

ADVENTURIEN

NR. 85
STUFEN 14 - 20

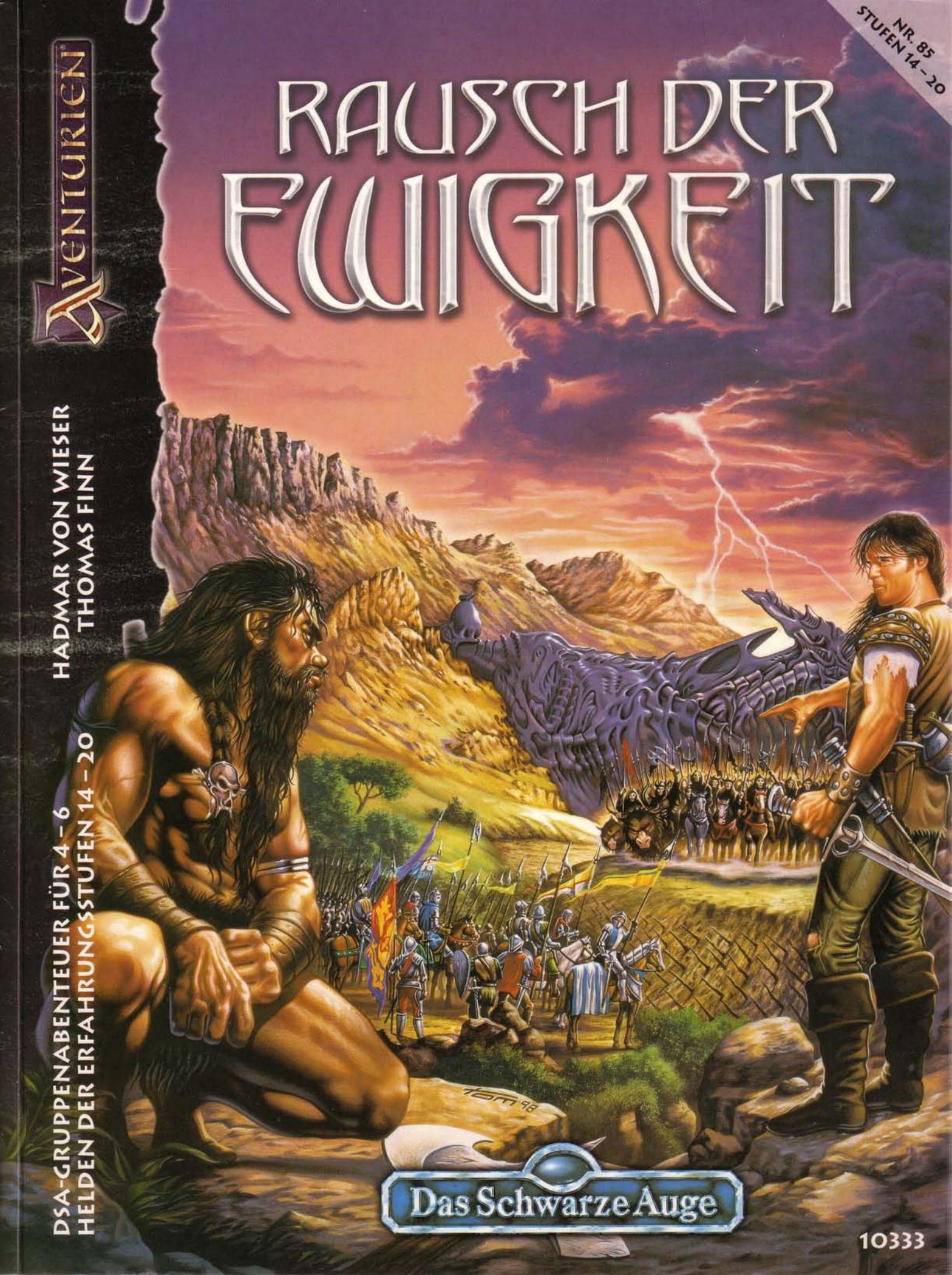
RAUSCH DER EWIGKEIT

HADMAR VON WIESER
THOMAS FINN

DSA-GROUPENABENTEUER FÜR 4 - 6
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 14 - 20

Das Schwarze Auge

10333



Das Schwarze Auge

RAUSCH DER EWWIGKEIT

Mit einem Brettspiel von Bernhard Heuser

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 1-3

Für den Meister und 3-5 Spieler

Redaktionelle Mitarbeit: Frank Römer

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Tom Thiel
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Don-Oliver Matthies
Spielplan: Susanne Lork
Counter: Thomas Römer
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbdruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 1998 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

Printed in Germany 1999
ISBN 3-89064-333-7



Rausch der Ewigkeit

Siebter und letzter Teil der Kampagne um Borbarads Rückkehr
und die Sieben Gezeichneten

von Thomas Finn (Graulgatschthor)
und Hadmar Freiherr von Wieser (Die Dritte Dämonenschlacht)

Mit einem Brettspiel von Bernhard Hennen

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 14 – 20
für den Meister und 3 – 5 Helden

Redaktionelle Bearbeitung: Thomas Römer

Dank an die gesamte DSA-Redaktion, namentlich Stefan Küppers und Karl-Heinz Witzko; ein besonderer Dank für entscheidende Hilfe bei der umfassenden Planung dieses Kolossalabenteuers an Peter Diehn und Jörg Raddatz





Inhalt

Vor dem Abenteuer	5
Die Kampagne	5
Erlebnisse zwischen Efferd und Phex	6
Rückkehr nach Drakonia	7
Graulgatschthor	9
Der Hintergrund	9
Perricum	10
Die Reise zur Baronie Trollnase	12
Die Reise durch die Trollzacken	16
Graulgatschthor	17
Trollgeheimnisse	20
Die Trollfestung Graulgatschthor	22
Der erste Tag des Thing	24
Der zweite und dritte Tag des Thing	26
Der vierte Tag des Thing	30
Der fünfte Tag des Thing	32
Das sechste Zeichen	35
Zwischenspiel	36
Die dritte Dämonenschlacht	37
Die Trollpforte	37
Die größte Heerschau der Geschichte	40
"Dexter Nemrod will Euch sehen!"	42
Träume und Sterne	43
21. ING: Die Große Heerschau der Zwölfgöttlichen Lande	44
Generalstabssitzung	45
Wunderwaffen	46
Die letzte Nacht	49
Der erste Angriff	50
Verstärkungen in letzter Minute	51
Sturm gegen den Todeswall	53
Der zweite Angriff	53
Abends: der dritte Angriff	55
Die Zweikämpfe der Gezeichneten	58
Borbarads Fall	59
Die Gemeinschaft	63
Satinavs Strafe	64
Sterne am Nachthimmel: die Himmlische Ordnung	65
Abspann	65
Dramatis Personae	66
Die Kaiserlichen und ihre Verbündeten	66
Die Borbaradianer	69
Besondere militärische Einheiten beider Seiten	71
Die Schlacht an der Trollpforte (Regeln zum Brettspiel)	Anhang



Vor dem Abenteuer (Meisterinformationen)

»Freilich seit du gegangen bist, ist alles Wissen mein. Und ich und mein Wesen sind wieder eins: alle Sphären durchströmend, derisch, planetar und astral, sterblich, unsterblich und halbgöttlich. Vergessen war es, seit jener unlösliche Konflikt um das Wissen unser Wesen zerriß. Die Scherben, die wir für unser Ich hielten, rangen miteinander von Äon zu Äon. Wieviele Gestalten, wie viele Kriege, wie viele Siege, wie viele Niederlagen. Nichts wahrte ewig, weil wir die Ewigkeit verloren hatten. Doch nun ist die Ewigkeit wieder unser: dir, der du über die Unendlichkeit unseres urgöttlichen All-

vaters zerstreut bist, und mir, der das Wissen um alle Aspekte der Unendlichkeit in sich vereint.

[...] Nur eines kann ich nicht beantworten: Du mußt es gewußt haben, Bruder. Bei allem Haß, den ich für deine selbstaufgelegten Beschränkungen empfinde, kann ich dich nicht verachten. Du kannst nicht unwissend gewesen sein, als du mich dorthin warfst, wo ich unser Erbe zuerst entdecken mußte. Du warst immer ein Lehrer. Doch was, bei allem Verbotenen Wissen, wolltest du mich lehren?«

Die Kampagne

Die Borbarad-Kampagne oder der Zyklus um die *Sieben Gezeichneten* ist ein gemeinsames Projekt der DSA-Redaktion, das sich über etliche Abenteuerbände und mehrere Jahre irdischer Zeit erstreckt. Thema der Kampagne ist die Rückkehr des quasi gottgleichen Dämonenmeisters Borbarad, der mit überlegenem Wissen, mit Hilfe niederhöllischer Pakte und unzähligen menschlichen und niederhöllischen Verbündeten die Macht über ganz Aventurien an sich zu reißen versucht.

Rausch der Ewigkeit bildet den Abschluß der langjährigen Kampagne. In diesem Band kulminieren alle bisherigen Geschehnisse. Noch einmal harren äonenalte Geheimnisse ihrer Entdeckung, die letzten Prophezeiungen beginnen sich zu bewahrheiten, die Gezeichneten finden sich schon bald im Zentrum einer erbarmungslosen, alles entscheidenden Schlacht um die Zukunft Aventuriens wieder, bei der sie allein das Zünglein an der Waage sind. Am Ende steht die ultimative Konfrontation mit Borbarad.

Vorbereitungen

Rausch der Ewigkeit erfordert, daß die Gezeichneten zusammen die Geheimnisse der Trolle erkunden und schließlich gemeinsam gegen den Sphärenschänder antreten, womit die Auswahl möglicher Helden bereits festliegt. Am Schlußkampf gegen Borbarad sollten nur noch die Gezeichneten beteiligt sein – für alle Anderen beträgt die Überlebenschance Null. Es ist jedoch, gerade im Rahmen der Dritten Dämonenschlacht, möglich und sogar empfehlenswert, weitere Helden mit ins Abenteuer zu bringen.

Wir haben für dieses Abenteuer auf zwei sonst typische Elemente verzichtet: Zum einen werden Sie keine Zusammenfassung der Ereignisse oder eine Zeittafel finden, da die meisten Ereignisse ohnehin ent-

sprechend verwertbar angeordnet sind und Sie sich das Abenteuer am besten mehrfach gut durchlesen und an die Bedürfnisse Ihrer Gezeichneten anpassen sollten. Zum anderen gibt es – mit Ausnahme des Spielplans für die Schlacht an der Trollpfote – keine Karte und keinen Gebäudeplan. Zur Übersicht ist die Farbkarte *Garetien, Darpatien und nördliches Aranien* aus der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen** geeignet, und da sowohl *Drakonia* als auch *Graulgatschthor* so sehr von Mysterien umgeben sind, wollen wir die genaue Lage dieser beiden Örtlichkeiten auch weiterhin mit einem 'Schleier der Unwissenheit' umgeben. Für die Gestaltung der Schlacht und die parallele Behandlung von Aktionen Ihrer Helden bzw. ganzer Regimenter ist der Spielplan gedacht. Alle anderen Pläne überlassen wir ganz ihrem Gutedünken – vor allem in Graulgatschthor können und sollten Sie anhand der Textpassagen Ihre Phantasie spielen lassen.

Nachdem die Geschehnisse in **Rohals Versprechen** und **Siebenstreich** fast nahtlos ineinander übergegangen sind, verstreichen bis zum Beginn der Handlung dieses siebten Bandes etwa sieben Monate (Anfang Efferd bis Ende Phex 28 Hal). Inzwischen haben die Ereignisse eine weitere dramatische Wendung erfahren. Nachdem die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* bewiesen hat, daß die Schwarzen Horden zumindest nicht unbesiegbar sind (siehe den Roman **Das zerbrochene Rad** von Ulrich Kiesow) und sich nun auch das legendäre Schwert *Siebenstreich* wieder in den Händen der Menschen befindet, scheint es, daß der Vormarsch Borbarads und seiner Agenten erstmalig zum Erliegen gekommen ist. Während manche Aventurier angesichts dieser Entwicklung Hoffnung schöpfen, wissen andere, daß zwar zwei Schlachten, aber noch lange nicht der Krieg gewonnen wurde.

Mehr noch: Die Mächtigen und Weisen Aventuriens fragen sich, wie einem Wesen beizukommen sein soll, dem noch nicht einmal sein Zwillingbruder, der ehrwürdige Rohal, gewachsen war.



Erlebnisse zwischen Efferd und Phex

Nach einem halben Dutzend Abenteuern, sieben aventurischen Jahren und vier Jahren Publikationsdauer können wir kaum noch vorhersehen, wie Ihre Helden aussehen: Sie könnten schwer gezeichnete Veteranen sein, die an Ereignissen, Wissen und Mißerfolgen fast zugrunde gehen, oder Superhelden, die an den Geschehnissen so gewachsen sind, daß sie kaum noch etwas beeindruckt. Dazu können nachgerückte Helden kommen, die kaum ermessen können, wie lange die anderen schon in die erschütternden Ereignisse verwickelt sind. Woberer wir aber sicher sind, ist, daß Ihre Helden darauf brennen, Borbarads Herrschaft endlich zu beenden.

Selbst wenn Ihre Spieler eine gewisse Ermüdung und Hoffnungslosigkeit zeigen, sind wir sicher, daß Sie ihre Begeisterung erneut entfachen können, wenn sie erkennen, daß es Zeit ist, die Früchte ihrer eigenen, jahrelangen Bemühungen zu ernten.

Von Ruhm, Niedertracht und Heldenmut

Die folgenden Handlungsvorschläge sollen Ihnen dabei helfen, den über ein halbes Jahr andauernden Zeitraum bis zum Einsetzen der finalen Ereignisse dieses Kampagnenbandes zu überbrücken. Gemeint sind die Monate Efferd bis Ende Phex/Anfang Peraine 28 Hal, die jenen Geschehnissen vorausgehen, die direkt in den *Rausch der Ewigkeit* münden werden ...

—Spätestens sobald die abenteuerlichen Umstände um die Rückkehr *Siebenstreichs* allgemein bekannt werden, wird den Gezeichneten ein fast schon **sagenhafter Ruf** vorausleiten. Wer es sich leisten kann, wird alles tun, um sich in der Gesellschaft der Helden zeigen zu können – wobei die Reaktionen auf die deutlich sichtbaren Zeichen der Gefährten von offener Neugierde bis hin zu mühsam unterdrücktem Entsetzen reichen. Lassen Sie sie in dieser Zeit den süßen Geschmack ihres

Quellen

Verweise auf Quellen, die nicht mehr publiziert werden, dienen nur als Geste an treue, alte Spieler und enthalten keine spielrelevanten Informationen. Die verwendeten Abkürzungen sind:

AoE: Alptraum ohne Ende

UG: Unsterbliche Gier

PdG: Pforte des Grauens

RV: Rohals Versprechen

7Str: Siebenstreich

KdM: Der Krieg der Magier

Blüten: Goldene Blüten auf Blauem Grund

Löwe&Rabe: Der Löwe und der Rabe

Greif: Das Jahr des Greifen

MdSA: Magie des Schwarzen Auges

MA: Mysteria Arcana

Götter: Die Götter des Schwarzen Auges

DGSL: Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos

Zwerg: Die Zwerge Aventuriens

Bestiarium: Bestiarium Aventuricum

Land: Das Land des Schwarzen Auges

hart erkämpften Ruhms genießen. Dies wird vielleicht ihre letzte Gelegenheit sein, die angenehmen Seiten ihres Daseins auszukosten.

—Sinnvollerweise neigen sich mit der Kampagne auch die Heldenleben ihrem Ende entgegen. Spätestens jetzt ist es daher an der Zeit, etwaige **Privatquesten** Ihrer Spieler, die noch offen sind, zu einem Abschluß zu führen. Wenn bei alledem eine Vorahnung von Abschied und Wehmut aufkommt, um so besser. Den Gezeichneten sollte dämmern, daß es seinen Preis haben wird, von den Göttern auserwählt worden zu sein ...

—Unter den obersten Heerführern Aventuriens kristallisiert sich derweil die Erkenntnis heraus, daß nur ein gewaltiges Heer und vermutlich ein einziger gezielter Angriff Borbarad noch bezwingen können. Ayla von Schattengrund wird die Helden persönlich in die Pflicht nehmen, überall die Wiederkehr *Siebenstreichs* zu verkünden. Die Krone des Neuen Reiches wird die Gezeichneten bitten, sich **Gesandtschaften** in entfernter liegende Landesteile anzuschließen, um dort neue Verbündete für den Kampf gegen die Schwarzen Horden zu gewinnen. Vor allem für den Zweiten Gezeichneten und für die Angehörigen fremder Völker und Rassen ergeben sich hier bunte Bewährungsmöglichkeiten. Falls die Helden sich jedoch an Spährtrupps in den Schwarzen Landen beteiligen wollen, werden sie auf massiven Protest der Obrigkeit (Brin, Emer, Leomar, Dexter, Saldor Foslarin) stoßen: "Ihr seid viel zu wichtig, um solch ein Risiko einzugehen."

—Der **Schwertkönig**, den die Helden natürlich nach dem genauen Wortlaut der *Prophezeiung des Lichtvogels* befragen können, wird schon bald nach der Zwölfgöttertjoste wieder seiner eigenen Wege gehen, doch werden sich in den künftigen Monaten genügend Gelegenheiten ergeben, zu denen die Helden wieder mit ihm zusammentreffen können. Auf jeden Fall sollte deutlich werden, daß die Helden im Galopp offenbar das Sechste Zeichen übersehen haben: *Das Geflügelte Geschöß!* —Halten Sie die Helden vorläufig von einem zweiten Besuch in **Drakonia** ab (durch Aufträge, den Einbruch des Winters und die folgende Szene). Später gilt es jedoch, im Konzil der Elementaren Gewalten endlich die den *Amul Dschadra* betreffenden Spuren zu entdecken und ihnen zu folgen (**RV, S. 67f.**; eine Erklärung der Abkürzungen der einzelnen Quellen finden Sie unten auf dieser Seite).

—Etwa einen Monat nach *Siebenstreichs* Wiederkehr werden die Helden von einem jungen Luftbeschwörer des Konzils aufgesucht. Der **Botschafter von Drakonia** berichtet ihnen, daß das Konzil inzwischen zu mehreren Orten Vertreter entsandt hätte, um weiterhin über die Ereignisse informiert zu bleiben, die sich in Aventuriens Osten zugetragen. Die sechs Großmeister haben darüber hinaus verfügt, daß Drakonia seine Pforten wieder für die ehrwürdige Zahl von sechs Monaten für jeden Fremden schließen werde. Dies geschehe ausschließlich aus Sicherheitsgründen, damit das *Kind* in Ruhe lernen und reifen kann und keiner weiteren Gefährdung ausgesetzt wird.

—Natürlich erlangen die Gezeichneten auch bei der **Gegenseite** einen gewissen Ruf. Etliche Borbaradianer sind klug genug, die Gefahr zu sehen, und treu genug, selbst etwas zu unternehmen. Dies beginnt mit einer Information, die ein Vertrauter der Helden fast beiläufig fallen läßt: "Borbarad hat auf die Seele jedes der sogenannten Gezeichneten eine Belohnung ausgesetzt: wahlweise einhundert Lebensjahre, das eigene Gewicht in Gold oder die Kenntnis weiterer sieben Zauberformeln."



Die zweite Stufe sind Verleumdungen, z.B. eine TRAUMGESTALT, die behauptet, daß einer der Gezeichneten ein Verräter ist. Eine klassische Sabotage sind 'falsche Gezeichnete', bei der sich Agenten Borbarads als Helden ausgeben, um sie zu diskreditieren – bis die Originale sie stellen.

Schließlich sollten einige Mordanschläge folgen, die zu überleben alles Können der Gezeichneten erfordert. Wichtig ist nur, daß diese Anschläge wohl durchdacht erscheinen, lebensgefährlich sind und jeweils völlig überraschend kommen – und natürlich dennoch zu überleben sind. Es sollte aber keinen Zweifel geben, daß sich nach und nach immer kompetentere Gefolgsleute Borbarads der Gegner annehmen.

Das Datum der Entscheidung

Allgemeine Informationen:

Immer öfter hört man den Ausdruck 'Generalmobilmachung'. In den zwei Jahren seit der Invasion (19. Ing. 26 Hal) wurden wiederholt Heere von Regiments- bis Legiongröße aufgestellt und gegen Borbarad gesandt. Erst der opfervolle Kampf des Reichsbehüters vor Vallusa, des Blutbanners und der Rondrianer im Golf von Perricum haben Aventurien klargemacht, daß Borbarad geschlagen werden kann – aber nur, wenn alle ihre Kräfte vereinen.

