die Helden aus dem Abenteuer mit einem Gefühl von heimatlicher Vertrautheit und hoffnungsvoller Entschlossenheit. Wird es ihnen gelingen, rechtzeitig auf dem Schlachtfeld der Vallusanischen Weiden aufzutauchen? Welche Unterstützung können sie Brins Heer sein – und was wird der Feind ins Feld führen? Werden die Gezeichneten ihre Bestimmung vollenden können – oder werden sie noch vor der Erfüllung ihrer Aufgaben auf dem Schlachtfeld zerrieben?

Die Antwort dazu ebenso wie das große Finale der Borbarad-Kampagne erwartet sie in **Mächte des Schicksals** ...

Anhang I: Dramatis Personae

Die Teilnehmer am Allaventurischen Konvent

Für die Magier finden Sie einen Überblick über ihre Äußerungen (bzw. in Klammern ihre wahren Ansichten) zu den drei Hauptthemen des Konvents, nämlich *Rohal*, *Borbarad* und *Satinav* (die Bedeutung der Abkürzungen finden Sie auf den Seiten 211 und 178-179). Sofern nicht anders angegeben, tragen alle Gildenmagier Konventsgewand und Zauberstab. Beschreibungen weiterer Gildenmagier finden Sie in **RdF 92**.
Personen, die Laufe des Abenteuers zu Tode kommen, werden mit dem Boronrad gekennzeichnet.

Bund des Weißen Pentagrammes

Erzmagier und Spektabilität Carolan Schlangenstab (Eigenschaften, Form / Kuslik (weiß))

Erscheinung: klein, hager, gebeugt, würdevoll, faltiges Gesicht, Haar und Bart lang und schlohweiß; trägt den legendären Schlangenstab
Charakter: glühend zwölfgöttergläubig, verantwortungsbewusst und vorbildhaft, von gütiger Strenge
Darstellung: spricht fast nur Bosparano, sonst gepflegtes Horathi (Modell: der alte Idealist, zu gut für diese Welt)
Seelentier: Güldenschlange
Borbarad: B1 **Rohal:** R3 **Satinav:** S6

Spektabilität Landor Gerrano (Eigenschaften, Schaden / Bethana)

Erscheinung: groß, grauhaarig, aber auffällig geschmeidig; weiße Schärpe mit goldenem Pentagramm
Charakter: ein Mann wie ein kostbarer alter Wein: ruhig, ausgeglichen; hat naturgemäß vor, den Ruf der Bethanier herzustellen; eher Einzelkämpfer als Stratege, Meister des Tanzes der Mada
Darstellung: der klassische alte Lehrer des Kampfkunst (Modell: Sensei diverser Kampfsportfilme); deutlich horathischer Akzent
Seelentier: Weißhirsch
Borbarad: B8 "So wie die Dinge sich entwickeln, ist binnen eines Jahres eine Entscheidungsschlacht unvermeidlich: für uns und für ihn."
Rohal: R10 **Satinav:** S13

Lanzelind Heilenhorst, Hauptfrau der Pfeile des Lichtes (Eigenschaften, Schaden / Beilunk)

Erscheinung: athletisch, durchdringender Blick, offen wehendes graues Haar, starkes Kinn; Bannschwert
Charakter: steht seit Borbarads Rückkehr der Elitetruppe der Akademie voran und jagt unbarmherzig alle Verräter in der Gilde; glaubt daran, dass jede moralische Schwäche der 'Weißen' sich siebenfach auf die 'Grauen' auswirkt
Darstellung: verfolgt Leute mit ihrem Blick durch den ganzen Raum, präzise Ausdrucksweise, schlägt mit dem Zeigefinger die Praiosscheibe
Seelentier: Sonnenluchs
Borbarad: B4 **Rohal:** R8 **Satinav:** S19(12)
"Zehn Finger, ein Bauchnabel, Pupillen, makellose Haut – zumindest gehört Euer Leib noch dieser Sphäre an. Wie steht es mit Eurer Seele?"

Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels (Antimagie, Geisterwesen / Perricum)

Erscheinung: breiter grauer Rauschebart, aus dem nur die lange Fuchsnase derer von Gareth hervorsticht, Plattfüße; Hermelinbesatz am Gewand, Blutachat mit den Zeichen Hesindes und Madas (Entschwörungen)
Charakter: Seelenheiler, streng boron- und hesindegläubig; löscht auf dem Konvent Rakorium auf dessen Bitte die Erinnerung über das Versteck des Kelches der Magie
Darstellung: konservativ, aber eigentümlich vertraulich (Modell: Rabbiner/Dorfpfarrer)
Seelentier: Gespensterkrähe
Borbarad: B10 **Rohal:** R12 **Satinav:** S12
Klatsch: "Sein Vorgänger sitzt seit 1011 BF selbst in einer Noionitenzelle; sieht überall Erzdämonen." (+)
Seine Begleiterin und Stellvertreterin *Selara Moriani* kennen die Helden aus Anderath (**RdF 42ff.**).

Spektabilität Praiodana Almira Werckenfels (Antimagie, Hellsicht / Rommilys)

Erscheinung: hohe Stirn, ausgeprägte Wangenknochen, schneidende Stimme, Zauberstab mit Kristallkugel
Charakter: so etwas wie die magische Geheimdienstchefin des Reiches (Zusammenarbeit mit der KGIA)
Darstellung: penetrant forschend, bohrend, misstrauisch (Modell: Staatsanwalt beim Kreuzverhör)
Seelentier: Klapperschlange
Borbarad: B4(12) **Rohal:** R7 **Satinav:** S20
"Ihr gebt also zu, dass Ihr ..."
Ihre Begleiterin ist Magistra *Halike Rattel*, die Tochter des berühmten Fährhofbauern von Wehrheim (siehe **Mehr als Tausend Oger**).

Erzmagierin Spektabilität Racalla von Horsen-Rabenmund (Antimagie, Metamagie / Gareth)

Erscheinung: Mitte Fünfzig, erinnert an einen darpatischen Seeadler mit weißer Mähne, herrischem Blick und kühner Nase; kostbares Konventsgewand, Bannschwert; Stimme von ausgeprägtem Timbre
Charakter: ehemals fürstliche Hofmagierin zu Rommilys, Gattin des in Ungnade gefallenen Helmbrecht II. von Rabenmund, fünf Kinder, teilweise in hohen Ämtern, jedoch seit der Answinkrise kein Kontakt mehr zur Familie (streng traviagläubig); derzeit Angelpunkt der magischen Verteidigung des Neuen Reiches; als dienstälteste Convocata Stellvertreterin des Gildensprechers Saldor Foslarin aus Beilunk
Darstellung: gewinnende Persönlichkeit (Modell: Sheriff), belegt volle Räume regelmäßig mit EXPOSAMI, um Dämonen zu identifizieren
Seelentier: Blaufalke
Borbarad: B6(4) **Rohal:** R6 **Satinav:** S6
Ihren Stellvertreter *Thiron von Uckelsbrück* kennen die Helden aus Anderath (**RdF 42 ff.**).

Exzellenz Virilys Eibon von Rohals Zinne, Erster Kaiserlichen Hofmagus (Verständigung, Heilung / ursprünglich Donnerbach, als Hofmagier unabhängig)

Erscheinung: deutlich elfische Züge: Adlernase, schmales Gesicht, offenes weißes Haar, unbestimmbar jugendlich; das Konventgewand mit elfischen Silbergespinsten bestickt und mit Zobel gesäumt, Achat mit den Zeichen Borons und Hesindes (gegen Beherrschungsmagie)
Charakter: Als Jüngling Gespiele Kaiserin Cellas, unter Reto nach Donnerbach verbannt, wo er begnadet absolvierte, unter Hal Assistent Galottas, seit dessen Sturz Erster Hofmagus, Weisheit im Orden vom Schwarzen Auge: ein blendender Höfling (in jedem Sinn des Wortes), charismatisch, raffiniert, intrigant; muss Rohals Enthüllung natürlich als Gefahr für die Herrschaft des Kaiserhauses darstellen (tatsächliche Ansichten in Klammern)
Darstellung: dunkel, markant, brillant, zynisch (Modell: Jeff Goldblum in Die Fliege, Jurassic Park, Independence Day)
Seelentier: Al'Anfaner Katze
Borbarad: B2(12)
Rohal: R16(8) "Die Hoffnung auf seine Rückkehr kann nicht die Rettung vor Borbarad sein, mit Vertrauen in die Zwölfe müssen andere Wege gefunden werden."
Satinav: S17(9)

Spektabilität Hochmeister Nostrianus Eisenkober von Angbar (Schaden / unabhängig, OCR)

Erscheinung: hagere, asketenhafte Gestalt mit Stirnglatze und wallendem Haarkranz; rechte Handfläche: zusätzlich das Siegel des OCR; grauer Stab mit großer Onyxkugel
Charakter: hat vor, Tarlisin von Borbra exemplarisch für alle Verräter, Kollaborateure und Opportunisten zur Strecke zur bringen
Darstellung: ein unangenehmer Fanatiker (Modell: Schießhund)
Seelentier: Wehrheimer Bluthund
Borbarad: B2 **Rohal:** R15 **Satinav:** S19

Große Graue Gilde des Geistes

Magister Magnus Aleya Ambareth (Hellsicht, Metamagie / Thorwal, Punin)

Erscheinung: Ende Dreißig (wirkt von den Augen her älter), drahtig, leicht vernarbt, schwarzes, langes Haar, glattrasiert, zwei fehlende Finger an der linken Hand, nachlässig gekleidet, spricht recht leise
Charakter: Hat in Thorwal studiert und sich nach seinem Abenteurerleben wieder dorthin zurückgezogen, Zweitstudium in Punin, umgänglicher, freigeistiger Philosoph, der nur dann scharf reagiert, wenn es um den Namenlosen geht; als Vertreter eines aktiven Neutralismus (Gleichgewichtsgedanke) momentan eindeutig Anti-Borbaradianer, als einer der 'Denker' der Magierphilosophie häufig in Dispute mit Zwölfgöttergläubigen verstrickt; Sphärologe und Analytiker
Darstellung: Theoretiker mit jeder Menge praktischer Erfahrung (einer der aventurischen Pioniere der Limbusreisen), Skeptiker (Fox Mulder aus *X-Files*), verwendet (zumindest in Magierkreisen) extrem viele Fremdwörter (siehe auch **Westwind 170**)
Seelentier: Waldwolf
Borbarad: B8 **Rohal:** R4 **Satinav:** S8
Klatsch: "Auch so ein Dämonologe, der sich wegen seiner Thesen im fernsten Thorwal verstecken muss." (+/–) "Sein nächstes Buch wurde bereits vorsorglich auf den Index gesetzt." (+) "Reist häufig unter Aliasnamen – und ich kann es beweisen." (+)

Spektabilität Belizeth Dschelefsunni (Beschwörung, Dämonisch / Rashdul)

Erscheinung: kommt aus Zorgan, lässt sich von einem Dschinn absetzen: dunkelhäutig, mit geheimnisvollen braunen Augen und langen Fingernägeln, das Konventsgewand enganliegend geschneidert

Charakter: eiskalte Karrieristin, die ihren eigenen Vater im Beschwörerduell gestürzt hat und nun Gildensprecherin werden will; glaubt ihren Vater verschollen und tot
Darstellung: typische missratene Tochter (Modell: Seifenopern seit Dallas); spricht mit starkem tulamidischen Akzent (siehe auch **MdD 133**).
Seelentier: Fischerspinne
Borbarad: B12(16) **Rohal:** R11 **Satinav:** S17
Klatsch: "Es steht zu befürchten, dass Hasrabal sie seinerseits demnächst herausfordern wird." (+)

Spektabilität Cellyana von Khunchom (Hellsicht / Thorwal)

Erscheinung: unauffällig, friedfertig, gedankenvoll; Hellsichtamulett aus Onyx
Charakter: verbrachte viel Zeit in Riva, Gerasim und Lowangen, wo sie die Elfenmagie studierte; Mentorin vieler Philosophen und erklärte Neorohalistin
Darstellung: Stille Wasser sind tief.
Seelentier: Nebelkrähe
Borbarad: B6 **Rohal:** R18 **Satinav:** S3

Spektabilität Corollku, genannt Talasanya (Menschengast) (Einfluss, Herrschaft / Meersand)

Erscheinung: kurze weiße Haare, struppige Augenbrauen, gebräunt, abgründige schwarze Augen
Charakter: Fasarer Straßenkind, nach der Weihe 15 Jahre bei den Firnelfen, gründete seine eigene Schule; erfahrener Ex-Borbaradianer und Pazifist
Darstellung: exotischer Mischling, spricht mit leichtem tulamidischen Akzent
Seelentier: weißer Falke
Borbarad: B14 **Rohal:** R8 **Satinav:** S16
Klatsch: "Ein alter Beherrscher der Fasarer Schule, bekehrt von Firnelfen. Wer's glaubt ..." (+)

Magister Magnus Dschelef ibn Jassafer (Herbeirufung, Elementar (Erz) / Rashdul)

Erscheinung: dunkelhäutig, graubärtig, glatzköpfig, mit unheilsschwangerer Stimme und raumgreifenden Gesten; Beschwörerschwert
Charakter: einer der ersten, der die elementare Katastrophe vorhersah; seine Besessenheit ist einem unerschütterlichen Jagdtrieb gewichen
Darstellung: ein weiterer von seinen Träumen Gezeichneter (siehe auch **RdF 168f.**)
Seelentier: Winhaller Wolfsjäger (Hund)
Borbarad: B4 "In den Märchen heißt es, dass *Iblis*, als er die Welt für ein Zeitalter beherrschte, selbst *Turuch nurhanif al'Ifriqis*, die *Siebenstrahlige Dämonenkrone*, trug. Und dieses Artefakt krönt nun Borbarads Stirn und Macht."
Rohal: R12 **Satinav:** S2
"Proph. III,5: Wenn die Bäume auf der See wurzeln, die Festungen über das Land wandeln, und die Ghulshachim über den Himmel ziehen. Ein eindeutiger Hinweis auf Agrimoth: die Elemente Wasser, Erz, Luft – und wenn es wirklich Belagerungsgeräte heißt, auch Feuer. Es gibt keine andere Wesenheit, die diese vier Elemente beansprucht."
Er kann viel über die Beschwörergeheimnisse Selems beisteuern.

Erzmagier und Spektabilität Elcarna Erillion von Hohenstein (Heilung, Form / Lowangen (grau))

Erscheinung: groß, hager, langes offenes weißes Haar, aber ein eigentümlich junges Gesicht, ungewöhnlicherweise ohne Bart, mit gütigen graugrünen Augen; unbekannter weißer Stein um den Hals
Charakter: Für seinen Sieg über die Zorganpocken zum Erzmagier ernannt, mit einer Puninerin verheiratet, Vater von Zordan, hat ein Elixier für die gealterten Helden
Darstellung: der Mann, der hilft statt zu diskutieren (Typ: Tropenarzt)
Seelentier: Sonnenkröte
Borbarad: B6 **Rohal:** R7 **Satinav:** S5

Magister Magnus Firlionel Nachtschatten (Hellsicht / ehemals Methumis (weiß), heute akademielos (grau))

Erscheinung: Elf, klein und schmächtig, silbernes Haar, grüne Augen, immer im weißen Reisegewand; exotischer Zauberstab aus Elfenbein und Silber, traditionell vererbtes Onyx-Amulett der Analysemagier
Charakter: Gehört zu einer Magierdynastie, die sich durch Adoption vererbt: Nachtschatten der Ältere (Magierakademie Wagenhalt, wo Rohal wiederkehrte), Nachtschatten der Jüngere (einer der letzten Rohalsschüler); der dritte vertrieb den Lindwurm Bringen von Angbar; die letzten beiden studierten im Nachtschattenturm bei Baliho; Vertreter der Magierphilosophie und seiner 'Vereinheitlichten Kräftetheorie', derzufolge es keine Götter, nur Magie gibt (insofern ist Borbarad für ihn ein ideales 'Studienobjekt'); nach elfischen Begriffen reichlich badoc
Darstellung: Der nicht offensichtlich irre *Mad Scientist* (siehe **Geheimnisse der Elfen**, Seite 82, oder **Findet das Schwert der Göttin**, Seite 17)
Seelentier: Oblomonsschatten (Wels)
Borbarad: B12(20) "Der Dämonenmeister beweist, dass ein Sterblicher mittels Magie beinahe allmächtig werden kann. Mit Magie kann er also auch bezwungen werden." (Extrem gefährdet, von Borbarad logisch 'überzeugt' zu werden.)
Rohal: R13 **Satinav:** S14
Verlangt von den Gezeichneten eine ausführliche Zeugenaussage über die Ereignisse in 'seinem' Nachtschattenturm (siehe **Unsterbliche Gier** in **RdF**).

Spektabilität Jikhbar al Kharechem (Illusion / Grangor)

Erscheinung: langes graues Haar, weißer Vollbart, dunkelhäutig; geckenhaft buntes Konventgewand mit Vinsalter Spitzenkragen
Charakter: begabter Zauberer, Zahlenmystiker, politisch äußerst ungeschickt
Darstellung: exzentrischer Showstar (Modell: Michael Jackson) (siehe **FHI 99f.**)
Seelentier: Moosaffe
Borbarad: B16 **Rohal:** R13 **Satinav:** S15
"Die Geschichte Grangors zeichnet sich durch eine Ansammlung stadtweiter Erscheinungen aus: Angriffe von Wasserdrachen, grüne Verfärbungen des Madamals und eine angebliche eintägige Zeitstarre alle Einwohner. Bei genauer Betrachtung sind all diese Phänomene jedoch nicht der Magica Phantasmagorica zugehörig, sondern elementaren, wenn nicht transsphärischen Zusammenhängen."
"Proph. III, 3: Wenn die verlorenen Scharen der Gestaltlosen annehmen die Gestalt der Schar der Verlorenen. Haffax ist ein Quitslinga. Alle angeblichen Verräter sind Bilder Amazeroths."

Spektabilität Khadil Okharim (Objekt, Telekinese / Khunchom)

Erscheinung: Gewand mit teuerstem Brokatbesatz
Charakter: Befürworter einer phexgefälligen Zauberei, berüchtigter Lebemann, von sprichwörtlich tulamidischem Wankelmut
Darstellung: ölige, näselnde Stimme, blumige Sprache (siehe **MdD 168f.** und **LdES 145**)
Seelentier: Moosaffe
Borbarad: B15 **Rohal:** R8 **Satinav:** S16
Klatsch: "Fast so goldgierig wie Xeraan."

Spektabilität Kiamu Vennerim (Telekinese, Eigenschaften / Belhanka)

Erscheinung: zwergwüchsiger Nivese, rothaarig, schmale braune Augen, ständig in Bewegung
Charakter: völlig geradlinig, reiselustig, Mitglied der Loge *Unserer Alveranianischen Lehrmeister Aves und Nandus*
Darstellung: der quirlige gute Kumpel; singender nivesischer Akzent; ständig im Streit mit Kailäkinnen
Seelentier: Schwalbe
Borbarad: B10 **Rohal:** R6 **Satinav:** S6
"Belagerungstürme am Himmel, sagt die Prophezeiung. Riesenalken, würde ich sagen?"
Klatsch: "Gefährliche Demokraten. Wird alle zwei Jahre abgewählt." (+)

Spektabilität Larissa Uchakbar (Antimagie / Kuslik (grau))

Erscheinung: typische Almadanerin: dunkelhäutig, schwarzhaarig, glutäugig; Halsauschnitt mit feinsten Drôler Spitzen, Bannschwert
Charakter: Die Tochter des Khomkriegshelden Graf Khorim Uchakbar, eine gläubige Antimagierin, versucht Rastullah *und* Praios gerecht zu werden.
Darstellung: aufbrausende Gerechtigkeitsfanatikerin
Seelentier: Nachtwind
Borbarad: B1 **Rohal:** R15 **Satinav:** S4
Klatsch: "Ihr Vorgänger war noch ein echter Praios-Geweihter." (+)

Exzellenz Melwyn Stoerrebrandt, Dritter Kaiserlichen Hofmagus (Elementar (Luft), Illusion / Rashdul, Zorgan)

Erscheinung: Mitte Fünfzig, dunkelhaarig, ernst; in Begleitung seiner hübschen Tochter *Tanit*
Charakter: Neffe dritten Grades des reichsten Aventuriers (ohne Vermögen), oft als 'magischer Diplomat' unterwegs, Hofalchimist, steht der KGIA nahe; Bekannter Athavar Friedenslieds, zweifacher Vater
Darstellung: Der Mann bei Hof, mit dem man (scheinbar) sprechen kann, zugänglich, aber nur dem Kaiserreich verpflichtet (Modell: Privatsekretär)
Seelentier: Schädeleule
Borbarad: B6 "Muss mit allen Mitteln bekämpft werden ... (leiser) und seien die Opfer noch so groß. Wenn wir es nicht tun, wird später niemand mehr da sein."
Rohal: R16(8) "Eine fast perfekte Symbiose von Staatsmann, Gelehrtem und Magier, der leider zu früh und zu plötzlich ging."
Satinav: S3 "Könnte Borbarad Athavar Friedenslied getötet haben, weil dieser als letzter den CHRONONAUTOS beherrschte – eine Möglichkeit, den Zeitfrevel rückgängig zu machen?"
Seine Begleiterin, Vertraute und Tochter ist Tanit Neethling-Stoerrebrandt, eine junge Draconiterin und Analysemagierin.

Spektabilität Mawdli Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah (Elementar (Luft), Objekt / Mherwed)

Erscheinung: stilecht auf einem Dschinn angereist; graubärtig, mit schwarzen Augenbrauen, Turban
Charakter: Enkel eines Kalifen, als führender Vertreter der Unauer Schule eigentlich liberal – aber eben ein Novadi
Darstellung: 62.Gesetz: Der Gottgefällige meidet die Ungläubigen und wechselt mit ihnen weder Worte noch Blicke – es sei denn, um sie zu tadeln oder zu belehren. Spricht selten, mit grollendem Bass und schwerstem Akzent (siehe auch **RA 153**)
Seelentier: Sandwolf
Borbarad: B1 (Rastullah) **Rohal:** R19 **Satinav:** S18 "Wisset, ihr Spötter, dass am 30. Tag des Efferd die ersten Schüler des Kalifen geweiht werden – nicht aber Prinz Stipen Kulibin von Khunchom, jener Sohn der Klugheit, der das Siegel schon trägt."

Magister Magnus Morgel von den Drachensteinen (Herrschaft / Meersand)

Erscheinung: groß, schlank, dunkel; Bannschwert
Charakter: Naturwissenschaftler, begabter Beschwörer, hat jedoch 1019 BF öffentlich aller Dämonologie abgeschworen, als er ihre kosmologische Wirkung begriff; hat das *Liber Zhammoricam per Satinav* studiert
Darstellung: der bekehrte Technokrat (Modell: Wissenschaftler in Alternativbewegung); deutlich bornländischer Akzent
Seelentier: Blutotter
Borbarad: B12 **Rohal:** R10 **Satinav:** S2

Convocata Prima und Spektabilität Prishya von Garlischgrötz zu Grangor (Illusion, Metamagie / Grangor, Punin)

Erscheinung: um die Siebzig, streng
Charakter: begabt als Organisatorin wie Sphärologin, humorlos, aber tüchtig, glühende Verehrerin der Hl. Canyzeth (der Schutzheiligen der Erkenntnis)
Darstellung: typische Schulleiterin (Modell: Jodie Foster mit 70)
Seelentier: Nesselviper
Borbarad: B8 **Rohal:** R4
Satinav: S12
Klatsch: "Als nahe Verwandte der Herzöge von Grangor ..." (+)

Erzmagier und Spektabilität Rakorium Muntagonus (Umwelt, Objekt / Festum)

Erscheinung: abgeschabtes Konventionsgewand
Charakter: Spätestens auf dem Konvent müssen die Helden ahnen, dass Rakorium an schwerem Verfolgungswahn leidet – umso mehr, da er Borbarad noch nicht in sein Bild der Bedrohung durch die Echsenkulte einordnen kann (daher zwei Standpunkte); er hat auf der Anreise am Raschtulswall den Kelch der Magie vergraben und sich die Erinnerung an das Versteck nehmen lassen (siehe Olorand von Gareth-Rothenfels, S. 245); seine Stellvertreterin Magisterin Jaunava Dagoneff leitet ab sofort de facto die Akademie in Festum
Darstellung: siehe **MdD 169**
Seelentier: Uhu
Borbarad: B16–6
Rohal: R9 (Nach den Referaten:) "Verborgen in einer Minderglobule aus dem Ritual des Chr'szess'Aich – wer hätte das gedacht: von ihm?"
Satinav: S19–7 "Er ... der Grund, warum die Schrecken der Vergangenheit nie begraben sein werden. In der Zeit kann man nichts vergraben!"
Mit Rakorium reist auch sein ehemaliger Schüler an: Magister *Hilbert von Puspereiken*, den die Helden von Maraskan kennen (siehe **MdD 64f.** und **LdES 145**). Er hat, nachdem er seine Expedition abgebrochen hat, verhältnismäßig neue Nachrichten von Maraskan.

Erzmagus Robak von Punin (Metamagie, Hellsicht / Institut der Arkanen Analysen Kuslik)

Erscheinung: unauffällig, Haare und Zottelbart grau und ungekämmt, Zauberstab mit silberdurchzogener Bergkristallkugel (Hellseher)
Charakter: exzellenter Theoretiker, Metamagier und Magiehistoriker, hesindialer Sohn eines Schafhirten aus dem Kosch
Darstellung: typischer weltfremder Gelehrter
Seelentier: Schlange, unbekannte Art
Borbarad: B9 **Rohal:** R5
Satinav: S1

Magister Magnus Salandrion Farnion Finkenfarn (Elfenmagie / Punin)

Erscheinung: Elf, schlank, langes blondes Haar, dunkelviolette Augen
Charakter: zivilisierter Auelf aus Bosquirien, Expeditionen als fahrender Sänger in die Elfenwälder, zum Flussvater, in Feenglobulen; ahnt, dass das Geheimnis seiner Rasse entschwindet und er selbst einer der Schuldigen ist; nach elfischen Begriffen schon eher *badoc*
Darstellung: eine tragische Figur zwischen den Welten (Modell: Letzter Mohikaner, Der mit dem Wolf tanzt o.ä.)
Seelentier: Blutfink (Kuhgimpel)
Borbarad: B11 **Rohal:** R10 **Satinav:** S10

Magister Magnus Sirdon Kosmaar, Wissensbewahrer (Metamagie / Punin)

Erscheinung: dicklich, Bart und Haar lang und grau, kurzsichtig; Onyxring mit Madasymbol (Analysemagie)
Charakter: Bauernsohn aus der Ferdoker Gegend, Magietheoretiker, äußerst konservativ (schrieb Kleiderordnung der Gilden)
Darstellung: der Haushofmeister (Modell: Butler)
Seelentier: Schleiereule
Borbarad: B2 **Rohal:** R17 **Satinav:** S11

Magister Magnus Tarlisin von Borbra, Großmeister der Grauen Stäbe (Beschwörung, Schaden / ODL)

Erscheinung: baumlang, südländische Schönheit, mit einem Schatten, der nur langsam 'nachwächst'; rechte Handfläche: zusätzlich das Siegel des ODL; Gewänder aus Seide und Iryanleder, grauer Stab mit Onyx (Nachbau)
Charakter: extrem eitel, noch immer von der Besessenheit gezeichnet; befindet sich nach der Begegnung mit Borbarad in heftigem Streit mit den anderen drei Großmeistern des Ordens der Grauen Stäbe zu Perricum (die drei anderen großen Ordensburgen stehen in Neetha, Vallusa und Lowangen), ganz zu schweigen von der Anklage durch den Orden der Wächter Rohals, denn Tarlisin hat auch eine umstrittene Expedition der Golgariten in die Gor geführt – und in den Untergang.
Darstellung: Paradiesvogel (siehe **MdD 169f.**)
Seelentier: Aveskater
Borbarad: B10 "Ich bin dem *Desiderat*, dem gesuchten Artefakt, schon ganz nah."
Rohal: R14 **Satinav:** S15
Klatsch: "Der hat doch in Brabak Dämonologie praktiziert." (+)

Magister Magnus Zordan Erillion von Hohenstein (Metamagie / Punin, ODL)

Erscheinung: eher klein, kräftig, um die Vierzig, verstümmelt: Hinken, fehlendes linkes Ohr, einzeln gealterte Körperteile (Opfer des Omegatherions); rechte Handfläche: zusätzlich das Siegel des ODL; tiefe Stimme
Charakter: Sohn Elcarnas, Mitarbeiter an der neuesten 'Encyclopädia Magica', Limbusreisender, Dschinnenspezialist, Überlebender des Schwertzuges; Patriot, Eulenphobie, ebenfalls verheiratet, Vater zweier Kinder
Darstellung: Veteran (Modell: Sergeant diverser Vietnamfilme, sofern ursprünglich aus gutem Haus)
Seelentier: Bornländer Hund
Borbarad: B3 "Auch zum Sterben gibt es eine Zeit, und wenn man dadurch dem Daimonenmeister vielleicht das eine oder andere Opfer entreißen oder gar ein kleiner Nagel an seinem Sarg sein kann, ist das wahrlich ein würdiges Ende."
Rohal: R3 "Der Eine schaffte es, dass ihm Tausende Helden freiwillig in den Untergang folgten – weil es notwendig war! Der Andere schafft es immer wieder, Tausende von Verbrechern und Daimoniden auf Dere loszulassen, weil er es wünscht. Für die Gefolgsleute beider bedeutet es meistens den Tod – aber bei Rohal zahlt man den Preis freiwillig und gerne!"
Satinav: S11
Rät zu sofortigem massivem Vorstoß in den Limbus.

Bruderschaft der Wissenden

Spektabilität Demelioê Pandoniella Terbysios (Beschwörung, Dämonisch / Brabak)

Erscheinung: eine alternde Schönheit, tulamidisch stark geschminkt, strahlende Augen, harter Mund; Turban aus Goldgeflecht, gekrönt von einer aufgerichteten goldenen Boronsotter (Kobra), kleine Schädelfiguren an Zöpfen, Mantel mit überkopfgroßem Stehkragen; Onyx und Granat mit dem Zeichen Borons und Marbos (Reisen und Sprechen zu den Toten)
Charakter: Die Brabaker wollen definitiv feststellen, wie stark die aventurische Magie ist, um dann zu beurteilen, ob sie sich dem größten Dämonenbeschwörer aller Zeiten anschließen (müssen). Schon jetzt ist die Akademie eine heimliche Basis der Borbaradianer.
Darstellung: Taucht ständig überraschend auf und stellt sich mit einem Haifischlächeln dazu (Modell: Alexis und andere Seifenoperbiester); weicht Fragen aus, indem sie aktuelle Ausgaben des Spiegels der Schwarzmagie verschenkt; spricht schnelles verschlif-

fenes Brabaci (ob verführerisch oder keifend)
Seelentier: Maraskantarantel
Borbarad: B15(18) **Rohal:** R19(11) **Satinav:** S17
Klatsch: "Die hat wirklich jedem Zutritt gegeben, der andernorts gebannt wurde, insbesondere Leuten, die in Borbarads Gefolge aufgetaucht sind wie Galotta, Murak di Zeforika und Sulman al Venish." (+) "Das sind alles versponnene Gelehrte ohne echte Macht." (–) "Einer ihrer Vorgänger, Beldurian, hat tatsächlich einen Erzdämon nach Brabak gerufen." (+) "Die Brabaker haben im Magierkrieg eine ganze al'anfanische Armee vernichtet." (+) "Noch so eine vom Amazeroth Besessene. Das Konzil der Geister, ihre Vorgängerakademie, hat sich selbst vernichtet, die meisten Lehrer dieser Schule werden irgendwann leibhaftig in die Niederhöllen gerissen." (+)

Spektabilität Dirial von Zornbrecht-Lomarion (Hellsicht, Schaden / Al'Anfa)

Erscheinung: wohlbeleibt, mit weibischem, verlebtem Gesicht und spitz zugefeilten Fingernägeln, Haut und Haare mit Kokosfett eingerieben; Gewand aus (ausgerechnet) güldenländischer Atlasseide, Kampfmagie-Stiefel aus rotem Iryanleder, Mondsilberringe, Dolch und Geißel
Charakter: entfernter Schwager des reichsten Mannes Al'Anfas. Al'Anfa will Aventurien erobern – Borbarad anscheinend auch. Dirial hat nach den Ereignissen im *Consilium Sinistrae* (siehe **MdD 212f.**) kalte Füße bekommen und keinen Kontakt zu Borbarad aufgenommen. Die Geschlossenheit der Gilden *gegen* Borbarad auf dem Konvent bringt ihn dann auch dazu, sich wieder Savertin anzuschließen.
Darstellung: der perfekte Diplomat: lügt, bevor er den Mund aufmacht; spricht arrogant-verschliffenes Brabaci
Seelentier: Schwarze Witwe (die in Aventurien ja nicht so giftig ist)
Borbarad: B1(15) **Rohal:** R3(16) **Satinav:** S10(17)

Magister Magnus Karjunon Silberbrave (Form, Beschwörung / früher Kuslik (weiß), jetzt Mirham)

Erscheinung: uralt, grauer Haarkranz, etwas verlottert wirkend, verbirgt sein Gesicht meist im Schatten einer Kapuze, lange Fingernägel, gebrechlich, leise, schnarrende Stimme; wird von seiner jungen Schülerin *Zino Tsajane Umbarion* begleitet und gestützt.
Charakter: skrupelloser Forscher, der durchaus bereit ist, auch große persönliche Risken einzugehen, schroff und abweisend, grüblerisch, brillanter Geist; wurde schon früh aus der Halle der Metamorphosen zu Kuslik und der Weißen Gilde ausgeschlossen, hat Zutrittsverbot an diversen Akademien, dafür an etlichen anderen bereits gelehrt und gelernt
Darstellung: geheimnisumwittert, uralt, mächtig (ein wenig wie der Imperator aus Star Wars)
Seelentier: Wildkatze
Borbarad: B12; hat Borbaradianersprüche vermittels des Studiums der *Metaspekulativen Dämonologie* in 'normale' Zaubersprüche verwandelt und der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt.
Rohal: R8 **Satinav:** S6

Erzmagus und Spektabilität Oswyn Puschinske (Herrschaft / Lowangen (schwarz))

Erscheinung: uralt, kahlköpfig bis auf einige lange weiße Büschel, flackernder Blick, von den Zorgan-Pocken gezeichnet (vor 24 Jahren in Lowangen nur 600 Überlebende)
Charakter: geb. 913 BF, Hofmagus Kaiser Pervals, im Thronfolgekrieg mit diesem 'hinaufgespült'; ein verbohrter ehrgeiziger Machtmensch, der, durch den Orkkrieg 'seiner besten Jahre beraubt', jetzt in Borbarads Rückkehr die Gelegenheit sieht, Schwarzmagie, Beherrschung und seiner Person mehr Einfluss zu verschaffen. Er hat bereits Kontakt zum Dämonenmeister aufgenommen, musste aber feststellen, dass Borbarad eine Nummer zu groß für ihn ist. Daher unterstützt er ihn nur im Kleinen und hält sich alle Optionen offen.
Darstellung: der rückgratlose Kollaborateur, Opportunist und Speichellecker (Modell: fast schon Woody Allen – aber auf bösartig)
Seelentier: Feuerqualle
Borbarad: B?(18) (Was immer sein Gegenüber sagt.)
Rohal: R9(8) **Satinav:** S20 (17)
Klatsch: "Hat sich die Akademie von Kaiser Perval bauen lassen." (+) "Greifenfurt, dann Lowangen: schon merkwürdig, dass die Halle der Macht in beiden Orkkriegen in der Stadt lag, die zuerst angegriffen wurde – und das jedes Mal überlebte." (+)

Magister Magnus Pôlberra (Beschwörung / Brabak)

Erscheinung: klein, feist, Gesichtsfarbe wie verdorbene Milch, widerliche Fistelstimme und hektisch-brabacische Sprechweise, Amulett aus Onyx mit den Symbolen Hesindes und Amazeroths (Sphärentore)
Charakter: Sohn eines Echsenhäuters aus dem Szintotal, unmenschlich verkommen, Nekromant, hat gegen jedes Gesetz des Codex Albyricus verstoßen und keine Hemmungen, das zuzugeben; nur aus Vorsicht noch nicht Paktierer
Darstellung: der Widerliche (siehe **Meridiana 91**)
Seelentier: Aaskäfer (nur mehr sehr klein)
Borbarad: B19 **Rohal:** R11 **Satinav:** S13
Verbreitet die Theorie, dass man auch mit gehörnten Dämonen Pakte schließen kann (tatsächlich bildet jeder Pakt mit so einer Kreatur, wenn er irgend eine Wirkung zeigt, ein Blutband zu ihrem Herren, einem Erzdämon).
Klatsch: "... hat Galotta aus Brabak vertrieben – direkt in die Arme von Borbarad."

Convocatus Primus Spektabilität Salpikon Savertin (Umwelt, Objekt / Mirham)

Erscheinung: um die Siebzig, aber beunruhigend vital, dunkel, hager, Adlernase; ungewöhnlicher Zauberstab mit sehr viel Gebein, Pfeifenraucher
Charakter: ominöser Forscher, kam erst 994 BF nach Mirham – aus 'dem Osten'; steile Karriere, schon seit 10 Hal Sprecher der Schwarzen; skrupellos, was Wissen betrifft, aber äußerst restriktiv, wenn es um Macht geht; Sprachengenie, begnadeter Redner, hemmungsloser Anatom
Darstellung: siehe **MdD 251f.** und **Meridiana 184.** Bedenken Sie, dass das Verhältnis zwischen Salpikon Savertin und den Helden getrübt sein könnte, da er sie bei der *Seeschlacht bei Andalkan* im Stich gelassen hat. Darauf angesprochen, wird er etwas verständnislos behaupten, er habe gedacht, dass die Gezeichneten in der Lage seien, auch mit so einer Lage fertig zu werden.
Seelentier: Rochen
Borbarad: B15 **Rohal:** R2 **Satinav:** S10
Klatsch: "Keiner weiß, wo er herkommt." (+) "Sklavenhalter." (+) "Allesamt Borbaradianer." (–) "Die haben sogar zwei Golems, die das Tor bewachen: gebundene Chaosmagie!" (+)

Erzmagus und Spektabilität Thomeg Atherion (Herrschaft, Beschwörung / Fasar (schwarz))

Erscheinung: fremdartig männlich: Stirnglatze, schwarzes Haar, mit ausgeprägter Bassstimme; viele Silberringe
Charakter: Sphärenreisender, Bergsteiger, Linguist; leidenschaftlich, auch im Hass auf den Borbaradianismus; einer der *Erhabenen* von Fasar; der Mann, der Liscom von Fasar von der Akademie verbannte
Darstellung: der Mann ohne Hemmungen: Beelzebub im Kampf gegen den Teufel (Modell: Jack Nicholson); überbringt Liste potentieller Borbaradianer und einige Köpfe und gesiegelte Hände ... (siehe auch **LdES 151**)
Seelentier: Khoramsbestie
Borbarad: B12 "Aber seine größte Macht hat er durch die Kriecher, die sich ihm anschließen: geistlos, noch ehe er sie beherrscht hat."
Rohal: R4 **Satinav:** S8
"Es gibt da ein Kloster von Feueranbetern im Raschtulswall, wo man seinen Geist und seine Sinnlichkeit wieder auf das Essentielle konzentrieren kann. Selbst eine ehemalige Geliebte der Göttin zieht sich dort bisweilen hin zurück."
Klatsch: "Hat traditionsgemäß seinen Vorgänger im magischen Duell getötet!" (+)

Andere

Al'Gharrar (Elementar (Erz) / tulamidischer 'Druide')

Erscheinung: hager, schlotternder Kaftan, hüftlanges, graues Haar und Bart, wettergegerbt, dunkle, ausdrucksvolle Augen; sicherlich 70 Jahre alt, aber ungebeugt
Charakter: der typische 'Rufer in der Wüste', dessen Warnungen man meist verlacht, den man dann aber doch aufsucht, um Rat einzuholen; scheint gänzlich über den Dingen zu stehen
"Dass die Mächte der Zeit – die vor allem der Druide vertritt – oft als zerstörerisch, ja selbst als böse erlebt werden, liegt am Überlebensdrang alles Seienden. Ein Kraft, die alles verändert, verändert unweigerlich auch, was gleich bleiben soll. Gerade die Klügsten der Seienden, die Menschen, können das am wenigsten verstehen. Ohne sein Vorüberschreiten gäbe es kein Wachsen, wäre Leben nicht Leben, sondern Existieren. Deswegen waren wir Druiden immer Außenseiter."
Darstellung: typischer wortkarger Eremit, häufig gedankenverloren (Modell: indischer Yogi, Säulenheiliger), siehe auch **LdES 151.**
Seelentier: Klippechse

Beherrscht den BLICK IN DIE VERGANGENHEIT; Al'Gharrar ist imstande, zu einem der Sieben Zeichen ergänzende Beobachtungen aus der Vergangenheit beizusteuern – aber mehr als 50 AsP sind bei einem Druiden teuer!