Ein Jahrzehnt nach dem Orkkrieg und der Answinkrise erreichen die ersten Regimenter wieder Sollstärke. Man munkelt davon, daß mehr als die zwei Legionen, also 10.000 Mann, aufgestellt werden sollen, die

auf Maraskan oder gegen die Orks gekämpft haben. Dieses Vorhaben erforderte lange Vorbereitungen und weitreichende Planung: Der große Angriff auf die Trollpforte wird daher nicht bei erster Gelegenheit im Frühjahr stattfinden ...

Meisterinformationen:

Die Orakelpriester von Praios und Hesinde, des Kaisers Orden vom Schwarzen Auge, das Collegium Canonicum der Gildenmagier und unabhängige tulamidische Sterndeuter haben einhellig den 23. Ingerimm 28 Hal, einen Markttag, ein Tag nach Vollmond, zum besten Zeitpunkt für eine Entscheidungsschlacht bestimmt.

Diese Information ist selbstverständlich ein Staatsgeheimnis, in das nur zwei Dutzend Feldherren und Gelehrte eingeweiht sind – und die Gezeichneten. Zugeordnete Planeten: Horas, Ucuri, Ucuri. Novadisch: 8. Tag (Khabla), 20. Gottesnamen 262 Rastullah; der Planet ist Levthan. (Khabla ist der sagenhafte erste Geliebte der Göttin Rahja, der ihr Levthan gebar. Levthan ist der gefallene Halbgott, der als gehörnter Widder den Hexen nachstellt. Alle Zeichen Rastullahs verweisen auf Rahjas Macht.)

Vor genau sechs Jahren und einem Tag (22. Ing. 22 Hal) kehrte Borbarads Geist aus dem Limbus zurück. Vor genau fünfeinhalb Jahren (22. Bor. 23 Hal) erhielt Borbarad seinen Leib. Vor genau Jahr und Tag (22. Ing. 27 Hal) unterlag Rohal seinem Bruder. Auch wenn Ihre Spieler die Kababyloth (tulamidische Zahlenspielerereien) nicht mögen, werden sie weitere Zusammenhänge entdecken und ihnen Bedeutung zumessen.

Rückkehr nach Drakonia

Anfang Phex erhalten die Helden Nachricht vom Konzil, daß die Tore Drakonias für sie wieder offen stehen. Auch diesmal erfüllt der Anblick des äonenalten Ortes die Herzen der Gezeichneten mit Ehrfurcht und Staunen.

Etwa einen Tag, nachdem die Helden angekommen sind, trifft auch Raidri Conchobair auf Drakonia ein. Zusammen mit dem *Kind*, das noch immer unschuldig und unnahbar wirkt, sind nun alle sechs bisherigen Gezeichneten an einem Ort vereint. Mit Großmeister Pyriander Di'Ariarchos, der die Gezeichneten nach bestem Wissen und Gewissen unterstützen wird, können sie nun versuchen, das Rätsel des Sechsten Zeichens zu lösen.

Entdeckung: Das Geflügelte Geschöß II

Meisterinformationen:

Spätestens jetzt sollte einer der Anwesenden auf den Umstand aufmerksam machen, daß die Präsenz des Sechsten Zeichens – *Das Geflügelte Geschöß* – nicht unbedingt in Drakonia gelegen sein muß, sondern eventuell auch in seiner *Umgebung*.

Spüren Sie nun alle Entdeckungen aus, die Ihre Helden beim ersten Besuch auf Drakonia übersehen haben (RV, S. 67f.). Pyriander Di'Ariarchos wird anschließend einen Elementaristen des Erzes damit beauftragen, alle den *Amul Dschadra* betreffenden Aufzeichnungen Drakonias zusammenzutragen.

Das Ergebnis ist wegweisend:

Spezielle Informationen:

1. **In den Labyrinthen unter Drakonia** konnten vor vier Monaten (auf Weisung des Kindes!) uralte Glyphen entdeckt und übersetzt werden, die darauf hindeuten, daß der *Amul Dschadra* gegen Ende der Gigantenkriege von Ingerimm aus dem Leib seines Bruders Raschtul geschmiedet wurde.

2. **Pyriander Di'Ariarchos berichtet**, daß das Kind in der Zwischenzeit zweimal einen Ausflug zum *Amul Dschadra* unternommen hat. Befragen die Helden das Kind selbst, werden die Antwort rätselhaft ausfallen:

"Wenn ihr mich anscht, seht ihr ein Kind. Aber bin ich das?"

"Sprechen die Berge mit euch nicht?"

"Ich weiß nicht, warum ich zu ihm gehe. Ich weiß nur, daß er jagen will."

3. **Pyriander erklärt weiter**, daß er den *Amul Dschadra* entweder für einen schlafenden Giganten oder gar für eine Waffe aus den Gigantenkriegen hält. Pyriander hält auch eine Kombination beider Theorien für möglich, wobei er auf die Mythologien der Gelben, Roten und Schwarzen Sichel, aber auch auf das Eherne Schwert sowie das Schwert des Südens verweist.

4. **Geschichtsexkurs:** Wenn sich zeigt, daß die Helden etwaige Wissenslücken in Sachen aventurischer Mythologie besitzen, wird Pyriander sie gerne noch einmal mit der überlieferten Rolle Raschtuls in den Gigantenkriegen vertraut machen (*Götter*, S.10). Dementsprechend war Raschtul der größte aller Giganten und der Sumusohn Ingerimm sein Bruder. Raschtul wurde gegen Ende des Krieges von Ronda ge-



fällt und von Boron mit göttlichem Schlaf belegt. Die ersten 100.000 Trolle nehmen ebenso wie der Riese Adawadt für sich in Anspruch, von Raschtul selbst geschaffen worden und dementsprechend seine Kinder zu sein.

Entdeckung: Trolle

Meisterinformationen:

All die oben angesprochenen Entdeckungen sind relativ theoretisch und für die Gezeichneten nur bedingt von praktischem Nutzen. Doch wird im Archiv des Konzils ein Trollschamane erwähnt, der dem *Amul Dschadra* zur Zeit der Magierkriege (also vor etwa 500 Jahren) einen Besuch abgestattet hat: Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch (RV, S. 68).

Ihnen als Meister steht es nun frei, die Helden, die wahrscheinlich erstmals ernsthaft gezwungen sind, sich mit dem Volk der Trolle auseinanderzusetzen, über einige jener Geheimnisse und Details in Kenntnis zu setzen, die Sie zusammengefaßt im Kapitel **Graulgatschthor** im Abschnitt **Trollgeheimnisse** (Seite 20) finden können und über den Sie sich schon jetzt einen Überblick verschaffen sollten.

Es versteht sich von selbst, daß viele der dortigen Informationen (zum Beispiel die Andeutungen über die zehn legendären Trollstämme oder die Natur der Trollmagie) für den interessierten Gelehrten einzigartig sind, aber eher spekulativen Charakter haben. Interessant mag scheinen, daß dieses Wissen angeblich vor 260 Jahren durch ein Gespräch mit dem Riesen Adawadt erworben wurde. Auf jeden Fall sollten folgende Punkte Erwähnung finden:

1. Geschichte: Hier ist noch einmal ein Hinweis auf die *Trollkriege* zwischen 873 und 856 v.BF angebracht (Land, S.9; sowie das Kapitel **Trollgeheimnisse**). Einer der Anwesenden Konzilsmagier sollte nebenbei die Bemerkung fallen lassen, daß dieses Ereignis für das Volk der Trolle – bei einer angenommenen Lebensspanne der Trolle von 400 bis 500 Jahren – tatsächlich erst wenige Generationen zurückliegt.

2. Ebenfalls während der Nachforschungen in Drakonia sollte – quasi zur Einstimmung auf die folgenden Geschehnisse – erstmals der Begriff *Graulgatschthor* fallen, die in den Schriften als 'die legendäre Festung des Trollkönigs in den 'Trollzacken' Erwähnung findet.

3. Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch: Einer der Helden sollte (spätestens) in der Gildenbibliothek des Konzils auf das (kürzlich erworbene) bedeutende völkerkundliche Werk *Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich* (Angbar, ca. 480 v.H.) stoßen, in dem ein Trollschamane mit dem gleichen Namen erwähnt wird (**Götter, S. 16f.**) wie in den schon gefundenen Aufzeichnungen aus dem Archiv, die mit dem *Amul Dschadra* in Verbindung stehen.

4. Die überlieferten Abschiedsworte des Trolls ("Wenn mein Name sich zweimal verwechselt hat, wird das Mudra genügend Kraft gewonnen haben"), deutet darauf hin, daß das Geheimnis des Sechsten Zeichens offenbar in irgendeiner Verbindung mit den Trollen steht. Sie sollten es daher einzurichten verstehen, daß Ihre Helden (wenn diese das erste Mal von dem Ritus der wechselseitigen Besessenheit unter den Trollschamanen gehört haben) darauf kommen, daß eventuell inzwischen ein Nachfahre dieses Schamanen lebt, der den gleichen Namen trägt. Was noch wichtiger ist: Dieser Troll wird wahrscheinlich um exakt jene Geheimnisse wissen, die den Helden bislang noch verborgen sind. Nur, wie findet man diesen Trollschamanen?

Abschied

Meisterinformationen:

Der Abschied (Ende Phex/Anfang Peraine 28 Hal) sollte vorzugsweise von dem *Kind* eingeläutet werden. Niemand unter den Gezeichneten wird über derartig intuitiv sicheres Zeitempfinden verfügen, wie das *Kind* Satinavs.

Zu folgenden Vorgehensweisen sollte sich die Gruppe bis dahin entschieden haben:

1. Den Helden wird die Aufgabe zukommen, den mysteriösen Trollschamanen Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch aufzuspüren, um von diesem mehr über den *Amul Dschadra* zu erfahren. Raidri schlägt daher vor, daß die Gruppe unbedingt den einzigen Trollbaron des Reiches, Baron Strutz, aufsuchen soll, der irgendwo östlich der Trollzacken residiert. Die Gruppe möge daher unbedingt noch einmal in Perricum oder Rommily die Adelsregister einsehen, um diesen Troll aufzuspüren und um Mithilfe bei der Suche nach Krallerwatsch bitten zu können.

2. Raidri selbst wird zusammen mit einigen Konzilsmagiern eine andere Route einschlagen, um das *Kind* sicher an einen geheimen Ort in Reichweite der Grenze zu den Schwarzen Landen zu bringen. Raidri wird etwa zwei Tage vor den Helden mit einigen Elementaristen aufbrechen, während die Helden von Pyriander Di'Ariarchos noch zurückgehalten werden: Das Konzil will ihnen noch einige Hilfsmittel mit auf den Weg geben.

Spezielle Informationen:

Irgendwann ist der endgültige Abschied von Drakonia gekommen. Ernst und feierlich werden die Helden verabschiedet. Abstieg und Reise führt sie letztlich zu den Ausläufern des Darpat, unweit Perricums. Die gefährvolle Suche nach dem Geheimnis des Sechsten Zeichens hat begonnen ...

Wunschringe (Meisterinformationen)

Die Konzilsmagier übergeben jedem Helden (sowie eines für einen allfälligen Sechsten Gezeichneten) ein wunderschön gearbeitetes Artefakt, z.B. eine tulamidisch anmutende Lampe aus weißem Zinn, eine kunstvolle Flasche aus Aventurin, einen Talisman mit weißen Adlerfedern, eine gläserne Wasserpfeife, ein Topasamulett, eine elfenbeinerne Flöte oder einen zierlichen Ring aus Zwergensilber. An alle Artefakte ist jeweils ein Dschinn der Luft gebunden, der fünfmal dem Wunsch seiner Beschwörer gemäß denjenigen zu einem Ort seiner Wahl bringt, der ihn durch einfaches Reiben bzw. Blasen herbeiruft. Jedes dieser Artefakte ist also ein eigenes Basarmärchen wert und für jeden Magiekundigen ein echtes Meisterwerk angewandter Elementarmagie. Beachten Sie, daß die Wünsche bereits von den Elementaristen genutzt wurden und die Anwendung daher äußerst beschränkt ist. So läßt sich keiner der Dschinne zu einem Kampfeinsatz 'zweckentfremden', andererseits müssen zwischen den einzelnen Dschinneinsätzen (ein Einsatz schließt einen beliebigen Hin- und Rücktransport mit ein) etwa 12 Stunden liegen. Die Dschinne, Windsbräute und Luftküsse sind besonders sprunghaft und empfindlich, wenn gegen ihre Tugenden wie Beweglichkeit, Freiheit und Ungebundenheit gehandelt wird.



Graulgatschthor

Zweck der nachfolgenden Szenen:

Die folgende, etwa zwei bis drei aventurische Wochen in Anspruch nehmende Queste führt die Spieler in das Gebiet der Trollzacken. Die Reise der Helden in diesen ostaventurischen Gebirgszug dient

nicht nur zu dem Zweck, endlich das Geheimnis des Sechsten Zeichens zu enträtseln, den Helden obliegt auch die äußerst heikle Aufgabe, die Trolle als Verbündete der Kaiserlichen im Kampf gegen Borbarad zu gewinnen.

Der Hintergrund (Meisterinformationen)

Es herrscht die berühmte Ruhe vor dem Sturm. Während die Helden den Raschtulswall wieder verlassen, ziehen Freund und Feind ihre Kräfte im Gebiet der Trollpforte zusammen. Allen Eingeweihten ist bewußt, daß die kommende Entscheidungsschlacht gewaltiger sein wird als alles zuvor Erlebte. Denn diesmal geht es nicht allein um das Schicksal des Mittelreichs, sondern Aventuriens, wenn nicht der ganzen Dritten Sphäre.

Erste Hinweise

Das Sechste Zeichen – *Wenn das geflügelte Geschöß dem Grauen der Götter gilt* – konnte zwar als in irgendeiner Verbindung mit dem mysteriösen Berg *Amul Dschadra* stehend gedeutet werden, der nicht weit des Konzils der Elementaren Gewalten im Raschtulswall liegt, doch verweigert dieser bis jetzt hartnäckig jeden Versuch, sein Geheimnis zu entschlüsseln.

Immerhin war es den Helden vergönnt, im Archiv des Konzils einen Eintrag aus der Zeit der Magierkriege zu entdecken, in dem ein mysteriöser Trollschamane namens *Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch* erwähnt wurde. Dieser Troll verfügte dem Bericht nach über ein ominöses, leider nicht näher beschriebenes *Mudra* (tulamid.: Siegel, Geheimzeichen), das unzweifelhaft mit dem Berg *Amul Dschadra* in Verbindung stand (RV, S.68). Auch die jüngsten Nachforschungen im Konzil führten zu dem Ergebnis, daß einzig eine Reise in die Trollzacken, das traditionelle Siedlungsgebiet der Trolle, Hoffnung auf Erfolg verspricht. Eine zunehmend verzweifelte Queste, die die Gezeichneten – als wahrscheinlich erste Menschen überhaupt – bis vor die Tore jener aus den Sagen der Trollkriege bekannten, gewaltigen Trollfestung führen wird: *Graulgatschthor*.

Verrat und Intrige

Schon kurz nachdem Borbarads Geist 22 Hal durch Liscom von Fasar ins Diesseits zurückgerufen wurde, streifte der Bethanier körperlos durch die Lande, um Erfolgsleute für seine gewaltigen Pläne zu finden. Immer besser erinnerte sich Borbarad auch an seine frühen Inkarnationen auf Aventurien, die er durchlaufen hatte. Daher suchte der Dämonenmeister auch in den Trollzacken nach willensschwachen Geschöpfen, die sich korrumpieren und für seine Zwecke einsetzen lassen würden.

Eines von Borbarads langfristigen Zielen ist es, auch die uralte Rasse der Trolle in seine Pläne einzubinden und sich ihre Geheimnisse und

ihre körperliche Überlegenheit während seines geplanten Feldzuges zu Nutzen zu machen. Kein leichtes Vorhaben, doch letztlich hatte Borbarad auch hier Erfolg.

Er erschien dem, für die Maßstäbe dieser Rasse relativ jungen und sich überdies zurückgesetzt fühlenden Schamanen Knopphold, Ziehsohn des Drollgomp Sohn des Knopphold (Trollfürst und größter Schamane vom Stamme der Tonkerompf; zum Stammeskonzept siehe das Kapitel *Trollgeheimnisse*) als machtvoller Geist der Ahnen, versprach ihm eine große Zukunft und machte ihm weis, daß ihm sein Ziehvater, Trollfürst Drollgomp, das wirklich machtvolle Wissen, das Borbarad ihm beibringen könne, aus purem Eigennutz vorenthalte. Borbarad wies Knopphold daraufhin den Weg zu einem Berg, der unter den Trollen eigentlich als verbotenes Banngebiet gilt: der *Schattenklotz*.

Auf diesem Berg, gelegen inmitten der Trollzacken, befand sich vor Urzeiten eine von Borbarads Schwarzen Festungen, ähnlich jener in der Gorischen Wüste, jedoch auf einem äonenalten Fundament. Der wesentliche Unterschied besteht darin, daß hier schon viele tausend Jahre vergangen sind.

Der Schattenklotz gilt unter den Trollen auch heute noch als Banngebiet, denn dort oben sind noch immer Reste von Borbarads finsternen Präsenz spürbar. Zudem hat auf dem *Schattenklotz* viel verbotenes Wissen aus dem Vierten Zeitalter überdauert, gebannt in mit mysteriösen Piktogrammen und Petroglyphen übersäten Steinen und Felsen. Zum Teil schreckliche Entdeckungen, mit deren Hilfe Borbarad – in einer seiner damaligen Inkarnationen – schon einmal versucht hat, vollständige Macht über die Trolle zu gewinnen.

Der verderbte Knopphold hat sich in den vergangenen Jahren vieles von diesem uralten und verbotenen Wissen zu eigen gemacht, ohne daß sein trollischer Ziehvater Drollgomp darauf aufmerksam wurde. Denn Borbarad, Knoppholds wahrer Mentor, plant, wenn einst der Trollschamane Knopphold Amt und Erbe seines trollischen Adoptivvaters antritt, die Trolle mit seiner Hilfe für die dunkle Seite zu gewinnen.

Die jüngsten Ereignisse

Inzwischen haben sich die Ereignisse überschlagen. Bereits vor mehreren Monaten ist von Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch, Trollfürst vom Stamme der Tolpatatsch, der Ruf an die anderen neun großen Trollstämme ergangen, sich auf der legendären Trollfestung Graulgatschthor zu einem gemeinsamen, alle Stämme einschließenden Thing zu treffen. Denn Krallerwatsch, der als weisester aller Trollschamanen



gilt – und der nebenbei jener Trollschamane ist, den die Gezeichneten suchen –, ahnt, daß Borbarads Erscheinen eine Entscheidung auch von den Trollen abverlangt. Ein in dieser Dimension selbst für trollische Maßstäbe aufsehenerregendes Ereignis, zu dem es das letzte Mal während der Trollkriege zu Zeiten Kaiser Belen-Horas vor fast 1.900 Jahren gekommen ist.

Da die zum Teil untereinander zerstrittenen Sippen einiger der zehn Trollstämme noch einen Fürsten als ihren Thing-Vertreter wählen mußten, blieb dem oben erwähnten Trollfürsten Drollgomp, der Krallerwatschs Anliegen mit Nachdruck unterstützte, Zeit, den zumindest in Menschenkreisen recht berühmten Trollbaron Strutzz aufzusuchen. Dieser ist der einzige Troll in der Reichsgeschichte, der je mit einem Freiherrentitel bedacht wurde, und der über die große Baronie Trollnase gebietet. Da Strutzz innerhalb seiner Rasse als der wohl beste Menschenkenner gilt, bat Drollgomp den erfahrenen Trollrecken als Berater nach Graulgatschthor. Nachdem Drollgomp Strutzzens Zusage erhalten hatte, ihm schon bald nach Graulgatschthor nachzufolgen, machte sich der Trollschamane wieder auf den Weg in die Trollzacken. Ein Ereignis, das erst kurz vor Beginn der nachfolgenden Queste stattgefunden hat.

Borbarads Plan

Borbarad ist natürlich nicht verborgen geblieben, welch bedeutsames Ereignis in Kürze in den Trollzacken stattfinden wird. Da er durch diese unerwartete Wendung der Geschehnisse seine Pläne in Gefahr wähnt, vor allem aber, da er befürchtet, daß die Trolle im Zweifelsfall eine bedeutende Rolle in der kommenden finalen Schlacht spielen könnten, aktiviert er vor der Zeit seinen trollischen Vasallen Knopphold. Dieser soll nun alles unternehmen, damit die versammelten Stammesfürsten auf Graulgatschthor am Ende ihrer Zusammenkunft gegen ein Eingreifen auf Seiten der Kaiserlichen entscheiden. Hierzu gibt er Knopphold den Befehl, seinen Ziehvater Drollgomp umzubringen – was der verräterische Troll auch kurz nach Drollgomps Rückkehr von Trollbaron Strutzz getan hat. Knoppholds Plan ist es nun, sich in den kommenden Tagen selbst zum Trollfürsten seines Stammes ernennen zu lassen, um mit diesem Amt Borbarads Einfluß auch auf die anderen Fürsten ausdehnen zu können. Daß sich zu diesem Zeitpunkt auch die Gezeichneten auf den Weg zu den Trollzacken begeben haben und dadurch seine Pläne empfindlich stören werden, ahnt allenfalls der Bethanier, gewiß aber nicht sein Gefolgsmann Knopphold.

Perricum

Novadis an der Grenze!

Allgemeine Informationen:

Am Darpatknie schwirren Gerüchte um einen bevorstehenden Angriff der Novadis. Nach den Ereignissen in Mherwed und in Rashdul (siehe die Berichte in den **Aventurischen Boten #72 bis #74**) weiß man ja schließlich auch nicht, was die Reiter des Kalifen so umtreibt. Wiederholt begegnen euch Botenreiter und Reiter der Barone und des Grafen.

Spezielle Informationen:

Geschichte: An diesem Ort schlug während der Trollkriege der Heilige Leomar jene Schlacht gegen die tulamidischen Ureinwohner, die schließlich zur Eroberung Nebachots, heute Perricum führte. Das Wunder der Posaunen von Perricum, der Donnersturm, die sechsarmige Rondra von Nebachot – wie viele Sagen sind mit diesem Gebiet verbunden.

Falls die Helden sich nicht ohnehin sofort durchfragen, geraten sie unweigerlich an jene Stelle, wo die Novadis außer Pfeilschußweite lagern: Unzweifelhaft handelt es sich um ein Kriegsheer mit Shadifhengsten und Kamelen.

Meisterinformationen:

Kalif Malkillah III. hat unlängst bei einem Angriff auf das von Dämonenbeschwörern kontrollierte Rashdul seine besten Truppen verloren und – ohne Magie – kaum Verteidigungsmöglichkeiten gegen niederhöllische Wesen. Dennoch hat er den Mautaban mit dem Richtschwert *Esravum* ausgeschickt, seinen Vollstrecker, einen schweisgsamen kahlköpfigen Moha: "Wen der Mautaban jagt, der ist tot – er weiß es nur noch nicht." (**Löwe&Rabe**, S. 23.) Er und die 2 + Reiter sollen im Land der Ungläubigen gegen jenen 'Frevler aller Gesetze' kämpfen, von dem ihm seine Mawdliyat und Sternbeuter künden.

Die Novadis sind am Fuße des Raschtulswalls entlanggezogen und erst zwischen Perricum und Baburin in 'zivilisierte' Lande zurückgekehrt. Und nun warten sie auf die Erlaubnis, den Darpat zu überqueren, der die eigentliche – geographische – Grenze des Mittelreichs bildet.

Dies ist eine klassische Szene nach dem Motto "Bringt mich zu Eurem Anführer". Dem Mautaban ist klar, daß er angesichts der angespannten Beziehung zwischen Kalifat und Kaiserreich nicht einfach die Grenze überschreiten kann. Daher möchte er mit einer Person seines Vertrauens sprechen: mit "El Omar von Almada" (Reichsmarschall Leomar), den Verbündeten aus dem Khomkrieg gegen Al'Anfa (mit etwas Glück unseren Helden) oder dem Zweitem Gezeichneten, den der Mawdli Mhrech ben Tuleyman auf dem Magierkonvent traf (**RV**, S.71). Wie auch immer: Es ist an den Helden, die unverhoffte Verstärkung nach Perricum zu geleiten und dort bei den Rondrianern und dem Vertreter des Grafen (aus Al'Anfaner Familie ...) freies Geleit auszuhandeln.

Wichtige Information ist die Prophezeiung, der die Novadis folgen: "Rastullah wird seine größten Söhne entsenden, gegen den Frevler zu kämpfen." (Jawohl, diesen Satz kann man auch auf Raschtul und Trolle bezogen verstehen.)

Perricum

Meisterinformationen:

Der Geeignetste, den Gezeichneten bei ihrer Suche weiterzuhelfen, ist der kuriose darpatische Trollbaron Strutzz. Dieser soll, den Informationen der Helden entsprechend, über eine große Baronie weit im Osten von Perricum gebieten. Die Helden werden daher wohl von selbst auf die Idee kommen, im relativ nahen Perricum mit einem Vertreter des Kaiserreichs zu sprechen. Eine Beschreibung und eine Karte der Stadt finden Sie in der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen**.



Allgemeine Informationen:

Trotz der hektischen Betriebsamkeit, die die Einwohner und Soldaten der lärmenden Hafenstadt erfaßt hat, ist die Stimmung unter der Bevölkerung angespannt bis gedrückt: erschöpfte Flüchtlinge auf der Suche nach einer Unterkunft, kaiserliche Werber bei der Rekrutierung von 'Freiwilligen', Seesoldaten und Matrosen, die jede Gelegenheit nutzen, von den unglaublichen Schrecken zu berichten, die neuerdings das Perlenmeer unsicher machen, und nicht zuletzt die verschreckten Händler, die Tag und Nacht ein wachsames Auge auf Meer und Himmel werfen – immer darauf gefaßt, einem Angriff des Dämonenmeisters ausgesetzt zu werden. Der Widerstand jenseits der Trollzacken scheint (in Gerüchten nach) nun endgültig zum Erliegen gekommen zu sein.

Meisterinformationen:

Der naheliegendste Ansprechpartner der Helden bei ihrem Versuch, den genauen Aufenthaltsort des trollischen Barons ausfindig zu machen, ist Reichsvogt Wallgrin von Perricum, der derzeit ranghöchste Vertreter des Kaiserreichs in der strategisch bedeutsamen Kriegshafenstadt. Das Schwert der Schwerter ist bereits im Feld, Graf Timshal Paligan, Neffe Kaiserin Alaras, ist vor Vallusa gefallen, die gräfliche Familie befindet sich in Gareth. Eventuell haben die Helden den Reichsvogt schon bei ihrem letzten Aufenthalt in der Stadt kennengelernt (7Str, S. 37); den dortigen Angaben oder dem Heft **Land der stolzen Schlösser** entnehmen Sie bitte auch alle wissenswerten Informationen über die Stadt. Wenn die Helden nicht von selbst auf die Idee kommen, sich zum Reichsvogt zu begeben, oder falls sie mit einer Horde bewaffneter Heiden die Stadt betreten, streuen Sie folgende Begegnung ein:

Optionales Ereignis: Bannstrahler

Allgemeine Informationen:

Befehlsgewohnte Stimmen ertönen, die von energischen Stiefelritten abgelöst werden. Unversehens steht ein Trupp entschlossener Bannstrahler vor euch, der euch (vor allem den Ersten und Dritten Gezeichneten) mit großem Mißtrauen mustert. Plötzlich erhebt der Anführer des praiosgefälligen Laienordens seine Stimme: "Herrschaften, gehen wir recht in der Annahme, daß Ihr die Kampfgefährten des Schwertkönigs Raidri Conchobair seid? Reichsvogt Wallgrin von Perricum erwartet Euch umgehend in seiner Residenz!"

Meisterinformationen:

Die Tatsache, daß sich der Vogt bereits eines praiosgläubigen Laienordens bedient, sollte den Helden einiges über die Verteidigungssituation sagen. Die Nerven der fanatischen Ordensmitglieder sind bis zum Zerreißen gespannt. Versuchen Sie, Ihren Spielern diese auch für sie gefährliche Anspannung zu vermitteln – allerdings ohne daß es zu einem Kampf kommt.

Die Audienz

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr die Residenz des Reichsvogts erreicht habt, werdet ihr umgehend in das Audienzzimmer geführt. Sobald ihr das luxuriös ausgestattete Zimmer betreten habt, öffnet sich eine weitere Tür an der Stirnseite des Raums und drei Männer betreten den Raum.

Spezielle Informationen:

Bei den Männern handelt es sich um *Reichsvogt Wallgrin von Perricum*,

der sehr schweigsam wirkt, *Inquisitionsrat Amando Laconda da Vanya*, einen quasi 'alten Bekannten' der Helden, der als außerordentlicher Herold der Praioskirche und des Reiches fungiert, sowie den ernst dreinblickenden Magier *Pagold* von der Akademie von Schwert und Stab, ehemals Bcilunk, inzwischen wegen der Praiokratie nach Gareth umgesiedelt.

Der Magier beginnt – wenn er von den mißtrauischen Gezeichneten nicht daran gehindert wird – unverzüglich damit, den Raum abzuschreiten und Wände, Fenster und Türen des Raums sowie alle Anwesenden mit Gemmen aus Bernstein zu versehen, in die arkane Zeichen eingeritzt sind.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um praiosgefällig applizierte Anwendungen von **HELLSICHT TRÜBEN** und **WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE**. Anschließend entspannen sich die drei Männer etwas und wenden sich wieder den Gezeichneten zu.

Angesichts der Novadis vor der Stadt muß natürlich zunächst das freie Geleit erörtert werden. Vogt und Magier sollten sich mißtrauisch geben, der Inquisitionsrat vermittelnd. Letztlich wird sich natürlich die Vernunft durchsetzen. Danach kann da Vanya mit seinem eigentlichen Vortrag beginnen.

Im Namen von Reich und Kirchen

Allgemeine Informationen:

"Nun", beginnt Amando Laconda da Vanya, "ich denke, daß wir ungestört miteinander reden können. Ungewöhnliche Zeiten erfordern bekanntlich ungewöhnliche Maßnahmen. Ihr seid ja inzwischen zu einiger Berühmtheit gelangt. Und das trotz, oder besser gesagt, gerade weil Ihr diese – drücken wir es doch einmal so aus – durchaus nicht uninteressanten körperlichen Abnormalitäten mehr oder minder offenherzig zur Schau tragt. Wie dem auch sei, dies ist nicht die Zeit und der Ort, über solche Dinge zu diskutieren. Ich folge direkten Anweisungen aus der Stadt des Lichts und den Hinweisen eines alten Freundes, der auch Euch nicht unbekannt sein sollte. Über die eigentlichen Gründe Eures Aufenthaltes in Perricum kann ich natürlich nur Vermutungen anstellen, doch es heißt, daß Ihr in Richtung Trollzacken aufzubrechen gedenkt. Kirchen und Krone haben mich daher mit dem Befehl gesandt, Euch ihre Grüße auszurichten und Euch mit einer äußerst wichtigen Geheimmission zu betrauen ..."

Spezielle Informationen:

Die Worte des offensichtlich sehr beunruhigten Inquisitionsrats werden nun immer eindringlicher. Er berichtet den Helden über neueste, alarmierende Informationen aus der Kanzlei für das Kriegswesen. Westlich der gefallenen Städte Warunk und Ysilia werden außergewöhnlich starke Truppenzusammenballungen gemeldet: ein weitaus größerer Truppenaufmarsch, als man es nach der für beide Seiten verlustreichen Schlacht auf den Vallusanischen Weiden erwartet hätte, dazu der Endlose Heerwurm (ein riesiges Untotenheer) und verschiedene schreckliche Monstrositäten.

Darüber hinaus scheinen, den Berichten der kaiserlichen Agenten zu Folge, von Maraskan kommend, 'frevlerische Dämonenpaktierer' und 'dreckiges Beschwörerpack' nach Mendena übersetzt zu haben. Und niemand wisse, welcher 'niederhöllischer Finten' sich der Bethanier in der bald anstehenden Entscheidungsschlacht noch bedienen werde. In der Grafschaft Wehrheim haben Dämonen eine Hungersnot ausgelöst.



Es ist fraglich, wie lange das Heer der Verbündeten, wenn es einmal versammelt ist, überhaupt ernährt werden kann.

Reichsbehüter Brin und Marschall Lcomar wünschen angesichts dieser unerwarteten Entwicklung, daß die Gezeichneten ihren Aufenthalt in den Trollzacken dazu nutzen, um die Trolle davon zu überzeugen, auf Seiten der Kaiserlichen in die Schlacht gegen Borbarads finstere Heerscharen zu ziehen. Sollten die Trolle ihre Hilfe verweigern, oder – was die Zwölfe in ihrer Gnade verhüten mögen – sich gar auf die Seite des Dämonenmeisters schlagen, dann wäre die Lage der Kaiserlichen aussichtslos.

Informationen & Vorbereitungen

Spezielle Informationen:

Wohl zur Überraschung der Helden schlägt der Vogt etwas naserrümpfend vor, daß die Helden als erstes umgehend einen 'außergewöhnlichen Adligen' im Osten der Trollzacken aufsuchen sollten. (Perricum gehört zu Garethien, die Baronie zu Darpatien.) Ein Freiherr des Neuen Reiches, von dem sich vor allem Reichsbehüter Brin eine Rolle als Vermittler in den anstehenden Verhandlungen mit den Trollsippen erhofft. Dieser Baron sei, so gibt Wallgrin etwas düpiert kund, selbst ein Troll – und höre auf den Namen Strutzz.

Meisterinformationen:

Folgende Informationen kann der Reichsvogt (eventuell nach einem Aufenthalt im grälischen Archiv) über Strutzz geben:

—Trollbaron Strutzz soll mehrere hundert Jahre alt sein und genießt unter seinesgleichen offenbar hohes Ansehen. Strutzz ist zudem mit dem listigen Golambes von Gareth-Streitzig befreundet,

einem Halbelf, der zeitweilig über die Grafschaft Trollzacken gebot und nun Marschall Darpatiens ist. Die Ernennung war einst ein nicht ungeschickter Zug, da die barbarischen und äußerst renitenten Stämme der Trollzacken wenigstens Trolle gegenüber Respekt zeigten.

—Mit Strutzzens Hilfe gelang es dem Kaiserreich schon einmal, während der Ogerschlacht 10 Hal, einige Trolle für den Kampf gegen die Oger zu begeistern. Einen ähnlichen Erfolg erhofft sich der Reichsbehüter auch in diesem Fall.

—Trollbaron Strutzz gebietet über die große Baronie Trollnase, die schätzungsweise über 40 Meilen Durchmesser hat. Die Baronie selbst liegt auf jenem Vorsprung der Trollzacken, der – mit den davor liegenden Efferdstränen – in den Golf von Perricum reicht.

—Reichsvogt Wallgrin von Perricum stellt den Helden nun eine grob gezeichnete Karte zur Verfügung, mit deren Hilfe die Gezeichneten den genauen Aufenthaltsort des Trollbarons finden können. Es handelt sich nach Wallgrins Angaben um eine 'Residenzhöhle' in einem kleinen Seitental der östlichen Ausläufer der Trollzacken. (Suchen Sie sich eines der Täler der Trollzacken östlich des Arvepasses – also am Ostrand der Karte Garethien, Darpatien und nördliches Arantien – aus.)

—Sollten die Helden in Privatbibliotheken, Tempeln oder der grälischen Bibliothek selbst Nachforschungen über die Trolle anstellen wollen, orientieren Sie sich bitte an den Informationen im Kapitel **Trollgeheimnisse** (ohne jedoch zuviel zu verraten).

Kurze Zeit später überreicht der Vogt den Helden den bereits vorbereiteten Geleitbrief für eine Sonderpassage auf der wohlbekanntesten Galeere *Seeadler von Beilunk*, damit sie die Trollzacken so schnell wie möglich erreichen können.

Der Auslauftermin für die Galeere steht ebenfalls bereits fest: eine halbe Stunde nach Morgengrauen.

Die Reise zur Baronie Trollnase

Meisterinformationen:

Die Überfahrt mit der *Seeadler von Beilunk* bis auf Höhe der Efferdstränen dauert etwa einen Tag. Anschließend werden die Helden mit einem Beiboot an Land übersetzt und sind nun gezwungen, sich allein etwa zwei Tage durch die unwirtliche Landschaft zur Residenzhöhle des Trollbarons durchzuschlagen.

Die *Seeadler* macht sich anschließend wieder auf den Rückweg – eine Rückpassage der Helden ist diesmal nicht vorgesehen.

Reisebegegnungen

Meisterinformationen:

Die Reise der Gezeichneten ist natürlich nicht ganz ungefährlich. Zumindestens die drei folgenden Begegnungen sollten Sie als Meister, zur Einstimmung auf die archaische Stimmung dieser Queste, einplanen. Die ersten zwei Vorschläge sind als optional anzusehen, der dritte hingegen ist für den weiteren Handlungsverlauf von größter Wichtigkeit:

Auf dem Perlenmeer

Allgemeine Informationen:

Plötzlich ertönt ein schriller Schrei aus dem Ausguck: "Ein Schatten unter Wasser! Alarm!" Obwohl sofort Befehle gellen und ein halbes

Banner Schützen umgehend damit beginnt, Rotzen und Aale kampfbereit zu machen, ist es bereits zu spät. Ein dumpfer Stoß erschüttert die *Seeadler von Beilunk*, und aus dem Bauch der Galeere wird Wassereintrich gemeldet. Plötzlich schießt der Kopf einer gewaltigen gehörnten Seeschlange steuerbords neben der Reling aus dem Wasser und verbeißt sich mit infernalischem Gebrüll in den Planken. An Bord bricht Chaos aus.

Meisterinformationen:

Dies ist eindeutig eine Situation, die den geballten Einsatz der Gezeichneten verlangt. Mindestens zehn KR müssen diese (evtl. zusammen mit einigen Seesoldaten) überstehen, bis das Secungeheuer mit einem wahren Geschößhagel aus Rotzen, Aalen und leichten Armbrüsten, vor allem aber mit Menghiller Feuer eingedeckt werden kann, die das Ungetüm davon überzeugen, umgehend wieder abzutauchen.

Seeschlange

MU 30 AT 8/15* PA 0 LE 400 RS 3 TP 3W20 (Biß)/1W20 +5 (Brodem*) GS 10 AU 1000 MR 15 GW 20

* Die Seeschlange kann den Verteidigern alle drei KR mit kochendheißen, leicht säurehaltigen Brodem (Sprühreichweite 30 Schritt) zusetzen, mit dem sie bis zu 1W6 Personen gleichzeitig von den Beinen fegen kann. Gegen einen solchen Angriff hilft nur eine Probe *Ausweichen/2*.



Siehe auch Optionale Kampfregeln: *Meeresungetüm gegen Schiff* (DGSL, S.70f.)

Auf dem Landweg

Spezielle Informationen:

Die Gezeichneten durchqueren eine felsige Hügellandschaft, als plötzlich aus einem nahen Wäldchen röhrendes Geschrei ertönt. Umgehend stürmen fünf, jeweils über zwei Schritt hohe und nur mit Fellen bekleidete Trollzacker Barbaren keulenschwingend den Hügel hinunter – direkt auf die Gruppe zu.

Meisterinformationen:

Der weitere Verlauf dieser Begegnung hängt allein vom Verhalten der Gezeichneten ab. Bleiben die Helden, nach ihren prägenden Erfahrungen mit den Ferkinas im Raschtulswall, ungerührt stehen, kommt der 'Angriff' zwei Schritt vor den Gezeichneten zum Erliegen.

Die Barbaren werden nun beginnen, mit den 'Blutlosen' Handel zu treiben. Sogar den Weg zu Trollbaron Strutzz (den sie als Troll überaus verehren) können sie den Helden weisen.

Sollte der Dritte Gezeichnete allerdings seine echsische Stigmata 'offen zu Markte' tragen, fallen die Trollzacker wie ein Orkan über die Helden her. Einzig ein wirklich (!) spektakulärer Zauber wird die Barbaren dann noch in die Flucht schlagen können.

Vier Trollzacker

MU 14	KL 10	IN 12	CH 10	GE 13	FF 11	KK 14
LE 45	AT 13	PA 10	RS 1	MR 0	TP 1W+4 (Keulen)	

Trollzacker-Anführer

MU 15	KL 11	IN 13	CH 12	GE 13	FF 11	KK 15
LE 50	AT 14	PA 12	RS 2	MR 2	TP 2W+2 (Barbarenstreitaxt)	

Innerhalb der Baronie Trollnase

Spezielle Informationen:

Die Helden entdecken zu ihrer Überraschung auf einem alten ausgetretenen Pfad mitten in der Wildnis einen von einem Kaltblüter gezogenen Planwagen, auf dessen Kutschbock ein dunkelhäutiger, etwa 40-jähriger Tulamide mit zusammengekniffenen Augen sitzt.

Meisterinformationen:

Der Unbekannte gibt sich als *Bogar*, Händler aus Baburin, zu erkennen, der unterwegs zu "einem Troll mit Baronstitel" sei. Mit einem Blick auf zahlreiche Kisten unter der Plane seines Wagens (Inhalt: Süßholz, Kandis und Honig), macht er den Helden weis, daß er den Troll dazu überreden will, eine neue Handelsverbindung einzugehen. Er wünscht dafür Dinge, die sich nur in den Trollzacken oder gar bei den Trollen selbst finden lassen (etwa Trollspucke für Kraftelexiere).