Bringimox, genannt Bring (Verschwiegene Schwesternschaft)

Erscheinung: mittelgroß, aber muskulös, Stirnglatze, wettergegerbtes Gesicht, haselnussbraune Augen, von eigentümlich sanfter Männlichkeit; Rauhleder, Stab; Uhu Nomo auf der Schulter
Charakter: Hexenzirkel Grauer Wald in den Svelltsümpfen (ca. 80 Hexen); kämpfte schon vor über 20 Jahren gegen Glorana (**Im Zeichen der Kröte**, Seite 18)
Darstellung: typischer Siedler und Grenzer, wortkarg, gedehnte Worte, duzt jeden, besteht auf seinen Kurznamen
Seelentier: Käuzchen
Satinav: "Der Schnee von Gestern wird leicht zum Glatteis von Morgen."

Gwynna die Hex' (Schwesternschaft des Wissens)

Erscheinung: etwa dreißig, feuerrote Haare, grüne Augen, abgezehrtes Gesicht, Pechnatter; Mieder und Rock
Charakter: ehemalige Prinzessin von Weiden, 190 Jahre alt, von Luzelin zu Herzog Waldemar geschickt, seit Ende 1015 BF bei Hof, vertritt den Hexenzirkel vom Blautann (mindestens 500 Hexen)
Darstellung: die etwas unheimliche Verbündete (siehe auch **RdF 157**)
Seelentier: Pechnatter

Heidruna (Tochter der Erde)

Erscheinung: alt, bucklig, graue Augen, glasklarer Blick, warzig, überraschend sanfte Stimme, häufige Hustenanfälle; Kröte 'Quarz' im Körbchen
Charakter: unbestrittene Autorität im größten Zirkel (ca. 500 Hexen), typische Heilerin und Beschützerin der Koschbauern, gläubig (Satuaria, Peraine und Tsa); verflucht nur Leuteschinder
Darstellung: die einfache Frau vom Land mit dem Herz am rechten Fleck (siehe auch **Am Großen Fluss**)
Seelentier: Koschkröte
"Natürlich stehen auch Hexen auf seiner Seite: Glorana die Schöne, die Bjaldorn zerstört hat, Achaz, ach, das wisst ihr besser, Savolina, die den Herzog Kunibald getötet hat, Laraanya Schwarzklinge, auch eine Meuchlerin ..."

Kailäkinnen (Nivesenschamane (Luft, Eis, Feuer) / Wolfskind)

Erscheinung: uralt, wölfisches Gesicht, Schlitzaugen, tausend Runzeln, zahnloses Grinsen, Schmucknarben, Wolfszeichen, Knochenringe in Bart und Ohren, Nivesenhaube, pelzbesetztes Wildleder, Wurfkeule, Trommel, Rassel, Fetische, ständig leise rasselnde Keule aus einem Mammutzahn und einem Wolfsschädel (das Rasseln entsteht durch die an der Akademie versammelten magischen Energien)
Charakter: berühmt geworden, als er gleich nach Borbarads Rückkehr die Leddu-Nivesen von den Ufern der Letta fortführte: Land, das heute im Banne Belshirashs liegt! Verfügt auch über die druidischen Beherrschungsrituale.
Darstellung: Denken Sie an einen wirklich alten Wolf: raffiniert, zahnlos, würdevoll (Modell: Sean Connery mit 80 Jahren). Kiamu Vennerim übersetzt, wobei sie aber immer wieder ins Zanken geraten. (Kiamu ist für den alten Nivesen ein Abtrünniger; so ein Talent wird nur alle hundert Jahre geboren und hätte eigentlich sein Nachfolger werden müssen.)
Seelentier: Rauhwolf
"Die Gabetaj sind geflohen, die Pirtinaj mögen uns beistehen. Alle großen Geister, die die Schamanen gefangen und vergraben haben, sind entwichen. Die Ahnen haben geraten wegzugehen, wie wir es erstmals taten, als das Land flach war wie ein Fladen."
(Kailäkinnen hat mit dem Exorzismus etliche Dämonen gebannt und vergraben. Beschreiben Sie blutgierige Wiesel, bellende Karmanthi und schattenhafte Nephazzim.)
Sollte unter den Gezeichneten ein Nivese sein, wird ihm Kailäkinnen klipp und klar erklären, dass er Schamane und sein Nachfolger zu werden hat. Auch dem späteren *Sechsten Gezeichneten* könnte er schon jetzt eine tragende Rolle prophezeihen.

Morena (Schöne der Nacht)

Erscheinung: um die Dreißig, geschmeidig, Viertelnivesin, rothaarig, schräge grüne Katzenaugen, leicht spöttisches Lächeln, schöne Zähne, enge Kleider (rot oder grün); Firunsbärchen *Marrau*
Charakter: Luzelins Tochter, vertritt ca. 100 Katzenhexen in Gareth und nahen Städten, treue Dienerin Rahjas
Darstellung: widmet sich ihrem Gegenüber intensiv, spielt mit ihm, lässt nicht los (Modell: gefährliche Liebschaft)
Seelentier: schwarze Katze
"Was eine Hexe nicht erfüllt, das vernichtet sie."
Rohal: "Ich weiß sicher, dass Luzelin Rohal wiederholt gesehen hat."
"Luzelins Höhle wurde inzwischen von dem Höhlendrachen Islaaran geplündert."
(Morena besitzt oder fordert die Nadel des Schwarzen Einhorns zurück, mit der das Zweite Zeichen gestochen wurde. Sie ist unterwegs in den Raschtulswall (siehe Roman **Der Lichtvogel**). Die Helden werden ihr möglicherweise bereits beim Aufstieg in den Raschtulswall wiederbegegnen (Siehe Seite 228)

Raxan Schattenschwinge (Seherinnen von Heute und Morgen)

Erscheinung: schlank, schmuddelig, klein, verfilzte, schwarze Mähne, abwesender Blick, Umhang voll Rabenfedern, enges schwarzes Mieder, weiter Rock, silbernes Amulett mit Feder und Onyx; gesprächiger Rabe
Charakter: Nachfolgerin der gefallenen Hexe Achaz als Sprecherin des großen Zirkels vom Reichsforst. Raxans Vorahnungen vom Eindringen dämonischer Mächte wurden von Luzelin immer ernstgenommen, doch Achaz verhinderte eine weitere Verbreitung.
Darstellung: bedeutungsschwangere dunkle Aura
Seelentier: Boronsrabe
"Eure Aufgabe ... *(spielt mit einem Rosenquarz)* ... den Sieg über *ihn* vorzubereiten ... auch wenn ihr selbst ... es nicht mehr erleben solltet."

Tonko-Tapam Bohantopa (Mohaschamane (Humus, Wasser, Luft))

Erscheinung: etwa 40, kupferhäutig, rückenlanges schwarzes Haar, verhangener Blick, sinnliche Lippen, viele Narben, geschmeidig; asymmetrische Tracht, Mantel und Schurz aus Jaguarfell, ebenso Arm- und Beinbänder, Federschmuck, frisches Luloa (Schutzbemalung), vier Schrumpfköpfe(!), Opale und Federn; rasselnde Kriegskeule aus Tigerschenkel
Charakter: Bohantopa (*fliegen-Nacht-(wo)-fließen-Leben*) ist ein besonders begabter Traumreisender und guter Krieger dazu. Seit vier Jahren ist er Tonko-Tapam (*Schlafen-Seele*), der Hüter des Tempels der Roten Jaguare von Gulagal, also der anerkannte Hochschamane aller Waldmenschen. Beherrscht viel Druidenmagie und Alchimie.
Darstellung: spricht nur stockendes Brabaci (davon abgesehen Modell: Winnetou auf Europareise), siehe auch **Meridiana 190**.
Seelentier: Jaguar
Borbarad: "Vier Jahre, kommen Yaq-Hai Gulagal, Kessel-neuen-Tapam-trinken schauen, töten alten Tonko-Tapam Wapiya, geben Hand-Mensch-zählen-wie-Echse in Kessel-neuen-Tapam-trinken, sehr böse, wieder gehen durch Wand" (1016/17 BF überfiel Borbarad in Mohagestalt die Tempelpyramide von Gulagal, seine Untoten machten die 20 Mohawächter nieder. Er zwang den alten Hochschamanen, den Kessel der Wiedergeburt zu aktivieren; dieser ist gleichen echsischen Ursprunges wie der, den Pardona verwendete. Trotz des Lebenselixiers gelang es Borbarad nicht, seine sechsfingrige Hand umzuwandeln. Er ließ Wapiya und die Wächter als Untote zurück. Bohantopa eroberte mit den Mohas den Tempel zurück. Er exorzierte die Dämonen und befreite Wapiyas Geist. Dabei träumte er die Vorfälle und seine Berufung zum Nachfolger. Wapiyas Kopf baumelt seither an seinem Gürtel. Bohantopa brach auf, den Meister des Yaq-Hai zu suchen, gelangte nach Drôl und wurde an Erzmagier Carolan in Kuslik 'weitergereicht'. Der Moha glaubt daran, dass er binnen Wochen in den Regenwald zurück muss, damit sein dort vergrabener Tapam keinen Schaden erleidet.)
Satinav: "Nur ein Jahr, kommen immer wieder. Geben Fluss von Zeit, aber kein Gehen-fort. Immer Fluss da, auch wenn alt Wasser fort. Wer schwimmen gegen Fluss, viel Kraft fort, dann schwimmen schneller mit Fluss fort."

Xenos Sohn des Xoniosch (Zwergengeode (Feuer) / Diener Sumus)

Erscheinung: ehrfurchtgebietend, Bart und Haar weiß, Gesicht wie gemeißelt, nur graue Augen verraten Leben; goldener Schlangenhalsreif
Charakter: völlig unerschütterlich; akzeptiert Zwölfgötter und Los als Weltenbaumeister, weiß vom un-

Hexenzirkel

Die Hexenzirkel sind keineswegs so straff organisiert wie die Magierakademien. Dennoch spricht jede der großen Hexen, wenn es hart auf hart kommt, für einen Gruppe, von deren Kopfzahl ehrgeizige Akademieleiter nur träumen können. Lassen Sie die starke Präsenz der Hexen auf diesem Magierkonvent (mit Ausnahme der einflussreichen aranischen Hexen) dezent durchsickern, und stellen Sie sie als Erfolg des *Zweiten Zeichens* dar: "Luzelins Lebenswerk ist aufgegangen: Die Hexen sind bereit, als Vorbild des Vertrauens und der Zusammenarbeit voranzugehen."

aufhaltsamen Rückzug der Alten Völker
Darstellung: siehe **AK 118**
Seelentier: Weißer Berghund
(Nur diskret einem Zwerg, Zwergenfreund oder Elementaristen gegenüber:) "Die Sumudiener vom Raschtulswall haben Xenos geladen, den Lichtvogel des Weltenbaumeisters zu grüßen. Doch Xenos muss gen Osten gehen. Atogar Frostgrimm, der sich zu den Herren der Erde zählt und dem Eis verschrieben hat, hat sich hinter den Schwarzen Borbarad gestellt." (die Helden werden Atogar Frostgrimm im Abenteuer **Siebenstreich** begegnen)

Geweihte

Erynnion Quendan Eternenwacht, Abtprimas der Draconiter

Erscheinung: um die Sechzig, aber von mitreißendem Charisma und Vitalität; grün-goldenes Hesindegewand, darüber den mit goldenen Drachenschuppen besetzten Mantel des Ordensmeisters
Charakter: versteht 'seine' Draconiter als feste Hand der Magisterin, wenn es gilt, Menschen vor Missbrauch mit Hesindes Gaben zu schützen; extrem ehrgeizig und karrierebewusst; rangmäßig einem Erzwissensbewahrer gleichgestellt
Darstellung: spricht gepflegtes Horathi. Vermitteln Sie, dass dieser Mann beim ersten Fehler seines Gegenübers zustößt.
Seelentier: Blaufalke
Borbarad: "Er hat das Orakel der Herrin auf Altaia vernichtet: Aber die Göttin braucht keine Gemäuer und Statuen, um ihre Weisheit auszugießen. Ihr bedeutendster Tempel ist der menschliche Geist."

Ihre Erhabenheit Haldana von Ilmenstein, Magisterin der Magister (Verwandlung von Lebewesen, Hesinde-Geweihte)

Erscheinung: grüngelbe Robe mit Kopftuch, ungewöhnlich nur durch den Schlangenhalsschmuck aus Gold, eine Frau von enormer Ausstrahlung, teils mütterlich, von begeisternder Vorbildhaftigkeit
Charakter: Die oberste Geweihte des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben hat mit ihrer strikten Neutralität eine neue Blüte der Kirche eingeleitet.
Darstellung: Haldana ist die derzeit einzige bekannte hesindegeweihte Magierin. Betonen Sie ihre Persönlichkeit und erinnern Sie daran, dass Basilius mit sechs anderen solchen Personen das Schwert Siebenstreich einschmolz (siehe auch **GA 239**).
Seelentier: Smaragdnatter

Rumina Dranesco von Bosparan, Hochgeweihte der Pandus-Kirche

Erscheinung: hochgewachsene, schwarzhaarige Frau von vierzig Jahren, über deren Gesicht meistens ein nachdenklicher Schatten liegt, wenngleich ihre grünen Augen einen stets wachen Eindruck machen. Trägt Kopftuch, grau-grün-gelbe Kutte und mondsilberner Schlangenring, aufgeweckt und scharfzüngig.
Charakter: ernste, aber freundliche Person, die in ihrer Aufgabe, Wissen zu verbreiten, völlig aufgeht
Darstellung: Haldana ist die derzeit einzige bekannte hesindegeweihte Magierin. Betonen Sie ihre Persönlichkeit und erinnern Sie daran, dass Basilius mit sechs anderen solchen Personen das Schwert Siebenstreich einschmolz (siehe auch **GA 239**).
Seelentier: Graues Einhorn
Zitate: »Fällt Euer Urteil nicht vorschnell. Nur der Unvoreingenommene kann neue Wege beschreiten.«

Alvina Viburnian-Crassula

Erscheinung: Alvina ist eine junge Magierin Mitte der Zwanzig, mittelgroß und recht stämmig gebaut. Ihr Gesicht ist reizlos und von so unscheinbarer Durchschnittlichkeit, dass selbst etwas Hässlichkeit ihrem Aussehen mehr Persönlichkeit verleihen würde.
Geschichte: Die Absolventin der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth wechselte bereits kurz nach ihrer Ausbildung auf Wunsch Olorand von Gareth-Rothenfels' nach Perricum, wo sie zu dessen persönlicher Assistentin wurde. Olorand sah in der jungen, wissbegierigen Magierin bereits seine künftige Stellvertreterin und mögliche Nachfolgerin, die unter ihm schnell zur Leiterin der Abteilung für geistig verwirrte Magier aufstieg. Als die ersten Berichte über die Gefechte in Tobrien Perricum erreichten, entsandte Olorand sie an die Front, um sich ein eigenes Bild zu machen. Dort nahm sie an der Schlacht um Eslamsbrück teil, die ihr Weltbild erschütterte.
In der Fremde Halt suchend, schließt sie sich in Ysilia dem Orden der Wächter Rohals an und wird schnell von deren Überzeugungen angesteckt. Alvina wendet sich von Olorand ab, der ihr mittlerweile als senil und zu weichherzig erscheint. Doch als auch Ysilia von Borbarads Horden überrannt wird, zerbricht Alvina innerlich und verliert ihren Glauben an die Götter. Sie flieht durch die Tunnel aus der Stadt und wird kurz darauf von Borbarad persönlich rekrutiert. In seinem Auftrag unterwandert sie die Wächter Rohals und steigt schnell zur rechten Hand des Ordenshochmeisters, Nostrianus Eisenkober, auf.
Charakter: Alvina, einst eine der größten Nachwuchshoffnungen der Weißen Gilde, ist heute Borbarad blind ergeben. Sie liebt den Dämonenmeister aus tiefstem Herzen und darf wohl als eine seiner treuesten Gefolgsleute gelten. Diese Liebe trübt aber nicht ihren Verstand. Alvina ist eine kalte Analytikerin, die mit gnadenloser Härte vorgeht, wenn etwas oder jemand ihre Pläne gefährdet. Sie gibt sich gerne introvertiert und spielt die schüchterne Jungmagierin und vermeidet die meisten Geselligkeiten, kann aber durchaus Redegewandtheit an den Tag legen, wenn es darauf ankommt. In ihrer Freizeit malt Alvina häufig.
Funktion: Eine skrupellose Agentin in machtvoller Position, die in diesem Abenteuer neben Azaril Scharlachkraut die Strippen zieht und buchstäblich über Leichen geht. Sie macht deutlich, wie weit Borbarads Infiltration schon fortgeschritten ist.
Weiterer Lebenslauf: Alvina entkommt während des Konvents mitsamt des *Rohalsstabs* und kehrt zu Borbarad zurück, der sie für ihr Versagen bestraft, ihr aber eine zweite Chance gibt, indem er sie auf die Suche nach dem *Sphärenschlüssel* schickt. Sie wird dabei im Peraine 1021 BF von Tarlisin von Borbra erschlagen, der so den Rohalsstab zurückerobert.
Seelentier: Rahjatänzer
Zitate: »Dieser törichte alte Narr versteckt sich lieber in seiner Anstalt, anstatt zu handeln.« (über ihren ehemaligen Lehrmeister Olorand von Gareth-Rothenfels)
»Meister ...« (beim Anblick eine Portraits von Borbarad in ihrem Gemach)

Geb. 995 BF *Haarfarbe:* braun *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: kompetente Agentin, kompetente Beschwörerin, erfahrene Antimagierin, durchschnittliche Malerin
Beziehungen: ansehnlich im Bund des Weißen Pentagramms, hinlänglich unter Borbarads Schergen
Finanzkraft: hinlänglich

Rohezal vom Amboss

Erscheinung: Rohezal ist ein eher kleiner Mann von eigentümlicher Vitalität und undefinierbarem Alter. Er trägt, wie sein großes Vorbild, einen schlohweißen Rohalsbart, über seinen wissenden Augen wuchern ebenso weiße Augenbrauen. Der alte Erzmagier unterstreicht seine Ausführungen stets mit feierlicher Gestik. An seiner rechten Hand trägt er den Rohalsring.
Geschichte: Rohezal, einer der 'Verhüllten Meister', hat sich schon bei der Weihe dem Erbe Rohals (Rohezal = Zhayad: Schatten Rohals) verschrieben. Mit nur 25 Jahren wurde er Hofmagus bei Königin Amene II. in Vinsalt. Während der Kaiserlosen Zeiten zog er sich ins Ambossgebirge zurück, wo er den Unsichtbaren Turm entdeckte und zu seinem Refugium machte. Dort lebt er seitdem zurückgezogen mit seiner Tochter *Roana*, seiner Enkelin *Rondriga* (einer Tochter Raidri Conchobairs) und dem jungen Kaiserdrachen *Faldegorn*.
Charakter: Es gibt wohl kein zweites Lebewesen in Aventurien, das sich derart für die Ideale Rohals und gegen die Borbaradianerei stark macht wie Rohezal. Der Erzmagus ist normalerweise ein äußerst freundlicher Mann, aber bei diesem Thema versteht er keinen Spaß.
Funktion: Für dieses Abenteuer ist wichtig, dass die Helden eine gewisse Sympathie für Rohezal empfinden; er sollte aber auch einige unangenehme Kleinigkeiten an sich haben – denn als perfekt darf nur Rohal erscheinen.

Weiterer Lebenslauf: Nach Rohals Tod sind für Rohezal seine 123 Jahre vorbei – genau jene Zeit, die Rohal regierte. Rohezal hört, dass das Schwert der Schwerter die *Sieben Kelche* des Basilius sammelt und weiß, dass einer der Kelche in den Händen Graf Uriels in Notmark ist. Er ahnt, dass der mächtige Bornländer bereits mit Borbarad im Bund steht. Also besteigt er Faldegorn, um den Kelch zu holen. Es gelingt ihm, den *Kelch des Eises* zu erbeuten, er stribt jedoch auf dem Rückweg auf der Insel Ilderasch (siehe Abenteuer **Siebenstreich** in **Mächte des Schicksals**).
Seelentier: Weißes Einhorn mit weißem Horn
Zitate: »Rohal war der weiseste Mann, den Aventurien je kannte. Und er ist Borbarads Bruder und ständiger Gegenspieler. Auch wenn wir seine Taten vielleicht nicht zur Gänze verstehen – wenn uns jemand helfen kann, dann er.«
»Ein alter Mann muss tun, was er tun muss.« (nach Rohals Tod)

Geb. 897 BF *Haarfarbe:* weiß *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Antimagier, brillanter Historiker
Beziehungen: groß
Finanzkraft: hinlänglich

(Goldener) Faldegorn, junger Kaiserdrache

Erscheinung: Ein kolossaler Kaiserdrache mit glatt glänzenden goldgelben Schuppen und einem über 15 Schritt langem Leib. Aus seinem mannslangen Schädel blicken tellergroße, karminrote Augen. Für alle Größenvergleiche gehen Sie vom Zehnfachen eines Menschen aus. Versuchen Sie Ihre heiserste Stimme, wenn Sie den Drachen sprechen lassen (auch bei rein gesitigem Kontakt).
Geschichte: Faldegorn ist ein Kaiserdrache von fünfzig Jahren und damit allenfalls halbwüchsig. Er ist ein Enkel des legendären Shafir. Vater und Mutter wurden von anderen Drachen getötet – nicht, dass sie sich um ihren Sprössling gekümmert hätten. Für einen jungen Drachen ist nirgends Platz, wenn er ihn sich nicht erkämpfen kann. Notgedrungen hat er im Amboss Zuflucht gesucht und sich mit Rohezal angefreundet. Durch diese sichere Zuflucht ist er relativ friedfertig und hat sich auf Eigenschafts- und Verständigungsmagie spezialisiert.
Charakter: Faldegorns Charakter ähnelt dem eines Zehnjährigen – eines grauenerregend selbstbewussten und völlig fremdartigen Zehnjährigen. Er kennt nur die Panik fast aller Kreaturen, auf die sein Schatten fällt. Einzig Rohezal hat ihn Respekt gelehrt. Das muss auch jedem gelingen, der auf ihm reiten will. Denken Sie an einen blonden Straßenjungen, hübsch, widerborstig, misstrauisch, tückisch, mit dem sich die Helden anfreunden müssen – als Ratten!
Weiterer Lebensweg: Als es gilt, die Sieben Magischen Kelche zusammenzutragen, fliegt Faldegorn zusammen mit Rohal zu Graf Uriel in Notmark, um den Kelch des Eises zu erbeuten. Auf dem Rückweg geraten sie in einen Angriff des Schwarzen Drachens Rhazzazor, bei dem Faldegorn nach heftigem Gefecht auf der Insel Ilderasch den Tod findet (siehe Abenteuer **Siebenstreich** in **Mächte des Schicksals**).
Seelentier: Goldener Kaiserdrache
Zitate: »Starr nicht so! Hast Du noch nie einen Kaiserdrachen gesehen?« (plustert sich auf)
»Mein Großvater ist Shafir der Prächtige. Eines Tages wird sein Hort mir gehören!«
(zu einem Helden, ernst gemeint) »Ich hätte nie gedacht, dass Du so ein kleines, tapferes Menschlein sein kannst.«

Falls Sie Werte für den Drachen benötigen, orientieren Sie sich an den Angaben zu **Kaiserdrachen** in der **ZBA 84**.

Yasinthe von Tuzak

Erscheinung: Das glatte schwarze Haar fällt der feurig-schönen Mittvierzigerin mit dem katzenartigen Gang bis zum Po, ihre glutvollen schwarzen Augen sind mit Kohlestift betont, die roten Lippen verführerisch geschminkt. Yasinthe trägt meist das knappe Ornat einer Rahja-Geweihten, die rotseidene Toga, unter der eine Tätowierung in intensivem Rot, Rosa, Grün und Gelb sichtbar ist, die Rosenblüten, Weinranken und Pferdemotive zeigt und sich um ihren linken Fußknöchel bis hinauf zum Knie erstreckt.
Geschichte: Yasinthe wurde 976 BF als Bauerntochter in der Nähe von Tuzak geboren und mit 15 nach der mittelreichischen Eroberung Maraskans von den Kaiserlichen in ein Bordell in Beilunk verschleppt. Mit 20 konnte sie nach Festum fliehen und wurde im dortigen Rahja-Tempel geweiht. Bereits mit 23 wurde sie Hochgeweihte von Baburin, mit 25 erstmals Geliebte der Göttin – im verheißungsvollen Rahjamond 1001 BF. In den folgenden fünf Jahren wurde sie in diesem Amt bestätigt, und in ihre vierte Amtsperiode 1005 BF fiel das Wunder von Grangor (siehe **Die Kanäle von Grangor** und die Zusammenfassung im Abschnitt **Was bisher geschah** auf Seite 166). In ihren Amtszeiten bewies Yasinthe nicht nur innerkirchliches Geschick, sondern machte sich auch immer wieder für ihre Heimat Maraskan stark.
Mit 32 Jahren empfing sie im Rahja 1008 BF das Kind – nach einer dreizehn Monate dauernden Schwangerschaft, während der sie als verschwunden galt. Danach nahm sie jedoch wie gewohnt am Kirchenleben teil, im Rahja 1011 BF wurde sie zum siebten Mal zur Geliebten der Göttin gewählt, im jährlichen Wechsel mit anderen Geweihten auch noch ein achtes und neuntes Mal.
Ihre neunte Amtszeit währte nur von Rahja 1015 BF bis im Boron 1016 BF, denn nach den Ereignissen von Onjaro (siehe Personenbeschreibung des Kindes) legte sie vorzeitig ihr Amt nieder und floh mit dem Kind und in Begleitung ihres Bruders Yendor über den Yaquirstieg ins Konzil der Elemente, wo sie sich niederließ um voll und ganz für das Kind sorgen.
Charakter: Für eine Rahja-Geweihte ist sie ungewöhnlich ernst, wenn auch charmant und feinfühlig im Gespräch. In ihren Jahren als Kirchenoberhaupt hat sie großes politisches Geschick und eine treffsichere Rhetorik entwickelt, doch ihre Ambitionen haben ihr nicht nur Freunde gemacht – nicht zuletzt strebte sie eine Schwächung des Praios-Glaubens und des Neuen Reiches an. Sie beherrscht mehrere Sprachen und Dialekte fließend. Zum Kind verhält sie sich mütterlich-stolz, aber mit einer Distanz, wie man sie zu einem zukünftigen König wahrt. Wenn die Helden ihr die Hintergründe ihrer Mutterschaft und den Daseinszweck des Kindes (soweit sie ihn erfassen können) schildern, wird Yasinthe überwältigt sein. Dass ihr Kind sich Borbarad persönlich entgegenstellen soll, lässt sie um ein Haar verzweifeln, und sie braucht etliche Wochen, um sich wieder zu fangen.
Weiterer Lebensweg: Yasinthe begleitet das Kind noch über seine letzten Monate und wird deswegen auch den Gezeichneten in Zukunft wieder begegnen. Danach zieht sie sich jedoch mehr und mehr aus der Welt zurück, lässt sich im Bergkloster *Tarf'El-Hazaqur Mor* nordwestlich von Fasar nieder und wendet sich dem mhanadischen Rahja-Kult zu.
Funktion: Yasinthe kann den Helden zeigen, wie auch andere Menschen ohne das Wie und Warum ergründen zu können, tief in den Schicksalsstrudel der Gezeichneten hinein gezogen werden. Sie ist offensichtlich Teil eines göttlichen Plans geworden, was auch den Helden deutlich macht, dass die Blick der Alveranischen auf ihnen ruhen. Wenn ein Held oder eine Heldin in der Kampagne offensichtlich seelische Schäden davon getragen hat, dann könnte sich Yasinthe in der gemeinsamen Zeit in Drakonia um Linderung und Heilung derselben bemühen.
Seelentier: prächtige Shadifstute
Zitate: »Eine Mutter fürchtet jeden Tag darum, ihr Kind zu verlieren. Und dieses Kind wird früher gehen, als mir lieb sein wird.«
»Die Götter geben den Menschen ihnen würdige Aufgaben. Dies aber zu erkennen gelingt nur den wenigsten.«
»Ich freue mich, euch endlich kennen zu lernen.«

Das Kind

Erscheinung: Das Kind ist etwa zwölf Jahre alt, wirkt jedoch älter. Seine grünen Augen leuchten in faszinierender Macht, es hat schwarzes, fast bodenlanges Haar. Seine Gesichtszüge sind seltsam androgyn: mal erkennt man eindeutig einen Jungen, mal mit Gewissheit ein Mädchen. Sein Körper ist noch kindlich, so dass unter der Kleidung keine Anzeichen für primäre oder sekundäre Geschlechtsteile erkennbar sind.
Geschichte: Das Kind ist aus der Allianz Rahjas mit Satinav hervor ge-

gangen und wurde im Rahja 1008 BF geboren (zum Hintergrund siehe **Was bisher geschah** auf Seite 166). Yasinthe wagte nie, ihm (ohne göttlichen Fingerzeig) einen Namen zu geben. Nach Borbarads Enthüllung (Rahja 1015 BF) begann das Siebenjährige derartige astrale Kräfte zu entwickeln, dass Yasinthe es ständig stählerne Bänder an Armen und Knöcheln tragen ließ und schließlich in einem Praios-Kloster der Baronie Onjaro im Lieblichen Feld unterbringen musste. Dennoch kam es am 22. Boron 1016 BF (in jener Nacht, als Borbarad im Nachtschattensturm von Pardona einen Körper erhielt) zu einem unaufhaltbaren Ausbruch: Das Kind bändigte den Lindwurm *Shirchtavanen*, der seit zwei Jahren in Onjaro sein Unwesen trieb, durch seine bloße Präsenz. Danach brachte Yasinthe es nach Drakonia, wo es seit fünf Jahren lebt. Die Konzilsmagier bilden es aus wie jeden Nachwuchs (es scheint sich besonders zu den Elementen Eis und Feuer hingezogen zu fühlen), lassen ihm aber noch mehr als anderen Novizen Gelegenheit zu Meditation und Selbstversenkung.

Charakter: Das Kind weiß nicht, wer es ist: Ein fleischlicher Leib könnte dieses Wissen auch gar nicht bewahren. Yasinthe hat das Kind stets nur geleitet, nie gelenkt. Das göttliche Erbe wird sich zur rechten Zeit entfalten. Das Kind weiß wohl, dass es anders ist, sogar einzigartig. Es hat eine Wahrnehmung von Zeit, die kein Mensch, Tier, Pflanze oder Ding mit ihm teilt. Die Harmonie und die Einheit der Elemente kann es schätzen wie niemand sonst, während seine Verwandlungen ihm fast entgehen. Seine Sexualität ist noch nicht erwacht, aber schon jetzt kann es sich im Lachen, Singen und Tanzen in einer Art verlieren, wie es Rahja-Geweihte als höchstes Ideal anstreben.

Halten Sie sich bei der Darstellung an das aus mehreren Kinofilmen bekannte Bild eines *Little Buddha*. Das Kind ist fast immer still und zufrieden, seine wenigen Kommentare sind von überraschend einfacher Weisheit. Verwenden Sie bisweilen statt *du* oder *ihr* Ausdrücke wie *Menschen* oder *Sterbliche*. Seine Stimme ist hell und bedächtig, auf Fragen antwortet es oft erst nach langem Überlegen oder gar unvermittelt erst nach mehreren Tagen. Es hat einen vollkommen unvorhersehbaren Schlaf-Wach-Rhythmus und streift manchmal nächtelang vor sich hin singend durch Drakonia, um dann wieder beunruhigend lange Zeit in Meditationen versunken zu sein. Das Kind befindet sich in einem permanenten Zustand milder Entrückung (siehe **AG 28**).

Erst die Helden geben dem Kind einen ersten Hinweis auf seine eigentliche Bestimmung, und es hört sich ihre Berichte über die Rückkehr des Dämonenmeisters ernst an. Die *Rohalskappe* ermöglicht es ihm außerdem in den folgenden Monaten, ein Verständnis für Rohal den Weisen, sein Handeln und seine Liebe zu Borbarad zu entwickeln. Beides führt dazu, dass das Kind sich von Zeit zu Zeit wie in kindlichem Spiel in Borbarad hineinzuversetzen versucht – was es oft in profunder Verstörung zurücklässt. Trotzdem hat es den festen Entschluss, das Rätsel 'Borbarad' am Ende zu lösen. So kann das Kind auch vermeintliche Gewissheiten oder echte Erkenntnisse der Gezeichneten über Borbarad hinterfragen oder auf eine andere Art deuten.

Weiterer Lebensweg: Das Kind wird zunächst in Drakonia bleiben. Im Phex 1021 werden es die Gezeichneten jedoch bei einem zweiten Besuch im Konzil wiedersehen und im Ingerimm 1021 BF (kurz vor seinem 13. Geburtstag also) sehen sie gemeinsam mit dem Kind ihrem Schicksal an der Trollpforte entgegen.

Funktion: Als Geschöpf Satinavs ist es die Bestimmung des Kindes, Borbarads Zeitfrevel zu sühnen und die Waage der Welt wieder zu richten – das können die Helden in diesem Abenteuer herausfinden. Als Kind Rahjas soll es aber auch die halbgöttliche Seele Borbarads davor retten, den Niederhöllen anheim zu fallen und so die dämonischen Mächte im Kampf gegen die Schöpfung zu stärken. Dies wird sich später herausstellen, wenn es eine der Aufgaben der Gezeichneten im letzten Band der Kampagne sein wird, den noch unbekannten Namen des Kindes zu erahnen: *Rausch der Ewigkeit*.

Die Macht der *Rohalskappe* schützt das Kind vor den Augen Borbarads und verheimlicht seine Bestimmung vor ihm. In der entscheidenden Konfrontation zwischen Borbarad und den Gezeichneten wird es eine tragende Rolle spielen.

Seelentier: Hornechse

Zitate: Zu den Helden: »Seid ihr alt oder jung? Ihr seht anders aus als die anderen Menschen.«

»Haben Menschen Schmerzen, wenn sie später ihre Fehler erkennen?«

»Weißt du, dass die Ewigkeit aus lauter Augenblicken besteht?«

Zum Horizont weisend: »Sieh doch, der Anfang des Himmels liegt erst am Ende der Welt.«

Über seine Zukunft: »Ich denke, ich werde nicht alt werden.«

»Beginnt nicht jedes Wollen mit Liebe? Borbarad will soviel, aber was liebt er?«

Die Blutigen Sieben

Mirona ya Menario,

Thargunitoth-Paktiererin im zweiten Kreis der Verdammnis

Erscheinung: Die einst attraktive Kusliker Landedle, die ihren zunehmend kahleren Schädel stets verbirgt, wirkt auffallend bleich und ausgezehrt. Dennoch ist sie stets darum bemüht, würdevoll und beeindruckend aufzutreten. Die Nekromantin ist fast erschreckend schlank, kleidet sich allerdings meist in wallende Gewänder. Ihr Dämonenmal ist eine nicht verheilende Wunde am Rückgrat sowie beginnender Haarausfall.

Geschichte: Die skrupellose Tochter eines Landadligen aus der Kusliker Gegend hat sich im Vollbesitz ihrer geistigen Kräfte der Verdammnis verschrieben. Schon bald nach ihrem Abschluss an der Brabaker Beschwörerschule war ihr klar, dass sie sich nach einem mächtigen Verbündten umsehen musste, wollte sie ihre Kräfte zur Gänze nutzen – und ein Pakt mit der Herrin der Untoten, einer 'kontrollierbaren Größe', wie sie noch immer meint, schien ihr ein geeignetes Mittel zum Zweck. Sie hat schon weite Teile Aventuriens gesehen, Gräber in Albernia und Mhanadistan geplündert und immer wieder die Toten aus ihrer Ruhe gerissen, um Wissen zu erlangen und mit dienstbaren, kalten Sklaven zu Macht und Einfluss zu gelangen. Zusammen mit Azaril Scharlachkraut bereitete sie auch kurz vor dem Krieg Galottas Ogerbeherrschung in Perricum und Shamaham vor, was jedoch von den Helden im letzten Augenblick verhindert werden konnte. Dort entging sie knapp dem Tod und stieg in den zweiten Kreis der Verdammnis auf (siehe das Abenteuer **Goldene Blüten auf Blauem Grund**). Mirona ist inzwischen eine Veteranin der borbaradianischen Invasion und war vor Eslamsbrück und Warunk dabei, bis sie erkannte, dass ihrem Streben auch in einem borbaradianischen Heer stets Grenzen gesetzt sein würden, und mit Brin Altacker und Berosch Sohn des Blakharaz auf eigenen Pfaden loszog, um ihren eigenen Vorteil zu mehren.

Charakter: Mirona ist so etwas wie die inoffizielle Anführerin der Blutigen Sieben: eine kühl berechnende Strategin, die auch ihre eigenen Kumpane opfern würde, die aber auch kalkulierte Risiken für sich selbst eingeht, wenn ihr der Gewinn groß genug erscheint.

Artefakte/magische und alchimistische Ausrüstung: Ihr Zauberstab ist mit sieben Stabzaubern belegt, ihre Kristallkugel mit fünf Kugelzaubern; sie besitzt Schale und Schwert sowie alle benötigten magischen Gewänder. Auf der Reise führt sie einen mit Kukris vergifteten Dolch, einen Zaubertrank E, einen Heiltrank D, Zauberkreide, Beschwörungskerzen und eine Anzahl Thargunitoth-Paraphernalia mit sich.

Weiterer Lebensweg: Mirona überlebt die Borbarad-Kampagne und wird später Nekromantin in der Warunkei unter dem Heptarchen Rhazzazor. In der Kampagne **Jahr des Feuers** spielt sie eine entscheidende Rolle und versucht, Rhazzazor zu hintergehen, um aus ihrem Pakt zu gelangen und stirbt am 1. Travia 1028 in der *Schlacht in loderndem Leuchten* in den Ruinen von Wehrheim.