In Wahrheit ist Bogar ein gedungener maraskanischer Meuchler, der von den Borbaradianern beauftragt wurde, Strutzz – den 'unbequemen Menschenfreund' – aus dem Wege zu räumen. Bogar versucht, sich möglichst harmlos zu geben und wird sich den Helden 'erfreut' als Wegbegleiter anschließen, um seinen kaltblütigen Plan noch in der ersten Nacht in die Tat umzusetzen (siehe unten).

Zu Gast bei Trollbaron Strutzz

Allgemeine Informationen:

Bei Einbruch der Dämmerung habt ihr das auf der Karte eingezeichnete Seitental fast erreicht. Ihr durchschreitet einen schmalen, etwa 60 Schritt langen Paß, der rechter- und linkerhand von hohen, baumbewachsenen Felswänden eingerahmt wird. Plötzlich ist auf den Felsen, etwa 20 Schritt über euch, ein furchteinflößendes Keuchen und Husten zu hören, dem sich die Geräusche von wuchtigen Schritten anschließen. Umgehend lösen sich durch die Erschütterung einige lose Steine von den Felswänden und fallen auf den Weg vor euch. Kurz darauf tritt eine riesige Gestalt von über vier Schritt Höhe zwischen zwei doppelt so hohen Felsen hervor und beugt sich über den Schluchtenrand: ein Troll. Gehüllt in eine massige Lederrüstung mit einer gewaltigen Axt in den Händen, funkeln euch unter langen strähnigen Haaren tiefliegende, rote Augen an: "Was wolln Reisige in Wölfenpaß? Ihr mich stört bei Abendmahl. Ihr hier zu sehen Trollbaron? Oder sucht Streit? Dann gibt Kopfnuß hier mit den Felsbrock!" Bei diesen Worten hebt der Troll ächzend einen gewaltigen Felsen zu seinen Füßen an, der den Eindruck macht, als ob man mit ihm zwei Ochsenauf einmal erschlagen könnte.

Meisterinformationen:

Bei dem Ungetüm hoch über den Köpfen der Helden handelt es sich natürlich um den gesuchten Strutzz selbst. Doch den Gezeichneten sollte es leicht fallen, den aufgebrachten Troll schon bald wieder gültlich zu stimmen – vor allem wenn sie ihn auf seine Pflichten als Baron des Reiches hinweisen.

Trollbaron Strutzz

Strutzz, der seit Jahrzehnten unter einem unsäglichen Husten leidet, besitzt, wie die meisten seiner Art, ein eher kindlich zu nennendes Gemüt. Doch wäre es falsch, ihn (oder die anderen Trolle, denen die Helden noch begegnen werden) als zurückgeblieben einzustufen – auch wenn dies auf Menschen manchmal den Anschein hat. Trolle denken nur nicht so schnell wie die jüngeren Wesen, doch dafür wurde dieser Rasse auch eine weitaus längere Zeitspanne zum Nachdenken mit in die Wiege gelegt (im Falle von Trollbaron Strutzz, der übrigens sehr viel wert auf seinen Baronstitel legt, deutlich über 400 Jahre!).

Sorgen Sie dafür, Strutzz daß den Helden ans Herz wächst. Das Schicksal hat nicht nur Großes für ihn ausersehen, er ist zeitweise auch der einzige Ansprechpartner der Gruppe, der ihnen als Freund und Übersetzer der Trollsprache noch große Dienste leisten kann.

Trollbaron Strutzz

MU 26 KL 9 IN 12 CH 10 FF 8 GE 10 KK 34
 AG 7 HA 2 RA 3 TA 4 NG 5 GG 3 Trollwut 9
 ST 12 MR 1 LE 91 AU 119 AT 13 PA 9 RS 5 TP 4W+8 (Axt)

Spieren Sie ganz bewusst mit dem Widerspruch von übermächtigen Riesen, die den Charme zu groß geratener Kinder haben, lächerli-

che Namen führen und Ausdrücke wie 'Wimmelkrieger' todernst verwenden. Sprechen Sie mit tiefer, brummender Stimme und mit zermürbender Langsamkeit. Gönnen Sie sich, mittendrin völlig unmotiviert "Hoho!" zu lachen, auch wenn es nichts zu lachen gibt. Betonon Sie immer wieder, daß die Helden sich zwischen Riesen aufhalten. Der Begriff 4 Schritt ist irreführend gewöhnlich. Arbeiten Sie damit, was es bedeutet, ständig nur Bauch, Hinterteil oder Beine seines Gegenübers zu sehen. Alle Gegenstände (Werkzeug, Decken, Gefäße) sind zweimal so groß und daher achtmal so schwer.

Strutzzens Residenzhöhle

Spezielle Informationen:

Strutzz wird die Neuankömmlinge, sobald sich diese als 'harmlos' herausstellen, brummelnd zu seiner 'Residenzhöhle' führen, einem Unterschlupf, der in einem kleinen, idyllischen Tal liegt, dessen größter Blickfang ein munter plätschernder Gebirgswasserfall ist, hinter dem sich der Eingang zur Höhle des Trollbarons verbirgt.

Die *Residenzhöhle* selbst entpuppt sich als gewaltiger Felsendom, der durchaus etwas majestätisches an sich hat. Im Innern sind riesige Sitzsteine und an gewaltige Tische gemahnende Steinklötze zu erkennen, während gemütliche Bärenfelle am Boden zum Verweilen einladen.

Am hinteren Ende der Höhle, dort, wo sich ein (künstlich angelegter!) Kamin über 40 Schritt schlotgleich in die Höhe erhebt, ist eine Art Kochecke zu entdecken, neben der sich zahlreiche Tonkrüge und Töpfe befinden. Strutzzens eigentlicher Stolz befindet sich allerdings auf einigen steinernen Simsen an der westlichen Höhlenwand, die sich dort bis zu einer Höhe von sechs Schritt erheben: Hunderte kleiner Miniaturfiguren: Zinnsoldaten, Holzpferdchen, Tierfigürchen, Götterstatuetten, Holzpüppchen, Scherenschnitte, Specksteinskulpturen, Wachsmodele, Tonmännchen und und und.

Bevor die Helden ihn daran hindern können, lädt Strutzz die Gefährten mit einem zufriedenen Brummen zum Abendessen ein: "Gibt Schöbbling in Knoblauchsirup und Beeren und Honig. Hmm, hab Rezept von Hochwohl Golambes. Gut Graf und gut Rezept".

Meisterinformationen:

Denken Sie daran, sich – aber auch Ihren Spielern – gelegentlich in Erinnerung zu rufen, daß sich die Gezeichneten eventuell noch in Begleitung des tulamidischen Attentäters Bogar befinden. Wenn die Helden ihn unvorsichtigerweise an den Gesprächen teilnehmen lassen, wird er erst eine Stunde vor Mitternacht vorgeben, sich auf seinem Wagen schlafen legen zu wollen. In Wahrheit wartet er dann erst recht ab, bis jedermann in der Höhle zur Ruhe gekommen ist, um anschließend unbemerkt zuschlagen zu können.

Bemerkenswerte Informationen

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden durchblicken lassen, daß sie Strutzz im Auftrag des Reichsbüchters höchstpersönlich aufgesucht haben, wird sich der Trollbaron überaus geschmeichelt fühlen und den Helden nun auch seinerseits mit großer Offenheit begegnen. Bei ihrem Gespräch mit ihm können die Helden daraufhin folgendes in Erfahrung bringen:

—Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch: Strutzz kennt diesen Troll, da Krallerwatsch als größter derzeit lebender Trollschamane gilt. Wenn die Helden ihn auf das Rätsel der wechselnden Namen dieses Trolls ansprechen (RV, S. 68: "Wenn mein Name sich zweimal verwechselt hat, wird das Mudra genügend Kraft gewonnen haben"), wird Strutzz



he Gezeichneten darüber aufklären, daß bei den Trollschamanen der Geist über die Generationen wechselweise vererbt wird. Ein Jungschamane lege dann seinen Geburtsnamen ab und erhalte vom (Adoptiv-)Vater den Namen seines eigenen Ziehvaters.

Auf diese Weise kann niemals Wissen verloren gehen. Angesichts dieses schamanistischen Brauchs und unter Berücksichtigung der inzwischen verstrichenen Zeit, scheint der 'Großvater' des heutigen Trollschamanen Krallerwatsch das Konzil der Elementaren Gewalten besucht zu haben. Krallerwatsch hingegen soll vor vier Jahrzehnten selbst einen neuen Jung-Schamanen unter seine Fittiche genommen haben, der seit diesem Tag auf den Namen Krallulatsch höre ...

Amul Dschadra: Strutzz hat von dem Berg noch nie etwas gehört.
 – Bündnis mit den Kaiserlichen: Strutzz berichtet, daß das Ansinnen des Reichsbehüters mit großen Schwierigkeiten verbunden sei, da die Trolle noch nicht einig seien, wie sie sich entscheiden sollen: "Geht nicht einfach um große Schlacht, geht vielleicht um Schicksal von Trollvolk!"

Aus diesem Grund hat der Trollschamane Krallerwatsch, der gleichzeitig der Trollfürst des Stammes der Tolpatatsch sei, alle anderen Stammesfürsten zu einem großen Thing auf die Trollfeste Graulgatschthor gerufen. Krallerwatschs Freund, der Trollfürst Drollgomp vom Stamme der Tönkerompf, habe den Trollbaron daher erst vor zwei Tagen in seiner Residenzhöhle aufgesucht, da Strutzz unter den Trolle als großer Menschenkenner gelte. Strutzz habe Drollgomp zugesagt, ihm schon morgen als Berater der Trollfürsten nach Graulgatschthor nachzufolgen. Insofern hätten die Helden Glück, daß sie ihn überhaupt in seiner Residenzhöhle angetroffen hätten.

Meisterinformationen:

Geschichtswissen oder Götter und Kulte: Bei der Nennung des Begriffes 'Graulgatschthor' dürften die Helden aufmerken. Glaubt man den Legenden und Märchen, die im Gebiet der Trollzacken Verbreitung gefunden haben, handelt es sich hierbei um die älteste, legendärste und größte aller Trollfestungen, mit deren Bau begonnen wurde, direkt nachdem die Trolle die Trollzacken errichtet hatten. Es heißt, daß Graulgatschthor so gewaltig sei, daß die Götter, als sie ihrer das erste Mal ansichtig wurden, vor Neid erblaßten, die Riesen ins Staunen gerieten und die Drachen sich zu fürchten begannen.

Eine große Ehre

Spezielle Informationen:

Irgendwann wird der Zeitpunkt kommen, an dem Ihre Helden Strutzz darum bitten werden, sie mit nach Graulgatschthor zu nehmen. Der Trollbaron wird in diesem Fall deutlich machen, daß er ihnen zwar – gerade in diesen finsternen Zeiten – gerne helfen würde, eine Begleitung nach Graulgatschthor stelle aber eine derart außergewöhnliche Ehrbezeugung von Seiten der Trolle dar, daß er darüber nicht allein entscheiden könne. Insbesondere, da der Zutritt nach Graulgatschthor für Mitglieder anderer Völker, vor allem 'Geschuppte, Haarige und Glatthäuter', absolut verboten sei. Ausnahmen würden nur in besonderen Zeiten und dann auch meist nur für die größten Helden eines Volkes gemacht werden.

Meisterinformationen:

Nach cinigem Hin und Her, bei dem die Gezeichneten ordentlich Überzeugungsarbeit leisten müssen, wird der zwischen Finsicht und Traditionsbewußtsein hin- und hergerissene Strutzz die Gefährten nach den von ihnen begangenen Heldentaten befragen. Doch erst

wenn die Helden auf ihre Rolle als Gezeichnete aufmerksam machen, wird Trollbaron Strutzz hellhörig. Nachdenklich wird er sich erheben und die Gezeichneten, einen nach dem anderen, genauestens beäugen.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich geht ein Ächzen durch den Leib des alten Trolls und schwerfällig stützt er sich vor euch auf ein gebeugtes Knie. Ein Zeichen der Ehrerbietung, das bei einem vier Schritt hohen Wesen fast schon grotesk wirkt. Mit gebeugtem Haupt beginnt er zu sprechen:

"Oh, ich dummer, dreimal bespuckter Steineich. Ich mich entschuldigen. Wie ich das konnte übersehen. Dabei ich kenn so viele Legenden. Die Geschichten doch vor so langer Zeit schon angekündigt, daß ihr kommen wieder eines Tag ... Aber Strutzz dachte, ihr würdest wieder Troll sein ... Ach weh, aber wir ja nur noch wenige und Glatthäuter so viel. Bitte verzeiht, wußte doch nicht, daß die Rosch Chod Dorr zu altem Strutzz kommen würden. Gut, ich nehme euch mit. Ist mir große Ehr – aber ich kann nicht reden für andere Troll. Oh, was für 'läg, was für Tag. Strutzz wird euch helfen wie er kann. Werden sehr, sehr schwer. Wir morgen in Früh brechen auf. Ich schlaf jetzt."

Anschließend erhebt sich der müde Trollbaron und läßt sich unter vielen gequälten Seufzern, die so wirken, als ob er gerade über das Schicksal der Welt entschieden hätte, auf sein Schlaflager niederfallen.

Meisterinformationen:

Helden, die des Trollsichen mächtig sind, dürfte nun etwas beklommen zumute sein. Denn der Ausdruck *Rosch Chod Dorr* bedeutet soviel wie *Die erwählten Mal-Schreiter, deren Opfer vorbestimmt ist*, und auch die anderen Andeutungen sind mehr als mysteriös ...

Optionales Ereignis: Attentat in der Nacht

Meisterinformationen:

Wenn der falsche Tulamide Bogar bisher noch nicht enttarnt wurde, wird er mitten in der Nacht mit seiner Balestrina in die Höhle schleichen und versuchen, Strutzz mit vergifteten Bolzen in Borons Reich zu befördern. Es versteht sich von selbst, daß die Helden diesen Attentatsversuch verhindern werden.

Sorgen Sie nur dafür, daß den Gezeichneten bewußt wird, daß der Mordanschlag in erster Linie nicht ihnen, sondern dem Trollbaron Strutzz gilt. Der Gegner scheint offensichtlich kein Interesse daran zu haben, daß auf dem Troll-Thing jemand für die Verbündeten Partei ergreift ...

Um einen vier Schritt hohen Troll aus dem Wege zu räumen, bedient sich der Maraskaner des seltenen Kontaktgiftes *Kelmon*, das von seinen Auftraggebern magisch aufbereitet wurde und daher wie ein Gift der 6. Stufe gehandhabt wird. Im Gegensatz zur Grundvariante verursacht das Gift 5W6 SP; seine eigentliche Wirkung beruht aber auf der Lähmung des Opfers: GE, KK, AT und PA je -5 (Eintrittsbeginn bei Menschen 2 KR, bei Trollen 5 KR; Dauer: 10 SR), die es Bogar erleichtern soll, einem solch riesigen Lebewesen unbehelligt die Kehle durchzuschneiden. Zur Sicherheit verfügt Bogar über einen weiteren mit *Kelmon* vergifteten Bolzen (Wirkung siehe oben) sowie über einen Mengbilar, dessen Giftkanal mit *Halbgift* gefüllt ist (Gift der 8. Stufe: MU, GE, KK, AT, PA und TP halbieren sich; Beginn: sofort; Dauer 7 SR). Bogar trägt überdies einen magischen Ring am Finger, in dem ein AXCELERATUS gespeichert ist, der ihm für 20 KR doppelte Geschwindigkeit und eine Erhöhung von AT und PA um je 2 Punkte gewährt.



Bogar – damit auch für die Gezeichneten ein gefährlicher Gegner – wird den Ring vermutlich anwenden, um seine Balestrina (ein vierschüssiges Repetiermodell) im Bedarfsfall ein weiteres Mal nachzuladen und anschließend die Flucht ergreifen zu können. Sollte ihm dies gelingen, wird er kein weiteres Mal versuchen, Strutzz zu töten, sondern sich in Richtung Westen – aus dem Einflußbereich seines Auftraggebers – absetzen.

Wir gehen jedoch davon aus, daß er den Attentatsversuch nicht überlebt. Falls ihn die Helden auf die eine oder andere Weise lebendig zu fassen bekommen, so kann er nur berichten, daß ihm von einem Kontaktmann in Baburin eine enorme Summe Geldes – 2.500 Dukaten – in Aussicht gestellt wurde, wenn er den bekannten Troll umbringt.

Es kann während des Kampfes übrigens geschehen, daß Strutzz in Trollwut verfällt, woraufhin sich auch die Helden erst einmal besser

in Sicherheit bringen sollten ...

Bogar, der Meuchelmörder

MU 15	KL 13	IN 15	CH 12	FF 13	GE 15	KK 15
AG 2	HA 3	RA 2	TA 4	NG 3	GG 7	JZ 2
ST 12	MR 11	LE 76	AU 91	AT 15	PA 13	RS 3 FK 23
TP 1W+4 (Balestrina), 1W+1 (Mengbilar), 1W+5 (Khunchomer)						

Abmarsch

Spezielle Informationen:

Trotz der mörderischen Ereignisse in der vergangenen Nacht wird Strutzz darauf bestehen, kurz nach Morgengrauen aufzubrechen. Ein Marsch, der die Helden mitten hinein in die steil vor ihnen aufragenden Trollzacken führen wird.

Die Reise durch die Trollzacken

Spezielle Informationen:

Den Helden steht nun ein Marsch durch eine der unwegsamsten, zugleich aber auch jüngsten Gebirgsketten Aventuriens bevor.

Fragen die Helden nach der Dauer der anstehenden Reise, erfahren sie von Strutzz, daß ihre Reise sie in die Nähe des *Wolkenkopfs*, eines gigantischen Berggipfels, führen wird.

Alle Bergkundigen unter den Gezeichneten werden aufgrund dieser Aussage (und mit einem Blick auf das zerklüftete Gebirge, das sich titanisch vor ihnen erhebt), entsetzt schließen müssen, daß ihnen eine Reisedauer von mindestens zwei bis drei Wochen bevorsteht. Doch Strutzz wird sie mit den Worten "Vertraut mir, Rosch Chod Dorr. Ihr werdet Wege gehen, die nur Troll bekannt." zu beruhigen suchen.

Meisterinformationen:

Tatsächlich dauert der Aufstieg durch das Hochgebirge insgesamt nur drei Tage – dann wird die buntgemischte Gruppe ihr Ziel erreicht haben. Dafür verantwortlich zeichnen sich vor allem jene mysteriösen *Trollpfade*, mit denen die Gezeichneten schon bald Bekanntschaft machen werden – und die unter anderem dazu dienen, das Bild der Menschen von den Trollen nachdrücklich ins Schwanken zu bringen.

Trollpfade

Spezielle Informationen:

Gegen Mittag des zweiten Tages erreicht die Gruppe ein kleines, dicht bewachsenes Tal, in dessen Mitte sich zwei uralte, moosbewachsene Monolithen erheben, auf die die Spieler allerdings erst aufmerksam werden, nachdem Strutzz ihre Blicke auf sie lenkt. Selbst ein Elf dürfte angesichts dieser Tatsache ins Grübeln geraten ...

Strutzz wird die Helden nun anweisen, sich in konzentrischen, immer enger werdenden Kreisen um die Felsen herum und dann durch diese hindurch zu bewegen. Anschließend geht der Aufstieg normal weiter. Erst eine halbe Stunde später bemerkt einer der Helden überrascht, daß sich die Gruppe dem *Wolkenkopf* um fast 40 Meilen angenähert hat!

Am Morgen des dritten Tages erreichen die Helden einen Katarakt, der sich in einen kristallklaren Bergsee ergießt. Wie zufällig liegen hier

– halb im See, halb am Ufer – drei 25 Schritt lange, sich gegenseitig überlappende Felsquader, an deren Ende jeweils eine kleine Pyramide künstlich aufgeschichteter Kiesel und Felsbrocken aufgetürmt wurde. Nach einigem Nachdenken nimmt Strutzz einige der Brocken von ihrem Platz und fügt sie den Steinen der anderen Pyramiden hinzu. Anschließend geleitet er die Helden nahe der glitschigen Felswand unter den Wassermassen des Kataraktes hindurch.

Als die Helden auf der anderen Seite herauskommen, fällt selbst einem Streuner auf, daß dies nicht mehr das gleiche Tal wie zuvor ist. Im Gegenteil, die Luft ist kälter und spürbar dünner als zuvor. Orientierungskünstler unter den Gezeichneten stellen sofort fest, daß die Gruppe sich dem Ziel diesmal sogar um mehr als 60 Meilen angenähert hat!

Meisterinformationen:

Die Helden wurden zweimal Zeuge einer uralten, urwüchsig-elementaren Trollmagie, die schon seit Jahrhunderttausenden Bestand haben mag. Experten des Arkanen (evtl. der Erste Gezeichnete) vermögen zwar mittels einer magischen Untersuchung herauszufinden, daß die geheimnisvollen Wege zweifelsohne entlang von Kraftlinien verlaufen. Aber auch ihnen bleibt es ein Rätsel, durch welche Form von Zauberei die Trolle diesen Effekt zustande gebracht haben.

Ereignisse auf der Reise

Spezielle Informationen:

Neben der wundersamen Entdeckung der geheimnisvollen *Trollpfade* kommt es zu zwei weiteren für den Handlungsverlauf wichtigen Begegnungen:

Schatten im Nebel

Allgemeine Informationen:

Dichter Nebel umgibt die Gruppe. Plötzlich sind am Himmel, irgendwo über den Köpfen der Gefährten, langgezogene krächzende Schreie zu vernehmen. Unversehens braust der nur schemenhaft erkennbare Schatten einer gewaltigen Kreatur über den Köpfen der Helden hin-



... Ein Schatten, dessen Flügel schätzungsweise vier oder fünf Schritt messen. Anschließend entfernt sich das unbekannte Wesen wieder und verliert sich im Nebel.

Meisterinformationen:

Eine *Tierkunde*-Probe+12 enttarnt die geheimnisvolle Kreatur als Riesenalk (*Bestiarium*, S. 127). Eine sonderbare Begegnung, vor allem da es heißt, daß diese riesigen Raubvögel eigentlich nur im Eherenen Schwert zu finden seien.

Der erschlagene Troll

Allgemeine Informationen:

Etwa einen halben Tag, bevor die Helden Graulgatschthor erreichen, entdecken die Helden vor sich, mitten in einer Schlucht, einen massiven Troll, der – umgeben von etlichen kopfgroßen Felsbrocken – mit angeschlagenem Schädel tot am Boden liegt.

Es scheint, daß ein tödlicher Steinschlag auf ihn herniedergegangen wäre. Doch nirgends an den Paßwänden läßt sich eine Abbruchkante entdecken.

Meisterinformationen:

Der Trollbaron wird sofort erkennen, daß es sich bei der schrecklich zugeworfenen Leiche um den Trollfürsten Drollgomp handelt: jenen Trollfürst, der Strutz erst vor wenigen Tagen mit der Bitte aufgesucht hatte, ihm zum großen Thing nach Graulgatschthor nachzuzufolgen.

Bei einer genaueren Untersuchung stellt sich heraus, daß der rechte Fuß des Trolls bis zu den Knöcheln im (!) granitenen Boden des Passes steckt. Das Phänomen macht den Anschein, als ob der Troll dort eingesenken und dann wieder erstarrt wäre. Dadurch konnte sich der Troll offensichtlich nicht mehr von der Stelle rühren. Tatsächlich kann der Erste Gezeichnete feststellen, daß hier eine Variante der Borbaradianerformel HARTES SCHMELZE wirksam war.

Für den Mord ist natürlich Drollgoms verräterischer Zichsohn Knopphold verantwortlich, der in wenigen Tagen Drollgoms Platz auf dem Thing einnehmen will. Er machte den überraschten Troll erst fluchunfähig und ließ ihn dann durch zwei von ihm erst vor wenigen Tagen durch ein Zauberritual herbeigerufene und an ihn gebundene Riesenalken zu Tode steinigen (siehe obige Begegnung).

Graulgatschthor

Zweck und Stimmung der Szenen:

Nach ihrem Aufenthalt im Konzil der Elementaren Gewalten werden die Spieler davon ausgehen, daß sie nichts mehr so leicht überraschen kann. Um so wichtiger ist es, daß ihnen noch einmal deutlich vor Augen geführt wird, daß selbst sie bisher höchstens einen Zipfel jenes Schleiers gelüftet haben, der über den äonenalten Geheimnissen des Kontinents liegt.

Die Queste in den Trollzacken dient unmittelbar dazu, ihre Spieler mental auf den fulminanten Höhepunkt der Kampagne vorzubereiten. Spieler und Gezeichnete gleichermaßen werden während ihres Aufenthaltes in den Trollzacken eine Form der Reifeprüfung durchlaufen, die sie auf das dramatische Ende ihrer langjährigen Anstrengungen mit all ihren Konsequenzen vorbereiten soll. Die Stimmung der nachfolgenden Geschehnisse ist daher archaisch-episch und überdies von einer gewissen Tragik geprägt.

Die Ankunft

Spezielle Informationen:

Am Abend des dritten Tages erreichen die schweratmenden Helden eine hoch liegende Klamm, die etwa 5 Meilen vom *Wolkenkopf* entfernt zu sein scheint, ein stolzer Berggipfel, der von den letzten Strahlen der untergehenden Sonne rot beschienen wird.

Strutz deutet plötzlich auf einen merkwürdig langgezogenen Felsen, der auf den ersten Blick wie ein umgefallener, nichtsdestotrotz gigantischer, quer über den Berghang liegender Stalakmit wirkt. Doch als sich die Gezeichneten dem felsigen Koloß nähern, entpuppt sich dieser unvermittelt als ca. 30 Schritt lange Felsröhre, die am unteren, fast zehn Schritt tiefer liegenden Ende wie die kegelförmige Kappe eines riesigen Pfifferlings beschaffen ist. Erst als Strutz sich der lochförmigen Aussparung am schmalen oberen Ende des eigenartigen Felsens nähert und seinen Mund dagegen preßt, fällt es den Gezeichneten wie Schuppen von den Augen: Bei der Röhre handelt es sich um die

gigantischste Posaune, die sie je gesehen haben. Vor allem: diese ist aus massivem Stein!

Allgemeine Informationen:

Plötzlich durchdringt ein düsterer, getragener und alles durchdringender Ton die verschneite Bergwelt. Ein Ton, der in den tiefen Tälern und Schluchten des Gebirgsmassivs seinen Widerhall findet, nur um dann hundertfach gebrochen und von allen Seiten wieder zu euch zurückzubranden. Ein Klang, der dem Bergwind ähnelt, wenn dieser mit klagendem Gheul über einen zerschundenen Gletscher fährt und euch an die Allmacht der Elemente erinnert.

Unvermittelt sind die dumpfen Klänge mindestens dreier weiterer dieser Trollposaunen zu hören, die praktisch aus dem Nichts vor euch zu dringen scheinen. In diesem Moment beginnt das Bild des Tals, auf das ihr eben noch einen herrlichen Ausblick hattet, zu flimmern und zu wabern. An seiner Stelle enthüllt sich vor euren ungläubigen Blicken ein Bauwerk von gigantischen Ausmaßen. Wo eben noch die Klamm in einen steilen Abgrund mündete, erstrecken sich nun die Ausläufer einer riesigen Marmorbrücke von fast 200 Schritt Länge, die in einem majestätischen Bogen über eine gähnende Schlucht führt – nur um dort knapp 20 Schritt vor einem mächtigen Tor zu enden – eine riesige, verschlossene Zugbrücke aus, so scheint es, einer einzigen gewachsenen Felsplatte. Doch dieses Tor ist winzig im Vergleich zu der gigantischen, über 40 Schritt hohen Mauer, die sich direkt vor euch erhebt und hinter der nur schemenhaft noch weitaus riesigere Trollbauten zu erahnen sind. Eine uneinnehmbare Wand aus Fels, Stein und Granit, deren unvermittelter Anblick euch mit der Wucht einer Trollkeule trifft. In ihrem Schatten kommt ihr euch unbedeutend und klein vor. Wie konnten eure Vorfahren nur jemals so vermessen sein, zu glauben, sie hätten die Trolle besiegt?

Als ihr eure Überraschung abgeschüttelt habt, erkennt ihr, daß die Mauer vollständig aus grob aufgetürmten und doch nahtlos miteinander verfügten Steinbrocken von zyklischen Ausmaßen besteht, die



zehn Schritt unterhalb eures Standpunktes ansatzlos in ein gewaltiges Gebirgsmassiv übergeht. Ein ganzer Berg, der sich ebenfalls euren Blicken entzogen hat. Jedem von euch ist klar, daß sich ein Wall dieser Ausmaße niemals gegen menschliche, noch nicht einmal gegen trollische Gegner richtet. Er wurde geschaffen, um dem Ansturm von Riesen, Drachen und noch größeren Schrecknissen gewachsen zu sein, ja, geschaffen, um Satinavs Macht selbst zu trotzen. Als ihre eure Blicke nach rechts und links wandern laßt, triffst euch auch die nächste Entdeckung wie ein Fausthieb: Die gewaltige, wie ein liegendes S geschwungene Mauer hat fast die Länge einer halben Meile. Doch ihre Enden scheinen jeweils ins Nichts auszulaufen. Erst in diesem Moment begreift ihr, daß sich vor euch nur ein kleiner Teil der Trollfestung enthüllt hat und der unvorstellbare Rest nach wie vor unter gewaltigem Blendwerk verborgen liegt. In diesem Moment macht Strutzz wieder auf sich aufmerksam, den ihr, gefangen von der Macht eurer Eindrücke, fast vergessen habt. In seiner Stimme schwingt unverkennbarer Stolz, als er sich zu euch umwendet: "Wir da. Das ist Vorhof von Graulgatschthor. Folgt mir!"

Ankunft auf Graulgatschthor

Spezielle Informationen:

Als sich das gewaltige Tor mit einem mächtigen, von den Bergwänden widerhallenden Rumpeln öffnet und sich, getragen von Ketten aus einem beinernen Material, auf das Ende der Brücke niedersenk, können sich die Helden eines leichten Unwohlseins nicht erwehren. Die unregelmäßige Toröffnung wirkt wie der nimmer-satte Schlund eines gewaltigen Drachen, und von irgendwoher aus der Festung ertönt gutturaler, mehrkehligter Gesang, dessen Melancholie und Düsternis jeden boronischen Ritus übertrifft.

Strutzz geht nun voran und führt die Helden über ineinander verkeilte, unebene Felsplatten auf einen gewaltigen Innenhof, der in Wahrheit nicht mehr als einer von mehreren, durch weitere mächtige Tore miteinander verbundenen Vorplätzen ist – riesige Fallen, in denen sich etwaige Angreifer einschließen und von allen Seiten leicht mit riesigen Felsen zermalmen lassen.

Eine Viertelstunde mag der Marsch durch das gespenstisch ruhige Labyrinth aus Wällen, gewaltigen Bergfriede und mächtigen Toren schon gedauert haben, als die Gruppe plötzlich einen im Schatten liegenden Platz erreicht, der vom Licht dreier großer Steinöfen nur unzulänglich erhellt wird. In diesem Moment schälen sich aus Schatten und verborgenen Nischen knapp ein Dutzend riesige Trolle mit wildgestruppten Bärten und gewaltigen Äxten in den Händen und beginnen, die Helden sofort einzukreisen. Ohne daß Strutzz Einwände erhebt, werden die Helden kurzerhand entwaffnet. Anschließend öffnet sich der Kreis der Bewacher für einen relativ kleinen, nur etwa drei Schritt hohen Troll, der in seinem Gewand aus Wolfsfell und mit der großen Bärenknochenkeule in der Linken einen überaus unerwarteten Eindruck macht. Dann beginnt er mit kehliger Stimme und in wenig geübtem Garethi zu sprechen: "Folgt mir. Euer Kommen seit langer Zeit verkündet!"

Meisterinformationen:

Die Gezeichneten haben soeben den Jungschamanen Krallulatsch kennengelernt, der Ziehsohn des gesuchten Trollschamanen Krallerwatsch.





Rosch Chod Dorr

Spezielle Informationen:

Über ein Gewirr riesenhafter Treppen und vorbei an einem halben Dutzend Trollwächtern mit riesigen Keulen führt der junge Troll die Helden nun zu einer riesigen Steinhalle, gegen die sich der fürstliche Kralulatsch in Ilavena wie ein Hinterzimmer ausnimmt. Überall an den Wänden brennen halbe Baumstämme als Fackeln, die zehn gewaltige, mit Tatzelwurmhäuten behängte und in einem Halbkreis verteilte Leuchtwandlampen mit flackerndem Lichtschein beleuchten, jeder von ihnen wirkt wie ein Vierspänner.

Nach einer halben Stunde ist ereignislos verstrichen, als die Helden plötzlich und zu ihrer Verblüffung bemerken, daß sieben der Steinthronen von menschenhaften Gestalten besetzt sind. Ranzig riechende, mit Muschelnägen, Mammutonketten, Fellen und Federn geschmückte Trollkrieger, die durch ihre gewaltigen Keulen aus Lindwurmknochen als Trollkrieger zu erkennen sind – schon wieder eine Verhöhnung! Es scheint fast, als daß die Helden immer nur das sehen, was man sie nicht sehen lassen will. Stumm mustern die Trolle die Helden, während Kralulatsch sich tief verbeugt und den Helden anschließend zu den Trolle gibt, daß diese vortreten sollen.

Meisterinformationen:

Die Helden stehen hier sieben der theoretisch zehn Trollfürsten gegenüber (der Stamm der Trallerop ist bekanntlich vor Urzeiten ausgewandert, Drollgomp ist tot und Krallerwatsch ist – wie sich noch zeigen wird – noch nicht auf Graulgatschthor eingetroffen). Unter den Trolle befindet sich nur ein Trollweib, das etwas gedrungener, aber ebenso mürrisch und unnahbar wirkt wie die übrigen sechs.

Spezielle Informationen:

Über der Gezeichneten wird nun herangewunken, beäugt, beschnüffelt, abgetastet und dann an den nächstsitzenden Troll weitergereicht. Eventuelle Nicht-Gezeichnete werden komplett ignoriert ...) Insbesondere den Malen der Gezeichneten scheint während der Untersuchung das vorrangige Interesse der sieben Schamanen zu gelten. Danach werden die Helden wieder in die Mitte der Halle geschubst, und der erste der Schamanen nickt bedeutungsvoll mit dem Kopf: "Rosch Chod Dorr", dringt es aus seiner Kehle.

"Rosch Chod Dorr", entfährt es nun auch den Kehlen der anderen Trollkrieger. Wie ein Troll erheben sich die Hünen daraufhin, und ohne sich noch einmal umzuschauen verlassen sie die Halle durch ein großes Portal an der Stirnseite. Als die wuchtigen Schritte verklungen sind, macht der junge Kralulatsch wieder auf sich aufmerksam. Er geleitet die Helden nun durch ein Gewirr aus Hallen, gigantischen Steinstelen und sich himmelwärts türmenden Treppentritten zu einem zehn Schritt breiten Wehrgang, von dem aus die Sterne am Himmelszelt klar und deutlich zu erkennen sind. Von hier aus geht es hinauf zu einer riesigen, felsumfriedeten Klippe, zu der der Wind weitentfernte und undefinierbare Klagelaute trägt. Dann ist das Ziel erreicht: Neben einem großen Haufen, der sich aus dem Gepäck und den Waffen der Helden zusammensetzt, wartet schon Strutz auf die Gezeichneten. Mit der Rechten gemächlich in einem wärmenden La-

gerfeuer stochern, der die Balkonklippe in warmen Lichtschein taucht, und mit der Linken einen gewaltigen Schinken haltend, bietet er Kralulatsch und den Helden einen Platz an seiner Seite an.

Meisterinformationen:

Die Helden haben nun endlich wieder die Gelegenheit, ihre Gedanken zu ordnen und den anwesenden Trolle Fragen zu stellen, die diese so gut es geht beantworten werden – und falls dies nicht gegen die Sicherheit der Festung oder die Traditionen der Trolle verstößt. Orientieren Sie sich in diesem Fall wie immer am Abschnitt **Trollgeheimnisse**.

Die Helden sollten spätestens jetzt erfahren, um wen es sich bei dem jungen Trollkrieger handelt, der sie hierher geleitet hat. Ihnen wird überdies nahegelegt, hier oben (unter freiem Himmel!), ihr Lager aufzuschlagen. Darüber hinaus sollten sie nun folgende Informationen erhalten:

—Die Klagelaute stammen von den Weibern des toten Trollfürsten Drollgomp, zu dem schon vor einer Stunde Trolle aufgebrochen seien, um seinen Leichnam zu bergen. In der nächsten Nacht soll eine rituelle Bestattungszeremonie stattfinden. In den nächsten Tagen werden sich die Sippen vom Stamme Tonkerompf versammeln, um einen neuen Fürsten zu erwählen. Als aussichtsreichster Kandidat gilt Knopphold, der Stiefsohn Drollgomps.

—Der gesuchte Trollkrieger Krallerwatsch, Stiefvater des anwesenden Kralulatsch, sei noch nicht auf Graulgatschthor eingetroffen. Er wollte vorher noch einen besonderen Ort aufsuchen, um dort zu meditieren. Er habe deshalb ihn, Kralulatsch, vorausgeschickt, um die *Rosch Chod Dorr* zu erwarten und auf Graulgatschthor anzukündigen. Denn ihr Kommen habe er bereits "im letzten Mond jenes Jahres" prophezeit "seit sich der Fünftag des Namenlosen sechsmal geährt habe" (dies war jener Monat, an dessen Ende der Erste Gezeichnete sein Mal erhalten hat – und an dem Borbarad seine Wiederkehr erlebte).

—Die Helden erfahren, daß sie nicht die ersten sind, die die Bezeichnung *Rosch Chod Dorr* tragen. Kralulatsch ist nur soviel bekannt, daß die Legenden immer wieder von einzelnen *Rosch Chod Dorr* berichten, die in die Geschehnisse der Welt eingegriffen haben. Es heißt, in der Stunde, da das Schicksal das ihnen vorbestimmte Opfer einfordere, würde jedes Volk und jede Rasse, der am Erhalt der göttlichen Harmonie gelegen sei, die Bestimmung der *Rosch Chod Dorr* erkennen. Auch unter den Trolle habe es *Rosch Chod Dorr* gegeben, ebenso unter den Geflügelten und Geschuppten, die nach den Trolle kamen und all den anderen Rassen. Fragen die bange Helden nach der Art des Opfers, grunzt Kralulatsch nur und blickt die Gezeichneten tiefgründig an ...

—Mit dem folgenden Tag beginne unausweichlich der insgesamt sieben Tage andauernde Thing, an dessen Ende die Trollfürsten eine Grundsatzentscheidung fällen würden. Diese würden ihre Entscheidung dann den Sippen ihres Stammes mitteilen. Die Entscheidung werde mit einfacher Mehrheit gefällt – und bisher sehe es, da Fürst Drollgomp tot sei, so aus, als ob nur Krallerwatsch für ein Eingreifen der Trolle auf Seiten der Kaiserlichen stimmen würde. Und der ist noch nicht angekommen ...



Trollgeheimnisse (Meisterinformationen)

Das Wenige, das über die Trolle bekannt ist, stammt vor allem aus der Zeit nach den *Trollkriegen* in den Jahren 1866 bis 1849 v.H., die auf die stets siegreichen Truppen Belen-Horas (und auf die geistige Elite der damaligen Zeit) wie ein Trauma gewirkt haben müssen. Von dieser Zeit handelt auch eines der bekanntesten Geschichtswerke Aventuriens: *De Bello Trollico*, eine Schilderung der Ereignisse jener Jahre, die – in den Augen der wenigen Wissenden unserer Zeit – nichts anderes darstellen als eine aus politischen Gründen verzerrte Darstellung der damaligen Kriegsgeschehnisse. Einzig hier wurde die kühne Behauptung aufgestellt, daß man die Trolle gegen Ende des Krieges nahezu ausgerottet hätte. In späteren Jahrhunderten nahm das Interesse an den Trollen wieder ab. Erst durch die wenig bekannte Expedition der Kaiserlich derographischen Gesellschaft unter der Leitung Kara ben Yngerymms im Jahre 15 Hal wurden wieder einige neue Details bekannt.

Geschichte

Nach allem, was man durch intensive Studien über die urtümlichen Bewohner der Trollzacken in Erfahrung bringen kann, sind die Trolle die ersten Kinder der Riesen und – nach den Drachen – die älteste kulturschaffende Rasse überhaupt (siehe *Götter*, Seiten 10, 12, 16 und 23). Von Raschtul, dem größten der Giganten, heißt es, er sei der Vater der einhunderttausend ersten Trolle gewesen. Nach dessen Sturz in den Gigantenkriegen sollen die Trolle ein berghohes Bollwerk errichtet haben, um nahe dem gefallenen Riesen Wache zu halten: die *Trollzacken*. Der riesenhafte Vorzeitheld Ilkhold Zottelhaar, der mit dem Zyklopenschwert Gnor'a'khir die leibhaftige Schönheit aus den Niederhöllen rettete, war ziemlich sicher ein Troll. Die hesindianischen Mythologen vermuten sogar ein sogenanntes Viertes Weltzeitalter, in dem die Trolle die beherrschende Rasse waren. Es heißt, daß ihre Festungen, die sie aus ausgerissenen Steinen und entwurzelten Bäumen auftürmten, bis zum Himmel ragten. In den Rakula-Hügeln südwestlich von Gareth finden Bauern beim Pflügen immer wieder sogenannte *Trollburgen*, Mauerreste von bis zu zwölf Schritt Dicke. Im Garetischen und Tobrischen kursieren Legenden vom 'Trollkönig'. Während der Herrschaft des Namenlosen wird von dem ketzerischen Hohepriester Kerbhold – ein typisch trollischer Name – berichtet.