Seelentier: Wiesel

Zitate: »Meine Seele hat die Niederhöllen berührt und wird unbeschadet mit den größten Schätzen zurückkehren.«

»Erst werde ich Dich töten. Anschließend wirst Du mir verraten, wo sich die *Rohalskappe* befindet ...«

Geb.: 8. Rondra 990 BF; *Größe:* 1,74 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: meisterliche Nekromantin
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 16, CH 15, IN 14, FF 14, Jähzorn 7, Affinität zu Geistern, Schlafstörungen, Alpträume, Nekromantin, Traumgängerin
Herausragende Talente: Speere und Stäbe 12, Selbstbeherrschung 14, Alchimie 13, Alte Sprachen 12, Geschichtswissen 11, Magiekunde 15
Dämonische Gaben: Untote erheben, Herrschaft über Geister, Todeshauch, Schutz vor göttlichem Wirken III

LeP 33 **AsP** 65 **AuP** 35 **RS** 2 (Wattierter Waffenrock) **GS** 7 **MR** 8 (11*)
Stab: **INI** 10+W6 **AT** 11 **PA** 16 **TP** 1W+2 **DK** HN
Dolch (vergiftet): **INI** 10+W6 **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W+1 **DK** N
Zauberfertigkeiten: Armatrutz 11, Fulminictus 13, Eigne Ängste 12, Gardianum 12, Geisterruf 10, Horriphobus 13, Ignorantia 9, Klarum Purum 9, Nekropathia 12, Odem 11, Psychostabilis 12, Skelettarius 16*
Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I
*) ZD: 10 Aktionen, Reichweite: 21 Schritt; ein bis mehrere Untote erheben sich binnen von 1W6 KR

Brin Altacker,

Belhalhar-Paktierer
im zweiten Kreis der Verdammnis

Erscheinung: Ein hartgesottener Söldner mit einer Augenklappe, dessen Mund stets ein leichtes Grinsen umspielt. Muskelbepackt und die Rüstung auf der freien Haut tragend führt Brin ein maraskanisches Tuzakmesser mit sich – der einzige Ausrüstungsgegenstand an ihm, der blinkt wie eine Bordelltür.
Geschichte: Der Maraskanveteran stammt aus Gareth-Meilersgrund und meldete sich mit 16 Jahren freiwillig zur Reichsarmee, was ihn sein Erbe und seine Freundin kostete. Vom kaiserlichen Vorgehen auf Maraskan enttäuscht, desertierte er und schloss sich den Rebellen an, was ihn seinen Sold, seine Pension und seinen Ruf kostete. Als Wahl-Maraskaner war er an vielen mäßig erfolgreichen Überfällen auf seine ehemaligen Kameraden beteiligt, was ihn schließlich sein linkes Auge und fast sein Leben kostete.
Im Praios 1020 BF versuchte er, die von Borbarad gesuchten Gezeichneten in Alrurdan zu verraten, ging jedoch leer aus (siehe **MdD 56**). Als die Borbaradianer schließlich Söldner auf Maraskan anwarben, schloss er sich ihnen an und ging auch freiwillig einen Blutpakt ein, um zu den gefürchteten *Blutigen Äxten* zu gehören – und er ist bislang gut damit gefahren. Nur mit der Bezahlung ist er recht unzufrieden: Plünderrecht ist zwar schön und gut, aber aus diesen tobrischen Bauern ist ja nichts herauszuholen, selbst wenn man sie in Streifen schneidet ...
Charakter: Brin Altacker besitzt einen gehörigen Selbsterhaltungstrieb, weiß aber auch, dass er eine der besten Klingen des Kontinents führt und wird sich den meisten Kämpfen stellen (zumal er den Rest der *Blutigen Sieben* in seinem Rücken weiß). Im Kampf versucht er, den Gegner möglichst häufig zu verletzen oder zu verstümmeln und wartet bis zum Schluss, ehe er den Todesstoß ansetzt. Unnötige Brutalität und Grausamkeit sind quasi seine 'Markenzeichen', und Gnade ist ihm ein Fremdwort ...
Artefakte/magische und alchimistische Ausrüstung: Brin trägt einen Stirnreif mit einem HELLSICHT TRÜBEN (2 Ladungen je MR+10) und führt einen Heiltrank der Qualität D mit sich.
Weiterer Lebensweg: Der Söldner spielt im weiteren Verlauf der aventurischen Geschichte keine Rolle mehr.
Seelentier: Wolf
Zitate: »Wie ihr meint, Mirona, es ist ja euer Kopf, den ihr Borbarad hinhaltet.«
»Wer will zuerst?«

Geb.: 12. Peraine 989 BF *Größe:* 1,84 Schritt
Haarfarbe: straßenköterblond *Augenfarbe:* graugrün
Kurzcharakteristik: vollendeter Söldner und Kämpfer
Herausragende Eigenschaften: MU 19, GE 16, KK 14, KO 16, Goldgier 7, Blutdurst 12, Eisern, Zäher Hund, Schnelle Heilung
Herausragende Talente: alle Kampffertigkeiten mit Ausnahme von *Lanzenreiten* und *Schleuder* auf 13 und mehr, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 25
Dämonische Gaben: Wundschmerz, Bluttrinker, Karmoth-Hieb; Außerdem gibt es eigentlich nichts, das ihn in Angst versetzen könnte. Sein Preis für den Pakt ist, dass er mittlerweile fast nur noch dann regenerieren kann, wenn er das Blut Erschlagener trinkt ...

LeP 56 **AuP** 80 **RS** 4 (Kürass und Schienen) **GS** 7 **MR** 9
Tuzakmesser: **INI** 14+W6 **AT** 19 **PA** 16 **TP** 1W+6 **DK** HN
Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte, Todesstoß

Berosch Sohn des Blakharaz,

Blakharaz-Paktierer
im dritten Kreis der Verdammnis

Erscheinung: Ein stämmiger Zwerg mit rotbraunen Haaren und Lindwurmschläger. Seine Hautfarbe ist mittlerweile bereits unnatürlich dunkelbraun und wird irgendwann gänzlich schwarz werden – Zeichen seines Paktes mit Blakharaz.
Geschichte: Berosch, der eigentlich ein Sohn des Brumil ist, stammt aus den Stollen unter dem Amboss, die er verlassen musste, weil er eine von ihm geschmiedete, vom Bergkönig als Ingerimmsgabe bestimmte Axt (siehe unten) stahl und als friedlos aus der Gemeinschaft der Zwerge ausgestoßen wurde. Seitdem gilt sein Hass der Zwergenschaft im allgemeinen.
Vor der Invasion gehörte er der Söldnerbande *Die formidablen Sechs* an, mit der er in Weiden von Delian von Wiedbrück auf die Spur nach Korobar geschickt wurde. Dieser bemächtigte sich jedoch des Zwergen und schickte ihn und seine Kumpanen gegen die Helden. Im Kampf in der Turmruine bei Dragenfeld entkam der Zwerg jedoch im letzten Augenblick durch einen Dämonenpakt (siehe **RdF 33** und **76**). Sein weiterer Weg führte ihn zum einen während der Invasion in Tobrien bis vor die Tore von Lorgolosch und zum anderen nach Fasar, wo er zwischen den rivalisierenden Gruppen der Zwerge weitere Zwietracht säte.
Charakter: Berosch neigt zu extremem Jähzorn und Ausbrüchen von Blutrausch, kann aber auch geduldig stundenlang auf der Lauer liegen, um ein 'Jagdwild' vor seine Armbrust zu bekommen. Er wird, wenn möglich, zwergische Gegner zuerst angreifen und mit ihnen bis zum Tode kämpfen.
Artefakte/magische und alchimistische Ausrüstung: Sein Lindwurmschläger ist eine mit reversaliertem EISENROST behandelte, magische, quasi unzerbrechliche Waffe; er führt einen Heiltrank (D) mit sich.
Weiterer Lebensweg: Der Zwerg spielt im weiteren Verlauf der aventurischen Geschichte keine Rolle mehr.
Seelentier: keines mehr
Zitate: »Hmm.«
»Nein.«

Geb.: 16. Praios 928 BF *Größe:* 1,36 Schritt
Haarfarbe: rotbraun *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: herausragender Kämpfer, durchschnittlicher Borbaradianer
Herausragende Eigenschaften: MU 15, FF 16, KK 16, KO 20, Jähzorn 12, Rachsucht 10, Ausdauernd, Herausragender Sinn: Sicht, Dämmerungssicht, Linkshänder, Nachtsicht, Schwer zu verzaubern, Aurapanzer
Herausragende Talente: Äxte und Beile 13, Schusswaffen (Armbrust) 15, Fährtensuchen 17, Orientierung 12, Mechanik 16, Berufsfertigkeit Richtschütze 12
Zauberfertigkeiten (mit Lebenskraft zaubernder Borbaradianer): Höllenpein 5, Schwarzer Schrecken 5, Starres fließe 4, Brenne toter Stoff 4
Dämonische Gaben: Hand des Folterers, Spur des Missetäters

LeP 60 **AuP** 84 **RS** 6 (Kettenhemd, Helm, Beinschienen) **GS** 5 **MR** 15
Lindwurmschläger: **INI** 11+W6 **AT** 17 **PA** 17 **TP** 1W+7 **DK** HN
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Hammerschlag

Aljescha Surjeloff,

Nagrach-Paktiererin
im ersten Kreis der Verdammnis

Erscheinung: Die schweigsame Norbardin, die, im Gegensatz zur norbardischen Tradition, ihre Haare ungescheitelt trägt, hat sich dem Erbfeind Firuns schon lange verschworen, ohne dass es ihr besondere Nachteile gebracht hätte. Ihr Gesichtsausdruck und kalt und gefühllos – fast wie eine Eisstatue.
Geschichte: Mit Hesinde oder Mokoscha hat sie schon lange nichts mehr zu schaffen, zumindest nicht mehr, seit sie im Streit ihre Mutter erschlug. Aljescha, eine ehemalige norbardische Zibilljaschülerin aus der reichen und großen Sippe der Surjeloff, schlug sich danach eine Weile allein durch die Wildnis und gelangte schließlich über Festum, wo sie sich bei den Alchimisten des *Roten Salamander* vor ihren Verfolgern verbarg, nach Tobrien, wo sie im Lauf der Invasion auf Mirona, Brin und Berosch traf.
Charakter: Sie ist – für ihr unstetes Vorleben – erstaunlich gebildet und eine kaltblütige, skrupellose Planerin, die wahrscheinlich irgendwann Mirona ya Menarios Konkurrentin in Führungsfragen wird – falls sie so lange überlebt.
Artefakte/magische und alchimistische Ausrüstung: eine Portion Kukris, eine Sammlung leichter Gifte (bis Stufe 5), zwei Heiltränke (C), ein Willenstrunk D, ein 'Freispeer' (siehe unten)
Weiterer Lebensweg: Die Norbardin spielt im weiteren Verlauf der aventurischen Geschichte keine Rolle mehr.
Seelentier: Kvillotter
Zitate: »Wieso bin ich eiskalt, Brin? Ich habe doch gesagt, dass ich ihre Herzen Nagrach opfern werde.«
»Savolina und Blotgrim sind an den Gezeichneten gescheitert. Doch ich habe aus ihren Fehlern lernen können.«

Geb.: 17. Phex 993 BF *Größte:* 1,78 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* dunkelbraun
Kurzcharakteristik: herausragende Jägerin, durchschnittliche Borbaradianerin
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 14, IN 15, CH 14, FF 14, Jähzorn 9, Kälteresistenz, Zäher Hund, Schnelle Heilung, Jagdfieber, Nagrachwahn
Herausragende Talente: Lügen 10, alle Natur-Talente 10+, Alchimie 12, Geographie 10, Magiekunde 10, Sprachen 12, Heilkunde Gift 11, Sinnesschärfe 10
Zauberfertigkeiten: Sie beherrscht die sieben 'kleinen' Borbaradianerformeln auf ZfW 5+ und (als Magiedilettantin), zudem den SILENTIUM und den BLITZ DICH FIND; ihr magisches Meisterhandwerk bezieht sich auf das Überleben in der Wildnis.
Dämonische Gaben: Beutesinn, Frosthand (sie kann einen Gegner im Handgemenge mit einer angreifen – Wirkung wie der Zauber CORPOFRIGO, jedoch Berührung erforderlich; kostet keine AsP und erfordert keine Probe, ist aber nur einmal pro Gegner anwendbar); außerdem verfügt sie über einen *Freispeer*, einen mit tödlicher Genauigkeit (Wurfwaffen 30) treffenden Wurfspeer, der 3W+9 TP anrichtet.

LeP 42 **AsP** 13 **AuP** 65 **RS** 2 (Lederkleidung) **GS** 7 **MR** 9
Stoßspeer: **INI** 8+W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP** 2W+2 **DK** S
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Todestoß

Torben Dergeler,

Asfaloth-Paktierer
im ersten Kreis der Verdammnis

Erscheinung: Torben ist ein ansehnlicher junger Mann mit wächsernder, leuchtender Haut, die in bestimmten Lichtverhältnissen fast fleischfarben wirkt. Für einen Magier ist er recht kampfbewusst gekleidet, kann sich jedoch schnell seiner Kleidung entledigen oder umziehen. Seine häufigen Gliederschmerzen hat er noch nicht als Zeichen des Pakts realisiert, der ihm auf höheren Stufen gänzlich seine Form nehmen wird.
Geschichte: Der gebürtige Eslamsrodener wurde von seinen Eltern, verdienten Soldaten der Armee Kaiser Hals, nach Maraskan gebarcht, wo er bald nach Erkennen seiner magischen Begabung auf die Akademie zu Tuzak geschickt wurde. Weder die 'elfische' Sichtweise Jandon Bluughs noch die geheimen Beziehungen der Akademie zum maraskanischen Widerstand konnten seine Neugier und Abenteuerlust befriedigen, so dass er sich bald Wissensbereichen näherte, um die er sich besser nicht gekümmert hätte: den Schriften Zurbarans und Abu Terfas'. Dergeler war an der Kabale beteiligt, die die Tuzaker Akademie praktisch handlungsunfähig machte und mehreren Spektabilitäten in Folge das Leben kostete (siehe auch **MdD 93**). Nachdem aber offensichtlich Irrsinnige das Regiment übernommen hatten, entschloss er sich, um sein Leben zu schützen, sein Glück in der Fremde – im just besetzten Tobrien – zu suchen.
Charakter: Torben Dergeler ist unstet und häufig unentschlossen, ein Spieler, dem es mehr um den Reiz des Spiels als ums Gewinnen geht. In anderen Zeiten hätte aus ihm einer der vielen verrückten Wissenschaftler, ein Schwarzmagier mit düsterer Reputation werden können, aber wie die Dinge momentan liegen, ist er ein unberechenbarer 'Joker' im großen Spiel ...
Artefakte/magische und alchimistische Ausrüstung: Zauberstab mit allen Stabzaubern, Kristallkugel mit allen Kugelzaubern, alchimistische Schale, ein Zaubertrank (D), zwei Heiltränke (D)
Weiterer Lebensweg: Der Magier spielt im weiteren Verlauf der aventurischen Geschichte keine Rolle mehr.
Seelentier: Parder
Zitate: »Nur der Wandel hat bestand – das wusste doch schon der gute Rohal.«
»Versucht es doch ...«

Geb.: 4. Tsa 999 BF *Größe:* 1,66 Schritt
Haarfarbe: hellblond *Augenfarbe:* wasserblau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Verwandlungsmagier
Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 17, GE 14, FF 14, Neugier 8, Gliederschmerzen, Unstet, Schöpferwahn
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 11, Bekehren/Überzeugen 11, Feilschen 13, Lügen 12, Menschenkenntnis 10, Sich verkleiden 14, Alchimie 12, Alte Sprachen 11, Magiekunde 11
Zauberfertigkeiten: (Spezialgebiet Verwandlung von Lebewesen): Impersona 21, Adlerschwinge (Roter Maran) 15, Adlerschwinge (Parder) 14, Adlerschwinge (Muräne) 14, Salander 14, Transmutare 13, Stein Wandle 12, Ecliptifactus 16, Höllenpein 10
Dämonische Gaben: Meister der Form, Amorphe Masse (Torben kann sich in eine amorphe Masse verwandeln und so den Helden mehrmals entkommen oder sich anschleichen.)

LeP 40 **AsP** 69 **AuP** 52 **RS** 2 (Wattierter Waffenrock) **GS** 8 **MR** 13
Magierstab: **INI** 14+W6 **AT** 12 **PA** 13 **TP** 1W+2 **DK** HN
Sonderfertigkeiten: Defensiver Kampf

Laraanya Schwarzklinge,

Agrimoth-Paktiererin
im zweiten Kreis der Verdammnis

Erscheinung: Eine verführerische Frau mit deutlich hexischen Gesichtszügen. Auffällig an ihr ist die Spinnennetz-Tätowierung um ihr linkes Auge. Gekleidet ist Laraanya in leichte dunkelgrüne und schwarze Tücher, die eng am Körper liegen und ihr alle Bewegungsfreiheit lassen. Laraanya Schwarzklinge lacht oder lächelt nie.
Geschichte: Die aus Enqui stammende Aranya schloss sich, obwohl sie ein 'unpassendes' Seelentier hatte, bereits in jungen Jahren dem *Zirkel der Schwarzen Kröte* im Rorwhed an und zog nach dessen Zerschlagung etliche Jahre durch die Lande, fand in Aranien und auf Maraskan bei den *Rächerinnen Lycosas* Unterschlupf, besann sich aber, inspiriert

durch Thengar Otgrimsson (siehe **MdD 85**), im Verlauf der borbaradianischen Umtriebe wieder auf ihre ursprüngliche Intention, der Herrschaft über die Natur – und schloss sich in Tobrien jenen Agrimoth-Paktierern an, die den Druiden ihre Geheimnisse entrissen und schließlich das Heiligtum *Sumus Kate* schändeten.

Die Helden haben auf Maraskan – unwissentlich – Laraanyas neues Vertrautentier, die Riesenspinne Schwarze Brazurgha, getötet (siehe **MdD 63**) und Laraanya selbst von Friedhof der Seeschlangen vertrieben (siehe **MdD 88**).

Charakter: Neben ihrem breitgefächerten magischen Wissen ist sie eine überaus geschickte Meuchlerin, die auch in Städten recht unauffällig agieren kann und deren HARMLOSE GESTALT in Fasar schon so manchen getäuscht hat. Sie ist eine Jägerin und Fallenstellerin, die die spielerische Grausamkeit der Katze, ihres ehemaligen Seelentiers, mit der Geduld der Spinne verbindet ...

Artefakte/magische und alchimistische Ausrüstung: 2 Portionen Kukris sowie einige weitere leichte Gifte (bis Stufe 5), ein Antidot D, zwei Heiltränke D.

Weiterer Lebensweg: Die Hexe spielt im weiteren Verlauf der aventurischen Geschichte keine Rolle mehr.

Seelentier: Spinne (verblassend)

Zitate: »Das Netz der Spinne zu zerschlagen ist die gefährlichste Art, die Spinne auf sich aufmerksam zu machen.«

»Nicht die Dämonen, *Ihr* habt mir auf Maraskan die Seele geraubt. Dafür werdet ihr büßen.«

Geb.: 21. Peraine 984 BF *Größe:* 1,62 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* gelbgrün
Kurzcharakteristik: meisterliche Meuchelmörderin, meisterliche Hexe
Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 15, CH 16, GE 17, Hitzeresistent, Matrixregeneration II, Agrimothwahn
Herausragende Talente: Körperbeherrschung 14, Schleichen 15, Selbstbeherrschung 11, Sich verstecken 10, Betören 10, Sich verkleiden 11, alle Natur-Talente 10+, Gefahreninstinkt 12, Sinnenschärfe 10, Stimmen imitieren 15
Zauberfertigkeiten: Laraanya beherrscht viele Hexereien und wird diese auch im Kampf anwenden, insbesondere BAND UND FESSEL (tödlich, wenn der Held mitten von Feinden umgeben ist), HEXENGALLE mit Variante *Hexenleim*, HEXENHOLZ (mit einem Seeschlangen-Knochen), HEXENKNOTEN, HEXENKRALLEN, KRÄHENRUF in der Variante *Spinnenruf* (in diesem Fall Wasserspinnen), KRABBELNDER SCHRECKEN, RADAU und ZAUBERZWANG. Ihre eigene MR erhöht sie notfalls mit PSYCHOSTABILIS.
Dämonische Gaben: Herrschaft über Dschinne, Feuerhand, Orkanbö

Laraanya ist nicht mehr an die satuarische Erdbeschränkung beim Zaubern gebunden und in der Lage, pervertierte Elementarbeschwörungen (etwa von der Kraft eines MANIFESTO) durchzuführen. Außerdem beherrscht sie instinktiv eine Form 'elementarer Bewegungen' wie z.B. WIPFELLAUF. Die in Agrimoths 'Repertoire' fehlenden Elemente Eis und Wasser fügen ihr Schmerzen, beim Einsatz als Waffe sogar Schaden zu.

LeP 32 **AsP** 56 **AuP** 46 **RS** 1 **GS** 7 **MR** 10
Mengbilar: **INI** 18+W6 **AT** 17 **PA** 12 **TP** 1W+2 (+Gift)* **DK** H
Sonderfertigkeiten: Gezielter Stich, Todesstoß
*) Vergiftet mit Kukris

Haakon Hasgarsson,

Charyptoroth-Paktierer im zweiten Kreis der Verdammnis

Erscheinung: Mit über zwei Schritt Körpergröße überragt der Hüne fast jeden menschlichen Kämpfer und würde selbst vor einem Oger nicht verblassen. Sein Bart, sein Körpergeruch und seine raue, gebrochene Stimme begünstigen ebenfalls diesen Vergleich. Er trägt die Beute seiner Opfer – verschiedene Rüstungsteile, eine Knochenkette und einen riesigen blauschwarzen Metallhelm mit Hörnern aus Walzähnen.

Geschichte: Der Sohn von Hasgar Schädelbrecher, einem Friedlosen und Piraten von der Insel Gandar, kann auf eine lange und ruhmreiche Vergangenheit als Seesöldner zurückblicken – im Khômkrieg auf Seiten Al'Anfas (wo er auch nach dem Untergang seiner Galeere an Efferd und Swafnir verzweifelte), später in Diensten Xeraans, schließlich an Bord einer Dämonenarche. Er stieß in Mendena als letzter zu den *Blutigen Sieben*.

Charakter: Haakon fühlt sich an Land – vor allem in der Nähe von Flüssen – etwas unwohl, weil er hier seine besonderen Gaben nicht einsetzen kann, und ist deswegen ständig gereizt. Ohne seine Fähigkeiten ist er der 'Mann für's Grobe', und wo er hinlangt, wächst kein Gras mehr.

Artefakte/magische und alchimistische Ausrüstung: Haakon trägt ein WIDER HELLSICHT-Amulett (MR +12) mit einer Ladung; seine im Blut eines Delphins gehärtete Axt fügt Efferd-Geweihten oder efferdheiligen Tieren 5 Punkte zusätzlichen Schaden zu; er besitzt einen Heiltrank der Qualität D

Weiterer Lebensweg: Der Thorwaler spielt im weiteren Verlauf der aventurischen Geschichte keine Rolle mehr.

Seelentier: Hai

Zitate: »Das Meer ist der Quell des Lebens. Aus der Dunkelheit komme ich, aufgetaucht, um IHRE Macht zu mehren.

»Ich sei hieb- und stichfest, hat mein Vater immer gesagt.«

Geb. 6. Ingerimm 992 BF Größe: 2,04 Schritt
Haarfarbe: hellblond *Augenfarbe:* dunkelblau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Söldner, durchschnittlicher Borbaradianer
Herausragende Eigenschaften: MU 16, GE 16, KK 17, Ausdauernd, Resistenz gegen Gift, Landangst
Herausragende Talente: Raufen 15, Äxte und Beile 14, Wurfwaffen (Beil) 12, Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 13, Zechen 12, Boote Fahren 13, Sinnenschärfe 10
Zauberfertigkeiten (mit Lebenskraft zaubernder Borbaradianer): Höllenpein 7, Eigne Ängste 4, Brenne toter Stoff 4
Dämonische Gaben: Fischgift, Krakenruf, Wasseratmung, Wasserbrücke

LeP 62 **AuP** 80 **RS** 3 (Krötenhaut) **GS** 7 **MR** 7
Orknase: **INI** 12+W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** 1W+8 **DK** HN
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I/II/III, Kampf im Wasser, Offensiver Kampfstil, Umreißen, Wuchtschlag, Hammerschlag, Unterwasserkampf, Schnell ziehen

---

Anhang II: Zeitleiste

14. Ingerimm 1020 BF: Die Gezeichneten erreichen Punin. Vision von Basilius. Azaril Scharlachkraut tötet Magister Grontius von Elenvina.

15. Ingerimm: Gemeinsame Eröffnung des Magierkonvents und des Geweihtenkonklaves. Magister Typhon Orestes wird von Torben Dergeler vergiftet. Die Akademien von Ysilia und Tuzak werden aufgelöst.

16. Ingerimm: Ein Karakil wirft den Kopf von Athavar Friedenslied über der Stadt ab. Eine Gesandtschaft der Draconiter konsultiert die Helden. Die Magierinnen Rohaja Drosselanger und Isyantha von Goldstein stellen fest, dass ihre Onyxsteine gestohlen wurden.

17. Ingerimm: Die Helden erhalten eine Einladung zur Heiligen Zwölfgöttertjoste. Cellyana von Khunchom, Aleya Ambareth und Robak von Punin präsentieren ihre Erkenntnisse über den *Stein des Weisen* und stellen den formellen Antrag, diesen zusammenzusetzen, um Rohal in die Dritte Sphäre zurückzurufen. Die Gezeichneten verhandeln mit der Nandus-Geweihtenschaft. Torben Dergeler ermordet Magister Amaldo Veranesco.

18. Ingerimm: Nostrianus Eisenkober erhebt offiziell Anklage gegen Tarlisin von Borbra. Magister Shaih Ulundh wird ein Onyx-Fragment gestohlen. Die Magierschaft stimmt mit Dreiviertelmehrheit dem Antrag vom Vortag, Rohal zu rufen, zu. Magistra Nadjescha Jannerloff wird von Torben Dergeler erdrosselt.

19. Ingerimm: Die Hochgeweihten der Kirchen der Hesinde, des Phex und des Nandus sprechen ein ANATHEMA gegen Borbarad aus. Dämonischer Angriff auf das Pentagrammaton, Magister Illaen ui Fiallyn wird ermordet.

20. Ingerimm: Nostrianus Eisenkober übergibt die Onyxkugel des Rohalsstabs. Torben Dergelers Mordversuch an Magister Cediccus C. Côranda scheitert.

21. Ingerimm: Beschluss der Gildenräte, den Stein des Weisen am nächsten Tag zusammenzusetzen. Die Helden verhindern einen Mordanschlag auf Rohezal. Torben Dergeler und Azaril Scharlachkraut können entkommen, es gelingt ihnen aber nicht, ihre Onyxbeute mitzunehmen.

22. Ingerimm: Der *Stein des Weisen* wird zusammengesetzt. Die Helden reisen mit Rohezal zum Ambossgebirge, um Rohal bei *Rohals Zinne* zu erwarten. Rohal erscheint, übergibt die *Rohalskappe* – und vergeht schließlich in einem magischen Duell gegen Borbarad.

23. Ingerimm: Ein Traum Mirona ya Menarios veranlasst, dass sich sechs der *Blutigen Sieben* von Fasar nach Punin begeben und dort mit Torben Dergeler zusammentreffen sollen.

Der Prozess gegen Tarlisin von Borbra beginnt. In der Nacht wird Hauptankläger Nostrianus Eisenkober von seiner Schülerin Alvina Viburnian-Crassula ermordet, die den Mord mittels eines MEMORABIA FALSIFIR Tarlisin anlastet. Eisenkober hatte angekündigt, am nächsten Tag belastendes Material gegen Tarlisin, darunter den *Sphärenschlüssel*, vorzulegen.

24. Ingerimm: Tarlisin von Borbra wird verhaftet und gesteht seine Schuld. Er wird zur Verwahrung bis zum Prozess ins Gefängnis nach Al'Muktur gebracht.

26. Ingerimm: Die Helden kehren zum Konvent zurück und besprechen ihr weiteres Vorgehen. Es wird beschlossen, sich nach Satinavs Erscheinen in Grangor zu erkundigen.

Tarlisins Diener Halef Okharim gelingt es, zu Tarlisin zu gelangen, um ihn zu heilen und ihm zu versichern, das Komplott aufzuklären.

27. Ingerimm: Aufbruch der Helden ins Horasreich.

1. Rahja: Die Helden erreichen die Grenze des Mittelreichs zum Horasreich und die Grenzfeste *Neusüderwacht*.

1. bis 7. Rahja: Während ihrer Reise durch das Liebliche Feld findet das Fest der Freunden der Rahja-Kirche statt.

2. Rahja: Die *Blutigen Sieben* beginnen in Punin ihre Suche nach den Gezeichneten.

3. Rahja: Die Helden erreichen Grangor und erkundigen sich im Rahja-Tempel nach dem Satinav-Wunder.

9. Rahja: Die Helden erreichen Belhanka, wo sie die Rahja-Geweihte Isora von Grangor treffen und eine direkte Spur zur ehemaligen Geliebten der Göttin Yasinthe von Tuzak erhalten.

12. Rahja: Etwa zu diesem Zeitpunkt holen die Helden in Onjaro Hintergrundinformationen zu Yasinthe und dem Kind ein.

16. Rahja: Die Helden kehren aus dem Lieblichen Feld zurück ins Mittelreich. Die *Blutigen Sieben* haben ihnen aufgelauert und verfolgen sie auf dem Weg durch Almada.

19. Rahja: In Brig-Lo schlagen die *Blutigen Sieben* erstmals zu. In den Folgetage müssen sich die Helden diesen den Schergen Borbarads noch mehrmals erwehren.

20. Rahja: Tarlisins Diener Halef begibt sich in Punin zu seinem Onkel Khadil Okharim, um eine Audienz bei Olorand von Gareth-Rothenfels zu bekommen.

22. Rahja: Die Helden erreichen angeschlagen Punin. Die Suche nach dem Kind wird sie nun Richtung Raschtulswall führen.

23. Rahja: Abreise aus Punin. Übernachtung im Dorf Wildenfest. Olorand und Halef machen sich von Punin auf nach Al'Muktur.

24. Rahja: Begegnung mit der *Loyalistisch Almadanischen Wehr*. Olorand untersucht in Al'Muktur Tarlisin und stellt fest, dass dieser unter einem MEMORABIA FALSIFIR steht.

25. Rahja: Alvina Viburnian-Crassula erfährt, dass Olorand den Schwindel aufgedeckt hat und vergiftet ihn in Punin mit der Schlafkrankheit. Halef wird Zeuge des Verbrechens und selbst vergiftet.

26. Rahja: Nachmittag: Rast an den Bosquir-Quellen. Abend: Unterkunft im Boron-Kloster. Nacht: Angriff der *Blutigen Sieben*. Je nach Verletzungen der Helden rastet die Gruppe ein oder zwei Tage im Kloster.

Halef erwacht, da seine Vergiftung nur schwach war. Dank seiner Mithilfe kann Elcarna von Hohenstein bei Olorand die Schlafkrankheit diagnostizieren.

ca. 28. Rahja: Begegnung mit den Amazonen und dem Trollschamanen Krallerwatsch.

ca. 2. Namenloser: Ankunft in Drakonia.

1. Praios 1021 BF: Ritual des Lichtvogels. Entführung des All-Eis durch Borbarads Nachtdämon. Aufbruch der Lichtvogel-Expedition.

Olorand erwacht aus seinem Koma – und hat die Schlafkrankheit überwunden. Noch im Krankenbett verfasst er einen Bericht über Tarlisins Verzauberung.

2. Praios: Auf Veranlassung von Alvina wird Tarlisin von Söldnern in Verkleidung der *Pfeile des Lichts* aus Al'Muktur geholt. Sie sollen ihn umbringen, doch dem Magier gelingt die Flucht.

ca. 2. Praios: Zusammentreffen mit dem Kind und Yasinthe von Tuzak.

4. Praios: Rückkehr der Lichtvogel-Expedition. Zweites Lichtvogel-Ritual und Prophezeiung – die Weltzeitwende wird eingeläutet.

Abends: Besprechung der Gezeichneten mit den Konzils-Großmeistern und der Lichtvogel-Expedition.

Tarlisin wird in Punin von den *Pfeilen des Lichts* aufgegriffen. Der Prozess wird noch am gleichen Tag fortgesetzt, doch Alvina Viburnian-Crassula wird enttarnt und öffnet den *Sphärenschlüssel*, der sich als Fälschung entpuppt und einen mächtigen Quitslinga freilässt, der im Gerichtssaal wütet. Alvina kann mit dem Rohalsstab der Wächter Rohals entkommen, während der Dämon von Belizeth Dschelefsunni und Tarlisin gemeinsam exorziert werden kann.

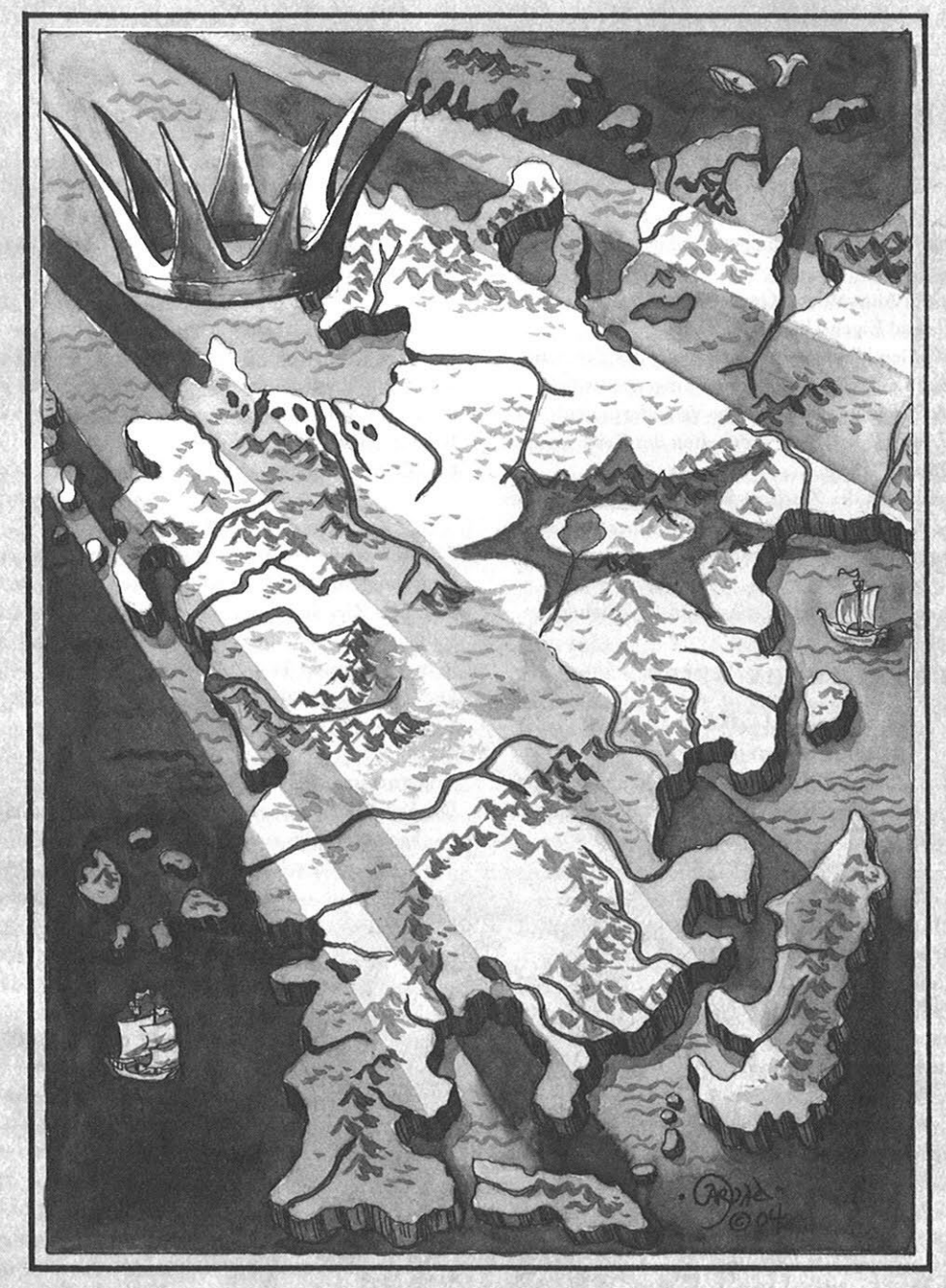
5. Praios: Tarlisin wird wegen mehrerer Gildenvergehen verurteilt, sich zur Klärung seines Geisteszustands in die Schule der Austreibung nach Perricum zu begeben, zudem verliert er seine Ämter im ODL. Außerdem muss er sich weiterhin auf die Suche nach dem *Desiderat* begeben (den genauen Wortlaut des Urteils finden Sie nachstehend).

15. Praios: Der Allaventurische Konvent zu Punin endet.

22. Praios: Eilige Abreise der Gezeichneten. Auf dem Rücken von Luftdschinnen erreichen sie Tobrien kurz vor der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden*.

15. Rondra: Olorand von Gareth-Rothenfels bestätigt Tarlisins Glaubwürdigkeit nach einmonatigem Aufenthalt an der Akademie Perricum und entlässt ihn aus der Untersuchung.

Gemeinsame Anhänge



von Daniel Jödemann, Christian Lonsing,
Mark Wachholz, Anton Weste

Sieben Zeichen (Teil 3)

»Alvida die Schülerin: Meister, was ist ein Zeichen?
Rohal der Weise: Alles, was du wahrzunehmen vermagst, kann dir ein Zeichen sein. Wenn es dir etwas mitteilt, eine Bedeutung offenbart, dich über sein bloßes Dasein hinaus berührt und von der Tiefe und Vielfalt der Welt kündet – dann ist es für dich ein Zeichen, und du wirst es niemals als etwas anderes sehen wollen. Kein Zeichen kann ohne seine Sprache, seine Systematik existieren. So wie der Goblin ratlos vor unseren Schriftzeichen steht, weil er die Systematik nicht erlernt hat, so stehen wir verständnislos vor den Vermächtnissen und Symbolen der früheren Völker, der Götter und des Mysteriums von Kha, die uns stets vor Augen liegen.«
—aus den Gesprächen Rohals des Weisen, *ab etwa 490 BF, Band XVII*

Im Laufe der Kampagne **Die Sieben Gezeichneten** treten die *Sieben Zeichen* auf: Mystische Phänomene und Artefakte, die sich einen Träger suchen. Wen immer sie erwählen, ist *gezeichnet*. In den Ereignissen um Borbarads Rückkehr werden die Helden und einige Meisterpersonen zu den Sieben Gezeichneten, deren Aufgabe es ist, gegen den Dämonenmeister zu streiten und ihm schließlich im letzten und alles entscheidenden Kampf gegenüber zu treten.
Allgemeines zu den Hintergründen der Sieben Zeichen finden Sie in **RdF 230**. An dieser Stelle wird das *Fünfte Zeichen* beschrieben, das in diesem Band erstmals in Erscheinung tritt.

Beschreibung

Bezeichnungen: Einige Zeichen besitzen weitere Namen, unter denen sie bekannt sind.
Assoziationen und Sternbild: Ideale des Zeichens und das dazu gehörige Sternbild.
Zeichnung: Umstände der Auswahl des Gezeichneten.
Erscheinung: Aussehen und Eigenschaften des Zeichens.
Hintergrund: Herkunft, Geschichte und Geheimnisse des Zeichens.
Gaben: die Fähigkeiten, die das Zeichen seinem Träger vermittelt.
Loyalität: LO-Wert des Zeichens und mögliche Veränderungen.
Charakter und Eigenmächtigkeiten: die Eigenheiten des Zeichens und mögliche Nachteile für den Träger.
Nachteile: Einige Eigenheiten des Zeichens können Sie bei Bedarf als (regeltechnische) Nachteile formulieren, die teils immer vorhanden sind, teils je nach Ereignissen, Fortschreiten der Kampagne und LO unterschiedlich stark ausfallen.
Analyse: Erkenntnisse aus einer magischen Analyse der Zeichen.

Die Stählerne Stirn (Fünftes Zeichen)

Bezeichnungen

Wer hätte gedacht, dass sich hinter dem Vers von der 'Stählernen Stirn' die berühmte *Rohalskappe* verbirgt? Nach *Siebenstreich* das bekannteste der Sieben Zeichen.

Assoziationen und Sternbild

Würde, Weisheit, Schutz, Unantastbarkeit
Das langsam umlaufende Sternbild *Schriftrolle*, auf *Harfe* genannt, besteht aus sieben teils rötlichen Lichtpunkten. Sie steht in der Astrologie für Inspiration, Studium, Überzeugung und Erkenntnis und wird im Volksmund mit der Weisheit "Die Feder ist mächtiger als das Schwert" verbunden. Rohal der Weise hat der Schriftrolle immer viel Aufmerksamkeit bei sternkundlichen Arbeiten geschenkt.



Zeichnung

Wie auf Seite 203 beschrieben, erhalten die Helden das Fünfte Zeichen von Rohal überreicht. Es sind zwei Varianten möglich:
- Ein Held (der noch kein Zeichen besitzt) wird nur vorübergehend zum Träger der *Rohalskappe* bestimmt. Die eigentliche Aufgabe ist es, das Fünfte Zeichen dem Kind zu bringen, das in dieser Variante die Kappe benötigt, um vor Borbarad geschützt zu sein und Erkenntnisse zu sammeln. Der Held kann die Gaben der Kappe nutzen, bis sie dem Kind übergeben wird.
- Wenn Sie genügend Spieler in der Gruppe haben: Ein Held wird als Fünfter Gezeichneter erwählt und erhält von Rohal den Auftrag, die Gemeinschaft der Gezeichneten samt des Kinds Satinavs zu schützen und mit Weisheit anzuleiten. In dieser Variante zählt das Kind nicht als Gezeichneter.

Wählen Sie hierfür einen Helden aus, den Sie mit dem Prinzip der *Klugheit* verknüpft sehen – ohne, dass er unbedingt einen hohen Wert in dieser Eigenschaft besitzen muss. Es sollte ein Held sein, dessen Stärke ein überlegenes und planvolles Vorgehen ist. In der Ruhe liegt die Kraft. Mit entsprechendem Charakterzug sollte vom mit seinen Kräften haushaltenden *Ritter* über den würdevollen *Praios-Geweihten* bis hin zum grübelndem *Magier* fast jede Profession möglich sein.

Erscheinung

Eine reinweiße Haube aus zwölflagigem Wehrheimer Samt, aus dem traditionsgemäß auch die Kronhauben des Neuen Reiches genäht wurden. Der Zierrat ist eine Art doppelter Stirnreif, bestehend aus zwei stahlfarbenen Metallruten, die hinten über den Nacken verlaufen und in der Stirn in die Höhe gezogen sind.
Die Kappe passt nicht jedem, aber beim (vorübergehenden) Fünften Gezeichneten sitzt sie wie angegossen.