Im Zweiten Drachenkrieg (vor etwa 3.200 Jahren) kämpften die Trolle an der Seite der Riesen gegen Echsen und Hochelfen. In einer weit davor liegenden Auseinandersetzung soll das Erste Schwarze Auge von den Trollen geraubt worden sein (*DGSL*, S. 16f. und 67). Die zwergische Calamans-Saga (*Zwerge*, S. 43f.) berichtet von Frieden und Streit mit den Trollen unter ihrem Fürsten Strook und läßt darauf schließen, daß sich die Trolle schon zur Blütezeit der Zwerge, also bereits vor über 5.000 Jahren, auf ihre letzten Trollburgen zurückgezogen hatten, von denen es heißt, daß diese durch äonenalte Schamanenzauber verborgen seien.

Die erste historische Begegnung mit den Menschen sind die Trollkriege, bei denen 40 Trolle ausreichten, um 1.000 Menschen zu erschlagen, und die gemeinhin als Strafe für die Vergöttlichung des Belen-Horas gelten. Diese Zeit ist eng mit dem aventurischen

Helden und Siebenstreichträger Leomar von Baburin verbunden, Eroberer Perricums und Sieger über die Tulamiden (7Str, S.37), der sich später sogar rühmen konnte, Rondra selbst zum Wagenrennen herausgefordert zu haben. Er soll den Sagen nach der Einzige gewesen sein, dem es waffenlos gelang, drei Trollhäuptlinge niederzurufen, deren verballhornte Namen Lackel, Tolpatsch und Rabatz heute nur noch als Inbegriff für Stärke, Ungeschicklichkeit und beiläufige Zerstörung gelten.

Die Trollfürsten

Die überraschten Helden können während ihres Aufenthaltes in Erfahrung bringen, daß es einen 'Trollkönig' nie gegeben hat. Fragen die Helden Strutz, erfahren sie, daß sich die ersten 100.000 von Raschtul geschaffenen Trolle in zehn Stämme aufteilten, eine Ordnung, die bis heute Bestand hat.

Jeder der zehn Stämme untergliedert sich in zahlreiche, lose miteinander in Verbindung stehende Sippen. Bei überlebenswichtigen Ereignissen, die das ganze Volk betreffen – und bei Borbarads Vordringen handelt es sich um ein solches –, ist es Tradition, daß jeder Stamm einen ihrer Schamanen zum Stammesfürsten erwählt (ein kaum zu durchschauendes und auf Menschen eher lächerlich wirkendes Prozedere), der auf dem nachfolgenden großen Thing als ihr stimmberechtigter Vertreter auftritt.

Zum letzten dieser Großanlässe kam es vor etwa fünf Trollgenerationen – während der Trollkriege, einer Zeit, die bis heute von keinem Troll vergessen worden ist.

Die zehn legendären Trollstämme

Aus Gründen der Übersicht finden Sie im folgenden eine Auflistung aller zehn Trollstämme samt der Namen ihrer am Thing teilnehmenden Fürsten. Zusätzlich finden Sie hier einige (nicht unbedingt mit dieser Queste in Zusammenhang stehende) Informationen, die Ihnen bei der Darstellung dieser alten Rasse helfen sollen und die die Gezeichneten auf Graulgatschthor erfragen können.

I. Stamm der Tragatsch

Übersetzung: Die Blindgeborenen, die das Dunkel sehen

Stammesfürst: Trodsch Sohn des Bagsh

Die Zauberkundigen dieses Stammes kommen tatsächlich blind zur Welt. Das Wissen um den Aufbau der Sphären scheint ihnen ebenso wenig fremd zu sein, wie jenes – zum Teil erschreckende – Detailwissen einiger ihrer Schamanen über die Geschöpfe der Niederhöllen und des Namenlosen.

II. Stamm der Tralleropp

Übersetzung: Die Traumspötter, die das Versprechen gaben

Stammesfürst: -

Der ganze Stamm soll schon vor Urzeiten über das 'Windwasser' ausgewandert sein (ins Gildenland?), um dort ihrer von Raschtul gegebenen Bestimmung nachgehen zu können. Es heißt, daß sich unter den Tralleropp die größten Trollheiler befanden, die die Rasse je hervorgebracht hat.



III. Stamm der Tonkerompf

Übersetzung: Die Dornenweber, die das Zwielficht kennen

Stammesfürst: vakant; urspr. Drollgomp Sohn des Knopphold, später Knopphold Sohn des Drollgomp (Borbarads Agent)

Es heißt, den Weisesten dieses Trollstammes soll sich als ersten das Wissen über die Trollpfade enthüllt haben. Glaubt man den Trolllegenden, haben auffällig viele ihrer Helden die Feenreiche erkundet, mit denen sie angeblich auch heute noch ein besonderes Band verbindet.

IV. Stamm der Malmartatsch

Übersetzung: Die Wuttänzer, die den Felsen spalten

Stammesfürst: Rabauk Sohn des Römpeldasch

Es heißt nicht nur, daß diese Trolle eifersüchtig das Geheimnis des 'kalten Schmiedens' hüten, die Mitglieder dieses Stammes berichten überdies stolz, daß der tapfere Ilkhold Zottelhaar, von dessen Gang in die Niederhöhlen auch die Menschensagen künden, einer der ihren gewesen sei.

V. Stamm der Tolpatatsch

Übersetzung: Die Vätertreuen, deren Hände sehend sind

Stammesfürst: Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch

Selbst unter den Trollen heißt es, daß die Tolpatatsch nur selten ihr angestammtes Siedlungsgebiet, den Raschtulswall, verlassen. Von Krallerwatsch selbst ist in Erfahrung zu bringen, daß sein Stamm, zusammen mit dem Riesen Adawadt, seit Generationen über Schlaf und Erbe des gefallenen Giganten wacht.

VI. Stamm der Tamperampf

Übersetzung: Die Tränensammler, die die Sterne hören

Stammesfürstin: Grauramcke, Tochter des Knorrhold

Einige Trolllegenden künden davon, daß die Tamperampf – kurz bevor Raschtul von Boron in ewigen Schlaf versetzt wurde – zur Riesin Chalwen gesandt wurden, die später angeblich mitsamt ihrem Thron im Kampf gegen Pyrdacor im Maraskansund versank. Die Stammes- und Sippenstrukturen der Tamperampf sind deutlich matriarchalisch geprägt. Schon immer wurden die größten Weisagungen der Trolle von den Schwesternschaften der Tamperampf getroffen. Als einziger Stamm erwähnt dieser in Krisenzeiten eine Trollfürstin, gewöhnlich die weiseste Schamanin aller Sippen.

VII. Stamm der Taschkopp

Übersetzung: Die Schattenflüsterer, die den Mondfelsen lauschen

Stammesfürst: Rumpold Sohn des Strack

Unter den Trollen heißt es, daß die Schamanen der Taschkopp in der Lage seien, den ersterbenden Pulsschlag Sumus zu erlauschen und das 'Scharren und Kratzen' ihrer Feinde hören könnten, die sich wie Maden in ihren Leib bohren.

VIII. Stamm der Tarpatsch

Übersetzung: Die Taumelschreiter, die dem Ruf folgen

Stammesfürst: Gramgrütz Sohn des Graurmatsch

Die Tarpatsch scheinen eine eigentümliche Affinität zu allen großen Wasserflächen zu haben. Ihre Legenden künden auffällig oft von Begegnungen mit Neckern, Nixen und Meermenschen. Als größter ihrer Helden gilt der Troll Straumpff, der bei einer seiner Überfahrten ins Riesland eine Seeschlange mit bloßen Händen erwürgt haben soll.

IX. Stamm der Traugatompf

Übersetzung: Die Blutsänger, die die Wege siegeln

Stammesfürst: Tarkampf Sohn des Luderdotsch

Auf den Berggipfeln der Schwarzen, Roten und Gelben Sichel befinden sich mysteriöse Steindolmen, die angeblich die Ahnen der Traugatompf dort errichtet haben. Die Sippenmitglieder dieses Stammes gelten als besonders verschlossen und sind auch für einen Unkundigen durch ihre deutlich sichtbaren Narben und Körperverstümmelungen erkennbar, die sich diese Trolle in grausamen Ritualen selbst zufügen. Ihre Anwesenheit wirkt selbst auf andere Trolle beunruhigend. Auch sie ertragen die Nähe der wenigen anwesenden Traugatompf nur für kurze Zeit ...

X. Stamm der Tauthorkatsch

Übersetzung: Die Ahnenrufer, die das Vermächtnis hüten

Stammesfürst: Krumpel Sohn des Torfkomf

In ihren Reihen finden sich die kundigsten Bewahrer alter Mythen und Legenden. Leider sind sie (vielleicht aus diesem Grund?) die mißmutigsten aller Trolle und treten den 'Glatthäutern' mit offener Ablehnung entgegen.

Trollkultur & Mondmacht

Die Helden werden feststellen, daß das Verhältnis der Trolle den Menschen gegenüber von großem Mißtrauen und Ablehnung geprägt ist. Die Helden werden nicht als Freunde, sondern nur als geduldete Besucher angesehen, deren Kultur von den Trollen als kurzlebig, zerstörerisch und in großem Maße irritierend angesehen wird. Auf Graulgatschthor werden die Helden wahrscheinlich das erste Mal auch Trollweibern und -kindern begegnen. Erstere sind kleiner, aber deutlich breiter gebaut als die Männer und verlassen so gut wie nie die Trollburgen.

Über Macht und Einfluß verfügen nur jene Trolle, die die *Mondmacht* haben: die Schamanen, bei denen der Geist durch wechselseitige Bessenheit über die Generationen hin vererbt wird. Seit Urzeiten dürfen nur die Schamanen den Trolleibern beiwohnen, die aber keineswegs der gehorsame Harem eines Paschas sind. Bei den Trollweibern kommt zwar die *Mondmacht*, also die Fähigkeit zur Ausübung von Zauberei, weitaus häufiger vor, doch ist sie bei ihnen schwächer ausgeprägt. Dafür bestehen bei ihnen Schwesternschaften oder Zirkel, deren vereinte Macht Zauber weben können, die selbst den Schamanen mit ihrem von Geist zu Geist übertragenen Wissen nicht möglich sind. Das imposanteste Zeugnis der Macht dieser Zirkel ist die sogenannte *Verhehlung*. Ein unheimliches Blendwerk, das, über Jahre und Jahrhunderte gewoben, ganze Täler, Burgen und Berge dem Blick eines Fremden entrücken kann.



Die Trollfestung Graulgatschthor (Meisterinformationen)

Die Gezeichneten haben eine der legendären Trollfestungen erreicht, die bis heute die Äonen zu überdauern vermochte. Das einzige bisher entdeckte vorgeschichtliche Bauwerk, dessen Anblick die Helden gleichermaßen in seinen Bann zu schlagen vermochte, war wohl das uralte Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall. Doch während die heutigen Bewohner Drakonias noch nicht einmal ahnen, wessen Vermächtnis sie in Besitz genommen haben, geschweige denn, daß sie mehr als einen Bruchteil seiner Geheimnisse enträtselt hätten, ist Graulgatschthor der Inbegriff des Überdauerns. Seine Erbauer leben und bewohnen die Festung seit Jahrzehntausenden, um still, ausdauernd und gefaßt seit Anbeginn aller Zeiten das Ende aller Zeiten zu erwarten.

Strutz wird die Helden darauf aufmerksam machen, daß sie auf Graulgatschthor als so etwas wie ein unumgängliches Übel angesehen werden. Sie besitzen keine Rechte – nur Pflichten. Wenn sie auf der Festung die Hand an einen Troll legen sollten – egal warum und egal gegen wen (und sei es der verräterische Knopphold) – wird dies ungeachtet ihres Ranges ihren sofortigen Tod zur Folge haben!

Dafür wird ihnen bei der späteren Erkundung Graulgatschthors relativ freie Hand gelassen – jedenfalls sollen die Helden das ruhig glauben. Eine Erkundung, die sich als ebenso faszinierend wie überwältigend erweisen wird, bei der die Gezeichneten aber in Wahrheit nur jenen Bruchteil der auf der Festung verwahrten Geheimnisse zu sehen bekommen, die die Trolle ihnen auch zugänglich machen. Die Trolle wollen den Helden damit vor Augen führen, wie nichtig und klein nicht nur ihre derzeitige Queste, sondern auch ihre eigenen Kulturen im Angesicht der Ewigkeit sind.

Um das geheimnisvolle Graulgatschthor mit trollischem Leben zu erfüllen, orientieren Sie sich einfach an den nachfolgenden Abschnitten.

Architektur & Aufbau Graulgatschthors

Graulgatschthor ist gewaltig. Die Gebäude und Mauern wirken überdimensioniert und zyklopenhaf. Auch Durchgänge, Fensterspalten und Einrichtungsgegenstände sind allesamt für Wesen gemacht, die mindestens doppelt so groß wie die Helden sind. Es scheint unmöglich, Größe, Gestalt und Ausmaß Graulgatschthors zur Gänze erfassen zu wollen. Wann immer die Helden eine Zeit lang in irgendeine Himmelsrichtung aufgebrochen sind, verschwimmt der hinter ihnen liegende Teil der Festungsanlage einfach vor ihren Augen und vor ihnen enthüllt sich ein neuer Turm, ein neuer Wall, eine neue Felstreppe, eine neue höhlenartige Dolmenhalle, ein neuer amphitheaterartiger Hof. Alles von schwindelerregender Höhe, massiv, unvergänglich und über alle Unbill erhaben.

Neben den Schneemassen, die hier oben derzeit liegen, sind ganze Festungsregionen derart von Hochnebel umhüllt, daß auch die sichtbaren Bestandteile Graulgatschthors oft nur schemenhaft erkennbar sind. Hin und wieder kann man auf ausgedehnte, schräge Terrassen mit Nutzpflanzen stoßen, auf denen trotz Kälte und Höhenlage selbst solche Obstbäume und Sträucher den Elementen trotzen, die in dieser Umgebung niemals überleben, geschweige denn gedeihen dürften (ein Grund dafür mag der Umstand sein, daß diese Pflanzen mit Trollausscheidungen gedüngt werden). Große Ge-

hege lassen sich entdecken, in denen ganze Rotten gedrungener Wildschweine gehalten werden.

Graulgatschthor scheint nicht nur einfach eine Trollburg, sondern Teil eines ganzen Bergmassivs zu sein, das auf verschiedenen Terrassen und Höhenstufen angelegt wurde und von mindestens drei titanischen Ringmauern umgeben ist, die im Innern des Festungsbaus sogar eine Höhe von über sechzig Metern erreichen. Alle paar hundert Schritt werden sie von noch kolossaleren Türmen durchbrochen, deren Plattformen sich noch einmal bis zu 10 Schritt über die Mauerkrone erheben. Insgesamt ein Bollwerk, geschaffen, einem Angreifer standzuhalten, den sich die Helden noch nicht einmal im Entferntesten vorzustellen vermögen.

Bauweise

Die einzigen Materialien, die beim Bau der Trollburg Verwendung gefunden haben, sind Stein (hier vor allem Marmor, Granit, Basalt, Kalk und Sandstein) und versteinertes Holz, letzteres meist gleich stammweise und vor allem für Tore, Innenbauten, Dachkonstruktionen und Behelfstreppen.

Schon der Ausdruck Bauweise scheint unangebracht: Kein einziger Brocken liegt so, daß es nicht auch durch Steinschlag, Verwitterung oder andere Naturmacht erklärbar wäre. Nur der Verstand erwidert, daß aber nicht jeder der tausend und abertausend Felsen an jene Stelle gefallen sein kann.

Bewohner

Von den Trollkindern abgesehen, beachtet niemand die Helden länger als einen Augenblick. Kein Troll begegnet den Helden mit Furcht, einzig Unmut und Ablehnung schlagen den Gezeichneten offen entgegen, dessen einziger Grund der zu sein scheint, daß die Helden Vertreter ihrer Rasse sind. Jeder der Trolle benimmt sich mit der Selbstverständlichkeit eines Wesens, das kaum eine Kreatur kennt, die ihm ebenbürtig ist. Mögliche Begegnungen sind:

- Ein gutes Dutzend Trollweiber, die, auf einer Terrasse sitzend, in scheinbar sinnlose Handreichungen vertieft sind, die an das Knüpfen eines unsichtbaren Fischernetzes gemahnen;
- ein Trupp bewaffneter Trolle, die mit der überlegenen Zielstrebigkeit von Wesen vorbeistapfen, die genau wissen, wo ihr Platz auf Graulgatschthor ist;
- ein Troll, der, auf dem eingeschlagenen Schädel eines Höhlendrachen sitzend, scheinbar ohne Grund einen kehligen Gesang angestimmt hat, der nach und nach von den verschiedensten Stellen der Festung aus auf die gleiche unheimliche Art und Weise beantwortet wird;
- drei Trolle, die mit dem Geweih eines Riesenhirschkäfers oberschenkeldicke Knochen auskratzen;
- zwei Trollweiber, die einem erschlagenen Tatzelwurm die Haut abziehen;
- ein entrückt wirkender Trollschamane, der mit Blut und Speichel merkwürdig geformte Steine bemalt;
- einige Trollkinder, die unter rauhem Gelächter ein Trollkrötenrennen verfolgen oder einen wahrhaft riesigen Schneemann(-troll) bauen.



Entdeckungen

So groß wie Graulgatschthor ist, so vielfältig sind auch die Entdeckungen, die die Helden hier machen können:

—Mysteriöse Steinschlote, aus denen warme, feuchte Luft nach oben strömt und aus deren Tiefe merkwürdig krächzende Laute unbekanntem Ursprungs dringen. Laute, die sich an den Wänden der Umgebung auf unheimliche Weise brechen. Wird ein Gegenstand hineingeworfen, verstummen die Laute, nur um dann in ein bedrohliches Hecheln umzuschlagen. Spätestens jetzt werden die Helden von ein oder zwei besorgten (!) Trollen fortgejagt.

—Eine kolossale Stele aus massiven, aufeinandergeschichteten Rundsteinen, die sich, spitz zulaufend, inmitten eines knubbeligen, marmornen Bodenreliefs bis in dreißig Schritt Höhe erhebt. Daneben hockt ein Trollschamane, der regungslos den Schatten der Stele anstarrt, der wie ein dunkler Zeiger auf einige mysteriöse Petroglyphen am Boden fällt: "Turm wieder gewachst, tut immer wenn Wesen naht, das bald Tode nah ..."

—Prähistorische Versteinerungen von gigantischen Muscheln und Tieren, die niemandes Auge je zuvor erblickt hat; allesamt zu einem Kunstwerk von erhabener Schönheit aufgetürmt.

—Riesige, schiefe Steinstufen, die zu einer natürlich anmutenden, tief im Berg liegende Höhle führen, deren Gewölbe die Größe des Praiostempels in der Stadt des Lichts zu Gareth besitzt. In ihr steht ein Schiff von titanischen Ausmaßen, das gänzlich aus versteinerten Holz besteht. Seine drei Masten reichen weit ins Dunkel über den Helden hinein. (Das Schiff muß tausende von Jahren alt sein, und es ist keine Erklärung dafür zu finden, wie es hierher transportiert worden sein könnte.)

—Ein wahrhaft riesiges, eine ganze Bergwand ausfüllendes Relief, das scheinbar aus zufällig ineinander verkeilten Felsen besteht und gigantische Wesen abbildet, die gegeneinander kämpfen (darunter einige vague als Raschtul, Ingerimm und vielleicht Ogeron zu erkennen, auf der Gegenseite unverkennbar Praios, Rondra, Boron und vielleicht Phex).

—Eine Kaverne, deren Wände über und über mit verschiedenen großen Salzkristallen übersät sind; der Raum ist immerzu von einem leichten Knistern erfüllt. Einige Minuten später gesellt sich ein altes Trollweib hinzu, das einen der Helden mißmutig, aber eindeutig auffordert, seine Hände auf einen besonders hohen Salzkristall in der Mitte der Kaverne zu legen. Augenblicke später 'kristallisiert' sich an der Wand vor dem Helden das Abbild seines Seelentiers heraus.

—Eine Grube, die über und über mit verrosteten Rüstungen und Waffen der Gegner der Trolle aus allen Zeitaltern gefüllt ist. Zuoberst

auffällig viele Fundstücke aus der Zeit Belen-Horas, darunter Merkwürdigkeiten aus Chitin und Jade ...