Erkenntnisse

Die Rohalskappe ist ein sprüchwörtlicher Begriff, den fast jedes Kind kennt und die auch in der Heraldik und in der Botanik Niederschlag gefunden hat. In Hesindeschulen bekommt der Klassenprimus die weiße Rohalskappe aufgesetzt, während einfältige Schüler mit der Eselskappe in die Ecke gesetzt werden. Gelehrte benutzen ähnlich gestaltete Hauben als Denkerkappen.
Götter und Kulte (5 TaP):* Der Zierrat stellt die sogenannten *Nandusbrauen* dar, Symbol der halbgöttlichen Eigenschaft von Weisheit aber auch Unantastbarkeit und Größe. Es bestehen sowohl Assoziationen zum Alicorn des Einhorns, das ja auch, aus zwei verschlungenen Teilsträngen bestehend, aus der Stirn entspringt – und von diesem wiederum zum mythischen Dritten oder Stirnauge, das als Symbol der Hellsichtigkeit gilt.
Magiekunde, Hüttenkunde oder *Grobschmied:* Der Stirnreif besteht aus Arkanium, mit Quecksilber und Mondsilber so legiert, dass die Farbe an Stahl erinnert – dessen typische Eigenschaft ja das Unterbrechen des Magieflusses ist (selbst Rohal wäre von einer zwergischen Stahlkrone beeinträchtigt worden).
Menschenkenntnis (6 TaP):* Rohal hat die Kappe bewusst und absichtlich abgelegt – ein Artefakt, das ihn vor Borbarad verbarg und schützte!

Hintergrund

Wie alt die derzeitige stoffliche Erscheinungsform des Fünften Zeichens ist, lässt sich nicht sagen. Als Rohal der Weise 465 BF in Gestalt eines alten, gütigen Mannes erschien und den Volksaufstand zum Sturz der Priesterkaiser anführte, soll er die Rohalskappe bereits getragen haben. Er hat sich nie die alte Kaiserkrone des Neuen Reiches aufgesetzt, sondern sein Haupt zu öffentlichen Ereignissen stets mit dieser weißen Haube geschmückt. Als Teil seines Magiergewandes trug er sie auch bei großen Zaubertaten, Austreibungen und Dämonenbann. Einem Wesen wie Rohal gebührend, halfen ihm die (für Sterbliche gewaltigen) Kräfte der Kappe, sich gegen Dämonenmacht und Schwarze Magie zu stemmen. In der Schlacht in der Gorischen Wüste brach die weiße Haube die anstürmenden Chaoskräfte Borbarads. Mehr als jedes andere Artefakt muss sie als Rohals Vermächtnis gelten.

Gaben

Das Fünfte Zeichen ist ein mächtiges Artefakt des Schutzes, der Verteidigung und sogar der Passivität: Wirkliche Weisheit ist, nicht nur zu wissen, was zu tun ist, sondern auch zu wissen, wann etwas nicht zu tun ist. Das Artefakt zieht seine Kraft aus den ungestümen Attacken anderer.

- **Begabung Klugheit:** Die Rohalskappe fördert das Denken des Helden. Steigern Sie die KL des Helden um zwei oder drei Punkte, wenn der Wert unpassend niedrig ist. Der Held kann künftig die Eigenschaft KL auf der SKT um eine Spalte leichter steigern.
- **Begabung *Antimagie:*** Der Träger ist für Antimagie begabt, kann also alle entsprechenden Zauber um eine Spalte leichter auf der SKT steigern. Der ZfW aller Antimagie-Zauber steigt um 1, der höchstmögliche ZfW ist gleich dem Wert der höchsten an der Probe beteiligten Eigenschaft +5 (eigene Repräsentation) bzw. niedrigste beteiligte Eigenschaft +3 (Fremdrepräsentation). Die Begabung ist kumulativ mit einer bereits eventuell existierenden *Begabung Antimagie*.
- **Kostenersparnis *Antimagie*:** Die Rohalskappe unterstützt Magie mit dem Merkmal Antimagie: Alle Zauber kosten nur noch die Hälfte an AsP, mindestens jedoch noch einen AsP.
- **Verschleierung:** Der Träger der Kappe ist auf magischem Wege nicht mehr aufzuspüren und im astralen Kontinuum komplett verschleiert. Er kann weder durch den Zauber GEFUNDEN!, noch durch Suchdämonen oder -dschinne aufgespürt werden. Ein Schwarzes Auge kann ihn nicht lokalisieren. Ist der Träger magisch, wird auch seine Magienatur vor Zaubern wie ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS komplett verhüllt. Gegen viele andere Hellsichtzauber wirkt wie üblich die MR (siehe auch bei *Rohals Schild*). In einer Kampfsituation haben Wesen, die sich nur auf magische Sinne verlassen (wie manche Dämonen) nach Meisterentscheid Mali auf ihre AT-Werte.
- **Resistenz gegen magische Angriffe:** So lange der Gezeichnete das Artefakt trägt, richten alle magischen Attacken wie Schadenszauber oder Dämonenangriffe bei ihm nur halben Schaden an.
- **Rohals Schild:** Diese willentlich angewandte Gabe errichtet in gefährlichen Situationen einen sehr starken magischen Schutzschild um den Träger und beliebig viele Mitstreiter. Dazu muss der Träger zwei Aktionen und eine beliebige Menge an AsP oder LeP aufwenden, jedoch mindestens 4 (und erleidet je nach Stärke des Einsatzes 3 bis 10 Punkte Erschöpfung).

  Für jeden aufwandten AsP/LeP zeigen sich folgende Effekte:
  - Die MR des Trägers steigt um 3 Punkte. (Sollen mehrere Personen durch *Rohals Schild* geschützt werden, verteilen sich die MR-Punkte gleichmäßig auf alle Nutznießer.)
  - Ein GARDIANUM-Schutzschild im Wert von 5 aufgefangenen TP entsteht um den Träger. Der Schild hat einen maximal Radius von 10 Schritt, kann mehrere Personen schützen und bewegt sich mit dem Träger fort. Dieser Schutz hält eine Spielrunde, kann aber für jeweils 3 weitere LeP/AsP pro Spielrunde länger aufrecht erhalten werden. *Rohals Schild* kann sich nach Meisterentscheid auch selbständig aktivieren (bevorzugt dann in einer mächtigen Ausformung von MR+60 und 100 GARDIANUM-Punkten) und kostet dann keine LeP/AsP des Trägers. In Notsituationen kann dieser Schild sogar Angriffen Borbarads einige Zeit standhalten.
- **Erkenntnisblick und Weisheitstick:** Je nachdem, wie sich ihre Helden in Bezug auf die kosmischen Geheimnisse der Kampagne schlagen oder Sie diese vertiefen wollen, kann die Kappe dem Träger besondere Erkenntnismomente nach Meisterentscheid gewähren. Meist geschieht dies dadurch, dass sich ganz konkrete *Fragen* im Kopf des Trägers formulieren. Erst, wenn die Helden komplett im Dunkeln tappen, gibt die Kappe auch einzelne Details preis. Parallel dazu können Sie dem Spieler des Trägers einige besonders weise Sprüche und Erkenntnisse über den Lauf der Welt im Allgemeinen für das Rollenspiel zur Verfügung stellen. Orientieren Sie sich dabei an den Zitaten Rohals, den Überlieferungen aus den *Gesprächen Rohals des Weisen* (siehe diverse Quellentexte in DSA-Publikationen) und allgemeinen irdischen Zitatebüchern. Diese Eigenschaft kann auch schnell zum Nachteil werden (siehe unten).

Loyalität

Hat das Zeichen einen Träger akzeptiert, steht es unverbüchlich und ohne viel Aufhebens zu diesem, bis die Aufgabe des Gezeichneten vollendet ist: LO 21.

Charakter und Eigenmächtigkeiten

Charakter

Dass das Fünfte Zeichen beseelt ist, lässt sich nur schwer ausmachen, denn es zeigt nur sehr wenig Eigenleben, sondern hält sich immer vornehm zurück. Das Fünfte Zeichen hat jahrhundertelang die Weisheit Rohals und die Weite des Nayrakis aufgesogen und betrachtet alle Geschehnisse um es herum aus einem höheren, einem unantastbaren, ja einem kosmischen Blickwinkel, den kaum einer nachzuvollziehen vermag: Die Gezeichneten sind nicht wichtig, Aventurien ist nicht wichtig. Selbst Borbarad und seine Pläne sind nur ein kleiner Stein eines gigantischen Mosaiks. Das Zeichen empfindet aber eine väterliche Zuneigung gegenüber den Menschen, der Welt und auch gegenüber dem Dämonenmeister (entsprungen aus den Gefühlen Rohals zu seinem Zwillingsbruder). Niemand soll leichtfertig getötet, zerstört oder getilgt werden. Es zeigt gerne, dass es sich gegen jede magische Macht dieser Welt stemmen kann. Es möchte der ganzen Welt Beschützer und gütiger Lehrer sein. Ohne Hast und Banalität. Mit Würde. Und mit einer ausdauernden Gelassenheit. Will man diesmal nicht den großen, ganz subtil vermittelten Idealen des Zeichens folgen, dann eben in der nächsten Inkarnation. In 500 Jahren. Oder 5.000. Zeit ist nicht wichtig. Irgendwer wird es irgendwann schon verstehen.

Eigenmächtigkeiten

Das Zeichen unternimmt praktisch keine echten Eigenmächtigkeiten, sondern bleibt souverän und formvollendet wie ein Garether Hausdiener. Aber es übt Einfluss auf seinen Träger aus, der sich der philosophischen und entrückten Gedankenwelt des Zeichens langsam annähert (siehe *Erkenntnisblick und Weisheitstick*).

Zitate

Keine, denn die Sprache ist dem Zeichen ein zu niederes Kommunikationsmittel für seine Gedanken.

Nachteile

- *Entrückung:* Der Fünfte Gezeichnete ist durch die große Denkerkappe derart inspiriert vom Geist Rohals und des Nayrakis, dass er die Welt und das Geschehen in ihr mit weit größerem Abstand betrachtet. Er erkennt und begreift Zusammenhänge, die einfachen Sterblichen niemals offenbar werden (und die so abstrakt sind, dass sie ein gewöhnlicher Mensch auch niemals nutzen kann ...). Er besitzt einen Weitblick und eine Zeitlosigkeit, die ihn in Gedanken mehr in der Zukunft und an fernen Orten weilen lassen, als bei seinen Gefährten am Lagerfeuer. Häufig wird der Fünfte Gezeichnete geistesabwesend wirken oder gar völlig entrückt in seinen Gedanken versunken sein und Selbstgespräche führen. In Gesprächen tendiert er dazu, allgemeine Weisheiten (im Stil der Sprüche Rohals) einzuwerfen – egal wie unpassend sie den Zuhörern – diesen Banausen – auch scheinen mögen. Entrückung ist eine Schlechte Eigenschaft, die auf dem Wert 5 startet und sich immer weiter verstärken kann. Sie können auch in prekären Situationen, in denen schnelles Handeln erforderlich ist, eine Probe auf Entrückung ablegen lassen: Bei Gelingen hat der Held gerade einen Geistesblitz

seines kosmischen Bewusstseins oder zieht es aus philosophischen Gründen vor, vorerst nicht zu handeln (und so z.B. im Kampf eine Aktion zu verlieren).

Analyse

Nach Einrechnung aller Faktoren des Artefakts sind die Proben auf Hellsichtmagie wie folgt erschwert:
ODEM ARCANUM: –5
ANALYS ARCANSTRUKTUR und OCULUS ASTRALIS: +14

- Die im Zeichen präsente Magie ist rein gildenmagisch, oder besser: Sie wirkt in ihrer Struktur wie die Krone der gildenmagischen Repräsentation. Dominantes Merkmale ist *Antimagie*, mit Fragmenten von *Schaden*, *Eigenschaft* und *Hellsicht*.
- Wirkende Zauber: GARDIANUM, PSYCHOSTABILIS, eine Art universeller IGNORANTIA UNGESEHN und ein HELLSICHT STÖREN.
- Die permanente Astralenergie beträgt etwa 5.

Rohal der Weise

»Ich bin gekommen, um euch zu verlassen.«
Kernelement der Kampagne um die Sieben Gezeichneten ist der Dämonenmeister Borbarad, der endgültige Gegner und das personifizierte Böse. Sein Gegenpart aber ist Rohal der Weise – 'Zwillingsbruder' und ebenfalls 'halbgöttliche' Entität, das personifizierte Gute, Weise und Milde.
An dieser Stelle erhalten Sie eine Zusammenfassung des Wissens über Rohal, wie es bis zum Beginn des Magierkonvents in Aventurien verbreitet ist und auch von den Helden genutzt werden kann. Im folgenden finden Sie Talente angegeben, die bei gelungener Probe einem Helden ein bestimmtes Detail über Rohal verraten können. Beträgt der TaW 7+ können Sie auch auf eine Probe verzichten. Ist die Probe erschwert, können Sie darauf verzichten, wenn der TaW sieben Punkte oder mehr über dem Aufschlag liegt. Ähnliches Wissen zu Borbarad finden Sie in **RdF 236ff.** sowie **MdD 267 ff.**.

Wissen & Mythos

Von Rohal dem Weisen hat so gut wie jeder Aventurier schon gehört. Wer in den Talenten *Sagen/Legenden*, *Magiekunde* und *Geschichtswissen* eine Wertesumme von mindestens 7 aufweist, weiß folgendes:
Rohal der Weise war vor langer Zeit der Herrscher über das Mittelreich und seine Provinzen. Er war an Klugheit und Milde nicht zu übertreffen und regierte über 100 Jahre weise und umsichtig. Unter seiner Regentschaft blühten das Land und die Kultur auf, seine Gedanken und Philosophien befruchteten ganze Generationen. Zudem war Rohal der größte Magier aller Zeiten, der einzige, der Borbarad an arkaner Macht gleichkam. Er besiegte den Schwarzmagier in den Magierkriegen, und wurde dann selbst entrückt.
Man sagt "weise wie Rohal", der fünfte Tag der Woche heißt Rohalstag, und am 7. Hesinde feiert man 'Rohals Verhüllung'. Es heißt, wenn die Zeit reif wäre, würde Rohal dereinst wiederkommen ...

Gerüchte

Sie können Meisterpersonen, aber auch *abergläubischen* Helden allerlei Un- und Halbwahrheiten in den Mund legen. Der Mythos Rohal hat einige unausrottbare Gerüchte erzeugt.

- »Rohal war der Sohn der Göttin Hesinde, der die Welt mit Weisheit und Wissen erfüllen sollte. Als die Menschen genug gelernt hatten, wurde er von der Welt gerufen und entrückt.«
- »Viele Weißmagier glauben, dass Rohal heute als Einhorn durchs Land zieht, manche glauben, dass er sich heute Rohezal nennt.«
- »Die Tochter des Weisen wandelt noch immer unter uns. Ihr Name ist Nahema.«
- »Rohal war Borbarad. Die beiden sahen sich nicht umsonst so ähnlich, dass man sie für Zwillingsbrüder hielt. In Wahrheit hat man sie jedoch nie zusammen gesehen. Rohal-Borbarad starb schließlich bei einem schrecklichen Experiment in der Gorischen Wüste.«
- »Rohal hat nie existiert. Spätere Kaiser haben die 123 Jahre seiner Regierungszeit durch Urkundenfälschung hinzuerfunden, um sich so auf diese Heilsgestalt berufen zu können.«

Eine Vielzahl weiterer Gerüchte und Theorien, die insbesondere in 'Fachkreisen' kursieren, sind in **Thema II: Rohal** auf dem Magierkonvent auf Seite 179 notiert.

Geschichte

Die Geschichte von Rohal lässt sich mit nur wenig Quellenstudium oder Befragung von Gelehrten rekonstruieren. Geben Sie den Helden Details je nach gelungenen *Geschichtswissen*-Proben preis:
Im Jahr **465 BF**, zur Regierungszeit des Priesterkaisers *Gurvan Praiobur II.*, erschien ein Mann von alter, aber edler Gestalt in dem Dörfchen Wagenhalt im zentralen Mittelreich, der sich Rohal nannte. Angeblich war er einer Blutulme entstiegen. Er zettelte einen Volksaufstand an, der schließlich den Priesterkaiser ins Exil nach Jilaskan vertrieb) und bestieg im darauffolgenden Jahr (**466 BF**) selbst den Thron von Gareth. Rohals Regierungszeit bildet den Übergang vom aventurischen Mittelalter zur Neuzeit: Unter dem gütigen Regenten, der sich selbst nicht 'Kaiser' nennen lassen wollte, blühte das gesamte Neue Reich auf. In seine Amtszeit fielen viele technische und magische, kulturelle und künstlerische Neuerungen, die Errichtung etlicher Magierakademien, vor allem aber eine langwährende Friedenszeit und die Aufnahme fester Beziehungen zu den Elfen. Das Kriegerhandwerk verlor an Ansehen und Einfluss (wenn auch die in der Priesterkaiserzeit geschändeten Rondra-Tempel wiedereröffnet wurden). Die wichtigste Kunst der Zeit wurde die Philosophie.
Nachdem eine **502 BF** von Al'Anfa aus gestartete Expedition im Regengebirge den heute von der Rondra-Kirche verehrten Löwenhelm gefunden hatte, zeigte sich Rohal von diesem Fund sehr inspiriert, so dass er **511 BF** eine Gesandtschaft unter der befreundeten Sternenkundlerin Niobara zum Alten Drachen Fuldigor in Eherne Schwert schickte, um diesem die berühmten Sieben Fragen Rohals zu stellen.
Etwa um 510 BF, als Rohal der Weise bereits schon Jahrzehnte das Mittelreich weise regierte, erschien *Borbarad* in der Welt der Menschen. Durch seine immense magische Macht fiel er bald auch Rohal auf. Gelegentlich heißt es, Borbarad sei nach seiner Ausbildung in Punin von Rohal dem Weisen in Gareth selbst ausgebildet worden; viele hielten Tharsonius auch für den Sohn Rohals. Aufgrund seiner Gier nach verbotenem Wissen und der Ablehnung von jeder Moral, kam es zum Streit mit Rohal, bis Tharsonius mit dem Weisen brach. In den folgenden Jahren und Jahrzehnten sahen sich Rohal und Borbarad immer ähnlicher.
Ab **etwa 570 BF** schritt Borbarad offen als dunkler König und Erbe der Magiermogule über das Tulamidenland: Er unterjochte Gorien und beherrschte Sultane. In der Gorischen Wüste errichtete er mit Dämonenmacht seine gewaltige Schwarze Feste, sammelte Wissen und altes Zauberwerk, schuf Artefakte und Chimären und riss Portale in das Weltgefüge. Als die Dämonen Borbarads bereits im ganzen Land der Ersten Sonne umhergeisterten, stellte sich Rohal ihm schließlich entgegen. Er kehrte am **7. Hesinde 589 BF** dem Thron des Neuen Reiches den Rücken und sammelte in Aranien ein großes Heer, um gegen Borbarad zu ziehen. Am **22. Boron 590 BF** kam es zu einer gigantischen Schlacht in der Gorischen Wüste, in der über 2.000 Recken gegen Schergen und Monstrositäten des Dämonenmeisters stritten. Fast niemand kehrte von diesem Kampf entfesselter magischer Macht zurück. Die Schwarze Feste wurde zerstört, Borbarad und Rohal entrückt. Rohals Verschwinden ist bis heute ein Rätsel geblieben und führte zu den Magierkriegen. Noch heute wird sein Zeremonialgewand, das er wie seinen übrigen spärlichen Besitz zurückließ, im Garether Museum für Reichsgeschichte gezeigt.

OCR und ODL

Der *Orden der Wächter Rohals und Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu Perricum* war ein von Rohalsschülern in den Magierkriegen gegründeter Orden, der nach den Kriegen dafür eintrat, das Wissen um die Zauberei zu bewahren. Bei seiner Gründung bestand die Ordensleitung aus einem Hochmeister in der Zentralprovinz, der Rohals eigenen Magierstab (jenen *Rohalsstab* mit der Onyxkugel darauf) erhielt, und vier Großmeistern der Randprovinzen, die die namensgebenden *Grauen Stäbe* trugen.

Zwischen der Garether, später Angbarer Führung, die der Weißen Magie zuneigte, und den Großmeistern, die die vom rohalschen Harmoniegedanken geprägte Graue Magie vertraten, wuchsen Differenzen, und im Jahr **768 BF** spaltete sich der Orden in einen reichstreuen weißen (OCR – Ordo Custodum in nomine Rohale) und einen unabhängigen grauen Zweig (ODL – Ordo Denfensores Lecturia), die beide beanspruchten, die wahren Erben des rohalschen Geistes zu sein.

Der zentrale Rohalsstab blieb bei den weißmagischen Wächtern Rohals (heute getragen vom Oberhaupt Nostrianus Eisenkober), während die vier anderen (grauen) Rohalsstäbe *Cedralon*, *Ferrugi-nion*, *Robureon* und *Sangulmeon* beim Orden der Grauen Stäbe zu Perricum blieben (heute getragen von den vier Großmeistern in Neetha, Lowangen, Vallusa und Anchopal).

Mehr zu den beiden Orden finden Sie in **MWW 187**, mehr zu den vier Rohalsstäben im **Aventurischen Almanach**.

Rohals Macht und Taten

Magiekunde: Angeblich soll Rohal während seiner Regierungszeit insgesamt 77 Dämonen in die sogenannten *Gefäße des Rohal* (wohl Flaschen, Statuen, Höhlen usw.), gebannt haben, um sie nicht in die Siebte Sphäre zurückzuwerfen, sondern so unschädlich zu machen. Wer einen solchen Dämon befreie, dürfe sich drei Dinge von ihm wünschen.

Magiekunde: Rohal schrieb die *Systeme der Magie*, die Krönung aventurischer Magietheorie. (zusätzlich 4 TaP*:) Als *Manu al-Planes* soll er auch die *Sphärologia* geschrieben haben. (zusätzlich 4 TaP*:) Angeblich beherrschte er alle Sechsundsechzig Formeln, die während der Magierkriege verloren gingen.

Götter und Kulte (3 TaP):* Rohal gilt als Sohn des Nandus, der Weisheit, der wiederum Hesindes Kind ist. In vielen Gebieten soll Rohal (nach seiner Verhüllung) als Heiliger erschienen sein.

Sternkunde (4 TaP)*: Nandus ist ein kleiner, bläulicher Planet, der für Weisheit steht.

Prophezeien (7 TaP)*: Rohal gilt als Erfinder des Inrah-Spieles. Interessanterweise hat er Rastullahs Erscheinen vorhergesagt.

Malen/Zeichnen (4 TaP)*: Das berühmte Porträt Rohals des Weisen von Golodion Seemond hängt in der Kaisergalerie in der Neuen Residenz.

Rechtskunde (2 TaP)*: Mit dem *Codex Pax Aventuriana* (Strafrecht), dem *Systemium Metricum* (die 'Rohalschen Maße') und dem *Codex Albyricus* (Magiergesetze) schuf er Gesetzeswerke, die größtenteils noch heute gültig oder Vorbild sind.

Schreiben (5 TaP)*: Angeblich erfand Rohal das *Arkanil* (auch *Rohalsschrift* genannt), eine vermeintlich allein ob ihrer Zeichen zauberkräftige, aber kaum verwendete Schrift.

Heraldik (3 TaP) / Magiekunde (2 TaP*):* Im Zhayad gibt es eine Namenssigille, die 'Rohal' bedeutet. Viele seiner Schriften sind damit gezeichnet, vor allem aber spätere Abschriften oder Dokumente, die Rohal zugeschrieben werden, verwenden diese Glyphe.

Heraldik (3 TaP)*: Die Rohalshaube oder Rohalskappe, eine charakteristische grauweiße, hohe, runde Filzmütze, ist – analog zum Stechhelm – Wappenzier für adelige Magier (zur Rohalskappe siehe auch die Beschreibung des Fünften Zeichens ab Seite 258.

Pflanzenkunde (2 TaP)*: Die *Rohalshaube* ist ein weißer Speisepilz. Die Blume *Rohalssiegel* soll angeblich bei Rohals Verhüllung entstanden sein, als der Weise eine Alraune mit seinem schwarzen Siegel kennzeichnete und es darunter vergrub.

Geographie oder *Etikette (4 TaP*)*: *Rohals Zinne* ist ein Berggipfel im Norden des Ambossgebirges, der seinen Namen von einem legendären unsichtbaren Turm hat, der Rohal als privates Refugium gedient hat. Heute ist das Gebiet als kaiserliches Lehen gleichen Namens ein Erbtitel des Ersten Kaiserlichen Hofmagus.

Klugheit 15+: Über dem Portal der Hohen Akademia zu Punin steht Rohals Antwort auf die Frage nach einem ewiggültigen Satz: "Auch diese Worte vergehen!" – eine tiefgründige Aussage: Wenn Rohals Satz wahr ist, müssten die Worte irgendwann vergehen, also nicht mehr gelten. Ist der Satz jedoch falsch, dürften seine Worte nicht vergehen, müssten also für immer bestehen bleiben.

Allgemeinwissen: 'Rohalsjünger' ist ein Schimpfwort auf Kriegerakademien für Schwächliche oder zaghafte Zöglinge (allgemein auch abwertend für Pazifisten gemeint).

Allgemeinwissen: Die kaiserliche Prinzessin Rohaja trägt ihren Namen nach Rohal dem Weisen.

Wesen und Charakter

Vieles, was zum mysteriösen Charakter und Hintergrund Borbarads in **MdD 269** gesagt wurde, trifft auch auf Rohal zu. Dennoch gibt es einige grundlegende Abweichungen:

Charakter

Rohals größtes Ideal ist die Freiheit. Zugleich nimmt er sich aber die Freiheit, die Freiheit stets neu zu definieren. Angesichts der Tyrannei der Priesterkaiser ist Freiheit der Aufstand. Im Reich des Friedens verbietet er, ihn 'Kaiser' zu nennen, und definiert sich als den Ersten in den Pflichten wie in den Rechten. Und als er bemerkt, dass die Menschen Freiheit von ihm wollen, verzichtet er auf seine Macht und gibt ihnen die Freiheit, ins Chaos zu stürzen.

Auf seine Weise ist Rohal ebenso ein Pragmatiker wie sein Bruder. Seine berühmtesten Zitate sind nur Formulierung des Gedanken, dass nur der Wandel von Bestand ist: "Auch diese Worte vergehen!" – "Geize mit dem Augenblick, aber verschenke dein Leben!" – "Auch die Ewigkeit besteht aus Augenblicken." oder "Die Wahrheit ist das Ganze."

Strategie

Bei aller Friedensliebe und tulamidischem Gleichmut ist Rohal ein Mann der Tat (also nicht gerade, was man einen 'Rohalsjünger' nennt): Das zeigt die Tatsache, dass er die Erhebung gegen die Priesterkaiser ausgelöst und angeführt hat, und ebenso den ersten (offenen) Angriff gegen Borbarad führte. Denn so wichtig für Rohal Aventurien ist, die Sphärenharmonie ist ihm wichtiger – und die gefährdete Borbarad (vielleicht) durch seine Experimente – und jetzt durch sein erneutes Auftreten.

Warum hat Rohal, der so viele Dinge vorhergesagt hat (z. B. Rastullahs Erscheinen), die Macht ergriffen, wenn absehbar war, dass er damit irgendwann dem Freiheitsempfinden der Menschen im Weg stehen würde? Wohl, weil er nur mit diesen 123 Jahren Frieden den Menschen die Kraft geben konnte, dereinst gegen Borbarad vorzugehen. Nur in diesem Reich konnte ein Heer heranwachsen, das bereits ist, für die Sicherheit der Sphärenharmonie gegen Borbarads Dämonenhorden anzutreten.

Doch dies war nur der erste Teil eines Planes: Mit der Verbannung Borbarads in den Limbus gewann Rohal noch einmal Zeit. Gleichzeitig konnte auch er selbst Kraft schöpfen. Die Entscheidung aber, ob Rohal mit seinem Vergehen auch Borbarad zwingen kann, endlich diese Welt zu verlassen, und ob die Welt bereit ist, Borbarad von sich zu weisen, entscheidet sich erst jetzt – in der Gegenwart ...

Rohal über Borbarad

»In vieler Hinsicht sind wir Zwei die Personifikationen der beiden Wege der Erkenntnis: Für mich ist dieser Weg das Wissen über den Platz aller Dinge in der Harmonie und der Ordnung des Universums, und die Fähigkeit, diese zu erhalten und fördern. Für ihn ist Wissen das Werkzeug des Willens: Was möglich ist, ist auch erlaubt und gut.«

»Wir sind uns praktisch ebenbürtig: Wo Borbarad durch die schiere Kraft seines Willens einhundert Dämonen gebietet, kann ich zweimal tausend Helden in begeistertes Gefolge verwandeln. Aber natürlich sind wir beide überzeugt, dass wir über jenes entscheidende Persönlichkeitsmerkmal verfügen, das uns den endgültigen Triumph ermöglicht: mein

Eintreten für die Freiheit an sich und Borbarads Eintreten für die Freiheit Borbarads.«

Weitere Geheimnisse Rohals entnehmen sie dem Kasten zu Borbarads Geheimnissen in **RdF 238**.

Die Invasion der Schwarzen Horden (Teil I)

Im Folgenden finden Sie einen ersten Überblick über die militärische Invasion der Heere und Truppen Borbarads von den ersten Anfängen im Ingerimm 1019 BF bis kurz vor der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* im Praios 1021 BF. Strategische Karten verdeutlichen die Truppen- und Eroberungsverläufe. Im letzten Band der Kampagne, **Mächte der Finsternis**, wird dann die zweite Hälfte des Borbarad-Krieges – von der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* bis hin zur finalen *Dritten Dämonenschlacht* – umrissen.

Überraschungsangriff

Der genaue Beginn des Borbarad-Konflikts lässt sich schwer datieren. Einige Historiker nennen den **12. Tsa 1019 BF**, als eine Gruppe Answinisten, die sich erst sehr viel später als Borbaradianer herausstellen, auf der Gefängnisinsel Rulat einen blutigen Aufstand anführt. Andere beziehen sich lieber auf den verfluchten Tag im Frühsommer des Jahres **1015 BF**, als Borbarads Geist aus dem Limbus befreit wurde. Wieder andere denken noch weiter zurück an die Magierkriege, die vor nunmehr über 400 Jahren stattfanden und nichts anderes als den Auftakt zu den heutigen Ereignissen darstellen.

Offiziell beginnt der Krieg am **18. Ingerimm 1019 BF**, als eine Flotte aus zwei Dämonenarchen, sechs Zedrakken und dreizehn Thalukken die Enge zwischen Rulat und Tisal durchquert und auf ihrem Weg jedes Schiff der Kaiserlichen vernichtet, das in ihre Nähe kommt. Der Vorstoß der Borbaradianer trifft die Verteidiger völlig unvorbereitet, und noch Wochen später herrscht Unklarheit über die wahre Natur des Feindes.

Die erste Angriffswelle der Borbaradianer unterteilt sich in zwei Heere. Der größere, der aus etwa 2.000 Söldnern besteht, wird am **20. Ingerimm** an beiden Ufern der Tobimoramündung vor Mendena abgesetzt. Das Ziel dieser Kampfgruppe besteht darin, die Hafenstadt Mendena mit Unterstützung einer Dämonenarche, vier Zedrakken, sechs Thalukken, Braggui und einigen Karakilim zu erobern.

Zunächst eröffnen die Schiffe das Feuer, während Karakilim die Stadt überfliegen und Feuersbrünste legen. Braggui treiben die Verteidiger der Stadt so weit zurück, dass sich die Söldner ungestört formieren und schweres Gerät ausladen können. *Herzog Kunibald von Ehrenstein* und verbliebene Verteidiger von Mendena unternehmen daraufhin einen Ausfall, der jedoch schon kurz darauf scheitert. Der Herzog stirbt – getroffen durch einen nagrachschen Freipfeil – und die Verteidiger werden versprengt. Mendena kapituliert kurze Zeit später. Einzig die Praios-, Rondra- und Efferd-Tempel wollen sich nicht ergeben und fallen erst spät in der Nacht.

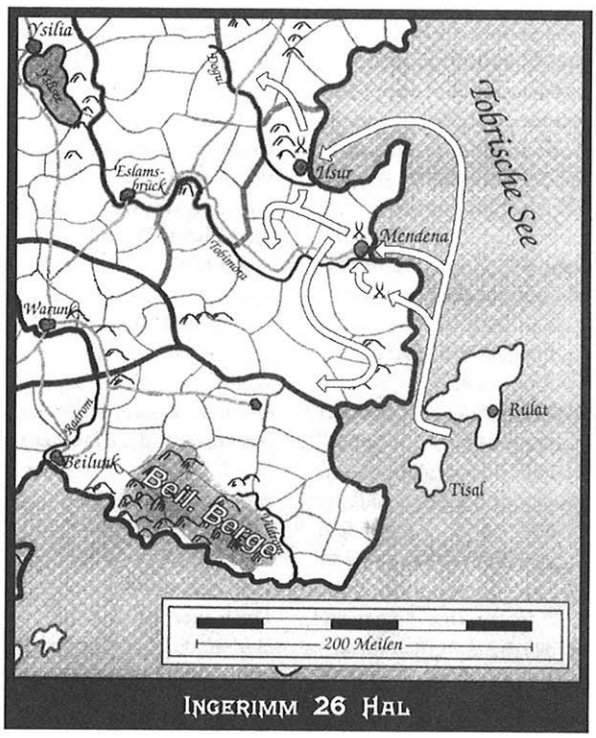
Auch die Amazonen der nahegelegenen Burg *Löwenstein* nehmen an diesen Kämpfen teil. Ein Kontingent Reiterei verlässt die Amazonenfeste und unternimmt einen Angriff auf die Söldner am Südufer der Tobimora, scheitert jedoch am Pikenwall. Indes wird die Burg von einer einzigen Person heimgesucht, bei der es sich offensichtlich um Borbarad selbst handelt, unterstützt durch den Nebel des Irrsinns, Isyahadin, dessen Beschwörung selbst den schändlichsten Schwarzmagiern ein Gräuel sein muss. Alle Amazonen auf der Burg werden aufs grausamste getötet, die einzige Uberlebende wird nach Mendena entsandt, um von diesem Gemetzel zu berichten. Später kehren die Überlebenden des Reiterkontingents zur Festung zurück, nur um diese in der Hand des Feindes vorzufinden und gleichfalls zu fallen.

Währenddessen umrundet die zweite Dämonenarche die Landzunge von Feuerhaven und beginnt am **21. Ingerimm** mit der zweiten Kampfgruppe aus etwa 300 Söldnern und einer Handvoll dämonischen Ungeheuern den Angriff auf Ilsur. Da Ilsur über keine nennenswerte Verteidigung verfügt, fällt die Stadt in kürzester Zeit. Nur einige tapfere Magier vom Orden der Grauen Stäbe können die Angreifer lange genug hinhalten, um Botenreitern und Flüchtlingen zu einem kleinen Vorsprung zu verhelfen.

Der Hauptteil des zweiten Heeres (etwa 200 Söldner, begleitet von einigen Schwarzmagiern) zieht danach am östlichen Ufer des Dogul nach Norden, um die Baronien Alst und Tirandur zu erobern. Der Rest zieht nach Süden auf Rallerfeste. Unterstützt werden sie dabei von der ersten Kampfgruppe, die von Mendena aus nach Norden vordringt. In dieser Zangenbewegung gefangen, wird Rallerfeste im Handstreich genommen. In Rallerfeste wird am **22. Ingerimm** ein großes Lager aufgeschlagen, von dem aus in den nächsten Tagen Raubüberfälle auf die umgebenden Baronien unternommen werden, um den Nachschub der Armee zu decken und die Reihen der Gefallenen durch Untote aufzustocken.

Vom ersten Heer hat sich indes ein kleineres Kontigent aus etwa 400 Söldnern abgetrennt und ist nach Süden in die Baronie Keilerau vorgedrungen. Auch dort wird am **22. Ingerimm** ein Lager aufgeschlagen, um Plünderzüge in die umliegenden Baronien zu unternehmen.

In der Zwischenzeit befindet sich die Bevölkerung der gesamten Grafschaft Mendena in heilloser Flucht. Einen besonders schweren Stand haben dabei die Bewohner der Baronie Quellensprung, die bei ihrer Flucht durch feindlich besetztes Gebiet schwere Verluste erleidet. Die Barone in den noch freien Baronien leisten sich heftige Rückzugsgefechte und Scharmützel mit kleineren Söldnerbanden, die mordend und brandschatzend durch ihr Land ziehen. Sie sind sich jedoch darüber im klaren, dass sie so bald keine Hilfe durch ein Entsatzheer erwarten können und einem entschlossenerem Vorstoß des Feindes nichts entgegenzusetzen haben. Die Lage ist verzweifelt.

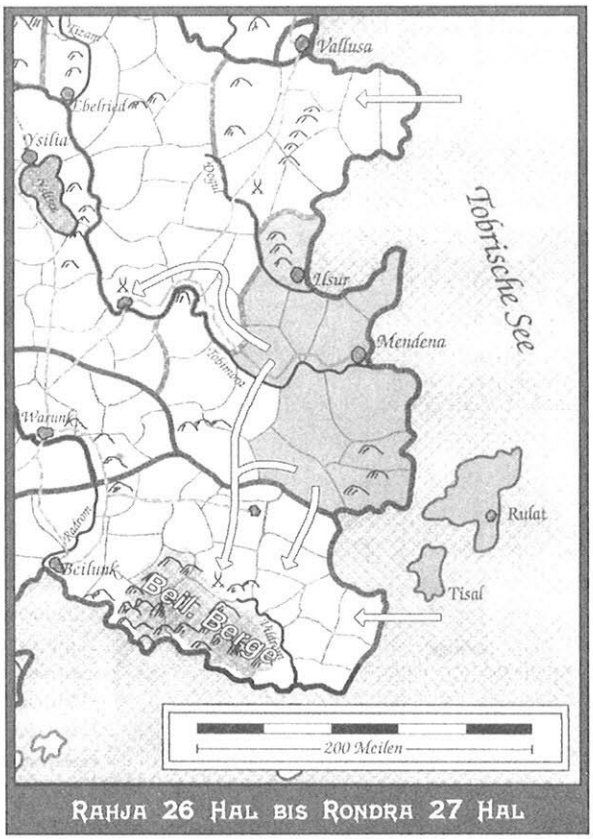


Ingerimm 26 Hal

Unaufhaltsamer Vorstoß

Während die Landstreitkräfte der Borbaradianer weiter ins Landesinnere vordringen, ist auch ihre Flotte nicht untätig. Am **28. Ingerimm** wird die Festung *Perlstein* bei Port Rulat von zwei Dämonenarchen, Karakilim und etwa 200 Söldnern angegriffen und fällt kurze Zeit später. Am **1. Rahja** widerfährt Tisal das gleiche Schicksal.

Am selben Tag brechen die beiden Borbaradianerheere ihre Lager ab. Das südliche Heer besteht aus nunmehr 400 Söldnern, die zunächst Richtung Muschelstrand, danach weiter gegen Südwall ziehen, einen kleinen Schlenker vollführen und daraufhin in Föhrenhain einfallen. Der nördliche Heerwurm (etwa 1.000 Söldner, dazu noch viele kleinere Söldnerhaufen, die mehr oder weniger eigenständig zu operieren scheinen, und bereits über 100 Untote) hält auf das Nordufer der Tobimora zu, wobei die Baronien Schwarzbuckel und Zossberg trotz heftigem Widerstand mühelos überrannt werden. Im Norden fällt die Baronie Tirandur marodierenden Söldnerbanden zum Opfer, während man ihnen in Alst weiterhin Paroli bieten kann.



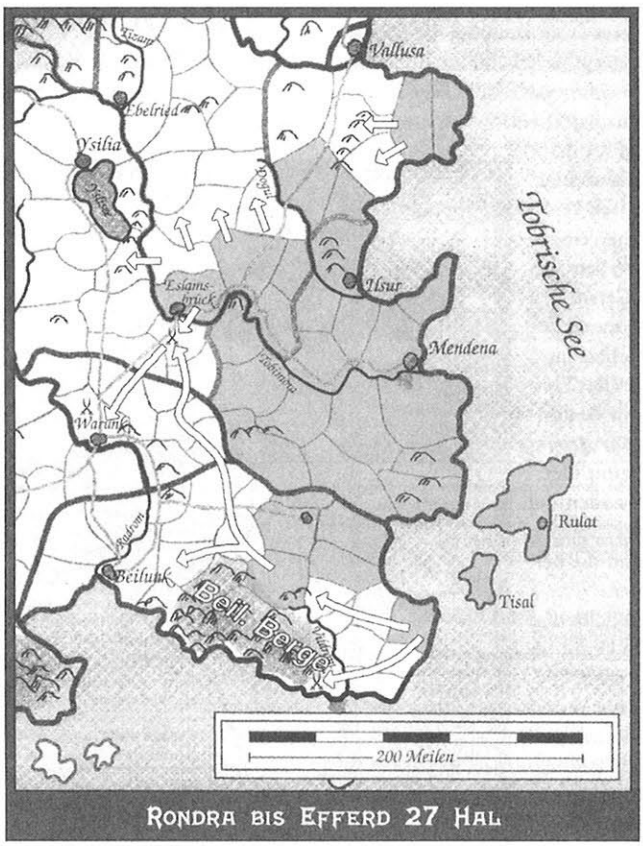
RAHJA 26 HAL BIS RONDRA 27 HAL

In Zossberg schlägt das nördliche Heer am **9. Rahja** ein kurzes Lager auf und teilt sich dann wiederum in zwei Kontingente. Eins davon, bestehend aus etwa 250 Kämpfern und angeführt durch die Söldnerhauptfrau *Lutisana von Perricum*, zieht gen Süden, überwältigt die letzten Verteidiger von Ulracht mühelos und stößt erst am **11. Rahja** in der Baronie Kohlrungen auf ernstzunehmenden Widerstand, der jedoch ebenfalls gebrochen werden kann. Hier verbindet es sich mit der südlichen Kampfgruppe, der bereits am **9. Rahja** Föhrenhain erobern konnte und schon einige Vorstöße in die Baronien der Markgrafschaft Beilunk unternommen hat.

In der Zwischenzeit zieht der Rest des nördlichen Heerwurms, der immer noch gut und gerne 900 Kämpfer umfasst, am nördlichen Ufer der Tobimora entlang, wobei nach heftigen Kämpfen die Baronien Maus, Wickrath, Albersrode und Baruns Pappel in die Hände der Borbaradianer fallen.

Der südliche Heerwurm marschiert indessen Richtung Süden auf Shamaham zu, während sich eine kleinere Abteilung weiter östlich auf Norbeneck zubewegt. Am **16. Rahja** fällt Shamaham, und die Armee zieht weiter nach Süden – ihr nächstes Ziel ist die Amazonenfestung Kurkum, in der die Königin der Amazonen, *Yppolita*, Hof hält.

Die Belagerung der Burg beginnt am **20. Rahja**. Nagrach-Paktierer aus Borbarads Heer rufen die Macht des Erzdämonen an, und die Temperaturen sinken auf winterliche Verhältnisse. Am **22. Rahja** beginnt dann der erste Sturmangriff, der jedoch abgewehrt werden kann. Beim zweiten Sturm in der Nacht vom **30. Rahja** auf den **1. Namenlosen Tag** fällt Yppolita im Zweikampf mit dem Neungehörnten Nirraven. Unter Verlust ihres eigenen Lebens können der Kaiserdrache *Smardur* und die letzten Amazonen die Schwarzen Horden zum Rückzug zwingen. Die wenigen überlebenden Verteidiger ziehen sich ebenfalls zurück, und einige Tage später fällt Kurkum endgültig in die Hände der Borbaradianer.



RONDRA BIS EFFERD 27 HAL

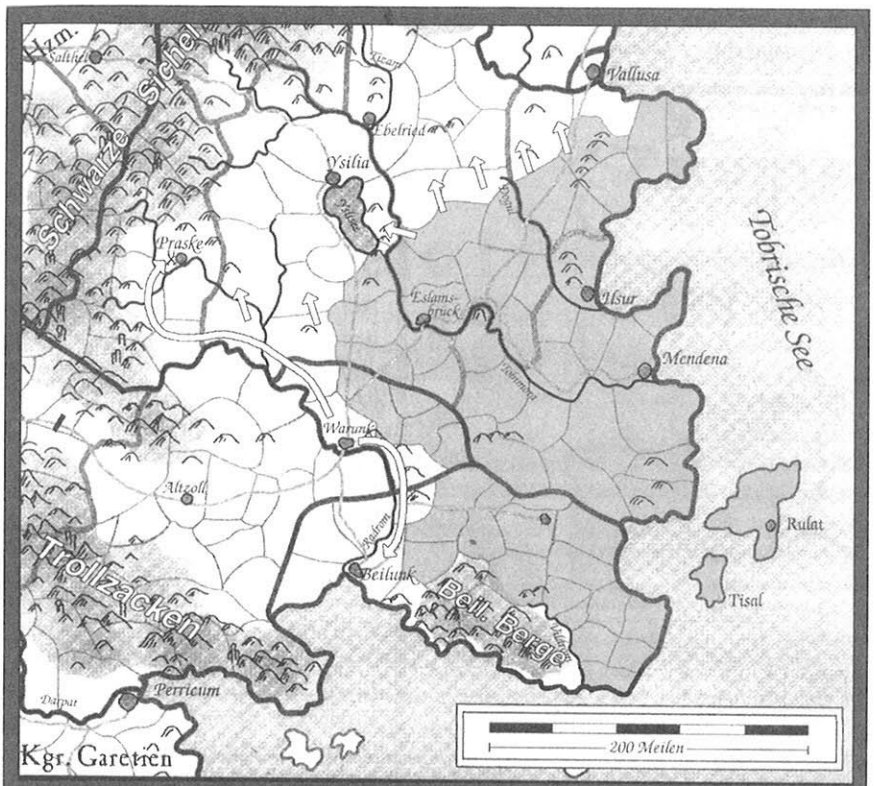
Zu **Beginn des Jahres 1020 BF** befindet sich die gesamte Grafschaft Mendena in der Hand des Feindes, und auch in den angrenzenden Grafschaften Misamund und Beilunk sind ihm bereits Baronien zum Opfer gefallen. In der Baronie Firunsschilfen im Norden und Saldersand im Süden landen die Borbaradianer frische Truppen an, die schon kurze Zeit später die umliegenden Baronien überrennen. Die Kunde vom Vormarsch der Schwarzen Horden hat sich über ganz Tobrien und Beilunk ausgebreitet, und überall rufen die Herrscher ihre Soldaten zu den Waffen, während die Städte durch Flüchtlinge fast aus den Nähten platzen.

Gleichzeitig kommt es immer wieder zu Überfällen von marodierenden Goblinbanden im Norden und Westen Ysilias, was die Verteidiger daran hindert, ihre Streitkräfte gezielt gegen die Borbaradianer vorrücken zu lassen. Als dann auch noch die Nachricht von einem Ogerüberfall verbreitet wird, beschließt Prinz *Bernfried von Ehrenstein* in Ysilia, seinem Bruder *Dietrad von Ehrenstein* keine weiteren Truppen zu schicken. Diesem stehen deshalb am **29. Rondra 1020 BF** nur etwa 900 Kämpfer zur Verfügung, um dem nördlichen Heerwurm der Borbaradianer bei Eslamsbrück die Passage über die Tobimora zu verweigern, damit er sich nicht mit dem südlichen Heerwurm vereinen kann, der **im Verlauf des frühen Praiosmondes** von Kurkum aus beständig Richtung Norden vorgestoßen war und dabei die Baronien Salvunk, Tesral und Speckfeldern erobert hatte.

Die *Schlacht bei Eslamsbrück* entwickelt sich zu einem Fiasko, als die Reihen der Kaiserlichen durch die Furcht vor den Dämonen und Untoten, die sich ihnen entgegenstellen, in kürzester Zeit aufgerieben werden. Die kaiserliche Armee erleidet schreckliche Verluste und zieht sich in die Mauern von Eslamsbrück zurück. Statt ihnen nachzusetzen und Eslamsbrück einzunehmen, wenden sich die Borbaradianer sogleich Richtung Süden, um sich mit dem südlichen Heerwurm zu vereinen und auf Warunk zu ziehen. Zuvor führen sie jedoch noch einen *Magnum Opus der Nekromantie* durch, um die Gefallenen der Schlacht – an die 500 Kämpfer – in ihre Reihen aufzunehmen. Eslamsbrück kann sich noch einige Wochen halten und fällt erst **Mitte Travia 1020 BF** in die Hände der Schwarzen Horden.

Blutiger Herbst

Bei Rauffenberg vereinigen sich die beiden Heere der Borbaradianer (über 2.000 Kämpfer) und beginnen mit ihrem Zug Richtung Süden. Dabei liefern sie sich heftige Gefechte mit den Golgariten, die eine Ordensfestung in dieser Baronie unterhalten. Dennoch kann sich das vereinigte Heer durchsetzen und dringt am **8. Efferd** nach Wangelwilden vor. Am **12. Efferd** fällt Binsenbeck, und am **16. Efferd** stehen die Borbaradianer vor den Tore Warunks (s.u.).



EFFERD BIS HESINDE 27 HAL

Herrn der Städte und Länder Warunk, Beilunk und Kurkum'.

Im Süden, in der Markgrafschaft Beilunk, hat sich ein neues Heer aus etwa 1.000 Söldnern formiert, das ebenfalls in kleinen Kontingenten operiert. Von **Anfang Praios bis Mitte Travia 1020** fallen die Baronien Saldersand, Arbasien, Ostend, Lyll, Rhoderstein, Waldereck, Kleinfurt, Kurkum, Ouban, Grünau und Grenzmarken. In Valdahon, Graî, Maîch und Föhrenkuppe toben heftige Kämpfe. In Greifenau hat sich ein Entsatzheer aus Albernia (650 Kämpfer) eingefunden, um den Feind an der Überquerung des Radrom zu hindern, während sich in Altzoll ein großes darpartisches Heer aus 1.000 Streitern sammelt. Die Verteidiger der Bergfreiheit Lorgolosch haben ihr Hab und Gut unter der Erde in Sicherheit gebracht und stehen bereit, um mit ihren scharfen Äxten jeden Feind in Stücke zu schlagen, der sich an ihre Grenzen wagt.

Am **16. Boron** findet in Praske eine große Heerschau des Reichsbehüters Brin und seiner Gemahlin Emer statt, bei der die Kaiserlichen ihre vereinte Stärke zur Schau stellen. Danach zieht die kaiserliche Armee nach Norden, um die bedrohte Stadt Ysilia zu schützen. Nur wenige Wochen später fallen Praske und die umliegenden Baronien in die Hände der Borbaradianer.

Nach der Eroberung Warunks zieht Borbarads Hauptheer erneut nach Norden, um zunächst den gesamten Süden der Mark Osterfelde einzunehmen und danach am Südufer des Yslisees ein Feldlager aufzuschlagen und dort den Winter über zu bleiben. Aus ganz Tobrien mehren sich inzwischen Berichte von dämonisch belebten Wäldern und Sümpfen, von Missgeburten bei Mensch und Tier und von einer seltsamen Aggressivität, von der die Tiere der Region befallen werden.

Im Norden dringen derweil frische Truppen der Borbaradianer (etwa 1.000 Kämpfer) gegen Vallusa vor, erobern Schallingspfort, Misamündel und die halbe Mark Vallusa. Auch die standhaften Verteidiger von Alst müssen sich **Anfang Efferd** zurückziehen, damit sie nicht eingekesselt werden. Vor der Stadt Vallusa wird eine Dämonenarche gesichtet, die in die Misamündung eindringen will, jedoch an einer unsichtbaren Barriere scheitert. Am **30. Efferd** verläuft die 'Front' durch die Mark Vallusa, Misafelden, Reiherstelz, Tobimora und Falkenberg bis zum nordwestlichen Ufer des Yslisees. An dieser Front kämpfen die Borbaradianer nicht in großen Armeen, sondern auf viele Söldnerhaufen aus jeweils 50 bis 100 Kämpfern aufgeteilt, die immer wieder heftige Scharmützel mit den kaiserlichen Verteidigern ausfechten.

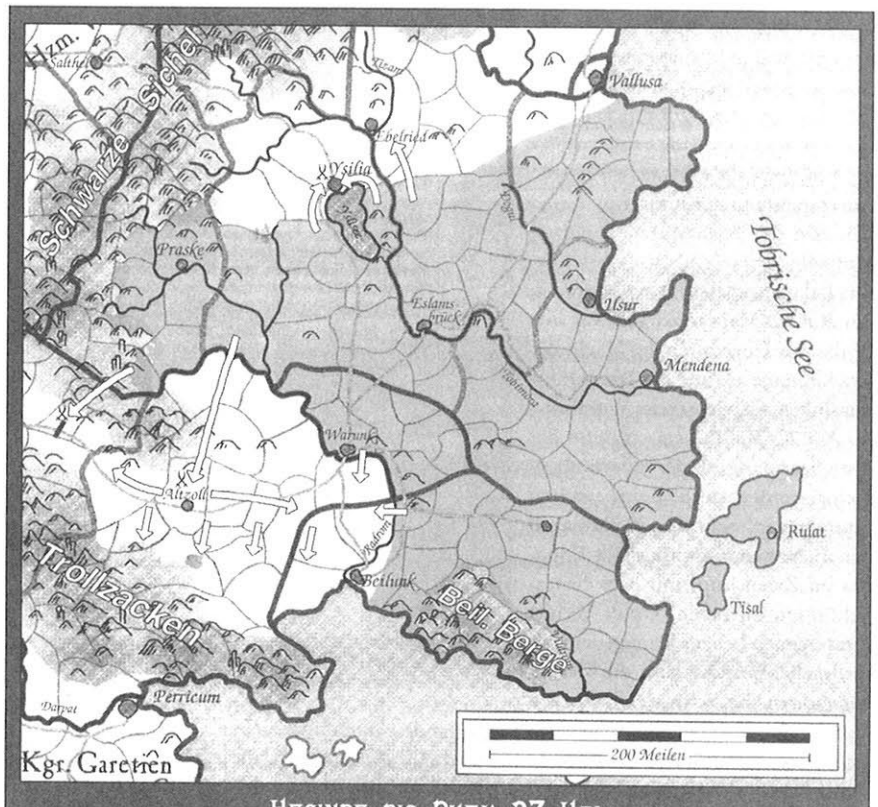
Im Herzen Tobriens liefern sich Borbarads Anhänger derweil einen harten Kampf mit den entschlossenen Streitern des Herzogs, und nur durch Verrat gelingt es ihnen, die Trollfeste in Viereichen einzunehmen. In der Baronie Münzenberg stellen sich die Ritter vom *Orden der Schwerter zu Gareth* den Invasoren in den Weg und werden nur unter Zuhilfenahme finsterster Magie zurückgeschlagen.

Am **5. Travia** tritt in Viereichen ein Heer des Herzogs Bernfried von Ehrenstein gegen ein Kontingent seines Vetters an, des verräterischen *Arngrimm von Ehrenstein*, der sich unrechtmäßig zum Herrscher über Tobrien durch Borbarads Gnaden hat ausrufen lassen. Die *Schlacht im Schnee* vermag keine Entscheidung herbeizuführen, und die beiden Heere lösen sich wieder voneinander.

Am **16. Efferd** fällt Warunk, nachdem das Sold- und Bürgerheer der Stadt versucht hatte, den Feind vor den Toren zur offenen Feldschlacht zu stellen. Diesem gelingt es durch taktische Finesse, die Verteidiger immer weiter von der Stadt fortzulocken und schließlich den Burgberg mit Hilfe der *Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith* und dem untoten Drachen *Rhazzazor* zu erstürmen. Die dadurch entstandene Verwirrung bei den Verteidigern nutzen die Borbaradianer zum entscheidenden Schlag, und die Truppen des Markgrafen werden in alle Winde zerstreut. Kurz darauf ernennt sich der Schwarzmagier *Xeraan* zum 'Unumschränkten

SCHWARZER FRÜHLING

Am **4. Tsa** scheitert ein erster Angriff durch Untote auf die albernischen Verteidiger bei Sensenhöh, danach greifen jedoch erstmals Hummerier in den Kampf ein – entsetzliche Daimoniden, halb Mensch, halb Hum-



HESINDE BIS PHEX 27 HAL

mer –, und die Verteidiger müssen sich von den Ufern des Radrom zurückziehen.

Am **5. Tsa** stößt ein großes borbaradianisches Söldnerheer (1.500 Kämpfer) aus der Baronie Oberdarpatien Richtung Süden vor und erobert nacheinander Rechthag und Ostenklotz. Die in Altzoll verbliebenen Kaiserlichen (etwa 750 Soldaten) haben inzwischen eine starke Verteidigungsstellung ausgehoben und erwarten den Angriff der Borbaradianer. Statt dessen entfesseln diese, angeführt durch Borbarad selbst, am **6. Tsa** einen entsetzlichen Sturm, der nicht nur Altzoll verwüstet, sondern auch das aus dem Osten heranpreschende albernische Entsatzheer in alle Winde zerstreut. Am Morgen des **7. Tsa** ebbt der Sturm ab. Angesichts der schrecklichen Zerstörungen und der aus dem Norden anrückenden feindlichen Armee fliehen etwa 300 Verteidiger aus Altzoll Richtung Süden. Der fürstliche Kronfeldherr *Boronian von Rabenmund* unternimmt mit seinen Getreuen einen Ausfall, der jedoch scheitert. Statt nun Altzoll zu belagern, teilt sich der Heerwurm der Borbaradianer. Der westliche Flügel wendet sich der Trollpforte zu, wo es in der Zwischenzeit einem kleinen Stoßtrupp aus Wettersklamm gelungen ist, die südlichen Ausläufer der Schwarzen Sichel zu überqueren und die Ogermauer einzunehmen. Durch die Besetzung der Trollpforte wird großen Entsatzheeren, vor allem Reiterei, der Zugang zu den tobrischen Landen und Ostdarpatien verweigert. Der östliche Flügel der Borbaradianer versucht währenddessen, das albernische Heer zu zerschlagen, doch dieses hat sich bereits wieder gesammelt und nach Borobunth und Drîleuen zurückgezogen.

Am **13. Tsa** dringt eine Streitmacht der Borbaradianer aus Kummersfelden Richtung Ebelried vor, um die Grafenstadt zu erobern. Das kaiserliche Heer vor den Toren Ysilias zieht aus, um dies zu verhindern. Kurz darauf zeigt sich, dass es sich nur um einen Schachzug von *Helme Haffax* gehandelt hat, um die Kaiserlichen von Ysilia fortzulocken. Unter seinem Befehl ziehen am **15. Tsa** zwei Heerzüge westlich und östlich des Yslisees nach Ysilia und schließen einen Belagerungsring um die Stadt. Haffax, einstmals Marschall des Kaiserreiches, gibt sich als Verräter zu erkennen, und am **16. Tsa** beginnt der erste Sturm auf die Stadt, der jedoch – ob seiner konventionellen Mittel – scheitert.

Die Verteidiger atmen gerade auf, als eine Dämonenarche aus dem Yslisee hervorbricht und die seegewandte Seite der Stadtbefestigung einzureißen beginnt. Danach entlädt sie ihre schändliche Fracht – Hummerier und andere Diener der Erzdämonin Charypthoroth – in die Stadt. Ein heldenhafter Ausfall der herzöglichen Verteidiger vermag die Dämonenarche zwar zu vernichten, aber genug borbaradianische Söldner stehen bereit, um die entstandene Bresche zu erweitern und in die Stadt zu gelangen. Es entbrennen blutige Straßenkämpfe, in deren Verlauf die Verteidiger immer weiter zurückgetrieben werden. Schließlich fällt am **18. Tsa** auch der *Yslistein*, die Feste der tobrischen Herzöge, und nur wenigen Flüchtlingen gelingt es, ihren Häschern zu entgehen und in den Norden zu entkommen. Zum neuen Herrscher über Ysilia erhebt sich *G. C. E. Galotta*, ehemaliger Kaiserlicher Hofmagus, ein mächtiger Schwarzmagier und Diener Borbarads, der die Stadt in *Yol-Ghurmak* umbenennt.

Mehrere Monate lang wogt die nördliche Front hin und her, ohne dass es zu großen Grenzverschiebungen kommt. Das kaiserliche Heer unter dem Befehl des *Reichsbehüters Brin* kann den vordringenden Schwarzen Horden zwar Einhalt gebieten, verfügt jedoch nicht über genügend Kampfkraft, um eine Rückeroberung Ysilias in Betracht ziehen zu können. Die südliche Front verlagert sich derweilen immer weiter in Richtung Trollzacken, wo sich die albernischen und darpatischen Verteidiger in kleineren Scharmützeln immer weiter aufreiben und verzweifelt auf Unterstützung aus dem Westen hoffen. Diese bleibt jedoch vorerst aus, da sich die Borbaradianer in der Trollpforte festgesetzt haben und ihre dortigen Verteidigungsanlagen beständig ausbauen.

Seit **Anfang Phex 1020 BF** stehen die Borbaradianer vor den Toren Beilunks und erhalten einen unerbittlichen Belagerungsring aufrecht. Da ihnen die Verteidiger von Beilunk aber mehr als ebenbürtig sind, wagen sie sich vorerst nicht an einen Sturmangriff. Erst am **1. Namenlosen Tag** greifen sie mit Hilfe gewaltiger Kriegsmaschinen, Irrhalken und anderen Dämonen an, werden jedoch durch ein Praios-Wunder zurückgeschlagen. Beilunk bleibt auch nach Kriegsende ein Hort des Lichts in einem Land der Dunkelheit.

Ein ähnlicher, wenn auch bescheidener Erfolg lässt sich in Ilsur verbuchen. Dort gelingt es dem *Schwertzug* unter dem Kommando von *Rondrasil Löwenbrand* am **30. Phex 1020 BF**, Burg *Klippenstein* zu befreien und alle Gegenangriffe der Schwarzen Horden zurückzuweisen.

Düstere Aussichten

Indessen spielen die Borbaradianer und die Kaiserlichen unter dem Kommando von Reichsbehüter Brin im Norden Tobriens ein Katz-und-Maus-Spiel. Da sie den Kaiserlichen von Anfang an im Verhältnis von 2:1 überlegen sind und außerdem vom strategischen Geschick des Helme Haffax profitieren können, gehen die Borbaradianer siegreich aus diesem Spiel hervor. Sie stellen sich nicht zum offenen Gefecht, sondern wenden statt dessen eine sehr wirkungsvolle Zermürbungstaktik an. Schließlich umzingeln sie die dezimierten und demoralisierten Streitkräfte der Kaiserlichen, um sie nicht nur vernichtend zu schlagen, sondern komplett auszulöschen – auf den Vallusanischen Weiden wird es in der Nacht vom **23. zum 24. Praios 1021 BF** zur ersten Entscheidungsschlacht des Tobrienkrieges kommen ...

Die Invasion am Spieltisch

Im Folgenden seien Ihnen einige allgemeine Informationen über die in diesem Band vorkommenden Schlachten, über Heeresorganisation und Kriegsführung, aber auch zur Umsetzung von Schlachten und Scharmützeln im Spiel aufgezeigt.

Die Schlachten

Die **Invasion der Verdammten** umfasst gleich vier wichtige Schlachten, die im Verlauf der Eroberung Tobriens geschlagen werden, in **Mächte des Schicksals** folgen zwei weitere. Achten Sie darauf, die verschiedenen Auseinandersetzungen spannend und abwechslungsreich zu gestalten, um auch die nächste Schlacht noch für die Spieler interessant zu machen. Im Einzelnen handelt es sich dabei um:

- **Die *Schlacht von Kurkum*:** Eine mehrtägige Belagerung mit mehreren, aufeinander folgenden Angriffen, die in einem dramatischen Finale gipfeln (siehe **Goldene Blüten auf blauem Grund**).
- **Die *Schlacht von Eslamsbrück*:** Eine offene Feldschlacht, in der die Kaiserlichen erstmals die Wirkung von gezielt und massiert eingesetzter Schlachtfeldmagie zu spüren bekommen (siehe **Blutige Tobimora** in **Die letzte Schlacht des Wolfes**).
- **Die *Schlacht im Schnee*:** Eine hin- und herwogende Schlacht, die von den Helden schließlich durch eine beherzte Kommandoaktion entschieden werden kann (siehe **Der Winter des Wolfes** in **Die letzte Schlacht des Wolfes**)
- **Die *Schlacht von Ysilia*:** Eine nur kurze Belagerung, die schnell in heftige Straßenkämpfe übergeht (siehe **Die letzten Tage von Ysilia** in **Die letzte Schlacht des Wolfes**).
- **Die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden*:** Eine offene Feldschlacht von epischen Ausmaßen und der erste 'echte' Sieg für die Kaiserlichen (siehe **Mächte des Schicksals**).
- **Die *Schlacht an der Trollpforte* – die *Dritte Dämonenschlacht*:** Die finale Begegnung und Schicksalskampf gegen Borbarads Heer (siehe **Mächte des Schicksals**).

»Gebt mir ein Banner und ich erobere einen Hügel. Gebt mir ein Regiment und ich erobere eine Stadt. Gebt mir eine Legion und ich erobere eine Provinz. Gebt mir jedoch nur zwölf wackere Streiter und ich erobere ein Land.«
—Kaiser Reto vor der Schlacht von Jergan, *987 BF*

Kriegsführung bedeutet in Aventurien für viele immer noch den mehr oder minder rondragefälligen Zweikampf zwischen zwei Kontrahenten, die sich im allgemeinen Schlachtengewirr gegenüberstehen. Die Kriege der letzten Jahre (Ogerzug, Orkensturm und Answinkrise) haben jedoch einige Neuerungen auf das Schlachtfeld gebracht.
Weitergehende Informationen zu den Armeen des Mittelreiches und allgemeiner Heeresorganisation finden Sie in **LDSS 34ff.** sowie **MBK 101ff.**. Weitere Informationen zu Waffen und Waffengattungen im **Aventurischen Arsenal**.

Heeresorganisation

Die heutige Heeresorganisation, wie man sie vor allem im Mittel- und Horasreich kennt, hat sich aus den einstigen Adelsaufgeboten entwickelt (die nur bei Bedarf ins Leben gerufen werden). Im Neuen Reich führte Kaiser Reto zu seiner Regierungszeit eine Reform durch und schuf die *stehenden Heere* (also stets einsatzbereite, aus dem Staatssäckel bezahlte Truppen), deren Loyalität nicht ihrem Baron oder Graf, sondern dem Reich selbst gilt.
Die größte Einheit (nach der selten zusammengerufenen **Legion** zu 10 Regimentern) ist das **Regiment** zu etwa 500 Soldaten. Unterteilt ist ein Regiment in 10 **Banner** zu 50 Kämpfern (bei der Kavallerie **Schwadron**, bei Schützen und Artillerieeinheiten zumeist **Kompanie** genannt). Erwähnt werden sollte jedoch, dass all diese Einheiten (auch und gerade im Krieg) nicht unbedingt immer Sollstärke erreicht.
Die nächstkleinere Einheit ist die **Rotte** oder der **Haufen** (zu 10 Soldaten; bei der Kavallerie: **Lanze**), seltener verwendet wird die **Hand** (zu 5 Kämpfern).

Waffengattungen

Unterschieden wird zunächst einmal in *Kavallerie* (Reiterei), *Infanterie* (Fußtruppen) und technische Einheiten bzw. *Artillerie* (Wurf- und Schleudermaschinen verschiedenster Art). Die aus dem Adel und Rittertum hervorgegangene Kavallerie betrachtet sich den Fußtruppen dabei weit überlegen. Die verschiedenen Einheiten (in absteigender gesellschaftlicher Wertschätzung) sind:

- **Schwere Reiterei:** Die Aufgabe der Schweren Reiterei (auch *Schlachtreiter* oder *Dragoner* genannt) besteht vorwiegend darin, mit gesenkten Lanzen feindliche Fußtruppen zu bezwingen. Schwere Reiter sind teuer und dementsprechend selten. Der (natürlich adlige) **Ritter** als schwere und schlagkräftige einzelne Einheit, ist dagegen im Aussterben begriffen und findet sich nur noch in traditionellen (manche sagen: rückständigen) Regionen des Mittelreichs.
- **Leichte Reiterei:** Diese Reiter (auch *Kürassiere* genannt) sind nur leicht gerüstet und führen vor allem Säbel oder Rabenschnabel und dazu einen Schild, einige Einheiten auch leichte Lanzen im tulamidischen Stil. Ihre Aufgabe ist meist die von Plänklern und Aufklärern, häufig werden sie auch zur Verfolgung versprengter oder zu Angriffen in Flanke und Rückraum des Gegners eingesetzt. Auch die seltenen berittenen Schützen werden üblicherweise zur Leichten Reiterei gezählt.
- **Schweres Fußvolk:** Schwer bewaffnete und gerüstete Infanteristen sind im disziplinierten Formationskampf geschult und zumeist mit Pike, Hellebarde oder anderen Stangenwaffen ausgerüstet.
- **Leichtes Fußvolk:** Im Kampf eins gegen eins geübt und meist nur mit Schwert oder Axt ausgerüstet (und dann *Langschwerter* oder *Axtschwinger* genannt, dazu führen sie natürlich meist einen Schild), verfügen diese Fußkämpfer über eine hohe Beweglichkeit, aber nur leichte Rüstungen. Sie kämpfen in lockerer Formation und fungieren als Plänkler und Flankierer.
- **Fernkämpfer:** Die Schützen, seien sie mit Bögen oder gar Armbrüsten ausgestattet, sind bei rondrianischen Charakteren wenig angesehen, meiden sie doch den Nahkampf. Dabei können sie, massiert eingesetzt, schlachtentscheidend sein.
- **Techniker:** Dazu zählen sowohl die Handwerker, die Belagerungsgerät und Brücken erbauen, die eigentlichen *Sappeure* (die Befestigungen ausheben und gegenerische Mauern unterminieren) sowie die Geschützmannschaften, die die Artillerie bedienen. Im Feld findet sich Artillerie vor allem in leichten Varianten auf Lafetten, die von Gespannen gezogen werden können.
- **Landwehr:** Diese Bauerntruppen können im Kriegsfall schnell und in großer Zahl ausgehoben und zum Kriegsdienst gepresst werden. Landwehren sind jedoch schlecht ausgerüstet (da sie oft ihre eigenen Bewaffnung mitbringen müssen) und von zweifelhafter Moral, so dass sie selten eine große Hilfe sind. Typische Waffen sind bäuerliche Werkzeuge wie Dreschflegel und (Sturm-) Sense.

Offiziere

Seit Retos Reform stehen die Offiziersränge des Mittelreichs theoretisch jedem offen, praktisch sind es immer noch die Adligen, die hier dominieren. Ein Offizier hat häufig eine gründliche Ausbildung auf einer Kadettenschule genossen (die berühmteste und elitärste ist hier eindeutig die Akademie zu Wehrheim) und verlässt diese im Rang eines **Fähnrichs** (auch **Bannerträger** genannt). Nicht selten erhält dann ein blutjunger Adelsspross, der noch nie einem Feind ins Auge gesehen hat, Befehlsgewalt über Veteranen, die aufgrund ihrer Herkunft wohl niemals eine Gelegenheit erhalten werden, in die Offiziersränge aufzurücken. Ein Fähnrich führt bisweilen eine Lanze oder fungiert (häufiger) als Adjutant eines Hauptmanns. Danach kommt der **Leutnant**, der **Hauptmann** / die **Hauptfrau** (bei der Kavallerie **Rittmeister/-in** genannt), der zumeist ein Banner anführt, der **Oberst** / die **Obristin** (als Anführer eines Regiments oder Stellvertreter oder Adjutant, eines Marschalls) und schließlich der **Marschall** (der den Regimentern einer Provinz vorsteht). Der **Reichserzmarschall** (derzeit *Leomar vom Berg*) steht sämtlichen Truppen des Mittelreichs vor.

Gemeine

Der Großteil einer Armee wird durch die einfachen Soldaten gestellt, die sich vor allem aus Freibauern und Stadtbürgern rekrutieren und die selten eine echte militärische Ausbildung genossen haben, sondern ihre Kenntnisse hauptsächlich dem Dauer-Exerzieren und Erfahrung in kleineren Scharmützeln verdanken. Wer sich nach einer ersten Dienstzeit von fünf Jahren als **Gemeiner** erneut verpflichtet, kann in den Rang eines **Korporals** (Anführer einer Hand, Vertretung des Weibels) aufsteigen. Nach einer weiteren fünfjährigen Dienstzeit als Korporal wird man möglicherweise **Weibel** und führt eine Lanze.

Söldner

Neben stehenden Heeren und Adelsaufgeboten gibt es als dritte Richtung die Söldner oder Landsknechte, die sich für Gold einem Herrn unterstellen. Söldner finden sich vor allem als Fußtruppen, organisiert sind sie meist wie reguläre Armeen; die übliche Einheitengröße ist das Banner.

Die andere Seite

Die Schwarzen Horden Borbarads setzen sich zum größten Teil aus Söldnern zusammen. Darüber hinaus finden sich in seinen Reihen auch Deserteure der Reichsarmee und (wenige) answinistische Ritter. Auch maraskanische Überläufer, die Rache am Mittelreich nehmen wollen, zwangsverpflichtete Landwehren, sowie Goblins und Orks, die auf Beute aus sind, und noch ungewöhnlichere Truppen finden sich in ihren Reihen. Darüber hinaus rufen die Paktierer und Beschwörer in ihrem Gefolge auch Dämonen auf das Schlachtfeld herab und beginnen mit der Aufstellung des *Endlosen Heerwurms* – einer Armee von Untoten.
Besonders gefürchtete Söldnergruppen sind die *Hunde des Krieges* (siehe **Mächte des Schicksals**), die *Gruppe Nachtmahr*, die *Blutigen Äxte* – und die sehr individuellen *Blutigen Sieben*.

Feldschlacht und Scharmützel

»Die Aufgabe des Feldherrn endet, wenn die Schlacht beginnt.«
—Boronian von Rommilys, Kaiserlicher Marschall zu Gareth, 1018 BF

Eine kriegerische Auseinandersetzung zwischen zwei Heeren bedeutet in Aventurien immer noch, dass die beiden Heere in Schlachtordnung voreinander aufmarschieren und dann, meist in Wellen, aufeinanderprallen. Je nach Einheiten kommt es dann zu Einzel- (zumeist Langschwerter und Axtschwinger) oder Formationskämpfen (Pikeniere und Hellebardiere). Schützen (und selten Geschütze) dagegen setzen dem Gegner aus der Ferne zu, Schlachtreiter sind gerade für Infanteristen verheerend, wenn sie mit gesenkten Lanzen hereingaloppieren.
Die in Formation geführte Pike ist auch die wichtigste Neuerung der letzten Jahre; eine disziplinierte Einheit Pikeniere vermag sogar dem Ansturm einer Einheit Schwerer Schlachtreiter stand zu halten.

Die Rolle des Feldherren

Natürlich ist der Feldherr, sei es ein Marschall oder ein Herrscher, der persönlich das Kommando übernommen hat, die wichtigste Person auf dem Schlachtfeld, und er wird auch den Ruhm ernten, wenn sein Heer siegt, aber auch die Schande davontragen, sollte er versagen.
Bedenkt man jedoch, dass die Kommunikation eines Feldherrn während der Schlacht mit den einzelnen Heeresteilen nur über Hornsignale, Flaggen, eher noch mittels Botenreitern und -läufern funktioniert und dementsprechend langsam ist (oft sogar gar nicht möglich ist), so sieht die Situation gleich anders aus. Umso wichtiger ist also die Strategie, die der Feldherr vor der Schlacht wählt (aber auch, sofern möglich, Ort und Zeit der Schlacht) und seinen Offizieren mit auf den Weg gibt. Während der Schlacht muss er sich dann oft einfach auf die Entscheidungen verlassen, die die Hauptleute vor Ort treffen.

Beweglichkeit

Oft und gerne vergessen wird, wie lange es dauert, einen Heerbann, gar ein oder mehrere Regimenter, zu bewegen: Nicht nur müssen Hunderte von Soldaten die Formation einhalten, es wird auch immer ein Tross mitgeführt, der oft ebenso groß ist wie das eigentliche Heer (und der unter anderem Vorräte, Feldküchen und Feldschmieden umfasst). Ein Heer auf dem Marsch ist mitunter Hunderte Schritt, wenn nicht gar mehrere Meilen lang und muss unterwegs geschützt werden. Auch der Aufmarsch einer Armee direkt vor der Schlacht kann leicht Stunden dauern.

Ehrenhaftigkeit und die Rolle des Banners

Das Feldzeichen eines Regiments und der einzelnen Banner (die immerhin ihren Namen daher haben, dass sie ein eigenes Zeichen führen) dienen in erster Linie den Soldaten zur Orientierung. Daneben ist es jedoch auch stets Sinnbild für Ehre und Kampfgeist. Dabei wird ein Banner wie eine wichtige Persönlichkeit behandelt, die beschützt werden muss. Der Verlust oder die Zerstörung eines Feldzeichens kann bei Soldaten zu völliger Entmutigung führen, geht damit doch der Verlust der eigenen Ehre einher, und meist wird eine solche Einheit sogar aufgelöst. Auch selbstmörderische Ausfälle in die feindlichen Reihen, um das Banner zurückzuerobern, sind denkbar. Dementsprechend ehrenvoll ist es aber, das Feldzeichen einer gegnerischen Einheit zu erobern.

Unterscheidbarkeit

Von einer durch und durch organisierten modernen Armee, einheitlich ausgerüstet und ausgebildet, so wie sie mit der *Exemplarischen Armee* im Horasreich im Aufbau begriffen ist, ist das Mittelreich weit entfernt: Jede Einheit trägt stolz ihre eigenen Farben und Feldzeichen, so dass auf dem Schlachtfeld meist ein buntes Durcheinander herrscht. Um die eigene Seite dennoch vom Feind unterscheiden zu können, legen die Soldaten im Kampf die reichsblaue Feldschärpe an. (Schwieriger wird es mitunter mit Söldnern in den eigenen Reihen, die leicht mit den Mietlingen der Gegenseite verwechselt werden.)

Rondras Tugenden im Krieg

Die Ideale des rondrianischen Kampfes besagen, dass der Gegner nicht von hinten oder aus einem Hinterhalt angegriffen werden darf. Niemals darf in der Überzahl attackiert werden, der Kampf gegen einen offensichtlich Unterlegenen und der Einsatz von Fernwaffen (allen voran Feldgeschütze und Armbrüste) sind ehrlos.
Auf dem Schlachtfeld spielen solche Grundsätze kaum noch eine Rolle; der einfache Soldat ist froh, wenn sein Gegner schwächer oder er dem Feind zahlenmäßig überlegen ist. Nur diejenigen, die mit rondrianischen Grundsätzen aufgewachsen sind, befolgen diese rigoros und mitunter gar ohne jede Vernunft.
Und doch wissen auch die Geweihten der Rondra (zumindest die gemäßigteren), dass im Krieg nicht immer alle Grundsätze der Göttin befolgt werden können, gerade wenn man es mit Feinden der Zwölfe selbst wie den götterlästerlichen Schwarzen Horden Borbarads zu tun hat. Um gegen einen solch verdammungswürdigen Gegner zu siegen, dulden sie deshalb auch den Einsatz von Artillerie und Fernwaffen; Die Gebote *Schutz der Wehrlosen*, *Verteidigung der Gläubigen* und *Säuberung von Übel* wiegt also mehr als das Gebot der *Ritterlichkeit*.
(Fälschlicherweise wird Rondra ja oft auch als 'Kriegsgöttin' bezeichnet, was nicht ganz korrekt ist: Kein Rondrianer sehnt sich einen Krieg herbei, sieht es aber als seine Pflicht an, zum Schutz der zwölfgöttlichen Lande in vorderster Reihe gegen die Diener der Erzdämonen zu streiten.)

Das Vorgehen der Schwarzen Horden

Im Verlauf der Invasion werden die Helden schnell feststellen, dass Borbarads Truppen keinen Wert auf Ehre und Rittertugenden legen. Während sich viele Söldner zumindest dem blutigen Kor verpflichtet fühlen, der immerhin noch zum Zwölferpantheon zu zählen ist, sind viele Anführer der Invasion Pakte mit den Erzdämonen eingegangen und haben die Ideale der Zwölfe verraten.
So schrecken sie auch nicht davor zurück, finstere Magie, Dämonen, Untote, Gift und noch frevlerischere Mittel einzusetzen. Auch Hinterhalte sind nichts ungewöhnliches, ebenso der eigentlich verpönte Angriff auf Unterhändler unter der Parlamentärsflagge, Botenreiter und Feldlazarette des Gegners. Jede Form der Einschüchterung ist denkbar, und sei es sogar das Freilassen von Gefangenen 'auf die orkische Art' – durch Zurückkatapultieren von deren abgeschlagenen Köpfen.

Schlachtendarstellung

»Einen Kampf fichst du, wenn du und dein Gegner sich mit der Waffe in der Hand gegenüberstehen. In einer Schlacht bist du, wenn man dir von drei Seiten Streiche beibringt und von hinten eine Pike in den Rücken rammt.«
—Aykarra, Kor-Geweihte aus Khunchom, 1006 BF

Der Helden- und Rollenspielalltag besteht meist aus überschaubaren Gefechten zwischen kleineren Parteien, in denen Kämpfe eins gegen eins an der Regel sind. Eine Schlacht mit Hunderten, gar Tausenden Beteiligten dagegen hebt all dies auf eine höhere Ebene und verlangt vom Spieler, umzudenken, vom Meister jedoch Koordinationsfähigkeit.