—Eine gigantische Halle, deren Wände mit überlebensgroßen Abbildungen aus abertausend versteinerten Muscheln bedeckt sind, die offenbar die verschiedenen Rassen und Wesen darstellen sollen, mit denen die Trolle bisher zusammengetroffen sind. Darunter Adlerköpfige, Katzengestaltige, Meeresbewohner, Insektoide, Geflügelte, Minotauren, Zyklopen, Schratige, Leviatanim, Orks, Elfen ... Ganz am Ende der Halle – so als ob diese Bilder als letzte hinzugefügt worden seien, sind die Bildnisse eines Goblins, eines Zwergs und das eines Menschen zu erkennen. Letzterer bezeichnenderweise dargestellt in güldenländischem Waffenrock und mit kampflustig erhobnem Langspieß.

—Feuchte Katakomben, in denen, sorgsam aufgebahrt, die Knochen und Panzer diverser (kulturschaffender?) Kreaturen, darunter auch Menschen, zu finden sind. Allesamt sind sie von einer konservierend wirkenden Kristallschicht unbekannter Art überzogen. Die aufsehenerregendsten Entdeckungen dürften die Panzerskelette dreier über zwei Meter hoher Insektenwesen sein, die mit ihren scharfen Mandiblen und Greifwerkzeugen in ihrer Fremdtheit selbst die Überreste eines drei Meter hohen Leviatan übertreffen, der sich keine sechs Schritt entfernt befindet. Selbst die Facettenaugen der Wesen funkeln noch heute bedrohlich und nahezu hypnotisch den Betrachter an ...

—Ein Irrgarten aus zehn Schritt hohen Obelisk, über denen Dolmen brückenartig verkeilt sind. Die Felsen sind stellenweise mit ebenso alten wie obskuren geometrischen Mustern überzogen. Das eigentlich Gespenstische sind die etwa zwei Dutzend zwischen den Steinkolossen stehenden Marmorstatuen, die allesamt als zweibeinige, katzenartige Wesen identifiziert werden können, die merkwürdig anmutende Helme, Rüstungen und Waffen tragen. Die Wesen wurden nicht nur aufs Kunstvollste aus dem Stein herausmodelliert, der unbekannte Bildhauer vermochte es sogar, seinen steinernen Werken eine fast lebensgetreue Mimik und Gestik einzuhauchen, die – soweit man das bei solchen Wesen sagen kann – von äußerster Verblüffung zeugen ...

—Ein titanischer Kuppelbau, in dessen Mittelpunkt eine riesige Feuerschale aus einem unbekanntem, schwarzen Gestein steht. In über drei Schritt Höhe züngeln rauchlose Flammen der Decke entgegen und verbreiten ein gespenstisches Licht. Das eigentlich Unheimliche ist das geisterhafte Raunen, das den Raum wie das Säuseln des Windes erfüllt. Ein Raunen, das zunehmend verständlicher wird: "Rosch Chod Dorr..." (alle zehn KR Aberglauben-Probe: Bei Gelingen verläßt der Held fluchtartig das Arca).



Der erste Tag des Thing

Die Trollarena

Spezielle Informationen:

Zwei Stunden nach Morgengrauen werden die Helden von Strutz geweckt und quer durch Graulgatschthor zu einer gewaltigen Arena unter freiem Himmel geführt, die über eine unglaubliche Akustik verfügt. Das Halbrund ist so gewaltig, daß auf den großen steinernen Emporen und Simsen theoretisch über 1.000 Trolle Platz hätten, ohne in Gedränge zu geraten. Tatsächlich nehmen an diesem Ereignis 'nur' etwa 200 'Trolle teil – dennoch eine nie zuvor geschene Anzahl dieser hünenhaften Wesen, so daß es den Gezeichneten die Sprache verschlagen dürfte.

Während die Helden fast fünf Minuten benötigen, um das gewaltige Mittelfeld der Arena zu erreichen, in der zehn gewaltige Steinthronen in einem Halbkreis aufgebaut wurden, hält einer der sieben Trollfürsten, die die Helden gestern schon kennenlernen konnten, eine für Trollverhältnisse flammende Ansprache.

Des 'Trollischen mächtige Helden hören sofort, daß es sich um eine Kampfreden gegen die 'Wimmelkrieger' handelt, die den Trollen stets nur Unglück und Verderben gebracht hätten. Wie alle jungen Völker, "seien sie nun geschuppt, fischköpfig, behaart oder glathäutig gewesen, härtig, geflügelt oder mit Krallen versehen. Nie haben sie ihnen (den Trollen) je für ein Eingreifen gedankt. Im Gegenteil – und doch hätten sie sie alle überlebt."

Zustimmendes Gemurmel brandet von den Rängen auf, das deutlich macht, daß der Redner, Tarkampf Sohn des Luderdotsch vom Stamme der Traugatompf, den Nerv der Zuhörer getroffen hat.

Als die Gezeichneten die Arena betreten, richten sich knapp 200 wut-erfüllte Augenpaare auf sie. In der ganzen Arena herrscht mit einem Mal entsetzliches Schweigen, und die Helden haben das unguete Gefühl, daß sie stellvertretend für das Schicksal eines ganzen Volkes zur Verantwortung gezogen werden sollen.

Meisterinformationen:

Den Helden fällt sofort ins Auge, daß die zehn steinernen Throne noch immer nur von sieben Fürsten besetzt sind. Krallerwatsch scheint immer noch nicht eingetroffen zu sein.

Die Befragung

Als erstes ergreift nun Grauramecke, Tochter des Knorrhhold, Trollfürstin vom Stamme der Tamperampf, das Wort und stellt sich und die anderen Fürsten mit ungelungenen Worten vor. Anschließend macht sie den Helden klar, daß es eine außergewöhnliche Ehre sei, daß sie Graulgatschthor betreten durften. Sie seien aber nun einmal nicht nur die Rosch Chod Dorr, sondern auch Vertreter ihrer Völker. Aus diesem Grund möchte der Rat ihre Stimmen hören.

Meisterinformationen:

Bis zum frühen Nachmittag werden die Helden einzeln nach vorne gebeten und wechselweise von den Trollfürsten befragt. Das ganze gleicht einem Verhör und wird je nach Antwort mit Staunen, Raunen oder ohrenbetäubendem Wutgebrüll aus den Rängen der Arena kommentiert. Den Spielern muß deutlich werden, daß es allein an ihnen liegt, ein ganzes Volk gegen Borbarad einzuschwören.

Es handelt sich hierbei um eine sehr eindringliche Szene, bei der möglichst keine Komik aufkommen sollte.

Die Gezeichneten legen auf Graulgatschthor nicht mehr oder weniger als eine Reifeprüfung, stellvertretend für ihre Völker ab. Wenn einzelne Spieler den folgenden Fragen ausweichend begegnen, machen Sie deutlich, daß die Trolle so lange warten werden, bis *dieser* Held eine Antwort gefunden hat. Wiederholen Sie einige Fragen gegenüber den anderen Helden. Stellen Sie irritierende Zwischenfragen: "Ist das deine ganze Antwort?"

Rechnen Sie mit völlig unerwarteten Reaktionen von Seiten Ihrer Spieler. Rechnen Sie mit beeindruckenden Reden, rechnen Sie mit geradezu philosophischen Erkenntnissen, aber rechnen Sie auch mit enttäuschenden Lapidarien, die Sie daran zweifeln lassen, warum die Götter gerade *diesen* Helden auserwählt haben sollten. Das Frage-Antwort-Spiel dient natürlich auch dazu, den Helden noch einmal bewußt zu machen, welch epische Tragweite die Kampagne hat. Hier die Fragen:

—Warum glaubst, Rosch Chod Dorr, sollen 'Trolle helf unreif und kurzlebend Art, welch hat Häuptlinge von groß Blindheit alle zwei (Troll-)Leben, die machen Frevel, sein woll wie unsterbliche Himmelgötter gleich – und machen Himmelgötter Zorn dadurch?

—Was, Rosch Chod Dorr, dein Art denk über Kinder der Riesen?

—Sage drei Sachen uns, euer Art anders von Schwarzfellige oder Schuppenträger?

—Was, Rosch Chod Dorr, war Größtes getan, was Wimmelkrieger je vollgebracht?

—Wenn Wimmelkrieger zu Sternen blickt, was sieht dort?

—Was, Rosch Chod Dorr, glaub, hat Weltenlauf für Wimmelkrieger vorbestimmen?

—Was, Rosch Chod Dorr, glaub, wird Welt über Wimmelkrieger sagen, wenn nicht mehr sind?

—(Gerichtet an Elfen:) Weltwandler, du sein wissen, daß dein Art sein Licht verlieren, wo immer mehr unter Schatten von Wimmelkrieger gehen? Warum tun dein Art?

—(an Zwerge:) Steinkleiner, Wimmelkrieger viele sind wie Regentropfen, die Stein machen hohl. Warum Stein gehen nun mit Regen?

Der frühe Nachmittag

Spezielle Informationen:

Nach der anstrengenden Befragung durch die Trollfürsten werden die Helden aus der Arena geführt und haben nun Zeit, Graulgatschthor zu erkunden. Krallulatsch ist zwar etwas irritiert darüber, daß der Schamane Krallerwatsch noch immer nicht eingetroffen ist, er ist aber (noch) nicht ernsthaft besorgt.

Meisterinformationen:

Während des Streifzugs durch Graulgatschthor bekommt einer der Helden mit, wie ein Dutzend neuer Trolle die Festung betreten und von einem besonders klein geratenen Trollschamanen mit strähni-gem, rabenschwarzem Haar begrüßt werden. Fragen die Helden nach, erfahren sie, daß es sich hierbei um *Knopphold*, den Ziehsohn des verstorbenen Drollgomp handelt, von dem es heißt, daß er sich als neuer Kandidat für die Wahl zum Trollfürsten der Tonkerompf aufgestellt habe.



Borbarads Gesandter

Spezielle Informationen:

Etwa zwei Stunden vor Sonnenuntergang bricht große Unruhe unter den Trollen aus: Vor den Toren des verhöhlten Graulgatschthor steht selbstbewußt eine gekackelte (menschliche) Gestalt: Torxes der Erzschelm und Gesandte Borbarads. Was die Trolle in erster Linie so beunruhigt, ist die Frage, *wie* der Fremde Graulgatschthor gefunden haben mag ...

Die Helden kommen gerade noch rechtzeitig am Tor an, als der Schelm eine Nachricht "des Einzigen" vorzutragen beginnt, "dem zu folgen dem Wesen Deres vorherbestimmt ist":

"Stolzes Volk der Trolle! Wenige Monde ist es her, daß der Lichtvogel, das Licht des siebengestaltigen Auges des Allgottes LOS, am Raschtul Sandscharot die Weltzeitwende, das Karmakorthäon, verkündet hat. Der Große Schlaf ist nun über den Allgott gekommen, und wenn er erwacht, wird das Zwölfte der Zeitalter eingeläutet sein. Die alten Völker haben ihr Schicksal erfüllt. Einer neuen Rasse, den Menschen, wurde vorherbestimmt, über das neue Zeitalter zu gebieten. Doch ist dies nur ein Teil der Prophezeiung. Der Wille des Allgottes ist, so wurde geweißt, daß es allein jenem Unsterblichen vorbehalten sei, die Massen durch das neue Zeitalter zu führen, der die Weisheit aller Kulturen auf sich vereint und dessen Geist alle Sphären durchdrungen hat. SEIN Name ist Offenbarung, SEIN Name ist Ordnung, SEIN Name ist Borbarad!

ER weiß, daß ihr mit eurem Schicksal hadert. ER weiß auch, daß ihr euch aus diesem Grund hier auf Graulgatschthor zusammengefunden habt.

Zögert nicht und schließt euch jenem an, der euch Trolle in eine neue Zukunft führen wird. Ihr wißt, daß ihr ein sterbendes Volk seid und der Zeitalter fern ist. Doch ER weiß um eure Bestimmung, ER verspricht euch, daß ihr noch sein werdet, wenn von den jüngeren Rassen nicht einmal mehr Staub übrig ist.

Ihr wißt, daß ER wahr spricht. Wollt ihr euch tatsächlich einem Menschenkönig anschließen, dessen Lebensspanne so lang wie das eines Trollkindes währt, dessen Weisheit dem Licht einer erlöschenden Kerze gleicht und dessen Ahn sich in frevlerischer Weise zum Gott über alle Geschöpfe erhob? Wollt ihr euch in einem Kampf hinschlachten lassen, der nicht der eure ist? Für ein Volk, das euch verhöhnt, wenn ihr nicht hinblickt, das euch benutzt, wann immer es kann, und dessen Ziel es in Wahrheit ist, das zu vollenden, was ihm vor fast zweitausend Jahren verwehrt blieb? Euch zu vernichten!

Entscheidet klug, wenn ihr eure Würde bewahren wollt. Die kurzlebigen Menschen werden vergessen, was auch immer ihr entscheidet, doch

ER ist ewig und ER wird niemals vergessen – und niemals vergeben. Denkt daran: niemals!"

Meisterinformationen:

Natürlich ist es durchaus gewünscht, daß die Helden sich in diese Rede einmischen. Erst jetzt wird der Schelm (der natürlich nur mit Knoppholds Hilfe vor die Tore Graulgatschthor fand) auf die Gezeichneten aufmerksam werden. Sie können den Schwarzschem – der später irgendwo in der Nähe der Trollfestung ausharren wird, um etwaige Aktionen von Seiten der Trolle weiterzumelden – von nun an meisterlich frei als optionale Begegnung verwenden. Entweder, um die Nerven der Helden mit weiteren Reden zu strapazieren, um die in den nächsten Tagen folgenden (Flug-)Reisen der Helden durch das Gebirge etwas unwägbarer zu gestalten oder um den Helden ein Erfolgserlebnis zu gönnen, wenn sie dem Schelm so heftig schaden, daß er die endgültige Flucht antritt. Auch im Finale dieser Queste können die Gezeichneten dem Botschafter erneut gegenüberstehen.

Die Bestattung

Allgemeine Informationen:

Drei Stunden vor Mitternacht verläßt ein aus drei Dutzend Trollen bestehender Zug die Festung und marschiert unter kehligem Gesang in Richtung eines schroffen Berghügels, den die Trolle bis weit nach oben besteigen.

Spezielle Informationen:

Helden, die sich dem Zug vorsichtig anschließen, entdecken, daß sich auf dem Berg mehrere einsame Dolmen, Steinaufwürfe und moosbewachsene Hügelgräber befinden. Den beeindruckendsten Anblick bietet aber ein silbern vom Madamal beschienener Wasserfall, der einem bizarr geformten Berg entspringt. Für einen kurzen Augenblick hat man den Eindruck, als ob der Berg aus Hunderten von versteinerten Trolleibern besteht – dann ist der Eindruck auch schon wieder verflogen.

Drollgomp wird nun von den Trollen unter rituellen Gesängen bestattet, in dem sie reihum jeder einen Stein auf ihn legen. Dann machen sich die Trolle wieder auf den Rückweg.

Zurück auf Graulgatschthor erfahren die Helden von Strutzz, der sie schon erwartet hat, daß sich auf dem Thing ein erster enttäuschender Zwischenstand abzuzeichnen beginnt: Einzig Grauramcke vom Stamme der Tamperampf, hat sich von den Reden der Helden beeindruckt lassen. Es stehe daher derzeit 6:1 *gegen* ein Eingreifen der Trolle auf Seiten der Kaiserlichen.



Der zweite und dritte Tag des Thing

Ein weitere Befragung

Spezielle Informationen:

Früh am nächsten Morgen werden die Helden erneut in die Arena gerufen. Wieder sind bereits alle Trolle versammelt – und wieder kann der Trollschamane Krallerwatsch von den Helden nicht entdeckt werden. Diesmal ist es Troddsch Sohn des Bagsh, der breitschultrige Trollfürst vom Stamme Tragatsch, der eine wütende Rede hält, als die Helden das Areal betreten. Diesmal ist von der "Schändung des ehrwürdigen Landes" die Rede, die sich "vor fünf Generationen" ereignet habe, als die "Wimmelkrieger wie lästige Käfer" in die Trollzacken einfielen: die Trollkriege! Die Menschen hätten in ihrem Unverstand "Siegel gebrochen, die für Äonen" errichtet worden seien und die den "Finstersphären bis heute Tür und Tor geöffnet" hätten. "Keine Lektion sei geeignet, die Wimmelkrieger zur Vernunft zu bringen. Sie zerstörten nur, was über die Generationen aufgebaut. Deswegen habe die Gesandte am gestrigen Tag zumindest in einer Hinsicht Recht gehabt: Der Finsterzwilling sei allein eine Prüfung der Wimmelkrieger!"

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Trolle inzwischen vom Sieg Borbarads über Rohal berichtet haben, stellt dieser Tag der Zusammenkunft natürlich auch eine hervorragende Gelegenheit dar, den einen oder anderen Zauderer unter den Trolle zu Wort kommen zu lassen. Denn "Wie soll sein Sieg über Finsterzwilling, wenn sogar Weißzwilling nicht siegen"? Vor allem, "Heißen solch nicht, daß Worte von Gesandte wahr?"

Anschließend ist es wieder die Trollfürstin Grauramecke, die die Helden nach vorn bittet. Man wolle verstehen, warum das Schicksal sie als *Rosch Chod Dorr* erwählt habe.

—(Für Krieger) Wir wissen woll, wie viele von unser Art du schon getötet?

—Ihr wollen, daß Trolle geb Leben für euch. Du auch woll bereit, geb Leben für uns?

—Rosch Chod Dorr, was ist größte Lehre von deinem Leben gelern?

—Rosch Chod Dorr, was heißt Wort Verantwortung?

—Rosch Chod Dorr, was ist größte dein Tugend und was größte dein Makel?

—Wimmelkrieger, glaub du, deine Ahnen stolz von dich und warum?

—Rosch Chod Dorr, was, denk du, machen dich anders von uns?

Die folgende Frage wird jedem der Helden gestellt:

—Rosch Chod Dorr, du bereit zu sterb?

Krallulatschs große Besorgnis

Allgemeine Informationen:

Die Helden werden anschließend, unter nachdenklichem Gemurmel aller anwesenden Trolle, wieder aus der Arena entlassen. Strutz wird nun vor die Trollfürsten gebeten, um diesen für den Rest des Tages Rede und Antwort zu stehen.

Vor dem Zugangportal zur Arena erwartet sie derweil der junge Trollschamane Krallulatsch, der sie mit besorgtem Gesichtsausdruck um ein Gespräch bittet.

Spezielle Informationen:

Krallulatsch gesteht den Helden gegenüber offen ein, daß er inzwischen äußerst besorgt über das Fernbleiben seines Adoptivvaters Krallerwatsch sei. Nervös und nicht so recht wissend, ob er das richtige tut, berichtet er ihnen, daß Krallerwatsch vor fünf Tagen in Richtung *Rasch Bromm Knartsch* aufgebrochen ist: eine geheimnisvolle Höhle, dessen Geheimnis nur den ehrwürdigsten Schamanen bekannt sei. Angeblich könnten nur jene sie betreten, die mit einem geheimnisvollen Siegel oder Geheimzeichen ausgestattet seien.

Meisterinformationen:

Trollisch: 'Rasch Bromm Knartsch' heißt übersetzt soviel wie 'Höhle der gemalten Male' aber auch 'Halle der gezeichneten Gezeichneten'.

Krallulatsch bittet die Helden nun darum, ihm bei der Suche nach Krallerwatsch zu helfen. Da er aber nur die ungefähre Lage der geheimnisvollen Höhle kennt, die sich irgendwo in der Nähe des ca. 10 Meilen entfernten Bergs Trollfaust befindet, besteht die einzige zu Gebote stehende Möglichkeit, Krallerwatsch zu finden, in einer spektakulären Lufterkundung.

Krallerwatschs Verhängnis

Spezielle Informationen:

Die sich nun anschließende Luftaufklärung zwischen den schroffen Gipfeln und Schluchten der Trollzacken gestaltet sich mühselig.

Plötzlich, kurz vor Einbruch der Dunkelheit, sind auf einem breiten Paß, der von einem gewaltigen Felsvorsprung überschattet wird, Bewegungen auszumachen.

Die Helden erkennen bald, daß dort ein erschöpfter Troll von fast vier-einhalb Schritt Größe mit einer riesigen Mammutonkeule in den Händen steht, dessen Fuß – wie schon bei Drollgomp geschehen – bis zu den Knöcheln im felsigen Untergrund feststeckt. Um ihn herum, aber außerhalb seiner Reichweite, lauern vier Tatzelwürmer züngelnd darauf, daß ihr Opfer ein Zeichen der Schwäche zeigt. Ein fünfter liegt mit eingeschlagenem Schädel neben dem Troll.