Allgemeine Hinweise

In diesem Band und im darauf folgenden werden sich die Helden oftmals unter Soldaten und Offizieren bewegen. Bilden Sie hier Kontraste heraus und verleihen Sie den Menschen, die ihr Leben für den Kampf gegen Borbarad in die Waagschale werfen, ein Gesicht: Unter

den Gemeinen herrscht Kameradschaft vor, weit darüber stehen die Offiziere, die sich bevorzugt aus dem Adel rekrutieren. Auf beiden Seiten mag es jedoch ebenso enthusiastische Grünschnäbel wie auch desillusionierte Veteranen geben.

Geschmacksverirrungen und Anachronismen

Achten Sie darauf, dass Ihre Spieler nicht ihre eigenen (irdischen) Vorstellungen ins Spiel bringen und plötzlich von *Graben-* oder *Stellungskämpfen* die Rede ist. Begriffe wie *Angriffskrieg*, *Schützengraben*, *Flächenbombardement* und *Präventivschlag* existieren im aventurischen Sprachgebrauch nicht! Auch unter einer *Front* kann sich kaum jemand etwas vorstellen.
Und wenn ein Spieler erstmals einer Einheit Schützen den "Feuer!"-Befehl gibt und diese sich verwirrt nach einem Brandherd umsehen, wird schnell deutlich, dass in Aventurien andere Regeln gelten.

Schrecken des Krieges

Eine geschlagene Schlacht bedeutet noch lange nicht, dass die Überlebenden danach auch wieder für den nächsten Kampf zur Verfügung stehen: Oft hält *Wundfieber* (siehe **Basis 152**) nach einer Auseinandersetzung Einzug im Lazarett und bedroht die Überlebenden, so dass Peraine-Geweihte und Heiler bitter benötigt werden.
Im Gegensatz zu allen anderen Kriegen der letzten Jahre beansprucht der Kampf gegen Untote und Dämonen (oder deren bloßer Anblick) nicht nur Leib und Leben, sondern auch die Gemüter der Soldaten. Wenn also der Tod unzähliger Soldaten einen Gemeinen nicht schockiert, dann aber der Anblick eines Zants, der grausam einen Kameraden zerreißt oder der Anblick eines Gefallenen, der sich untot wieder erhebt. Schildern Sie Ihren Helden also immer wieder die Schrecken dieses Krieges und wie die Soldaten damit umgehen: In einem Feldlazarett finden sich nicht nur Verwundete, sondern auch Wahnsinnige und Verängstigte, die auch die Androhung von Strafe nicht dazu bewegen kann, wieder in den Kampf zu ziehen.

Scharmützel

Der Ausgang der hier besprochenen Schlachten ist immer schon von vorneherein festgelegt und lässt sich nicht von den Helden beeinflussen – aber natürlich können und sollten Sie die Gruppe im Glauben lassen, dass das Gegenteil der Fall ist.
Genauso ist es nicht möglich, den kompletten Ablauf einer Schlacht am Spieltisch zu simulieren, sehr wohl können Sie jedoch mit Ihren Spielern kleinere *Scharmützel* (Auseinandersetzungen zwischen wenigen Dutzend Beteiligten auf beiden Seiten) simulieren.
Um Scharmützel am Spieltisch umzusetzen, bieten sich mehrere Herangehensweisen an:

- **'Lärm und Staub':** *Das Schwarze Auge* ist ein Rollenspiel, das sich um die Schicksale der Helden dreht; zudem bekommt ein einzelner Kämpfer ohnehin nicht viel von dem mit, was sich um ihn herum abspielt. Bei dieser Methode können Sie als Meister das restliche Kampfgeschehen hinter einer Wand aus Lärm und Staub verschwinden lassen; Sie würfeln nur die Kämpfe aus, die die Helden selbst ausfechten und lassen das große Gesamtgeschehen so ablaufen, wie vorgesehen. Diese Methode kommt ohne zusätzliche Regeln aus, wenige Besonderheiten (etwa zu Straßenkämpfen) finden Sie an den entsprechenden Stellen in den Abenteuern.
- **Armalion:** Das Miniaturenspiel des Schwarzen Auges bietet sich natürlich besonders gut an, um Scharmützel darzustellen. Bei diesem Tabletop wird jeder einzelne Kämpfer durch eine passend bemalte Miniatur dargestellt und bewegt sich auf einem naturgetreu nachgebildeten Gelände, was dem Gefecht sehr viel Dynamik gibt und vom reinen Würfeln absieht. Das Problem ist natürlich, dass man über passende Miniaturen und Geländemodelle verfügen und außerdem bereit sein muss, sich in die Regeln von **Armalion** einzuarbeiten. Gerade für **Armalion** ist jedoch viel Material veröffentlicht worden, das sich explizit mit der Invasion Tobriens befasst; unter anderem das Quellenbuch **Borbarads Rückkehr**, das sich in aller Ausführlichkeit der Invasion Tobriens widmet.
- **Kampfgruppen:** Die dritte Möglichkeit besteht darin, sich der Kampfgruppen-Regeln zu bedienen, die im Erweiterungsband **Aventurisches Arsenal** ausführlich beschrieben werden. Quasi ein Kompromiss zwischen den beiden ersten Ansätzen, wird hierbei das Scharmützel auf dem Papier ausgetragen, die Spieler haben aber die Möglichkeit, mit taktischen Entscheidungen den Verlauf zu beeinflussen.

Es spricht also nichts dagegen, wenn die Helden kleinere Einheiten inmitten des 'großen Ganzen' steuern (etwa, wenn sie als Befehlshaber über ein Banner eingesetzt wurden).
Die erwähnten Scharmützelregeln umfassen dabei auch Regelungen zu Belagerungen oder den Sturm auf eine Befestigung.

Moral

Im Verlauf der Abenteuer in diesem Band werden Sie oftmals Armeelisten finden, deren einzelne Truppenteile über einen *Moral*-Wert zwischen 1 und 20 verfügen.
Diese Angabe bezieht sich auf die Einstellung der Kämpfenden. An der Moral können Sie ablesen, wie sich die Einheit einem Gegner oder einer Gefahr gegenüber verhält, wobei 20 'todesverachtend / unerschrocken' entspricht und 1 'panisch / verzweifelt'. Der Wert kann sich im Laufe der Kämpfe sowohl zum Positiven (anfeuernde Reden, beispielhafter Heldenmut) als auch zum Negativen (Konfrontation mit unbezwingbaren Dämonen oder Untoten, hohe Verluste in den eigenen Reihen) verändern und spielt bei Einbeziehung der Kampfgruppen-Regeln eine wichtige Rolle.
Im Spiel können Sie durch einen W20-Wurf auf die Moral bestimmen, ob und wie eine Einheit bereit ist, sich einem Feind zu stellen. Dieser Wurf kann durch äußere Umstände (gelungene CH-Probe der Anführerin, offensichtlich überlegener Gegner) modifiziert werden. Eine gut motivierte Einheit ist sogar in der Lage, einen zahlenmäßig überlegenen Gegner zu bezwingen. Manche Wesen, vor allem Untote und Dämonen, kämpfen emotionslos und von derartigen Einflüssen unabhängig (und besitzen demnach auch keinen Moral-Wert).

Regeleinsatz auf dem Schlachtfeld

Neben den gängigen (Kampf-)Regeln gibt es gerade auf einem Schlachtfeld mehrere Punkte, die besonders berücksichtigt werden sollten.
Auf dem Schlachtfeld sind vor allem *Mut* und eine gute *Konstitution* gefragt. Neben den Kampftalenten bewähren sich im Krieg natürlich vor allem eine gute *Körper-* und *Selbstbeherrschung*, *Athletik*, aber auch *Orientierung* (im Schlachtengewühl). Für Offiziere empfiehlt sich ein guter *Kriegskunst-* und sogar *Etikette*-Wert. Nach der Schlacht wird nicht selten auch *Heilkunde* benötigt.

Kampfregeln

Bedenken Sie vor allem, dass das rondrianische Ideal eines Zweikampfs selten zur Anwendung kommt: Im Gegensatz zu sonstigen Auseinandersetzungen müssen Helden sich damit abfinden, dass sie oft einer Übermacht gegenüberstehen. Oft wird ein einmal begonnener Zweikampf nicht zu Ende geführt, immer wieder wechseln im dichten Schlachtgetümmel die Gegner, Passierschläge sind an der Tagesordnung.
Ausweichen ist unter beengten Kampfsituationen zudem nicht oder nur erschwert möglich. Auch andere Manöver, die viel Raum benötigen (namentlich *Ausfälle* und *Sturmangriffe*), sind nur erschwert oder gar nicht einsetzbar (Meisterentscheid).
Sich zu *Orientieren* (**MBK 20**) wird dagegen immer wieder nötig sein, die Aktion *Taktik* (**MBK 21**) gehört natürlich zum Handwerkszeug eines jeden Offiziers.
Im dichten Gedränge wird oft in den *Distanzklassen* Handgemenge oder Nahkampf gefochten, während auf offenem Feld eine Formation Soldaten mit Stangenwaffen einen entscheidenden Vorteil besitzt und selbst Reitern gefährlich werden kann.
Um die Anstrengungen einer Schlacht darzustellen, empfiehlt es sich zudem, mit den Expertenregeln zu *Ausdauer im Kampf* zu spielen (**MBK 32**). Aber auch der Marsch oder gar ein Lauf über das Schlachtfeld kann schon zu Ausdauerverlusten und Erschöpfung führen.
Patzer können sich in der Schlacht mitunter verheerend auswirken: Wer im dichtesten Kampfgetümmel stürzt oder gar seine Waffe verliert, wird dies schon bald verstehen.

Wer kampfunfähig (bewusstlos) wird, wird dagegen nicht selten für tot gehalten und liegen gelassen.

Vor- und Nachteile

Bedenken Sie, dass ein *Gefahreninstinkt* wegen der Anspannung und der ständigen Bedrohung nicht oder nur stark erschwert funktioniert. Arg strapaziert werden Nachteile wie *Angst vor Blut*, *Angst vor Menschenmengen*, aber auch *Raumangst* und *Krankhafte Reinlichkeit*. Selbst einer *Prinzipientreue* (wenn sie sich auf die Einhaltung rondrianischer Ideale bezieht) kann man im allgemeinen Chaos der Schlacht nicht immer Folge leisten. Das häufige Auftreten von Untoten wird auch Helden mit *Totenangst* zu schaffen machen.

Liturgien der Geweihten

Mit dem Göttlichen Zeichen vermögen Geweihte den Mut von Soldaten zu stärken, die Objektweihe (von Ingerimm-, Boron- oder Rondra-Geweihten) weiht Waffen, die somit gegen Dämonen und Untote wirken.

Erstaunlicherweise kennt gerade die Rondra-Kirche (deren Geweihte es vorziehen, ohne die Unterstützung von Mirakeln zu kämpfen) eher wenige direkt im Kampf verwendbare Liturgien. Der Segen des Hl. Hlûthar, der vor der Schlacht oft von hochrangigen Rondra-Geweihten über eine Streitmacht gesprochen wird, aber auch der Grosse Weihesegen der Waffen, der die Waffen eines ganzen Heers weiht, gehören jedoch zu den wichtigsten Liturgien der Rondrianer.

Gegen Untote dagegen bewährt sich das Licht des Herrn der Praios-Diener, ein Zerschmetternder Bannstrahl oder ein Exorzismus bezwingt selbst Gehörnte Dämonen. Der Boron-Kirche stehen mit dem Bannfluch des Hl. Khalid und dem Hauch Borons gleich zwei Liturgien zur Verfügung, die der Untotenbekämpfung dienen.

Dabei sollte aber nicht vergessen werden, dass im pervertierten Feindesland und in der Präsenz von Dämonen und Paktierern die Mirakelprobe erschwert wird (siehe **AG 27**).

Schlachtfeldmagie

Bezeichnend für den Einsatz von Magie auf dem Schlachtfeld ist, dass sich die Mehrzahl der Zauber nur schlecht gegen größere Formationen einsetzen lassen. Wichtige Ausnahmen, die jeder Kampfmagier studiert hat, sind:

- Der AURIS NASUS kann falsche Bedrohungen suggerieren und feindliche Einheiten sowie Befehlshaber ablenken oder ausschalten.
- Der IGNISPHAERO hat, gegen dichte Formationen eingesetzt, verheerende Wirkung.
- Der AUGE DES LIMBUS reißt etliche Gegner ins Nichts (übelwollende Borbaradianer setzen gar die Variante *Tor in die Niederhöllen* ein).
- Vor allem Reiterangriffe können mittels unsichtbarer Wände (FORTIFEX) oder Zonen der DUNKELHEIT gestoppt werden.
- Der HORRIPHOBUS wirkt auch gegen Pferde und kann feindliche Reiterschwadronen in Chaos versinken lassen.
- Mit mittels APPLICATUS verzauberten Pfeilen (oder Geschossen) lassen sich Zauber weit in die gegnerischen Linien tragen. Nützlich sind hier CALDOFRIGO, AUGE DES LIMBUS, KRAFT DES ERZES und elementare Wirbel wie die WINDHOSE.
- Der UNITATIO erlaubt eine Vervielfachung von Reichweite und Wirkung
- Natürlich sollte nie der BALSAM unterschätzt werden, der aus einem Verletzten wieder einen einsatzfähigen Soldaten macht.
- Der Kugelzauber *Schutz gegen Untote* bewährt sich gerade in den Schlachten der Borbarad-Invasion, ein von kundiger Hand geführtes *Flammenschwert* ist natürlich eine hocheffektive Waffe gegen Dämonen.

Zauberei anderer Traditionen

Eher wenige Zauber der Hexen, Druiden, Elfen oder anderer Zauberkundige lassen sich effektiv auf dem Schlachtfeld einsetzen. Einige Ausnahmen und Hinweise:

- Hexen kennen mit dem HEXENKNOTEN und PANDÄMONIUM zwei Zauber, die sich ausgezeichnet gegen feindliche Formationen verwenden lassen (wobei der letztgenannte natürlich auf Seiten der Reichstruppen ungern gesehen wird).
- Schon 1015 BF erging an alle Druiden die Weisung, den ZORN DER ELEMENTE zu verbreiten, der tatsächlich sehr effektiv gegen gedrängte feindliche Formationen ist.
- Das *Friedenslied* der Elfen dagegen hat nur eine geringe Reichweite und wirkt zudem nicht auf Dämonen und Untote.
- Das Geodenritual *Macht des Lebens* schützt ebenfalls vor Untoten, der *Wirbelnde Luftschild* vermag Fernkampfangriffe abzuwehren.

Nebenwirkungen

Die rondrianische, von Eisen und Blut geprägte Atmosphäre einer Schlacht, gepaart mit den Auswirkungen dämonischer Präsenzen auf Seiten der Schwarzen Horden, sorgt dafür, dass Zauberei gelegentlich unberechenbare Nebenwirkungen zeigt. (So vermag ein Zauber in der Wirkung mal schwächer, mal stärker ausfallen; es können auch Reichweite oder Wirkungsdauer variieren – siehe auch Seite 105.)

Zudem ist es oft schwer, im Schlachtengetümmel ungestört Zauber zu wirken und aufrechtzuerhalten (siehe **MWW 14**).

Die Beschwörung von Dämonen, um sie gegen die Schwarzen Horden einzusetzen, mag zwar effektiv sein, feindliche Paktierer sind jedoch durchaus in der Lage, die Kontrolle über solche Dämonen zu übernehmen (siehe **MGS 46**).

Die Gegenseite

In Form der Schwarzen Horden Borbarads wird erstmals (wieder) Schlachtfeldmagie in ihrer finstersten Form Einzug in Aventurien halten – Zauberei, wie man sie wohl zuletzt nur vor 400 Jahren im Krieg der Magier oder in der *Zweiten Dämonenschlacht* sah, die Dank des Dämonenmeisters nun aber (ebenso wie viele Feinheiten der Beschwörung und die Wahren Namen etlicher Gehörnter) den Beschwörern in seinem Gefolge zugänglich werden.

Im Gegensatz zu sonstigen aventurischen Heeren, wo Magie nur vereinzelt eingesetzt wird, setzen die Schwarzen Horden auf geplante und massiert eingesetzte Zauberei.

Schwarze Magie

Unter den Schwarzen Horden sind Borbaradianismus (der selbst Nicht-Magiebegabten das Zaubern erlaubt) und Blutmagie in ihrer übelsten Form verbreitet. Auch der Feind nutzt gerne verzauberte Geschosse und belegt diese mit KRAFT DES ERZES oder AUGE DES LIMBUS. Standarten, die mit PANIK ÜBERKOMME EUCH! verzaubert wurden, oder finstere Banner, belegt mit SCHWARZER SCHRECKEN, die dem Heer vorausgetragen werden, vermögen Gegner in die Flucht zu schlagen.

Paktierer

Nicht selten haben sich die Menschen in Borbarads Gefolge von den Zwölfen abgewandt und sind Pakte mit den Erzdämonen eingegangen: Unter auf Rache sinnenden Answinisten finden sich Blakharaz-Paktierer, Söldnerführer verbessern ihre Kräfte mit der Macht Belhalhars, Nekromanten wünschen sich Kontrolle über Untote, und finstere Druiden wollen mit Agrimoths Hilfe Macht über die Natur erlangen. Solche Paktierer sind oftmals formidable Gegner, denen die Ideale der Zwölfe nichts mehr wert sind (selbst die meisten Söldner in Borbarads Gefolge huldigen zumindest noch Kor) und die über überlegene Kräfte verfügen können (siehe **MGS 89ff.**).

Dämonen

Vorrangig werden natürlich Dämonen aus dem Gefolge Belhalhars beschworen, die *Zantim* und *Shruufya*, deren einziger Nutzen Kämpfen und Töten ist. *Karakilim* dagegen tragen vor allem Magier und Paktierer über das Schlachtfeld.

Solche Dämonen besitzen jedoch nicht selten *Resistenzen* oder gar *Immunität gegen profane* (wenn nicht gar *magische* oder *geweihte*) *Angriffe*, so dass schon ein einzelner Zant leicht mehrere Banner Landwehr vernichten kann. Fast ebenso effektiv ist die *Schreckgestalt*, die den Gegner in Panik versetzt: Ein einzelner *Braggu* vermag so ein ganzes Landwehrbanner zu heilloser Flucht verleiten.

Selbst Borbarad schreckt jedoch davor zurück, pestilenzbringende Dämonen aus dem Gefolge Mishkaras zu rufen, und damit auch Gesundheit und Leben der eigenen (lebenden) Truppen zu gefährden.

Untote

Neben der Beschwörung von Dämonen ist vor allem die massenhafte Erhebung von Untoten mittels des *Magnum Opus der Nekromantie* in den Namenlosen Tagen 1019/1020 BF zu erwähnen.

Der danach entstehende *Endlose Heerwurm* gehört zu den schlagkräftigsten Waffen des Dämonenmeisters, wächst er doch mit jedem erschlagenen Gegner und Toten in den eigenen Reihen an. Den einzigen Nachteil der Untoten (sie marschieren und kämpfen nur des Nachts, wenn Praios' Licht nicht am Himmel steht) machen sie mit ihrer Ausdauer und Zahl wieder wett.

Die Rolle der Spieler

»Armeen entscheiden Kriege, doch nur Krieger entscheiden Schlachten.«
—Dapifer ter Bredero, Meister des Bundes zu Arivor, 990 BF

Inmitten all dieser Auseinandersetzungen und Schlachten müssen sich nun auch noch die Helden bewegen. Neben Schrecken und Tod gibt es auf dem Schlachtfeld aber auch Ruhm und Ehre zu erringen.

Die Gezeichneten im Krieg

Vier Gezeichnete sind bereits erschienen, jedes Zeichen verleiht seinem Träger Fähigkeiten und Nachteile, die auch inmitten einer Schlacht berücksichtigt werden sollten.
Unabhängig von der Zeichnung sollten Sie natürlich dafür sorgen, dass auch weniger kampferprobte Helden nicht untätig bleiben und in eigenen Szenen berücksichtigt werden: Magier können sich je nach ihrem Spezialgebiet in den Schlachten bewähren, auf heimliches Vorgehen bedachte Helden können sich in Sondermissionen auszeichnen, Heiler bei der Versorgung der Verwundeten, Geweihte können den Zivilisten und Soldaten Trost spenden.

Das Erste Zeichen

Hier bieten sich gerade bei den Nachteilen des Rubinauges einige rollenspielerische Herausforderungen an: Das Erste Zeichen ist begierig darauf, Borbarad auf die Spur zu kommen und zu stoppen. Doch jeder Sieg und jeder Fortschritt bei der Eroberung und Invasion wird nur den Verfolgungswahn des Auges nähern: Hektik, Misstrauen und irgendwann die Überzeugung, dass Borbarad nicht aufzuhalten ist, sind die Folge. Mit grimmiger Zufriedenheit wird das Erste Zeichen jedoch den Sieg auf den Vallusanischen Weiden (siehe **Mächte des Schicksals**) zur Kenntnis nehmen.

Das Zweite Zeichen

Die große Stunde des Zweiten Zeichens schlägt natürlich bei der Vermittlung zwischen den Parteien und der Einigung der Gegner Borbarads zu einer schlagkräftigen Truppe. Sein Harmoniebedürfnis wird es dem Spieler immer wieder schwer machen, sich in den Kampf zu stürzen, das *Wandelnde Bild* weiß jedoch, dass es zu seinen Aufgaben gehört, die Fronten gegen Borbarad zu stärken.
Die Gabe *Friedensbund* kann von dem Gezeichneten in bestimmten Situationen durchaus auch eingesetzt werden, dabei sollte jedoch bedacht werden, dass Untote und Dämonen auf der Gegenseite davon unbeachtet weiterkämpfen würden (zudem ist die Anwendung auf zwei Armeen sehr kräfteraubend).

Das Dritte Zeichen

Das kühne Tier mit dem Krötensinn wird sich im Verlauf der vielen Scharmützel und Schlachten unzweifelhaft wohl fühlen und weiter erstarken: Geben Sie dem Spieler durch Visionen und Träumen nach einer von Kampf und Blut erfüllten Schlacht Einblicke in das Wesen und die Herkunft des wohl kriegerischsten aller Zeichen.
Schwierig wird es, wenn der Spieler es mit dem *Ruf des N'Churr*, dem Kampfrausch des Leviatan, zu übertreiben beginnt. Ein Held, der ständig im Blutrausch ganze Söldnerbanner fällt und Gehörnte niederringt, zerstört nicht nur jede Spannung und möglicherweise auch den Handlungsverlauf, sondern macht auch die Szenen, in denen er das N'Churr herabruft, irgendwann belanglos. Wirken Sie dem entgegen, indem sich die Nachteile des Zeichens unmissverständlich äußeren: Schuppenhaut, Gefühlskälte und der Drang, Blut zu trinken und die Herzen der erschlagenen Gegner zu verspeisen ...
Aber natürlich sollte sich der Leviatan in dem Gezeichneten auf dem Schlachtfeld im Inneren immer regen und den Helden zum Kampf auffordern.

Das Vierte Zeichen

Das auf Heimlichkeit bedachte, zurückhaltende, mitunter gar feige Vierte Zeichen wird sich auf dem Schlachtfeld nicht so wirklich wohl fühlen. Seinen Auftritt hat es dann vor allem bei heimlichen Aktionen. Allerdings ist es vielleicht gerade seinem Träger möglich, wichtige Schlachtutensilien wie das Feldzeichen eines Feindes (zum Beispiel das magische Banner einer Untotenformation) oder gar die Waffe eines Anführers zu entwenden. Auch wird der Träger des Vierten Zeichens noch am ehesten einen Ausweg oder ein Schlupfloch aus einer bedrohlichen Situation finden.

Orden und Ehrungen

Kaiser-Rauls-Schwerter in Gold/Silber/Bronze
Verliehen durch: Kaiser oder Provinzherrscher des Mittelreichs
Für: heldenhafte Taten für Recht und Freiheit
Bonus: SO+1, mindestens auf 7

Greifenstern in Gold/Silber/Bronze
Verliehen durch: Kaiser oder Provinzherrscher des Mittelreichs
Für: außerordentliche Treue und Tapferkeit im Feld und im Dienst für das Reich
Bonus: SO+2/+2/+1, mindestens auf 9

Herzog-Yerodin-Orden
Verliehen durch: den Herzog Tobriens
Für: überragende Tapferkeit im Feld
Bonus: SO+1, mindestens auf 7

Goldener Ehrenstein
Verliehen durch: das Haus Ehrenstein
Für: besondere Verdienste für das tobrische Herzogenhaus
Bonus: SO+1, mindestens auf 8

Aufnahme ins 'Register der rondragefälligen Recken'
Verliehen durch: den Meister des Bundes zu Arivor
Für: große Heldentaten im Geiste der Rondra
Bonus: SO+1, mindestens auf 9
Die 'erste Stufe der rondrianischen Verewigung' (es folgen eine eigene Statue in der Ruhmeshalle von Arivor und die Heiligsprechung nach dem Tode) ist die ehrenvollste Auszeichnung für zwölfgöttergläubige Kämpfer.

Pentagramm in Mindorium/Arkanium/Endurium
Verliehen durch: alle Magiergilden und die Hesinde-Kirche
Für: Hesindegefälliges Lebenswerk oder mutiger Kampf gegen Chaos und Dämonen
Bonus: SO+0/+1/+2

Opfertod

»Hier will ich stehen / Nicht weichen will ich / Als bis der Boden rot von Blut.«
—aus der Oper Thalionmel von Neetha, *3. Akt, Erstaufführung Vinsalt, 1011 BF*

Manch eine epische, tragische, pathetische Untergangszene ruft geradezu danach, dass sich ein entsprechend veranlagter Heroe heldenhaft opfert, um einen Rückzug zu decken oder im Kampf gegen eine Übermacht unterzugehen.
Einem solchen Heldentod steht natürlich – sofern zuvor mit dem Meister abgesprochen – nichts entgegen. Die meisten Zeichen erwählen beim Tod ihres Trägers ohnehin einen neuen Gezeichneten. Eine gezeichnete Heldin sollte aber berücksichtigen, dass ihr Zeichen auf diese Weise auch dem Feind in die Hände fallen könnte.

Titel, Orden, Auszeichnungen

Gerade die Entwicklungen in **Invasion der Verdammten** können Sie gerne dazu nutzen, um Ihre Helden mit Titeln und Orden für ihre Verdienste zu versehen: Einer geeigneten Heldin können Sie den Titel einer Hauptfrau und das Kommando über ein Banner übergeben, Herzog Bernfried vermag einen oder mehrere Helden zu Edlen ernennen oder gar mit einer Baronie belehnen (was um so dramatischer ist, wenn das Lehen in Feindesland liegt und zuerst rückerobert werden muss). Gildenmagiern können Sie auf dem Konvent zu Punin den Titel eines *Magister extraordinarius* (Gastdozent), einer *Magistra ordinaria h.c.* (Lehrmeisterin *honoris causa* = ehrenhalber) oder eine geeignete Auszeichnung zukommen lassen. Orden und Auszeichnungen haben natürlich auch das Mittelreich und die Kirchen zu vergeben.

Zeitleiste – Invasion der Verdammten

Diese Zeittafel listet in chronologischer Reihenfolge alle für die Kampagne bedeutenden Ereignisse seit Ende 1019 BF auf. Sie schließt an die Zeittafeln aus **Rückkehr der Finsternis** und **Meister der Dämonen** an und wird in **Mächte des Schicksals** abgeschlossen. Geschehnisse, die direkt eine Abenteuerhandlung betreffen, sind grau unterlegt. Detailliertere Zeittafeln zu den Ereignissen der einzelnen Abenteuer finden Sie auch auf den Seiten 84, 156f. und 255f.

1019 BF (26 Hal) – Der Große Schlag

8. Tsa 1019 BF: Die *Schlacht von Andalkan*: Dämonenarchen, Piraten und niederhöllische Horden vernichten die Schiffe der Schatten in einem Inferno; nur wenige des Geheimbundes entkommen. Die Gezeichneten können in den Norden fliehen.
Am **11./12. Tsa** gelingt auf der Gefängnisinsel Rulat vielen inhaftierten Verrätern, Answinisten und Verbrechern unter ungeklärten Umständen, aber mit Unterstützung angelandeter Söldner die Flucht. Die Befreier, angeführt von Ingolf Notmarker und Sulman al'Venish sowie begleitet von dem Schwarzschelm Torxes von Freigeist (der 'Stimme Borbarads'), gehen dabei mit unglaublicher Brutalität und unter Zuhilfenahme von Blutmagie vor.
Tsa: Melcher Dragendot sucht als Abgesandter Raidri Conchobairs den Magier Rakorium auf. Melcher sucht Zugang zum *Kelch der Magie*, dem Schlüssel zum Schwert *Siebenstreich*. Doch Rakorium traut niemandem und fasst den Entschluss, sich die Erinnerung um den Aufenthalt des Kelches zu löschen.
Mitte Tsa: Eine Expedition der Golgariten bricht in die Gorische Wüste auf. Ihr schließt sich auch Tarlisin von Borbra auf der Suche nach dem *Desiderat* an.
Phex: Gilia von Kurkum zerstreitet sich in den Misa-Auen im Bornland mit dem Elfen Lindion Dunkelhaar und gerät kurz darauf in orkische Gefangenschaft.
Ayla von Schattengrund gibt Befehl, dass sich kein Rondra-Geweihter in einen möglichen Krieg zwischen den Reichen einzumischen habe. Als Konsequenz daraus lässt sie sich selbst entlehnen.
Das Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund* bittet die Helden zum Rapport nach Perricum.
Anfang Ingerimm: Eine Einladung der Perricumer Spektabilität der Schule der Austreibung, *Olorand von Gareth-Rothenfels*, erreicht die Gezeichneten.
Ingerimm: Im Nordosten Aventuriens bleibt der Sommer aus; die Stadt Paavi wird durch Frost und Schnee von der Außenwelt abgeschnitten.
11. Ingerimm bis 8. Rahja: In der Gorischen Wüste setzen Sphärenbeben ein, nachdem Borbarad dort mit Hilfe der Dämonenkrone seine Pakte mit den Erzdämonen erneuert und den untoten Kaiserdrachen Rhazzazor in das Unleben zurückholt. Die Beben sind so stark, dass sich sogar Verschiebungen der Sternbilder und Kraftlinien ergeben.
14. Ingerimm: Am Abend werden alle Golgariten in der Gorischen Wüste vom untoten Drachen Rhazzazor attackiert und getötet. Nur Tarlisin von Borbra kann durch eine Flucht in den Limbus entkommen.
Mitte Ingerimm: Die Helden erreichen Perricum und versuchen sich in Audienzen bei der Admiralität und im Rondra-Tempel. Wenige Tage später gelingt es den Borbaradianern Azaril Scharlachkraut und Mirona ya Menario in Perricum, erste Paraphernalia für Galottas Ritual zu stehlen. Diesen Spuren gehen die Helden in den nächsten Tagen nach.
16. Ingerimm: Herzog Kunibald von Tobrien schickt Inquisitoren auf die Festungsinsel Rulat, um den Answinistenaufstand zu untersuchen. Die Inquisitoren kehren nicht zurück.
18. Ingerimm: Beginn der **Invasion der Verdammten**: Borbarads schwarze Armee durchquert mit mehreren Schiffen (darunter auch dämonische) die Meerenge zwischen den Inseln Rulat und Tisal; dabei wird auf alles geschossen, was ihnen in die Quere kommt.
Etwa zur gleichen Zeit kommt ein Tralloper Bürger in der Nacht durch ein Monstrum aus dem Neunaugensee ums Leben: Ein Teilleib des Omegatherions ist erwacht.
19. Ingerimm: Die ersten Söldner der Schwarzen Armee gehen südlich von Mendena in der Baronie Sardosk an Land und erobern die Amazonenfeste Löwenstein.
20. Ingerimm: Die *Schlacht um Mendena*: Je 1.000 gut gerüstete Söldner landen an beiden Ufern der Tobimora-Mündung. Karaklilim werfen Feuerbrände, Braggui scheuchen die Gegner. Am frühen Nachmittag macht der Herzog mit seinen Truppen einen Ausfall; die Amazonen von Löwenstein greifen in die Schlacht ein. Der Kampf dauert keine Viertelstunde, Herzog Kunibald stirbt durch einen nagrachschen Freipfeil, sein Heerhaufen wird versprengt. Die Amazonen scheitern am Pikenwall der Söldner und werden niedergemacht. Burg *Löwenstein* wird mit Hilfe eines Isyahadin erobert, nur eine einzige Amazone überlebt das blutige Gemetzel, das von Borbarad persönlich geführt wird. Abends ergibt sich Mendena, die Geweihten von Praios, Rondra und Efferd kämpfen erfolglos bis in die Nacht und werden ohne Ausnahme erschlagen, die Tempel niedergebrannt.
Bei der Audienz beim Schwert der Schwert erleben die Helden einen mittels Göttlicher Verständigung übertragenen Bericht vom Untergang Mendenas. Am Abend ruft *Ayla von Schattengrund* den Kriegszustand der Rondra-Kirche aus.
21. Ingerimm: Die *Schlacht um Ilsur*: Die zweite Dämonenarche erscheint vor Ilsur und setzt 300 Söldner ab. Diese und einige Karakilim erobern die Stadt praktisch im ersten Ansturm.
21. Ingerimm bis 3. Rahja: Die Helden reisen über den Arvepass nach Beilunk.
23. Ingerimm: Borbarads Söldnerheer schlägt sein Lager in den Baronien Rallerfeste und Keilerau auf und beginnt mit der Eroberung und systematischen Plünderung des Umlandes.
28. Ingerimm: 200 Söldner aus Borbarads Armee erobern die Insel Rulat nach starkem Be-

schuss, das Banner der siebenstrahlige Schwarze Krone wird erstmals gehisst.

1. Rahja: Borbarads Armee erobert die Insel Tisal.

3. Rahja: Borbarads Söldner erobern die Kaiserliche Besitzung Muschelstrand in der Grafschaft Mendena.

Ankunft der Helden in Beilunk und Audienz bei Markgräfin Gwidûhenna von Faldahon. Nachforschungen ergeben, dass die flüchtigen Borbaradianerinnen die Stadt in Richtung Shamaham verlassen haben. Die Helden machen sich am nächsten Tag auf die Reise.

4. Rahja: Borbarads Söldner erobern die Baronie Quellensprung nördlich von Mendena, sowie die Baronie Schwarzbuckel südwestlich von Ilsur.

5. Rahja: Borbarads Söldner erobern die Baronie Südwall in der Grafschaft Mendena.

7. Rahja: Die überlebende Amazone Thornia von Löwenstein erreicht Shamaham und berichtet vom Fall der Amazonenburg Löwenstein bei Mendena und dem anrückenden Heerzug. Panik bricht aus und die Shamahamer fliehen gegen Abend in den Ogerbusch.

8. Rahja: Begegnung mit einer Rotte Ogern. Verhandlungen mit ihrem Anführer Garrg verlaufen gütlich. Die Helden versprechen ihre Hilfe bei der Erlangung der Keule *Ogerkreuz*.

9. Rahja: Borbarads Armee erobert Stadt und Baronie Zossberg westlich von Mendena. Die tobrische Baronie Tirandur in der Grafschaft Misamund wird von Borbarads Söldnern erstürmt.

10. Rahja: Gemeinsam mit den Ogern können die Helden das *Ogerkreuz* in Shamaham erringen und damit Galottas erneuten Versuch einer Ogerbeherrschung vereiteln. Außerdem befreien sie die Kurkumer Amazone Ayla Ylarsîl von Donnerbach aus der Gefangenschaft des Borbaradianers Ingolf Notmarker.

10. Rahja bis 12. Rahja: Reise durch den Ogerbusch und über den Löwenpass nach Kurkum. Dort wird dann Kriegsrat gehalten.

11. Rahja: Die Schwarze Armee teilt sich: Während der Großteil des Heeres entlang der Reichsstraße von Mendena nach Eslamsbrück westwärts zieht, stößt ein Drittel unter Lutisana von Perricum nach Süden, in Richtung Kurkum, vor.

12. Rahja: Borbarads Söldner erobern die Baronien Ulracht und Föhrenhain in der Grafschaft Mendena.

13. Rahja: Der Widerstand gegen Borbarads Armee bricht in den beiden beilunkschen Baronien Norbeneck und Zweiseen

14. Rahja: Oberst Darian von Ulmenburg gibt die tobrische Baronie Kohlrungen auf, nachdem er die Schwarze Armee lange genug aufgehalten hatte, damit Flüchtlinge aus dem Osten sich in Sicherheit bringen konnten.

Rahja: Das Schwert der Schwerter und der Bote des Lichtes befehlen allen waffenfähigen Gefolgsleuten den Zug nach Osten.

16. Rahja: Borbarads Söldner erobern die Baronie Shamaham in der Markgrafschaft Beilunk.

Rahja: Der Edle Melcher Dragentodt schreibt einen Brief an Reichsbehüter Brin, Helme Haffax, Ayla von Schattengrund und Raidri Conchobair, in dem er die Zusammenhänge der Ereignisse mit den *Alanfanischen Prophezeiungen* und den *Prophezeiungen des Baltrea* aufdeckt.

20. Rahja: Das borbaradianische Heer unter Lutisana von Perricum erreicht das Vildromtal und bezieht rund um die Burg Stellung. In der Nacht folgen zwei Banner Untote unter Sulman al'Venish, die in lichtdicht verbarrikadierten Häusern untergebracht werden.

23. Rahja: Die Hexe Savolina ruft die Macht Nagrachs herab: Die Temperaturen beginnen stetig abzufallen. Gegen Abend unternimmt der Feind den ersten Sturm auf die Mauern Kurkums. In der Nacht ruft der Zweite Gezeichnete die Zwerge des nahen Schatodor um Hilfe.

25. Rahja: Raureif liegt morgens auf den Zinnen und ein scharfer Wind bläst den ganzen Tag, die Temperatur steigt nur wenig über den Gefrierpunkt. Die Kälte und das rationierte Essen führen zu einem Aufstand unter den Flüchtlingen, deren Wortführer von den Helden zur Räson gebracht werden.

26. Rahja: Schlangen und anderes Getier aus dem Neunaugensee überfallen Trallop und töten 15 Bürger und 5 Gardisten.

30. Rahja: Niederhöllische Kälte, klarer Himmel, kein Wind. Yppolita sitzt über Ayla und Alena zu Gericht. Alena entpuppt sich als Yppolitas verstoßene Schwester Ulissa, die reuevoll um Vergebung bittet. Yppolita verzeiht ihr, doch Ulissa wird von einem Nagrach-Freipfeil getötet.

Die folgende Schlacht um Kurkum tobt die ganze Nacht und lässt Kurkum in Trümmern zurück. Kurkum wird im Feuer des Kaiserdrachens Smardur zerstört, ein Gutteil des feindlichen Heeres wird in den Tod gerissen. Amazonenkönigin Ypollita fällt im Kampf gegen Sulman al'Venish.

Im Hafen von Beilunk sinkt während des Stapellaufs die Schivone *Stern von Beilunk* und blockiert für Tage das Auslaufen eines Großteils der Perlenmeerflotte.

Rahja: Aufgrund der Flüchtlingsmassen aus Tobrien übernehmen die Ardaritenritter in Vallusa das Regiment

Der Widerstand gegen Borbarads Armee bricht in den vier tobrischen Baronien Wickrath, Maus, Albersrode und Baruns Pappel sowie in der beilunkschen Baronie Ogerbusch.

1. Namenloser: Die Helden sammeln die wenigen Überlebenden um sich und brechen mit ihnen nach Beilunk auf. Ayla Ylarsîl von Donnerbach setzt ihre Suche nach *Thesia Gilia von Kurkum*, der nun rechtmäßigen Königin der Amazonen, fort.

Dem Schwarzmagier und Borbaradianer Barstopal gelingt es, in einem Namenlosen Ritual das legendäre Ungeheuer vom Neunaugensee komplett zu erwecken.

Namenlose Tage: Während einer Marbo-Finsternis führen Anhänger Borbarads in Tobrien das *Magnum Opus der Nekromantie* durch und erschaffen so ein ganzes Untotenheer.

3. Namenloser: Abenteurern aus Trallop gelingt es, Barstopal und seine Schergen zu töten. Das Ritual zur Erweckung des Ungeheuers im Neunaugensee haben sie allerdings damit nicht aufhalten können.

4. Namenloser: Trallop wird durch den Teilleib des Omegatherions im Neunaugensee angegriffen.

1020 BF (27 Hal) – Die Invasion der Verdammten

Irgendwann 1020 BF: Die oberste Ifirn-Geweihte des Bornlandes, Iloinen Schwanentochter, beginnt mit dem Ifirnsrudel und einigen Gefährten ihren Kampf gegen das Eisreich Gloranas.

1. Praios 1020 BF: Zu Drôl verkünden der Diener des Lebens und der Wahrer der Ordnung, dass der Rote Tod ein Ende gefunden hat.

Anfang Praios: Seit den Namenlosen Tagen werden die eroberten Gebiete Tobriens von übernatürlichen (geisterhaften, dämonischen, untoten) Präsenzen heimgesucht.

Praios: Im Laufe des Monats greift das erweckte Ungeheuer viele Orte um den Neunaugensee herum an: Trallop, Donnerbach, Anderath, Salthel ... Während die Magier zu Donnerbach gegen die Kreatur machtlos sind, trifft schließlich Rohezal ein und versammelt alle Magier und Elfen Donnerbachs um sich. Gemeinsam gelingt es ihnen, den Teillieb des Omegatherions schließlich wieder in die Tiefe des Sees zu bannen. Schlussendlich wird auch das seesternartige, uralte Artefakt dem See übergeben, damit niemand mehr in der Lage ist, das Ungeheuer zu wecken.

Praios: Mobilmachung der Reichstruppen in Darpatien, Alarmierung der Truppen im restlichen Reich. Das kaiserliche Hauptheer aus Almada unter Führung von Reichsmarschall Leomar vom Berg wird vom ungewöhnlich schlechten Wetter in Almada und Garetien sowie einer Pferdeseuche aufgehalten und erreicht erst **Ende Praios** Gareth. Dort sammeln sich derweil Streiter unter dem Banner der Sonnenlegion und der Bannstrahler. Durch ungewöhnlich starke Regenfälle steigt der Wasserpegel in der Tobimora immer weiter.

Die Dämonenarchen setzen derweil neue Truppen an der Küste Misamunds in der Baronie Firunsschilfen, die kurz darauf Grünauen sowie die Küste von Schallingspfort erobern. Frische Truppen Borbarads landen auch in der Baronie Salderstrand in der Markgrafschaft Beilunk und erobern kurz darauf die Baronien Arbasien, Rhoderstein, Waldereck, Kleinfurt und Ouban.

Das Bergkönigreich Lorgolosch lässt Flüchtlinge nach Beilunk durch, versetzt Schatodor in Verteidigungszustand und verschließt fast alle Ausgänge.

In der Zwischenzeit sammelt das Schwert der Schwerter in Perricum die Streiter der Rondra-Kirche um sich.

Die Mitte Tsa 1019 aufgebrochene Golgaritenexpedition in die Gor wird offiziell als verschollen erklärt.

15. Praios: Um die Sicherheit der tobrischen See wiederherzustellen, zieht die kaiserliche Marine eine Flottille zusammen und nimmt Kurs auf die tobrische Küste. Noch bevor die

Küste in Sicht kommt, wird die Flotte von einem Rudel Seeschlangen angegriffen.

Mitte Praios: Die Helden erreichen Beilunk und erstatten bei Markgräfin Gwidûhenna Bericht. Kurz darauf trifft Adomar von Ruthor mit einer Handvoll Ardariten ein.

20. Praios: Nach dem Angriff durch Seeschlangen zieht sich die kaiserliche Marine schwer angeschlagen nach Perricum zurück.

24. Praios: Aus Perricum stechen zwei große Karracken, die *Reichsforst* und die *Eisenwald*, mit 166 Rondrianern und 48 Geschützen unter der Führung von Ayla von Schattengrund in See, um via Beilunk nach Tobrien vorzustoßen.

25. Praios: Die Rondrianer-Schiffe treffen auf eine der Dämonenarchen. Die Rondrianer können das Ungetüm entern, viele Gegner erschlagen und der Kreatur sogar vernichtende Schäden zufügen. Der Ma'hay'tam fährt heulend in die Verdammnis und reißt dabei die *Reichsforst* mit in die Tiefe; 179 Menschen, darunter 70 Geweihte, versinken im Strudel.

27. Praios: Die *Eisenwald* erreicht angeschlagen Beilunk. Das Schwert der Schwerter drängt zum sofortigen Aufbruch ins Kampfgebiet, wird aber von politischen Winkelzügen behindert.

30. Praios: In der Neumondnacht zum 1. Rondra schändet der Magier Mengbillar, ein Gefolgsmann Borbarads, den Haupttempel des Firun zu Bjaldorn; die berühmte Eiskuppel zersplittert.

Anfang Rondra: Die Borbaradianer stoßen bis kurz vor Eslamsbrück vor. Die Kaiserlichen marschieren durch die Trollpforte nach Warunk. Bei Ysilia sammeln sich die Landwehren Nord-Yisliens und Teilen Tobimoriens, Osterfeldes und der Drachensteine sowie allerlei Ritter- und Kriegsvolk.

5. Rondra: In Beilunk wird *Yppolita von Kurkum* heilig gesprochen und als Schutzheilige wider den niederhöllischen Kreaturen von Frost und Eis benannt.

Markgräfin Gwidûhenna entscheidet sich, alle Kräfte für die Verteidigung Beilunks aufzusparen und Tobrien keinen Entsatz zu senden. Das Schwert der Schwerter protestiert erfolglos, schließlich sendet Ayla Adomar von Ruthor und die Helden nach Eslamsbrück. Derweil entsendet sie Brin vom Rhodenstein und Heermeisterin Hauka gen Bjaldorn, nachdem sie von der Tempelschändung erfahren hat.

10. Rondra 1020: Die Helden treffen mit dem kaiserlichen Heerbann unter Walpurga von Weiden, Dietrad von Ehrenstein und Wallmir von Styringen zusammen.

12. Rondra: Der Rondra-Geweihte Rondrasil Löwenbrand verlässt nach einer Audienz beim Schwert der Schwerter bei Tagesanbruch Beilunk in Richtung Warunk. In den nächsten Wochen wird Rondrasil zwischen Warunk und Gareth für das 'Blutbanner', wie der Beiname des Schwertzuges lautet, werben und Mitstreiter sammeln.

14. Rondra: Im Norden und Westen Ysilias werden marodierende Goblinbanden und sogar einzelne Oger gemeldet, die Bauern fliehen in der Sicherheit der Stadtmauern. Ein Ogerüberfall größerer Zahl auf den Weiler Perainefurten kann verhindert werden. In Ysilien entschließt sich Prinz Bernfried schweren Herzens, seinem nach Eslamsbrück geeilten Bruder keinen Entsatz zu schicken.

Rondra: Borbarads Armee erobert mit Tesral und Salvunk die letzten freien Baronien der Grafschaft Mendena; gleichzeitig fallen in der Grafschaft Tobimora die Baronien Windgau, Gummersfelden, Waischenroth, Bergenhus und Ellingen.

Gräfin Thesia von Ilmenstein zieht durch das Bornland, um Streiter für die künftigen Ereignisse zu finden.

Mitte Rondra: Die Hochgeschwister des Rur-und-Gror-Glaubens erklären gut 130 Namen als geächtet und damit quasi als niedere Dämonen – es kommst fast zu einem Aufstand, zumal sich auch hochrangige Garethier darunter befinden, unter anderem Fürst-Marschall Helme Haffax.

16. Rondra: Das Heer trifft in Eslamsbrück ein. Hier haben sich derweil etwa 900 Streiter des Reiches gesammelt, den Angriff der Schwarzen Horden erwartend.

17. Rondra: Hochrangige Horasier beschließen, dass der Aarenstein, der Fran und Hela-Horas als Fokus für ihre Beschwörungen diente, nicht in Borbarads Hände fallen darf und wollen ihn dem Kaiserdrachen Shafir übergeben.

18. Rondra: Die Geweihten des Rur und Gror auf Maraskan verlassen ihre Tempel, nachdem sie zuvor die maraskanischen Mitverschwörer Borbarads verdammt hatten.

21. Rondra: Im Oktogon der Draconiter zu Thegûn kommt es zu einer Feuerkatastrophe, als der Geist des Wurms von Chababien erwacht.

22. Rondra: Ohne weitere Unterstützung verlassen die Rondrianer Beilunk in Richtung Warunk und Eslamsbrück. Sie werden nicht rechtzeitig zur Schlacht erscheinen.

25. Rondra: Die horasische Gesandtschaft trifft am Hort des Kaiserdrachen Shafir ein und bittet ihm um Aufbewahrung des Steines – diesen identifiziert der Drache als den Karfunkelstein des legendären Chababischen Wurms. Als Gegenleistung verlangt Shafir die Kronprinzessin zu Braut; Aldare stimmt zu.

29. Rondra: Nach einem heftigen Gefecht in der Baronie Rauffenberg, wo die Golgariten dem nekromantischen Aufgebot des Feindes stark zusetzen, erzwingen die Heere unter der Dämonenkrone Passage nach Wangelwilden und stoßen gen Warunk vor.

30. Rondra: *Schlacht von Eslamsbrück*. Nach dem Eingreifen von Dämonen und Untoten brechen die kaiserlichen Linien zusammen, die Schwarzen Horden tragen den Sieg davon. Unter anderem fallen Dietrad und Wallmir, noch in der gleichen Nacht wird Dietrad von Ehrenstein als Untoter erhoben.

Eine Wolke der Verzweiflung und der Niedergeschlagenheit legt sich über das Land.

1. Efferd: Ein Sabotageakt lässt die Vorräte an Hylailer Feuer im Hafen von Perricum explodieren; offensichtlich hatten hier Borbarads Schergen ihre Hand im Spiel.

In Rommilys treffen sich die Adligen und Honoratioren, um über die Gefahr aus dem Osten zu beratschlagen.

Geburt des tobrischen Thronfolgers Jarlak, ein Sohn von Prinz Bernfried von Ehrenstein.

2. Efferd: Der Ardarit Rondrasil Löwenbrand erreicht Gareth und sendet weitere Boten aus, um Kämpfer zu sammeln. Sodann beginnt er mit den Vorbereitungen für den Kriegszug.

Die Evakuierung Warunks beginnt.

4. Efferd: Borbarad offenbart sich Reichsbehüter Brin und dem Boten des Lichts durch die verwirrte Markgräfin Walpurga und den dämonisch pervertierten Greifenwächter der Dämonenzitadelle; Ausruf des Kriegszustandes gegen die Schwarze Armee. Dexter Nemrod wird Graf von Wehrheim.

Der Borbaradianer Arngrimm von Ehrenstein lässt sich im besetzten Mendena zum Herzog Tobriens krönen.

7. Efferd: Ankunft der Helden in Ysilia, Kronrat in Ysilia – Bernfried von Ehrenstein wird Herzog von Tobrien. Die Helden erhalten ihren Auftrag von Ayla und Bernfried.

8. Efferd: Am Morgen brechen die Helden nach Mendena auf, um die *Hauer des Mendenischen Ebers* zu besorgen. In der Nacht erleben sie die Niobarasnacht.

11. Efferd: Übergabe der Boron-Reliquie *Pallainas Licht* an die Helden; Aufbruch gen Mendena. Von nun an ist die Gruppe verkleidet als borbaradianische Söldner im Feindeslang unterwegs.

Mitte Efferd: Borbarads Armee erobert die fünf tobrischen Baronien Mundtbach, Winsheym, Rauffenberg, Wangelwilden und Speckfelden in der Landgrafschaft Ysilien sowie die drei Baronien Apelenfelde, Dogulsgau und Schlegelstein in der Markgrafschaft Warunk.

15. Efferd: Der Widerstand gegen Borbarads Armee in den nordtobrischen Baronien Alst und Misamündel bricht

16. Efferd: Borbarads Schwarze Armee unter dem Schwarzmagier Xeraan und dem untoten Drachen Rhazzazor erobert die Markgrafenstadt Warunk; beim Kampf werden die entführten und dämonisch veränderten Kinder von Ruthor eingesetzt (Xeraans 'Unbesiegbare Armee von Yaq-Monnith')

Efferd: Graf Uriel von Notmark gründet den *Bornischen Trutzbund des Nordens* auf Burg *Grauzahn*; er tötet eigenhändig Fürstin Tsaiane Ouvenstamm von Ouvenmas, die sich ihm nicht anschließen will. Unterstützt wird er von seiner Tochter, der Adelsmarschallin Tjeika.

20. Efferd: Die Helden haben nach etwa einer Woche Reise Mendena fast erreicht. Wenige Meilen davor treffen sie auf Baron Yelnan von Dunkelstein.

21. Efferd: Im Morgengrauen kommen die Helden in Begleitung des verräterischen Yelnan von Dunkelstein nach Mendena und stehlen aus Burg *Talbruck* die *Hauer des Mendenischen Ebers*. Außerdem erlösen sie Dietrad von Ehrenstein von seinem Untotendasein. Herzog Arngrimm von Ehrenstein reitet mit einem niederhöllischen Ritt rechtzeitig nach Warunk, um von dort mit einem Heer nach Norden gen Ysilia aufzubrechen.

27. Efferd: Das gesamte Heer des Herzogs lagert am jenseitigen Ufer von Eslamsbrück. Dort

erfährt Bernfried, dass nach dem Fall von Warunk ein Teil des Schwarzen Heeres nach Norden aufgebrochen sei. So marschiert Bernfried zurück nach Viereichen, um die Reichslandstraße nach Ysilia zu sichern.

Ende Efferd: Unter Gräfin Thesia von Ilmenstein, Graf Wahnfried von Ask und dem Grafen von Gesstwindskoje sammeln sich Truppen gegen Graf Uriel von Notmark und seiner Tochter, der Adelsmarschallin.

Jandon Bluugh, Spektabilität der Schule des Wandelbaren zu Tuzak, wird ermordet; er ist das erste Opfer des Kampfes der Borbaradianer um die Vorherrschaft an der Akademie.

Efferd/Travia: Rondrasil organisiert zunächst Geldmittel, später Pferde und Vorräte für den Schwertzug. Auf schweres Gerät wird verzichtet, um möglichst mobil zu bleiben.

1. Travia: Die Helden erreichen wieder Eslamsbrück. Der kaiserlich-tobrische Marschall Isebeorn von Rauffenberg hat ein Zeltlager am jenseitigen Ufer aufgeschlagen. Ebenso dabei: Der hohe Herold der Rondra-Kirche Rondred von Salzsteige. Isebeorn soll den Harnisch der Heiligen Rondragabund aus dem Eslamsbrücker Rondra-Tempel ins sichere Ysilia bringen.

05. Travia: Die Helden erreichen am Morgen Viereichen. Die *Schlacht im Schnee* in der Baronie Viereichen; die ysilische Baronie fällt in die Hände Borbarads.

09. Travia: Aus dem Inneren der Gorischen Wüste dringt eine finstere Wolke ins Anchopaler Land und sorgt für große Verwirrung.

Travia: Edle und Ritter aus dem Lieblichen Feld durchqueren das Mittelreich, um sich dem Kampf gegen Borbarad anzuschließen.

Mitte Travia: Die Helden werden zu Herzog Bernfried nach Ysilia geladen, um dort den Winter zu verbringen. Sie helfen den Druiden von Sumus Kate, die letzten Kreissteine im Tobrischen einzusammeln. Derweil beginnt Borbarad auf dem *Septahengon* mit der Beschwörung des Omegatherions.

Borbarads Armee erobert die drei Baronien Lyll, Ostend und Grenzmarken in der Markgrafschaft Beilunk. Der Widerstand gegen Borbarad in der tobrischen Baronie Münzenberg (Landgrafschaft Ysilien) bricht.

Zweiter gewaltsamer Wechsel an der Spitze der Tuzaker Akademie.

17. Travia: In Oberfels beginnen erste Verhandlungen über einen Friedensvertrag zwischen den Reichen. Hauptunterhändler sind Kronverweser Dschijindar von Falkenberg-Rabenmund für das Neue Reich und Herzog Eolan Berlinghân von Methumis für das Alte Reich.

20. Travia: In Ysilien bebt die Erde, während die Druiden auf der Insel Sumus Kate ihren Rat halten. Keiner der Sumudiener wird wieder lebendig gesehen.

22. Travia: Die Beilunker Reiter räumen ihr Haupthaus in Beilunk und ziehen nach Perricum.

Ende Travia: Der berüchtigte Schwarzmagier Xeraan offenbart sich mittels auf Flößen den Radrom hinuntergeschickten Leichen und lässt sich ausrufen als *Unumschränkter Herr der Städte Warunk, Beilunk und Kurkum sowie deren Schätze und Herr der Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith* – er erwähnt den Dämonenmeister jedoch mit keinem Wort, dafür steht fest, dass er für die Kindesentführungen von Ruthor verantwortlich ist.

Boron: Xeraan wird Borbarads Statthalter in Warunk.

Schnee und Eis kündigen derweil den schlimmsten Winter seit Menschengedenken an.

7. Boron: Der Schwertzug unter Rondrasil Löwenbrand erreicht Wehrheim und beginnt mit den taktischen Planungen und dem Bilden seines Stabes.

16. Boron: Reichsheerschau in Praske (Tobrien); eine Entführung Herzogs Bernfrieds von Tobrien durch den almadanischen Baron Rakolus von Schrotenstein und weitere Anhänger Borbarads kann gerade noch verhindert werden.

In den Drachensteinen gehen die Gerüchte um eine neue Amazonenkönigin um.

Boron: Rondragefällige Recken aus allen Teilen des Reiches treffen in Wehrheim ein, um sich dem Blutbanner anzuschließen. Letzte Waffenübungen werden durchgeführt. Unter den Streitern herrscht eine erstaunliche Ruhe.

25. Boron: Reichsbehüter Brin erreicht mit dem Kaiserlichen Heer Ysilia.

Ende Boron: Burg Praske fällt durch Verrat an den Feind. Der Reichsbehüter zieht mit seinem Heer nach Ysilia. Der Süden der Mark Osterfelde wird ohne größeren Widerstand von den Borbaradianern eingenommen.

Der Sphärenriss über der Gorischen Wüste wächst weiter, in Gorien häufen sich Sichtungen von Dämonen.

1. Hesinde: Ayla von Schattengrund besiegelt die *Bannbulle vom Zwölfheiligen Blute* gegen Borbarad und alle seine Knechte. Der Schwertzug des Rondrasil Löwenbrand bricht von Wehrheim in Richtung Tobrien auf.

2. Hesinde: Aufbruch des Schwertzuges Richtung Osten.

7. Hesinde: Tarlisin von Borbra erscheint völlig verwahrlost aus der Dämonenbrache und wird von Melwyn Stoerrebrandt in die Stadt des Lichts geführt. Spekulationen über ein gefährliches Artefakt aus der Gorischen Wüste machen die Runde.

12. Hesinde: Der Schwertzug passiert die Trollpforte. Durch Nachzügler verstärkt, beträgt die Truppenstärke fast 200 Mann.

Mitte Hesinde: Nächstes Kapitel im Tuzaker Spektabilitätensterben.

Hesinde: Almadaner Adelige besetzen die Baronie Schrotenstein des Verräters Rakolus mit der neugegründeten *Loyalistisch Almadischen Wehr*, zwei Tage später wird auch die Nachbarbaronie Kaiserlich Selaque besetzt.

Die Stadt Praske und der gesamte Süden der osttobrischen Mark Osterfelde fällt in Borbarads Hand.

23. Hesinde: Das Blutbanner erreicht den Radrom und stellt fest, dass entgegen aller Erwartungen der Fluss nicht ganz zugefroren ist. Eine etwa 80 Schritt breite Rinne in der Mitte des Stromes führt nach wie vor Wasser. Man beschließt, ein Lager aufzuschlagen und beginnt mit dem Bau von Flößen zur Überquerung des Flusses.

24. bis 30. Hesinde: Die Überquerung des Radrom durch den Schwertzug wird vorbereitet.

Ende Hesinde: Schwere Staubstürme aus der Gorischen Wüste überziehen weite Teile Goriens und des südlichen Araniens mit einer roten Staubschicht, mehrere Dutzend Menschen kommen ums Leben.

Notmärkische Truppen rücken unter dem Banner der Dämonenkrone unter Führung von Graf Uriel und seiner Tochter gen Bjaldorn vor.

Auf Schloss Ilmenstein treffen die zusammengerufenen Bronnjaren zum Kampf gegen Uriel von Notmark ein.

Viertes Tuzaker Spektabilitätssterben: Fürst-Marschall Helme Haffax lässt die beiden amtierenden Leiter der Akademie wegen Borbaradianerei exekutieren, das Amt wird nicht wieder besetzt.

29. Hesinde: Graf Uriel erobert Bjaldorn; Baron Trautmann von Bjaldorn und Heermeisterin Hauka fallen; eine Handvoll Überlebender und der Weiße Mann verschanzen sich im Tempel des Firun, der durch ein Großes Wunder mit einer Eismauer umgeben ist.

Winter: Die Kämpfe in Tobrien kommen aufgrund des harschen Winters größtenteils zum Erliegen. Invasoren und Verteidiger befestigen ihre Stellungen und warten den Frühling ab. Kaiserliche und Herzögliche sowie das Liebfelder Kontingent sind in Ysilia versammelt. Darpatische, almadanische und albernische Truppen sammeln sich in der Grafschaft Trollzacken. Die Schwarzen Horden haben größere Heerhaufen in Falkenberg, Kummersfelden, Nevelung, Viereichen, Künßberg sowie in Misamündel, Warunk und Praske. Kultisten sammeln sich in den Yslihöhen und bringen das Verderben der Nachtblauen Tiefen über den See – und ermöglichen einem Ma'hay'tam den Übergang in den Yslisee. Die Gewässer Tobriens frieren im Winter trotz kältester Temperaturen nicht zu. Die Entsatzheere in Darpatien werden durch die Blaue Keuche stark geschwächt, große Teile begehen Fahnenflucht.

Die Verhandlungen in Oberfels zwischen Mittelreich und Horasreich werden abgeschlossen. Die Unterhändler empfehlen ihren jeweiligen Herrschern, den Vertrag abzuschließen.

1. Firun: Der Schwertzug überquert im Morgengrauen den Radrom, wird aber auf dem gegenüberliegenden Ufer sofort von Feinden attackiert. Dank der magischen Absicherung kann der Angriff aber mit nur geringen Verlusten zurückgeschlagen und ein erstes Banner erbeutet werden.

5. Firun: In Angbar beschließt Nostrianus Eisenkober (Ordensmeister der Wächter Rohals), Tarlisin von Borbra endlich als Dämonenpaktierer bloßzustellen.

Firun: Unter Gräfin Thesia von Ilmenstein, Graf Wahnfried von Ask und dem Grafen von Geestwindskoje sammeln sich Truppen, um gegen den zu Borbarad übergelaufenen Grafen Uriel von Notmark und seine Tochter, Adelsmarschallin Tjeika, vorzugehen.

12. Firun: Während eines Festes der verbündeten Bronnjaren gegen Graf Uriel auf Schloss Ilmenstein trifft Brin vom Rhodenstein, der Meister des Bundes der Orkenwehr, ein und berichtet von den Geschehnissen in Bjaldorn.

13. Firun: Bei dem Versuch, die Eisdecke des erstmals seit 40 Jahren zugefrorenen Festumer Hafens mit schwerem Belagerungsgerät zu durchbrechen, wird der Mechanicus Sorp Sanderwick von Dämonen entführt.

15. Firun: Vorstoß des Schwertzugs zur Tobimora, doch die Recken müssen feststellen, dass Eslamsbrück gefallen ist. Das Blutbanner entdeckt außerdem die Baustelle des *Pandämoniums*.

Mitte Firun: Der bekannte Mechanicus Leonardo verschwindet unter mysteriösen Umständen aus Havena, sein Labor wird verwüstet.

Boran, die einzige Stadt Maraskans, die sich nicht unter garethischer Herrschaft befindet, wird als Nachschubhafen der Schwarzen Horden erklärt.

Mitte/Ende Firun: Zwischen der Straße von Ysilia nach Warunk und der Tobimora zerschlägt der Schwertzug Karawanen und kapert Treidelflöße, während man beständig dem Feind ausweicht, was zu Unmut bei den Rondrianern führt.

21. Firun: Fürst-Marschall Helme Haffax lässt zum Sturm auf Boran blasen. Die Elitetruppen berennen die Stadt, in dem Herrbann kämpfen auch loyalistische Maraskaner.

Ende Firun / Anfang Tsa: Die Templer von Jergan stürmen Boran. Am 3. Tsa fällt König Denderan bei der Erstürmung der Zitadelle, Hunderte von Flüchtlingen versuchen, über die stürmische See zu entkommen. Nach dem Kampf wird über Boran das Banner der Siebengehörnten Dämonenkrone aufgezogen; Helme Haffax und die Templer von Jergan unter 'Belharion' Menning sind zu Borbarad übergelaufen. In den folgenden Tagen werden an der Ostküste Maraskans Überlebende aufgefischt; viele Rebellen und Reichstruppen, darunter große Teile der *Drachengarde*, laufen über, andere ziehen sich gemeinsam in den Dschungel zurück. Helme Haffax lässt in der Folgezeit Reichstreue wie Rebellen gleichermaßen hetzen.

4. Tsa: Borbarads Armee erobert die darpatische Grenzbaronie Sensenhöh.

5. Tsa: Beginn der borbaradianischen Frühlingsoffensive: Etwa 1.500 Söldner überrennen die darpatische Grenzbaronie Rechthag und stürmen weiter nach Süden.

Schlacht bei *Ochs und Eiche*; ein westsewerisches Heer unter Gräfin Thesia von Ilmenstein unterliegt Graf Uriel von Notmark in der Nähe des notmärkischen Dörfchens Quelldunkel.

6. Tsa: Die Baronie Ostenklotz in der Landgrafschaft Trollzacken (Darpatien) fällt in die Hände von Borbarads Söldner, die aus Rechtshag vorgestoßen sind. Der Schwertzug Rondrasil Löwenbrands trifft auf einen größeren Zug südwärts und kann viele Kriegsgefangene befreien.

Das Schwarze Heer steht in Ostenklotz. Am gleichen Tag trifft der Schwertzug auf einen größeren Zug südwärts. In dem Kampf kann er viele Gefangene befreien: Die Borbaradianer transportieren alle Leichname nach Ilsur, Gefangene jedoch nach Warunk. Der Feind zieht Richtung Ysilia, der Schwertzug erwägt Entlastungsangriffe auf Warunk oder Eslamsbrück. Ein gigantischer Sturm versprengt den albernischen Entsatz östlich von Altzoll.

7. Tsa: Altzoll in der darpatischen Landgrafschaft Trollzacken fällt kampflos in Borbarads Hände, nachdem die Stadt durch einen dämonischen Sturm verwüstet wurde.

8. Tsa: Ein Stoßtrupp der Schwarzen Armee erobert die darpatische Baronie Balderweih und besetzt danach die Ogermauer an der Trollpforte.

9. bis 11. Tsa: Die Borbaradianer entdecken den Schwertzug, es kommt zu einem dreitägigen Scharmützel mit starkem Magieeinsatz auf beiden Seiten, in dem erstmals eine Standarte mit Dämonenkrone erbeutet und eingeschmolzen werden kann.

11. Tsa: Die geflohenen Verteidiger Altzolls werden in den Trollzacken eingekesselt und vernichtend geschlagen.

12. Tsa: Helme Haffax trifft mit seinem Stab in Tobrien ein und übernimmt den Oberbefehl über Borbarads Truppen.

13. Tsa: Das Heer des Reichsbehüters fällt einer Täuschung anheim und bricht das Lager vor Ysilia ab.

14. Tsa: Borbaradianische Truppen stoßen aus Falkenberg und Nevelung beiderseits nach Ysilia vor, geführt von Helme Haffax. Die Stadt bereitet sich auf die Belagerung vor.

15. Tsa: Der Ring um die Stadt schließt sich. Helme Haffax offenbart sich und bietet den Ysiliern Gnade bei Kapitulation; die Stadt verweigert die Übergabe.

Die Streiter um Rondrasil Löwenbrand stößt auf die ersten Auswirkungen des Omegatherions.

16. Tsa: Der Sturm auf die Mauern beginnt. Die Dämonenarche entsteigt dem Yslisee, die schwarzen Truppen gelangen in die Stadt; ein gnadenloser Kampf um jeden Straßenzug entbrennt.

Das Omegatherion greift den Schwertzug an und fügt ihm schwere Verluste zu.

17. Tsa: Die Herzogenstadt befindet sich fast gänzlich in der Hand des Feindes. Einzig auf dem Yslistein vermag man den Angreifern noch zu trutzen; das Grafenschloss stürzt in sich zusammen. Die Bannakademie wird über den ganzen Tag bestürmt, fällt nach Sonnenuntergang und wird ein Raub der Flammen. In den Abend- und Nachtstunden erfolgt der letzte Sturm auf den Yslistein. Vielen Bürgern gelingt die Flucht durch geheime Gänge unterhalb des Yslisteins.

18. Tsa: G.C.E. Galotta und Helme Haffax erobern für Borbarad Ysilia: Kurz vor der Morgendämmerung wird auch der sechste Angriff zurückgeschlagen; Herzogin Efferdane stirbt, Herzog Bernfried und die Helden können fliehen. Mit dem ersten Sonnenstrahl marschieren die Schwarzen Horden durch das Yerodinstor und hissen auf den Kuppeln des Praios-Tempels das Dämonenbanner. Galotta wird Statthalter von Ysilia, das er in Yol-Ghurmak umbenennen wird.

Nach dem Fall Ysilias wird die Adeptin der Wächter Rohals Alvina Viburnian-Crassula von Borbarad persönlich bekehrt.

Erneuter Anschlag auf die kaiserliche Perlenmeerflotte in Perricum: Gewürm und Insekten befallen den Hafen und die Schiffe.

Tsa: Es wird bekannt, dass neben Boran auch Jergan, Tuzak und Sinoda in die Hände Borbarads gefallen sind.

Ende Tsa: Nach dem Ende der borbaradianischen Frühlingsoffensive sind neben Ysilia auch die Baronien Nevelung, Falkenberg, Eichmoor, Liliengrund, Burmisch, Lindenhain und Ogertrift gefallen. Es sind jedoch Heeresbewegungen Richtung Vallusa auszumachen. Der tobrische Widerstand sammelt sich bei Perainefurten. Das kaiserliche Heer wird von einem Kriegszug durch das nördliche Tobrien verfolgt. Der Schwertzug hat das südliche Tobrien erreicht. Dort bietet sich im ein erschreckendes Bild: Blutiges Wasser, saurer Regen, missgebildete Tiere – die Verheerung und Perversion der Lande, ausgelöst durch das Omegatherion.

1. Phex: Die Inquisitorin Solaria Praiosstolz lässt sich den linken Arm amputieren, nachdem wiederholt Stacheln daraus hervorbrechen. Ihrem Vorbild folgend, lassen viele Streiter des Schwertzugs sich ihre dämonisch verseuchten Körperteile entfernen.

Anfang Phex: Der Stab des Blutbanners beschließt, Ilsur anzugreifen. Die Invaliden und Kampfuntauglichen, insgesamt fast vierzig Mann, werden vorher nach Beilunk geschickt. Im neuen Stadtmuseum von Lowangen öffnet sich ein Sphärenspalt; Großmeister Eolan Sustermond (ODL) wirft sich todesmutig dazwischen und verhindert für Tage mit dem Stab Rohals das Eindringen dämonischer Wesenheiten.

Prinz Mulziber verkündet in Festum den vorläufigen Verzicht auf den Thron Maraskans und bezeichnet sich als nördlicher Tetrarch Maraskans.

Phex: Athavar Friedenslied stirbt durch Borbarads Hand in der Zitadelle der Dämonen; sein Todeslied kündet allen Elfen von der Wiederkehr des Sphärenschänders.

Der Schwertzug beginnt mit dem Sturm auf Ilsur. Unter heftigen Verlusten gelingt es, Burg *Klippenstein*, den Hafen und die Heiligen Quellen der Peraine zu befreien. Rondrasil gelingt eine Göttliche Verständigung mit Perricum, um von dem Erfolg zu berichten und um Entsatz zu bitten. So kann ein dauerhafter Brückenkopf inmitten der Schwarzen Lande eingerichtet werden; Tharleon von Donnerbach übernimmt den militärischen Oberbefehl.

20. Phex: Tobrischer Kronrat in Perainefurten (Baronie Tizamsquell und Norden der Grafschaft Tobimora); ein Gesandter des Kaiserdrachen Apep aus den Drachensteinen überbringt ein Unterstützungsangebot seines Herrn gegen Borbarad.

21. Phex: Zwölfgöttliches Konzil in Perainefurten; große Versöhnungsszene zwischen Praios- und Rondra-Kirche, als jene den *Schild der Heiligen Ardare* zurückgibt.

1. Peraine: Die Borbaradianer beginnen mit der Belagerung von Ilsur.

2. Peraine: Ein entschlossener Ausfall des Blutbanners sorgt dafür, dass acht Trosswagen vol-

ler Nahrungsmittel erbeutet werden können.

Peraine: Das Mittelreich ist nach einigen diplomatischen Verstimmungen bereit, die Unabhängigkeit Araniens anzuerkennen; die Vorbereitungen zur Krönung Prinz Arkos beginnen.

In Khunchom bezeichnet sich ein gewisser Keideran-Dajin (dem Beispiel Prinz Mulzibers folgend) als östlicher Tetrarch Maraskans.

13. Peraine: Im Stadtmuseum von Lowangen fällt Großmeister Eolan Sustermond (ODL) in seinem Kampf um die Verschließung des dämonischen Spalts; er kann diesen jedoch kurz vor seinem Tod schließen.

Mitte Peraine: Die Borbaradianer versuchen, mittels des Dämons Vhatacheor Ilsur von See her zu erobern, können jedoch vom Blutbanner zurückgeschlagen werden.

23. Peraine: Eine mittelreichische Flottille aus sieben Schiffen verlässt in aller Heimlichkeit Perricum.

25. Peraine: Auf der nordmärkischen Kaiserpfalz *Weidleth* beginnt ein mehrwöchiger außerordentlicher Reichskongress, auf dem der Adel des Mittelreichs den Friedensvertrag bestätigen soll.

8. Ingerimm: Auf dem Hoftag in Weidleth unterzeichnen Königin Emer und der horasische Staatsminister Abelmir von Marvinko den Friedensvertrag, der zuvor in Oberfels ausgehandelt wurde.

Mitte Ingerimm: Nahezu ein Viertel der Fläche des Neuen Reiches ist in der Hand der Borbaradianer. In der Grafschaft Wehrheim lagern mehrere zehntausend Flüchtlinge. Reichsmarschall Leomar vom Berg will die Grenzen schließen, Graf Dexter Nemrod zeigt sich gnädig, lässt aber gezielt nach Trägern von Dämonenmalen und anderen Gezeichneten suchen. Rhazzazor und Xeraan lassen ihrerseits viel 'Fleisch' zurück nach Warunk und Eslamsbrück treiben. Im Norden Tobrien steht das kaiserliche Heer im Abwehrkampf und versucht, die Schwarzen Horden zu einer Entscheidungsschlacht zu zwingen.

14. Ingerimm: Die Gezeichneten erreichen Punin.

15. Ingerimm: In Punin beginnt der Große Allaventurische Konvent aller drei Magiergilden und das Geweihtenkonklave. Die Akademien von Ysilia und Tuzak werden aufgelöst.

16. Ingerimm: Ein Karakil wirft den Kopf von Athavar Friedenslied über der Stadt ab.

17. Ingerimm: Die Helden erhalten eine Einladung zur Heiligen Zwölfgöttertjoste. Cellyana von Khunchom, Aleya Ambareth und Robak von Punin präsentieren ihre Erkenntnisse über den *Stein des Weisen* und stellen den formellen Antrag, diesen zusammenzusetzen, um Rohal in die Dritte Sphäre zurückzurufen.

18. Ingerimm: Nostrianus Eisenkober erhebt offiziell Anklage gegen Tarlisin von Borbra. Die Magierschaft stimmt mit Dreiviertelmehrheit dem Antrag vom Vortag, Rohal zu rufen, zu.

19. Ingerimm: Die Hochgeweihten der Kirchen der Hesinde, des Phex und des Nandus sprechen ein ANATHEMA gegen Borbarad aus.

22. Ingerimm: Der *Stein des Weisen* wird zusammengesetzt. Die Helden reisen mit Rohezal zum Ambossgebirge, um Rohal bei *Rohals Zinne* zu erwarten. Rohal erscheint, übergibt die *Rohalskappe* und vergeht schließlich in einem magischen Duell gegen Borbarad.

23. Ingerimm: Auf dem Konvent in Punin beginnt der Prozess gegen Tarlisin von Borbra. In der Nacht wird Nostrianus Eisenkober von seiner Schülerin – der Borbaradianerin Alvina Viburnia Crassula – ermordet und Tarlisin von Borbra wird dafür verantwortlich gemacht.

24. Ingerimm: Tarlisin von Borbra wird verhaftet und gesteht seine Schuld. Er wird zur Verwahrung bis zum Prozess ins Gefängnis nach Al'Muktur gebracht.

26. Ingerimm: Die Helden kehren zum Konvent zurück und besprechen ihr weiteres Vorgehen. Es wird beschlossen, sich nach Satinavs Erscheinen in Grangor zu erkundigen.

27. Ingerimm: Graf Gorwin von Ferdok stellt einen Diener Borbarads im Moorbrücker Sumpf im Kosch, der für eine unnatürliche Ausbreitung des Sumpfgebietes verantwortlich ist.

27. Ingerimm: Aufbruch der Helden ins Horasreich.

1. Rahja: Graf Uriel von Notmark beginnt seinen Heerzug nach Süden; der Borbaradianer Stian Zornbrecht übernimmt die militärische Führung.

1. bis 7. Rahja: Während ihrer Reise durch das Liebliche Feld findet das Fest der Freunden der Rahja-Kirche statt.

2. Rahja: Die *Blutigen Sieben* beginnen in Punin ihre Suche nach den Gezeichneten.

3. Rahja: Die Helden erreichen Grangor und erkundigen sich im Rahja-Tempel nach dem Satinav-Wunder.

9. Rahja: Die Helden erreichen Belhanka, wo sie die Rahja-Geweihte Isora von Grangor treffen und eine direkte Spur zur ehemaligen Geliebten der Göttin Yasinthe von Tuzak erhalten.

12. Rahja: Etwa zu diesem Zeitpunkt holen die Helden in Onjaro Hintergrundinformationen zu Yasinthe und dem Kind ein.

Graf Uriels Heer plündert das Städtchen Brinbaum an der Walsach und erschlägt alle Bewohner.

14. Rahja: Graf Uriels Heer brennt das von seinen Bewohnern verlassene Dorf Trallsky nieder.

15. Rahja: Nach der Vernichtung des Dorfes Elenau überwirft sich Tjeika von Notmark mit ihrem Vater Uriel und flieht nach Süden.

16. Rahja: Die Helden kehren aus dem Lieblichen Feld zurück ins Mittelreich. Die *Blutigen Sieben* haben ihnen aufgelauert und verfolgen sie auf dem Weg durch Almada.

19. Rahja: In Brig-Lo schlagen die *Blutigen Sieben* erstmals zu. In den Folgetage müssen sich die Helden diesen den Schergen Borbarads noch mehrmals erwehren.

Rahja: Im Bornland erlangt Gilia von Kurkum das Schwert *Valaring* ihrer Mutter zurück und nimmt daraufhin den Titel einer 'Königin der Amazonen' an.

Rahja: Sechs der sieben aus Perricum ausgelaufenen Schiffe werden vor der Ostküste Maraskans in den Limbus gezogen.

22. Rahja: Die Helden erreichen angeschlagen Punin. Die Suche nach dem Kind wird sie nun Richtung Raschtulswall führen.

24. Rahja: Olorand untersucht in Al'Muktur Tarlisin von Borbra und stellt fest, dass dieser unter dem Einfluss eines Beherrschungszaubers steht.

25. Rahja: Alvina Viburnian-Crassula erfährt, dass Olorand den Schwindel aufgedeckt hat und vergiftet ihn in Punin mit der Schlafkrankheit. Halef wird Zeuge des Verbrechens und selbst vergiftet.

Hochsommer 1020 / 1021: Eine Bireme aus Perricum bringt ein Banner Freiwillige als Entsatz nach Ilsur. Rondrasil Löwenbrand verlässt auf dem Schiff mit wenigen Getreuen die Stadt, um dem Schwert der Schwerter Bericht zu erstatten.

1. Namenloser: Ein dämonischer Angriff der Schwarzen Horden Borbarads auf Beilunk wird von Markgräfin Gwiduhenna von Faldahon durch den *Chor der Sonne*, eines großen Wunders Praios' auf den Betgesang aller Beilunker, zerschlagen. Eine Handvoll Kampfmagier stören das Ritual unbewusst.

ca. 2. Namenloser: Ankunft der Helden in Drakonia.

1021 BF (28 Hal) – Die Mächte des Schicksals

1. Praios 1021 BF: Ritual des Lichtvogels. Entführung des Alleis durch Borbarads Nachtdämon. Aufbruch der Lichtvogel-Expedition.

2. Praios: Auf Veranlassung von Alvina wird Tarlisin von Söldnern in Verkleidung der *Pfeile des Lichts* aus Al'Muktur geholt. Sie sollen ihn umbringen, doch dem Magier gelingt die Flucht.

ca. 2. Praios: Zusammentreffen der Helden mit dem Kind und Yasinthe von Tuzak.

Praios: Eleonora von Gorien heiratet Prinz Arkos von Aranien und wird dadurch zur designierten Nachfolgerin von Fürstin Sybia.

4. Praios: Rückkehr der Lichtvogel-Expedition. Zweites Lichtvogel-Ritual und Prophezeiung – die Weltzeitwende wird eingeläutet.

Tarlisin wird in Punin von den *Pfeilen des Lichts* aufgegriffen. Der Prozess wird noch am gleichen Tag fortgesetzt, doch Alvina Viburnian-Crassula wird enttarnt und öffnet den *Sphärenschlüssel*, der sich als Fälschung entpuppt und einen mächtigen Quitslinga freilässt, der im Gerichtssaal wütet. Alvina kann mit dem Rohalsstab der Wächter Rohals entkommen, während der Dämon von Belizeth Dschelefsunni und Tarlisin gemeinsam exorziert werden kann.

5. Praios: Tarlisin wird wegen mehrerer Gildenvergehen verurteilt, sich zur Klärung sei-

nes Geisteszustands in die Schule der Austreibung nach Perricum zu begeben, zudem verliert er seine Ämter im ODL. Außerdem muss er sich weiterhin auf die Suche nach dem *Desiderat* begeben (den genauen Wortlaut des Urteils finden Sie nachstehend).

Praios: Graf Uriels Ansturm auf Neersand wird von der durch seine Tochter, der Adelsmarschallin Tjeika von Notmark, organisierten Verteidigung der Stadt zurückgeschlagen; sein Heerzug wendet sich daraufhin nach Westen in Richtung Festum. Tjeika von Jatleskanau-Notmark wird zur Stadtvögtin von Neersand ausgerufen. Graf Uriel umgeht überraschend Festum und zieht weiter nach Süden in Richtung Vallusa – Borbarad hat mit dem Heer des Notmärkers ganz anders vor.

Die Baronien Rechthag, Trutzenburg, Ostenklotz, Ährengatter, Zumbelweide, Sensenhöh, Praionsau, Rabenfeld, Eckelstor, Altzoll, Westerklotz, Wassertälern, Tälerort, Rotenzenn, Trollstätt, Gugelforst und Trollsgau in der Landgrafschaft Trollzacken gehen verloren. Ebenso werden die Baronien Aschenfeld und Balderweith in der Grafschaft Ochsenwasser als verloren gemeldet.

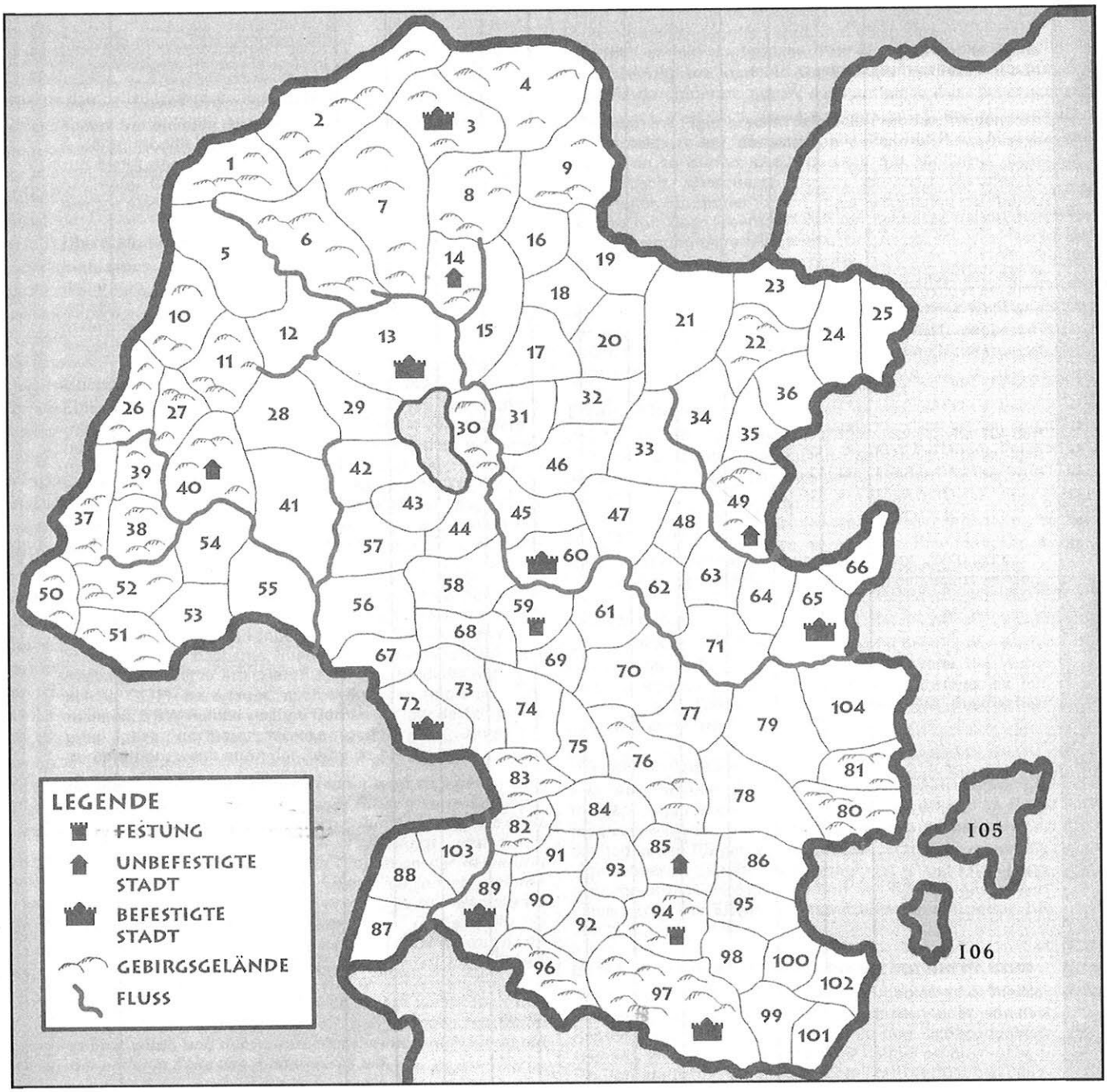
15. Praios: Der Allaventurische Konvent der Magiergilden zu Punin endet. Tarlisin von Borbra beginnt seinen Aufenthalt in der Schule der Austreibung zu Perricum und erholt sich dort einen Monat lang von den Schrecknissen der letzten Wochen.

22. Praios: Eilige Abreise der Gezeichneten. Auf dem Rücken von Luftdschinnen erreichen sie Tobrien kurz vor der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden*.

Die **Mächte des Schicksal** ballen sich zusammen.



Strategischer Karte zur »Invasion der Verdammten«



1 Güldenharsch, 2 Rumpenfels, 3 Drachenstein, 4 Ungolfsthann, 5 Eisenrath, 6 Kevûns Brück, 7 Erlschwerd, 8 Treublatt, 9 Schnattermoor, 10 Ebersberg, 11 Tobelstein, 12 Kleinwardstein, 13 Ogertrift / Stadt Ysilia, 14 Ebelried, 15 Nordweide, 16 Heidlingen, 17 Tobimora, 18 Becherlingen, 19 Schwürzhofen, 20 Reiherstelz, 21 Misafelden, 22 Misamündel, 23 Mark Vallusa, 24 Grünauen, 25 Firunsschilfen, 26 Lindenhain, 27 Burmisch, 28 Eichmoor, 29 Liliengrund, 30 Falkenberg, 31 Kummersfelden, 32 Windgau, 33 Baruns Pappel, 34 Alst, 35 Tirandur, 36 Schallingspfort, 37 Schwarzsichel, 38 Drachengau, 39 Ehrenstein, 40 Praske, 41 Künßberg, 42 Nevelung, 43 Viereichen, 44 Mundtbach, 45 Bergenhus, 46 Waischenroth, 47 Albersrode, 48 Wickrath, 49 Ilsur, 50 Hohenlauchwart, 51 Wettersklamm, 52 Granelfels, 53 Freudenberg, 54 Willbergen, 55 Oberdarpatien, 56 Münzenberg, 57 Kathenberg, 58 Winsheym, 59 Rauffenberg, 60 Eslamsbrück, 61 Tesral, 62 Maus, 63 Schwarzbuckel, 64 Rallerfeste, 65 Borwein / Stadt Mendena, 66 Quellensprung, 67 Radromsbusch, 68 Wangelwilden, 69 Speckfelden, 70 Salvunk, 71 Zossberg, 72 Warunk, 73 Binsenbeck, 74 Dogulsgau, 75 Schlegelstein, 76 Kohlrungen, 77 Ulracht, 78 Föhrenhain, 79 Keilerau, 80 Südwall, 81 Muschelstrand, 82 Grünau, 83 Natterngras, 84 Grenzmarken & Ouhan, 85 Shamaham & Zweiseen, 86 Norbeneck, 87 Drîleuen, 88 Borobunth, 89 Beilunk, 90 Maîch, 91 Valdahon, 92 Föhrenkuppe, 93 Graî, 94 Kurkum, 95 Ogerbusch, 96 Lorgoloschs Ring, 97 Lorgolosch, 98 Kleinfurt & Waldereck, 99 Rhoderstein & Lyll, 100 Arbasien, 101 Ostend, 102 Saldersand, 103 Greifenau, 104 Sardosk, 105 Rulat, 106 Tisal

Index

Aarenstein-Kampagne ... 10
Abelmir von Marvinko ... 162, 193
Abu Terfas ... 6
Achmad'sunni ... siehe Amazonen
Adaque ... 43
Adawadt ... 229
Admetos von Phenos ... 22
Adomar von Ruthor ... 92, 101
Al'Gharrar ... 248
Al'Muktur ... 212
Alandra saba Onaron ... 216
Albersrode ... 263
Alena ... 41, 53
Aleya Ambareth ... 169, 173ff., 177, **245**
Aline von Perricum ... 9
Aljescha Surjeloff ... 218ff., **254**
Allaventur. Konvent d. Magie ... 161, **168**
All-Ei ... 237ff.
Alrizio von Abbadom ... 132
Alst ... 262
Altaia ... 186
Altzoll ... 105, 135
Alvina Viburnian-Crassula ... 9, 21, 135, ... 146, 166, 179, 190f., 197, **250**
Alwin von Kiesfurten ... 47
Amaldo Veranesco ... 189
Amando Laconda da Vanya ... 8, 176
Amargant ... 186
Amazonen ... 79ff., 228
Amber Zahrajan ... 186
Amboss ... 202ff.
Amelthona Praiadne II. ... 80
Amul Dschadra ... 231, 243
Anathema ... 193
Anghara saba Sathena ... 189
Annikki von Baburin ... 187
Anselm von Mendena ... 11
Answin von Rabenmund ... 11, 45
Answinisten ... 11
Anwar Fejdor ... 21
Apep ... 159
Apothekarius Wagner ... 20
Arba von Silas ... 192
Arbasien ... 264
Arcanum ... 170
Aria Cargosta ... 102f., 233
Arjunoor ... 132
Arkos von Aranien ... 21
Armalion ... 26
Arngrimm von Ehrenstein ... 89, 109ff., **121**, ... 124ff., 264
Arnulf von Barn ... 33
Arombolosch Sohn des Agam ... 202
Arras de Mott ... 6
Artillerie ... 153
Arulf von Barn ... 31
Arve vom Arvepass ... 14, 27f., 81, 96
Arvid von Geestwindskoje ... 136
Arzuch ... 32
Asqarath ... siehe Irrhalken
Assarbad ... 24
Athai-Naq ... 131, 193
Athavar Friedenslied ... 158, 184
Atogar Frostgrimm ... 233
Auengrund ... 48
Aus dunkler Tiefe ... 178
Ayla al'Yeshinna ... 81f., 228
Ayla von Schattengrund ... 8, 14, 25, 81, 91ff., ... 109, 124, 133, 158, 182, 244
Ayla Ylarsîl von Donnerbach ... 13, 35ff., **73**, ... 81, 228
Ayshal al'Yeshinna ... 81
Azaril Scharlachkraut ... 14, 20, 24ff., 166, ... 172ff., 197, 202
Azzitai ... 132
Bactrim ... 220
Bahram Nazir ... 193
Balthusius von Selem ... 190
Bân Zulayq ... 229
Bannfluch ... 161
Bannstrahlorden ... 8
Basilius der Große ... 172, 175
Bastrabuns Bann ... 196
Beilunk ... **29**, 91, 135, 263
Beilunker Reiter ... 92
Belhanka ... 212, **216f.**
Belizeth Dschelefsunni ... 185, **245**
Belshirash ... 14
Beni Brachtar ... 10
Berman Zornbrecht ... 148
Bernfried von Ehrenstein ... 89, 97ff., 109ff., ... 124ff., 129, 133, 139ff., **149**, 158, 263
Berosch Sohn des Blakharaz ... 218ff., **253**
Binsenbeck ... 263
Biscarat ... 226
Bjaldorn ... 94, 135f.
Blotgrim ... 44ff., **65**, **77**
Blutige Äxte ... 266
Blutige See ... 186
Blutige Sieben ... 166, **218ff.**, 224ff., **252**, 266
Boran ... 87, 136
Borbarad ... 178, 205ff., 210
Borbarad-Projekt ... 7
Borgelt ... 32
Bornland ... 135
Boronian von Rabenmund ... 265
Bosper Brunnbergen ... 11
Bosquir ... 225
Bosquirien ... 224
Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisungen ... 14, 20, **21**, 35
Brig-Lo ... 220
Brin Altacker ... 218ff., 253
Brin von Gareth ... 133
Brin von Rhodenstein ... 94
Bringimox ... 249
Broderico von Tikalen ... 132
Bund des Weißen Pentagrammes ... 30
Calamans Rüstung ... 191
Candar Honingard ... 18
Carolan Schlangenstab ... 210, **245**
Cediccus C. Côranda ... 191, 195
Cedor von Thêgun ... 132
Cella von Menzheim ... 29
Cellyana von Khunchom ... 166, **246**
Chababien ... 10
Chalef al-Charak ... 234
Chulye die Trollzackerin ... 131
Codex Albyricus ... 22f.
Codex Esmeraldus ... 170
Compendium Drakomagia ... 170, 242
Corullku ... 246
Dämonenarche ... 143, 187, 262, 265
Dämonenzitadelle ... 210, 238
Das zerbrochene Rad ... 167
Dedlana ... 42ff., **74**
Delo von Gernotsborn ... 86, 109f., 124ff., ... 139ff., **150**, 158
Demelioë Nandoniella Terbysios ... 247
Demestrion von Yaquirblick ... 11
Der Krieg der Magier ... 205
Der Lichtvogel ... 158, 229
Der Zorn des Bären ... 136
Dexter Nemrod ... 17, 177
Dharai ... 57
Diago Salmoranes ... 191
Die Kanäle von Grangor ... 212
Dietrad von Ehrenstein ... 89, 95ff., 122, ... **150**, 263
Dimiona von Zorgan ... 21
Dirial von Zornbrecht-Lomarion ... 248
Diurana ... 129
Djer Chuzach ... 10
Djer Tulam ... 225, 232
Dorodosch Sohn des Dagosch ... 49, 58
Drachenlohe, Burg ... 129
Drachenpforter Schützen ... 135
Drakonia ... 217, 221, **231ff.**
Drakonia, Abgesandte ... 102
Drakonia, Einladung ... 161
Dritte Dämonenschlacht ... 7, 105, 196
Dritter Gezeichneter ... 6
Drittes Zeichen, Analyse ... 187
Drittes Zeichen, im Krieg ... 270
Drôl ... 10
Dschelef ibn Jassafer ... 105, 172ff., 196, **246**
Dschijindar v. Falkenberg-Rabenmund ... 162
Dunkle Pforte ... 171
Dunkle Zeiten ... 236
Dunyaca ... 226
Ebelried ... 135, 157
Eberhelm v. Darbonia-Schnattermoor ... 114f.
Edelbrecht vom Eberstamm ... 158
Efferdane vom Eberstamm-Ehrenstein 124ff., 139ff., **150**
Efferdgrund ... 18
Ei des Lichtvogels ... 237ff.
Elcarna von Hohenstein ... 192, **246**
Elementare Schlüssel ... 240
Elementares Hexagramm ... 171, 198
Elfenbeinturm ... 170
Elfenfaden ... 171
Emer ni Bennain von Gareth ... 134
Emmeran von den Nordmarken ... 235
Endlose Heerwurm ... 266
Enduriumwaffen ... 182
Eno Kariolinnen ... 108, 144
Enzyklopaedia Magica ... 211
Eolan der Siebenfingrige ... 120
Eolan von Berlinghân ... 162
Eolan von Methumis ... 132
Erador ... 130
Erster Gezeichneter ... 6
Erstes Zeichen, Analyse ... 181
Erstes Zeichen, im Krieg ... 270
Erynnion Q. Eternenwacht ... 158, 184f., **250**
Eslam Abd-al-Angru ... 234
Eslamsbrück ... 93, **96**, 111, 114, 123, 177, 263
Faldegorn ... 200f., 208, **251**
Falk von Gernotsborn ... 25
Falkenberg ... 264
Falleander Fulmacca ... 234
Farmosch Sohn des Fanderam ... 229, 233
Fayrieke ay Revennis ... 235
Feenbach ... 49
Feliano ... 215
Ferkinas ... 228
Fest der Freuden ... 169, 213
Firlionel Nachtschatten ... 193, **246**
Firunsschilfen ... 263
Fluch des Los ... 198
Föhrenhain ... 263
Folianth der Kreutherkunde ... 216
Fra Praionor Sferza ... 10
Fraternitas Uthari ... 10
Frenja Thorkilssdottir ... 166
Frieden von Oberfels ... 213
Friedenslied ... 27, 158, 184
Friedhof der Seeschlangen ... 6
Fuldigor ... 239
Fünfter Gezeichneter ... 6
Fünftes Zeichen ... 204, 208, 219, 238ff., **258ff.**
Fyrnenbart der Alte ... 111, 129
Gabe der Amazonen ... 28
Galotta ... 10, 13f., 20, 25, 34, 81, 141ff., 147
Gareth ... 11
Gargi Sohn des Gax ... 14, 24
Garrg ... 32, 34ff.
Geflügeltes Geschoss ... 231, 243
Geliebte der Göttin ... 214
Gerlinde von Weißholz ... 135
Gernot von Mersingen ... 210
Gero von Hartheide ... 141ff.
Geron von Berlinghân-Tikalen ... 132
Geweihtenkonklave zu Punin ... 161
Ghul ... 38
Gilia von Kurkum ... 47, 81, 136
Giselliglava ... 95
Glorana die Schöne ... 190
Goblins ... 152
Golgariten ... 11
Gordo Hausfelder ... 24
Gorfang ... 242
Gorische Wüste ... 6, 11, 104, 192
Göttin der Amazonen ... 13, 31
Grangor ... 165, 212, 213f., **215f.**
Granus Algoniar von Honingen ... 18, **72**
Graues Einhorn mit Mondsteinen und Madamal ... 192
Graufang ... 242
Grenzsmark ... 264
Grontius von Elenvina ... 169,176f.
Großes Buch d. Abschwörungen ... 14, 20, **21**
Großes Turnier von Punin ... 169
Groszes Elementharium ... 170, 242
Grünau ... 264
Gruppe Nachtmahr ... 266
Gurvan Praiobur I. ... 80, 260
Gurza ... 32
Gwendion von Nevelung ... 109f., 112, 159
Gwidûhenna von Faldahon ... 29, 92
Gwynna die Hex' ... 249
Haakon Hasgarsson ... 218ff., **255**
Hagelschlag (Artillerie) ... 153
Hal, Hund ... 49
Haldana von Ilmenstein ... 185, 192f., **250**
Halef Okharim ... 212
Halike Rattel ... 183
Halle des Göttlichen Zorns ... 155
Halman Sandström ... 234
Halman ui Bennain ... 28, 81
Handbuch der Konstrukteure ... 180
Harpyien ... 145
Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss ... 163
Hauka Wölfintochter ... 94, 136, 181
Heerschau von Praske ... 110, 133
Heidruna ... 249
Heiliger Orden zur Wahrung zu Rhodenstein ... 18
Heiligtum am Schlund ... 224
Heim des Herdfeuers ... 156
Hektabeli Mishkarae ... 10
Helme Haffax ... 13, 87, 90, 136, 138ff., **151**, ... 164, 222, 265
Helmfrida ... 27
Herofan ... 14, 28
Herz des Sturms ... 184
Heshthot ... 153
Hexenband ... 212
Hitta vom Berg ... 11, 13f.
Hoftag zu Weidleth ... 162
Horasreich ... 10
Hotel Kaiser Reto ... 14, 24
Hummerier ... 144
Hunde des Krieges ... 266
Hyrr-Kanhay ... 14, **65**, 192
Idane von Gorbingen ... 158
Illaen ui Fiallyn ... 169, 177, 195
Ilsur ... 105
Ingolf Notmark ... 13f., 34, **76**, 98
Invasion der Verdammten ... 4
Irion Wagner ... 20
Irmenella von Greifenfurt ... 81
Irrhalken ... 28
Iseborn von Rauffenberg ... 123, 124, 139ff.
Isora ... 216f.
Isyahadin ... 262
Isyantha von Goldstein ... 186
Izlavo Wolkenstein ... 80
Jadwiga von Wailaskinnen ... 134
Jagotin ... 30
Jalinde Erber ... 31
Jalna Ingrimsdottir ... 178
Jandon Bluugh ... 179
Jarlak von Ehrenstein ... 86, 113, 124, 127
Jarlaks Grab ... 126
Jassafheim ... 220
Jergan ... 87
Jikhbar al Kharechem ... 183, **246**
Kah-Thurak-Arfai ... siehe Nachtdämon
Kailäkinnen ... 173ff., **249**
Kalina Niodas ... 20
Karakil ... 153
Karjunon Silberbraue ... 177, 180, **248**
Karmakorthäon ... 235ff.
Karmanthi ... 44
Kedio Kalman d'Horanzio ... 10
Keiler ... 116
Kelch der Luft ... 184
Kelch des Eises ... 178
Kelch des Wassers ... 184
Kelsor von Rengor zu Geierschrei ... 11
Kena Sehnenriss ... 31
Keshal Rondra ... 80, 228
Ketten Satinavs ... 212
KGIA ... 17
Khadil Okharim ... 196, **246**
Khariman al-Rik ... 80
Kiamu Vennerim ... **246**
Kiesfurten ... 47
Kinderraub von Ruthor ... 216
Kleinfurt ... 264
Kleinwardstein ... 135
Klippenstein ... 265
Konzil d. Elem. Gewalten ... s. Drakonia
Kopta zu Zhamorrah ... 24
Koschgau ... 14
Kraftlinien ... 104, 171, 195, 212
Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch ... 229
Krone der Allweisen ... 193
Kummersfelden ... 118, 134
Kunibald von Ehrenstein ... 262
Künßberg ... 134
Kurkum ... 6, 10, 13f., 38ff., **78**, 264
Landor Gerrano ... 179, **245**
Landwehr ... 152
Lane ... 42ff., **74**
Lanzelind Heilenhorst ... 30, 172ff., **245**
Lara Stipenklotz ... 20
Laraanya Schwarzklinge ... 218ff., **254**
Larissa Uchakbar ... 246
Leatmon Phraisop ... 10
Lebender Leichnam ... 162
Lechdan Herndengler ... 22
Legionäre von Yaq-Monnith ... 14, 55, 65, 264
Leibgarde Borbarads ... 208
Leomar von Schasspitz ... 20, 24
Leon Rukaris ... 92
Leona Krenzo ... 18
Leonardo der Mechanicus ... 164
Leskarines ... 230
Letitia ... 165, 213, 216
Leuchtende Kugel von Altaia ... 184
Leuenfels ... 27f.
Leuingen ... 14
Liber Methelessae ... 171
Liber Zhammoricam per Satinav ... 211
Lichtvogel ... 232, 235ff.
Lichtvogel-Expedition ... 238f.
Liebliches Feld ... 214
Lindion Dunkelhaar ... 13, 81
Liscom von Fasar ... 6
Loch Harodrôl ... 10
Lorgolosch ... 57
Losiane ... 43
Losiane von Schasspitz ... 14, 17, 24
Löwenburg ... 8, **18**
Löwenpass ... 38
Löwenstein, Burg ... 33, 262
Luceo de Ghuné ... 109f., 133, **151**, 158
Ludeger von Eslamsbrück ... 96
Lumin von Hasenhag ... 11

Lutisana von Perricum ..... 13f., 45ff., **75**, 92f., ... 98ff., 263
Lyll 264
Mächte des Schicksals 4
Madalena 226
Magn. Opus d. Nekromantie 100, 115, 263
Magnum Opus der Pestillenz 10
Mahwads Krieg 236
Maline Erber ..... 10, 32ff.
Manuskripte von Tqelin-Ra'id 170
Maraskan 6, 87, 104, 178
Marbisel ya Calya 226
Marbona 48
Maus 263
Mehr als 1000 Oger 14
Meilerhof 48
Meister der Dämonen 4
Melwyn Stoerrebrandt 184, **246**
Menchal ak'Taran 10
Mendena 25, **119**, 177
Mendenischer Eber 86, 89, 110, **122**
Mengbilla 10
Mephal 171
Methumis 10
Mharbal al'Tosra 189
Mherech ben Tuleyman 247
Mirhiban von Pervin 136
Mirona ya Menario 14, 20, 24ff., 218ff., **252**
Misafelden 264
Misamund 134, 263
Misamündel 264
Mondwacht 22
Moorheiligtum zu Winsheym 130
Moqtah och'Ramazi 235
Morcan 14, 24
Morena 233, **249**
Morgel von den Drachensteinen 247
Mühlbeuren 48
Nachtdämon 237
Nadjescha Jannerloff 191
Nahema ai Tamerlein 13, 61, 81, 85
Nandussöhne 178
Narvan 80
Nebel des Irrsinns ..... siehe Isyahadin
Nebelwolf 113
Neetha 10
Nestor von Sassandra-Südwall ..... 92, 109f., ... 142, 159
Neunauge 30
Neu-Süderwacht 213, 219
Nichtwelt 14, 20, **21**
Niederhöllische Auswirkungen ..... 105f.
Niobarasnacht 112
Nirraven 14, 69
Norbeneck 92
Nostrianus Eisenkober ..... 166, 173ff., 191, ... 195ff., 221, **245**
Notmark 136
Oberdarpatien 265
Obidos 226
OCR ..... siehe Rohalswächter
ODL 14, 22f., 261
Ogara die Klinge 25
Ogerauge 14
Ogerbusch ..... 30, 33ff.
Ogerkreuz 31, **32f.**, 37
Ogermauern 135
Oktagon 19
Olorand von Gareth-Rothenfels ..... 9, 20, 24, ... 158, 173ff., **245**
Omegatherion **131**, 136, 160, 177
Omgrasch Sohn des Orbal 58, 64
Onjet 10
Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita 82
Orden der Schwerter zu Gareth 264
Orden vom Magischen Recht in Rohals Namen ..... siehe Rohalswächter
Ordo Defensores Lecturia ..... siehe ODL
Ostend 264
Ostenhag 265
Oswyn Puschinske 248
Ouban 264
Ozzuaela Firunspott 122, 127
Palast Rahjas auf Deren 216
Pallanais Licht 115
Pappel 263
Pardona 6
Parinor von Hableth ..... 141ff.
Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein 130
Pentagrammaton 170
Perainefurten 157
Perlissa von Mendena 158
Perlstein, Festung 11, 262
Perricum 8, **14**, 16
Perynia 31
Pfeile des Lichts 172
Phecadi 215
Pölberra 248
Praiodana Almira Werckenfels 245
Praiodane Falkenstein von Baliho 11
Praionor di Balligur 10
Praiosmauer 18
Praske 134, 264
Prishya von Garlischgrötz 173ff., **247**
Prophezeiung des Allvogels 235
Publius Rothorn 20, 35, 121, 141ff., **147**
Punin ..... 6, **168f.**
Pyriander Di'Ariarchos ..... 138, 233ff.
Quellkreis von Waischenroth 130
Rabe 66, **75**
Rabennest ..... 225ff.
Racalla v. Horsen-Rabenmund 182, 193, **245**
Rachwan iban Muyanshîr 235
Radrom 265
Rahjane von Perricum 32
Raidri Conchobair 32, 233
Rakolus von Schrotenstein 133, 224
Rakorium Muntagonus 21, 196, **247**
Rallerfeste 262
Raschtul Kandscharot 230, 232, 236ff.,
Rashdul 87
Rauffenberg 263
Raxan Schattenschwinge 249
Rechthag 265
Reiherstelz 264
Reto Sandström 234
Reto Wirgenstein 191
Rhayad al Hashinnah ..... 158f.
Rhazzazor 104, 136, 264
Rhoderstein 264
Ritual des Lichtvogels 233
Roana 203
Robak von Punin 171, **247**
Rohaja Drosselanger 186
Rohal der Weise ..... 6, 80, 165f., 178, 187, ... 203ff., 258, **260ff.**
Rohals Kappe ..... siehe Fünftes Zeichen
Rohals Stab 191
Rohals Zinne 202
Rohalswächter 22, 135, 156, 185, **261**
Rohezal v. Amboss 131, 173ff., 196f., 208, **250**
Rondrage von Ilsur 32
Rondras Heil 31
Rondrasil Löwenbrand 136, 160, 265
Rondred von Salzsteige 123
Rondrian Wolf 135
Rosch Chod Dorr 229
Rote Keuche 10
Roter Pfeil 229, 233
Roter Salamander 195
Rotes Horn 202
Rovena von Schamahaman 235
Ruban ibn Dhachmani 229, 233
Ruberkopf 202
Rückkehr der Finsternis 4
Rudon v. Darbonia zu Mendena 14, 18, **72**
Rulat 11
Rumina Dranesco von Bosparan 189, **250**
Sadragon vom Nebelwald 130
Sadragons Kreis 130
Safran 39
Safranbräu 49
Sagat Myelin von Schamaham 31
Salandrion Finkenfarn 185, 196f., **247**
Salandrion Seenläufer 181
Saldersand ..... 263f.
Saldor Foslarin 30, 92, 179, 182
Salpikon Savertin 172, 179, 196f., **248**
Salvunk 263
Sanatorium für Geisteskrankheiten 20
Satinav ..... 165f., 183, 192, 210ff.
Savolina 41, 53, 58ff., **77**, 148
Saya di Zeforika 10, 130
Schallingspfort 264
Schalljarß 86, 89
Schamaham 10, 14, 21, **31**, 263
Schasspitz, Familie von 20
Schatodor 42, 64
Schatten von Mirham 6
Schild der Heiligen Ardare 26, 161
Schlacht an den Trollpforten 265
Schlacht a.d. Vallusanischen Weiden ..... 8, 82, ... 132, 210, 223, 262, 265
Schlacht im Schnee ..... 7, 89, **123ff.**, 264f.
Schlacht in der Gorsichen Wüste 207
Schlacht v. Eslamsbrück 7, 89, **97ff.**, 263, 265
Schlacht von Kurkum 265
Schlacht von Ysilia 265
Schlüssel des Erzes 240
Schule der Austreibung 14, 21
Schwanenflug 94
Schwarzbuckel 92, 263
Schwarze Göttin 13
Schwarzenstein 48
Schwarzer Borkenkäfer ..... 143f.
Schwert der Schwerter .. s. Ayla von Schattengrund
Schwert und Stab 30
Sechster Gezeichneter 6
Seeschlacht von Andalkan 180
Selaque 224
Selara Moriani 9, 20, 183
Sensenhöh 264
Septahengon 105, 130
Shafir der Prächtige 218
Shafirs Schwur 130, 132
Shaih Ulundh 190
Shalimah al'Yeshinna 81
Sharralmor 171
Sherianus von Darbonia 20
Shiala 42ff., **74**
Shruuf 99
Sichelstieg 132
Sieben Magische Kelche 7, 175
Siebengehörnte Dämonenkrone 6, 207
Siebenstreich 7, 175, 182
Siebter Gezeichneter 7
Sikram 10
Singende Zeichen 9
Sinoda 87
Sirdon Kosmaar 175, **247**
Skelett 153
Skorpionkriege 236
Smardur 28, **67**, 70, **75**, 80
Solaris Praiosstolz 160
Solasque von Schamaham ..... 32f.
Söldner 152
Söldnerveteranen 152
Sonnenlegion 8
Sordulsäpfel 153
Speckfeldern 263
Sphärenerschütterung 87, 104, 192
Sphärenschlüssel 167
Stahe von Feldbruch ..... 115f.
Stein des Weisen ..... 138, 165, 169, 177, 187f., ... 191, 196f., **198ff.**
Sturmbrück, Hauptmann 20
Sulman al'Venish 13, 45ff., **76**
Sumudai Gerberowa 234
Sumus Kate 104f., 129
Sumus Kelch 130
Sumuward 130
Tag der Waffenschmiede 169
Taînobhal ..... siehe Roter Pfeil
Talasanya ..... siehe Corullku
Talbruck ..... 118ff.
Tanz der Mada 40
Taphîrel Ar'Ralahan 171, 179
Tarf El'Hazaqur Mor 221
Tarlisin von Borbra ..... 11, 22f., 136, 158, 166, ... 173ff., 187, 212, 221ff., **247**
Tempel der Hoffnung 155
Tempel der Schale und des Kelches 155
Tesral 263
Teucras de Solstono 132
Thalion von Rommylis 179
Tharsonius 138
Theaterorden 80
Thesia v. Ilmenstein 82, 136, 164, 178, 223
Thesia von Kurkum 13
Thimorn Grabensalb ..... 31, 32f.
Thiolan Berlinghân 132
Thirion von Uckelsbrück 183
Thomeg Atherion 173ff., **248**
Thorhalla Wengenholmer 234
Thornia von Löwenstein 33, 38
Thure vom Stein 102f., 233
Timor Firdayon 162
Timshal Paligan 14
Tirandur 262
Tizam 157
Tjeika von Jatleskenau 136
Tobimora 111, 113, 263f.,
Tobrien 177, 221
Tobrischer Kronrat 108, 158
Tolpatatsch 229
Tonko-Tapam Bohantopa 249
Torben Dergeler ..... 166, 172, 177, 181ff., 189, ... 218ff., **254**
Torben Huckfeld 135
Torxes von Freigeist 13, 49, 58, **78**
Travialieb von Kiesfurten ..... 47f.
Travias Freud 27
Tremal v. Dunkelstein zu Viereichen ..... 109f.
Trilogie der Kontrolle 22
Tristoban Biret 22
Trollpforte 7, 105, 135
Türike 43
Turuch nurhanif al'Ifirquis ..... siehe ..... Siebengehörnte Dämonenkrone
Tuzak 6, 87, 136
Typhon Orestes 181
Ucuriaten 190
Ulissa von Kurkum 28, 53, 59ff., 81f., **73**
Unsichtbarer Turm 202
Unter dem Adlerbanner 10, 130, 132
Uriel von Notmark 136, 164, 178, 244
Valaring 81
Vallusa 264
Valnar Yitskok 184, 193
Viburn von Hengisfort 20
Viduri 158
Viereichen 134
Vierter Gezeichneter 6
Viertes Zeichen, Analyse 190
Viertes Zeichen, im Krieg 270
Vildromtal 39
Vinsalt 216
Virilys Eibon 133, **245**
Wächter Rohals ..... siehe Rohalswächter
Waischenroth 130
Waldemar v. Löwenhaupt v. Weiden 8, 82, 244
Waldereck 264
Waldheim 48
Waldwacht 202
Waldwolf 106
Wallmir Giselliglava von Styringen ..... 94ff.
Walpurga von Weiden 95ff., 123, 137
Wangelwilden 263
Warneburg 202
Warunk 105, 134, 136, 177, 263
Wasserleiche 114
Weidleth 132, 162
Weidlingen 49
Weiße Garde 18
Weißer Mann 94
Weißer Wolf 113
Welsfurt 92
Wickrath 263
Wildenfest 224
Winsheym 130
Wulfengarde 135
Wulfhelm Klüttenbäcker 19
Wurm von Onjet 165, 215, 218
Wüstenei 183
Xarfaidon Giovarez 184
Xaviera 42ff., 74
Xebbert Gerberow 234
Xenos v. d. Flammen 173ff., 190, 233, **249**
Xeraan 13, 31, 55, 65, **78**, 81, 136, 264
Xerwolf Xandros vom Berg 189
Xindra von Sumus Kate 129
Yamaz ibn Mhurati 187
Yamesh-Aquam 9, 171, 193
Yangold di Lazar 221
Yann 47
Yarvala Amselflug ..... 22f.
Yasinthe von Tuzak 165, 214ff., 233, **251**
Yelnan von Dunkelstein 108, **118**
Yerodinmark 156
Yeshinna 80
Yol-Ghurmak 265
Yppolita von Kurkum ..... 6, 10, 13f., 28, 40ff., ... **72**, 81, 93, 263
Ysilia ..... 7, 86, 108, 129, 135, 139ff., **153ff.**, ... 177, 265
Yslihöhen 105
Yslisee 105
Yslistein 135, 147
Ysolphur 230, 241
Zafira von Aguilon 80, 226
Zant 153
Zehnthof 50
Zeitenruf 158, 184
Zerila II. 80
Zino Tsajane Umbarion 180
Zombie 153
Zordan Erillion von Hohenstein 179, **247**
Zossberg 92, 263
Zug der Edlen 132
Zum hängenden Bauer 123
Zweite Dämonenschlacht 220
Zweiter Gezeichneter 6
Zweites Zeichen, Analyse 184
Zweites Zeichen, im Krieg 270
Zwerge 126
Zwölfeinige Bannbulle 138
Zwölfgöttertjoste 181, 223, 244
Zwölfgöttliche Bannbulle 133
Zwölfgöttliches Konzil zu Perainefurten 131, 159f.

AVENTURIEN



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Invasion der Verdammten

Dritter Band der Kampagne "Die Sieben Gezeichneten"

von Lena Falkenhagen, Thomas Römer und Hadmar von Wieser
sowie Ulrich Kneiphof, Michael Mayrer, Jürgen Planck und Anton Weste
Bearbeitet von Mark Wachholz, Tyll Zybura u.a.

Goldene Blüten auf Blauem Grund: Einer der ersten Angriffe der Borbaradianer wird gegen die stolzesten Verfechterinnen rondrianischer Ehre geführt: die Amazonen und ihre Königin Yppolita. Sind die Helden hier vom Schicksal ausersehen, Zünglein an der Waage zu sein?
Die Letzte Schlacht des Wolfes: Tobrien ist der Amboss, auf den der Hammer der Invasion niedergefahren ist. Noch widerstehen die Kämpferinnen und Kämpfer des Hauses Ehrenstein den Schwarzen Horden, doch wie viele Schläge noch?
Rohals Versprechen: Die aventurische Magierschaft versammelt sich, um den Taten Borbarads die Weisheit seines Zwillingsbruders Rohal entgegenzustellen. Was verbirgt sich hinter dem 'Stein des Weisen' und welche Rolle spielt der rätselhafte Satinav?
Invasion der Verdammten ist der dritte Band der Kampagne um die Rückkehr Borbarads und die Heldentaten der Sieben Gezeichneten, einer Serie von Abenteuern, die nicht nur Ihre Helden, sondern auch ganz Aventurien dauerhaft verändern werden. Alle Abenteuer erstmals im DSA4-Format und um viele ergänzende und verknüpfende Texte erweitert; die Einzelabenteuer der *Letzten Schlacht des Wolfes* sogar als Erstveröffentlichung im Buchformat.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die erweiterten Regeln des Schwarzen Auges, also die Boxen *Schwerter & Helden, Zauberei & Hexenwerk* und *Götter & Dämonen*. Dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der *Geographia Aventurica*, des Bandes *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen* sowie passender Regional-Spielhilfen ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.

Das Schwarze Auge

Abenteuer Nr. SG 3

Spieler
1 Spielleiter und 3 – 6 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität
(Meister / Spieler)
Experte / Hoch

Erfahrung
(Helden)
Experte

Anforderungen
(Helden)
Kampffertigkeiten, Interaktion, Zauberei, Hintergrundwissen

Ort und Zeit
Tobrien, Almada und Horasreich; Ingerimm 1019 bis Praios 1021 BF (26–28 Hal)



€ 28,00 • CHF 49,00

9 783890 644288

13022

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2006 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Neigel, I. Kramer.

ISBN-10 3-89064-428-7
ISBN-13 978-3-89064-428-8