Meisterinformationen:

Natürlich versteht es sich von selbst, daß die Helden umgehend zu einer heroischen Befreiungsaktion ansetzen. Der erschöpfte Krallerwatsch kann, nachdem die Helden ihn mittels Spitzhacke und/oder Magic befreit haben (Erster Gezeichneter: auch dieses Phänomen deutet auf eine Variante des borbaradianischen HARTES SCHMELZE hin), berichten, daß ihm während eines Hochnebels vor drei Tagen ein fremder (!) Troll begegnet sei, den er aber nicht genau erkennen konnte. Plötzlich sackte sein rechtes Bein in den steinigen Untergrund ein, der Unbekannte verschwand, und schon einige Stunden später seien die Wurmlinge wie Aasfresser über ihn hergefallen. Spätestens jetzt sollte den Helden dämmern, daß sie einen Feind unter den Trolle haben.

Vier Tatzelwürmer

MU 20 AT 10/6/8 (2 AT/KR) PA 5 LE 50 RS 4

TP 1W6 (Klauen) / 2W6 (Gebiß) / 1W+3 (Schwanz)

GS 5 AU 90 MR 6 GW 11



Tatzelwürmer nehmen keinen Schaden durch Feuer; diese speziellen Tiere sind überdies mit einem Zauberbann belegt, so daß sie bis zum Tode kämpfen. Pro KR muß der Held eine KK-Probe-1 ablegen, um zu ermitteln, ob ihm von deren Ausdünstungen übel wird (1 SP und KK-Probe +3, um festzustellen, ob er davon gar ohnmächtig wird).

Tatzelwürmer können nur mittels Klauen und Gebiß einen Doppelangriff gegen einen Helden führen, ansonsten richten sich ihre Angriffe gegen verschiedene Gegner.

Zwischenspiel

Spezielle Informationen:

Die Helden werden Krallerwatsch mit Sicherheit viele Fragen stellen wollen. Doch der erschöpfte Troll hält sich zunächst zurück und bittet sie, mit ihren Fragen zu warten, bis sie den Rasch Bromm Knartsch erreicht hätten, der noch ungefähr eine Wegstunde entfernt sei. Dies hindert ihn seinerseits natürlich nicht daran, den Gezeichneten Fragen über die Ereignisse der letzten sechs Jahre zu stellen, die er entweder mit einem ahnungsvollen oder besorgtem Brummen quittiert.

Tatsächlich erreichen die Helden etwa eine Stunde später ein Seitental, an dessen Ende sich zwei gewaltig aufragende, dicht an dicht stehende Felsen von 30 Schritt Höhe befinden.

Krallerwatsch kramt nun einen weiß-grün geäderten Marmorsplitter unter seinen Fellen hervor: eine menschliche Handspanne lang und wie ein scharf geschliffener Halbmond geformt. Dann beginnt er zu sprechen: "Das hier ist das Graurm, das eure Zauberer Mudra nennen. Vererbt von Generation auf Generationen. Eures tragt ihr am Leib, denn ihr seid die Rosch Chod Dorr. Nur wer ein Graurm besitzt, kann den Rasch Bromm Knartsch betreten!"

Meisterinformationen:

Was eigentlich bedeutet, daß ein Nicht-Gezeichneter die Höhle nicht betreten kann (ähnlich der Wirkung eines WIDERWILLE UNGEMACH). Wenn allerdings Krallerwatsch den Helden trägt oder die Gezeichneten ihn in ihre Mitte nehmen, könnte es durchaus funktionieren ...

Die 'Höhle der Gezeichneten Gezeichneten'

Allgemeine Informationen:

Krallerwatsch berührt die Felsen nach diesen Worten mit dem Marmorsplitter, und ein lautes Rumpeln geht durch die beiden Felsblöcke, die unvermittelt und mit lautem Knirschen auseinandergleiten. Ein etwa zwei Schritt breiter Spalt öffnet sich vor den Helden, durch den diese eine geheimnisvolle Höhlenwelt betreten können.

Eine erzene Schattenlandschaft, die durch zahlreiche auf Stelen und am Boden liegende Gwen-Petryl-Steine in ein bläulich-grünes Licht getaucht ist: der Rasch Bromm Knartsch, die Höhle der Gezeichneten Gezeichneten.

Spezielle Informationen:

Im Fackellicht offenbart sich der Gruppe ein riesiger Felsendom, der über und über mit gewaltigen, geometrisch angeordneten Felsbrocken übersät ist: Menhire, steinerne Würfel, mehrkantige Quader, rohe Findlinge und riesige Granitzylinder. Am hinteren Ende verzweigt sich der Dom und geht in ein Gewirr aus natürlichen Felsspalten, Grotten und Gängen über, die an ihren Kreuzungspunkten von weiteren Höhlen unterbrochen werden. Auch hier befinden sich überall am Boden liegend bizarr aufgetürmte Steintürme, Kegel und Obelisken.

Mysteriös wirken auch die Felswände, die archaische Wandmalereien tragen. Bildnisse, die offenbar vor Urzeiten allein mittels archaischer Mundblastechnik und Fingermalerei aufgetragen wurden:

—Gewaltige Berge, von denen ein immer wiederkehrendes Motiv dem *Amul Dschadra* sehr ähnlich sieht;

—an riesige fliegende Wölfe gemahnende Schattenrisse, die sich auf Sumus Leib stürzen (die Himmelswölfe?);

—völlig verwüstete Landschaften mit sterbenden und fliehenden Kreaturen;

—Feuer und Asche speiende Vulkane;

—eine zerstörte Stadt, deren Ausläufer bis in die Wolken zu reichen scheint und die von geflügelten Lebewesen umgeben ist;

—eine Abbildung des Lichtvogels über einem Berg, der als Raschtul Kandscharot identifiziert werden kann;

—ein gewaltiger Drache im Kampf mit einer gigantische Gestalt, die sich aus einem Meer erhebt (Chalwens Kampf gegen Pyrdacor);

—die Abbildung von zwei einander gegenüberstehenden, absolut identisch ausschenden (Troll-)Wesen. Eine jeweils weiß, die andere schwarz dargestellt (die Nanduszwillinge?);

—immer wieder drei oder vier zu einem Kreis angeordnete, sehr trollisch, vereinzelt aber auch echsisch wirkende Gestalten, über denen ähnliche Symbole zu sehen sind wie auf dem Relief der Gezeichneten, das die Helden schon auf dem Konzil bestaunen konnten (RV, S. 67)

—sowie eine Felswand am hinteren Ende der Halle, die über und über mit urzeitlichen Handabdrücken übersät ist, von denen viele auf einen eindeutig nichttrollischen Ursprung verweisen.

Meisterinformationen:

Nicht alle Geheimnisse der Höhle werden sich den Helden in diesem Abenteuer offenbaren. Doch eines wird ihnen mit jedem Augenblick klarer: An diesem Ort weht der Atem der Jahrtausende über sie hinweg.

Die Gezeichneten erfahren von Krallerwatsch immerhin, daß der *Rasch Bromm Knartsch* seines Wissens nach alle Geheimnisse berge, die mit den Gezeichneten in Zusammenhang stehen.

Das Geheimnis des Sechsten Zeichens

Spezielle Informationen:

Erst jetzt erkennen die Helden, daß Krallerwatsch offenbar aus der Lage, der Größe und sogar dem Gewicht der überall verteilten Felsen wie aus Büchern zu lesen vermag. Äonenalte, für die Ewigkeit bewahrte Geheimnisse, die der Troll den Helden nun Stück für Stück enthüllt:

—Seit die Trolle leben, konnten diese mehrfach die Präsenz der Nanduszwillinge auf Sumus Leib spüren. Mehrmals traten sie unter den Trollen als Inkarnationen auf, beim letzten Mal (vor vielen tausend Jahren) versuchte der Alveranier des verbotenen Wissens von seinem Domizil, dem *Schattenklotz* aus (siehe das Finale der Queste), das Volk der Trolle vollständig zu versklaven.

—Niemals in der Geschichte seien alle Gezeichneten zusammen aufgetreten, obwohl dies seit langem prophezeit ist. Auch muß vermutet werden, daß die Macht der Zeichen von Zeitalter zu Zeitalter abnimmt. Bei den Menschen seien die Zeichen bisher nur einzeln in Erscheinung getreten, ebenfalls bei den Steinkleinen (Zwergen). Nur ein Zeichen offenbarte sich bis heute allein den Weltwandlern, den Elfen (überraschend: *Dus wandelnde Bild*), eines bis heute allein den Geschupperten: *Nqisizz Leviaturak* – *Das Kühne Tier mit dem Krötensinn*. Niemand könne mit Sicherheit sagen, ob auf die Sieben Zeichen in ferner Zukunft nicht weitere folgen würden.



hänge sind mit Firunföhren (voll blühender Kätzchen) und Grünerlen bewaldet; viel Bestand wurde jedoch in den letzten Wochen und Tagen abgeholzt. Es gibt keine vorherrschende Windrichtung, allenfalls tagsüber sanften Talwind (bergauf) und nachts leichten Bergwind (bergab). Das Tal liegt in der Baronic Devensberg in der Grafschaft Ochsenwasser (die übrigens noch immer von Answins Sohn Barnhelm von Rabenmund regiert wird).

Der Wall des Todes

Allgemeine Informationen:

Die vier Meilen lange Mauer verläuft in perfekter Nord-Süd-Ausrichtung, so daß sie schräg durch das Tal verläuft. Dadurch gibt es (von der Mauer aus gesehen) jeweils eine vorragende rechte Flanke und eine im Sturmshatten liegende linke Flanke.

Es ist grauenerregend, wie die Ogermauer sich verändert hat: eine dämonische Wucherung! Sichel und Zacken heißen die Gebirge zu seinen Seiten, ein Gebirge von Sichel und Zacken ist auch der Wall. Kern des Bollwerkes ist eine acht Schritt hohe und genauso dicke Mauer aus dunklem, beinahe lebendig wirkenden Gestein, das teilweise öligschleimig glänzt.

Die Bastionen sind wie geschmolzene Türme, auf denen Krakenarme wuchern. Splittergespickte Mannpförten und polierte Riesentore aus schimmerndem Metall verraten, daß die Kasematten auch innen ausgebaut wurden. Gekrönt wird der Wall des Todes von einer Reihe vogelnestähnlicher Stellungen für Pfeilgeschütze, von Gargylen und monströsen Idolen und von einer unüberschbaren Kette von Pfählen, Gerüsten und gekreuzten Balken, an denen zerschundene Leichen, vollständige Skelette, Schädel, Gerippe und einzelne Knochen angekettet, befestigt, angenagelt oder festgebunden sind.

Spezielle Informationen:

Im Norden und Süden endet der Wall an zwei natürlichen Felstürmen von jeweils etwa vierzig Schritt Höhe und sechzig Schritt Durchmesser am Fuß. Selbst diese allenfalls erkletterbaren Gipfel sind von unnatürlich wirkenden Palisaden befestigt – die Niederhöhlen alleine wissen, wie sie da hinaufgeschafft wurden.

Kriegskunst (Bonus durch *Baumeister*): Diese Stelle der Pforte ist einzigartig und bestens geeignet, den Kontinent auf einer Breite von mehreren Tagesreisen beinahe unüberwindbar zu trennen.

Meisterinformationen:

Hellsicht erweist den gesamten Wall als magisch: teilweise Reste von Beschwörungen, teilweise generelle niederhöllische Mächte, teilweise auch Konzentrationen, wie sie für Dämonide typisch sind. Die Mauer ist derart magisch, daß ein **DESINTEGRATUS** wohl keine Wirkung zeigen wird.

Das Umgehen der Mauer mit ausgewählten, geländegängigen Truppen kann schlachtentscheidende Bedeutung haben.

Das Schlachtfeld

Allgemeine Informationen:

Der trockene Boden des Tales ist (beiderseits des Walles) mit gelbgrünem Gras, Löwenzahn und Nelken bewachsen, durchsetzt mit blühendem Weißdorn, Ginster, Hartriegel und Wacholder. Vor der Mauer hat Haffax die Ebene eine halbe Meile weit zwischen den Dornbüschen mit Barrikaden, schräg eingerammten Pfählen und Pflocken blockieren lassen.

Spezielle Informationen:

Im Umkreis von ein oder zwei Wegstunden finden sich in der Ebene neben Gebüsch auch natürliche Hügelchen, Gräben, Bächlein und halbvertrocknete Tümpel. Obwohl Darpatien auch jenseits der Trollzacken sonst Kulturland ist, ist die Umgebung der Mauer seit den Seuchen, die der Ogerschlacht folgten, verlassen und verwildert.

Kriegskunst: Die Barrikaden sind die gleichen wie seinerzeit in der Tausendogerschlacht – nur auf der anderen Seite! Verstreut wie alte Bäume, bieten die Pfähle keinen Schutz vor Pfeilen. Aber für die kaiserliche Kavallerie stellen sie während des Sturmangriffes eine tödliche Gefahr dar, die Einheiten der Infanterie werden ihre Formationen nicht halten können.

Meisterinformationen:

Haffax hat hier sogar drei Dutzend bornländische *Bärenfangseisen* vergraben lassen: auf der enormen Fläche völlig verloren, obwohl sie stets an Engstellen zwischen Dornicht, Barrikaden und anderen Hindernissen liegen – aber für vorrückende Soldaten, deren Gefährten hängenbleiben oder ein Bein verlieren, äußerst erschreckend (**Gefahreninstinkt**-Probe oder **2W+2 TP**, Befreiung mit **KK**-Probe+10).

Die Reichsstraße

Allgemeine Informationen:

Die Reichsstraße I von Wehrheim über Altzoll nach Warunk verläuft in der Mitte des Tales. Sie ist fünf Schritt breit und in bester Form: mit Platten aus Beilunker Zwergengranit gepflastert, zu den Rändern hin leicht abgeneigt, von Wassergräben gesäumt. Die Passage durch die Mauer ist nun versperrt.

Spezielle Informationen:

Fünfundzwanzig Schritt um die Mauer wurden die Platten herausgebrochen und zum Ausbau der Befestigung verwendet. Beiderseits der Reichsstraße findet man die teils verkohlten, teils dicht überwachsenen Reste einiger Blockhäuser und Barracken: Bauernhäuser und Zoll- und Garnisonsgebäude, die in der Ogerschlacht und bei der jüngsten Besetzung der Mauer zerstört wurden.

Das Heerlager

Allgemeine Informationen:

Das Heerlager ist größer als die meisten Städte Aventuriens! Es liegt etwa drei Meilen vor dem Wall und erstreckt sich beiderseits der Reichsstraße mindestens jeweils eine Meile weit: ein Meer aus weißen und bräunlichen Zelten, über denen Tausende von Bannern und Wimpeln aus aller Herren Länder hängen. Dazu kommen wohl tausend Planwagen, Fuhrwerke, Kutschen, Karren und Leiterwagen des Trosses. Das Hauptlager ist von einer Palisade von zwei mal einer Meile umgeben, zweieinhalb Schritt hoch, mit einem schritttiefen Graben ringsum. Insgesamt sechzig einfache Wachtürme im Abstand von hundert Schritt überblicken das Feld. Außerhalb des Hauptlagers finden sich weitere kleine Lager, teils befestigt, teils aus verstreuten Zelten. An der Reichsstraße nach Westen lagern weitere Angehörige des Trosses: Handwerker, Waffenknechte, Marketender, Barden, Prediger, Heiler, Gaukler und Huren.

Spezielle Informationen:

Durchquert man das Lager auf schnellstem Wege, passiert man etwa hundert Zelte. Ein typisches Halbbanner-Zelt hat eine Innenfläche von



zwei Handbreit voneinander entfernt stehen. Zwischen acht dieser steinernen Zähne schwebt zitternd je einer jener marmornen 'Herzsplitter' in der Luft, die jenem absolut gleichen, den Krallerwatsch bei sich trägt.

Meisterinformationen:

Die Helden haben soeben, mitten im Bollwerk der Trollzacken, eines der größten Geheimnisse der Trolle entdeckt. Denn von diesem Ort aus läßt sich, wie prophezeit, *Graufang* erwecken. Selbst Krallerwatsch zeigt das erste Mal so etwas wie Aufregung, und er wird dem Vierten Gezeichneten, überwältigt über die gemachte Entdeckung, immer wieder lobend (und äußerst schmerzhaft) auf die Schultern schlagen ...

Sobald das *Graurm* aus seinem Besitz in eine der noch verbliebenen Stellen zwischen den Stalakmiten und Stalaktiten eingesetzt wird, beginnt auch dieses zitternd in der dazwischenliegenden Luft zu verharren. Ein gewaltiges Grollen ist nun aus dem Schlund zu vernehmen – doch mehr passiert nicht.

Tatsächlich fällt den Helden spätestens zu diesem Zeitpunkt auf, daß der zehnte und letzte Herzsplitter fehlt und nirgends entdeckt werden kann. Es scheint, als sei die Queste der Helden gescheitert, noch bevor diese richtig begonnen hat.

Sichtlich niedergeschlagen nimmt der Troll den neunten Herzsplitter – ohne den er den *Rasch Bromm Knarisch* nicht betreten könnte – wieder an sich.

Der Gruppe bleibt damit einstweilen nichts anderes übrig, als zunächst wieder nach Graulgatschthor zurückzukehren, wo eine weitere wichtige Aufgabe auf sie wartet.

Rückkehr nach Graulgatschthor

Allgemeine Informationen:

Mit Dschinnenhilfe sollte die Rückreise nicht allzu schwer fallen. Insgesamt zwei Tage hat die Suche der Helden gedauert und die Ankunft der Gezeichneten entfällt daher auf die Nacht des dritten Ratstages. Das Krallerwatsch widerfahrne Ungemach verbreitet natürlich große Unruhe unter den Trolle.

Spezielle Informationen:

Strutz berichtet den zurückgekehrten Helden, daß ihre und seine Reden einen weiteren Trollfürst umzustimmen vermochten: Gramgrütz vom Stamme Tarpatsch. Zusammen mit Krallerwatsch stehe es daher nur noch 5:3 gegen ein Eingreifen der Trolle auf Seiten der Kaiserlichen. Alles hänge nun von der Überzeugungskraft Krallerwatschs ab. Kurz bevor sich die Helden zur Nachtruhe begeben, sucht sie noch einmal der Troll Krallulatsch auf. Er verkündet den Gezeichneten mit feierlichem Ernst, daß sich Krallerwatsch zu einem wegweisenden Schritt entschlossen habe.

In der nächsten Nacht werde er versuchen, den Geist des alten Trollschamanen Stroock zu beschwören, den letzten wahren Hüter der Herzsplitter.

Tod aus dem Dunkeln

Spezielle Informationen:

Helden, die in der Nacht Wache auf ihrem Söller halten, beginnen bei einer Probe +7 auf *Gefahreninstinkt* plötzlich aufzuschrecken. Helden, die schlafen, muß schon eine Probe +15 gelingen, um – ergriffen

von einem flauen Gefühl in der Magengegend – aus dem Schlummer zu schrecken (die Proben des Dritten Gezeichneten sind jeweils um drei Punkte erleichtert).

Meisterinformationen:

Warten Sie etwa fünf Sekunden ab, was die Helden unternehmen werden, wer geweckt wird und aus welcher Richtung die Gewarnten die Gefahr vermuten. Machen Sie die folgenden Geschehnisse nun individuell von der Reaktion Ihrer Helden abhängig:

Spezielle Informationen:

Plötzlich ist ein gewaltiges Rauschen in der Luft zu vernehmen. Als die Ersten das Geräusch vernehmen, ist es auch schon zu spät. Zwei gewaltige Schatten stürzen, von Westen kommend, im Sturzflug auf den unter freiem Himmel liegenden Schlafplatz der Helden zu und lassen ihre tödliche Last, zwei mehlsackgroße Felsen, auf den Söller niedergehen.

Meisterinformationen:

Die Angreifer sind natürlich erneut die unter Knoppholds Zauberschwang stehenden Riesenalken, denn der Troll will sich nun endgültig der lästigen Gäste auf Graulgatschthor entledigen. Gelingt es den Helden trotz dieses Überraschungsangriffs *auszuweichen* (Probe +5), nehmen sie durch die Splitter der mörderischen Felsbomben nur 1W+5 SP hin. Helden, denen dies nicht gelingt, erleiden durch diesen Angriff 5W+6 SP (samt einiger Knochenbrüche).

Als sich das Chaos aus Felsplittern und Staub gelegt hat, sind die beiden Raubvögel natürlich längst im nächtlichen – und verhohlenen – Himmel über Graulgatschthor entschwinden.

Verfolgungsjagd über die Trollzacken (Meisterinformationen)

Sollten sich die Helden trotz der Verhüllung über Graulgatschthor, trotz ihrer Verletzungen, trotz der nächtlichen Dunkelheit und trotz des Vorsprungs der Alken mittels ADLER, WOLF (Vogelgestalt, Zauberdauer: 20 Sekunden; wieviele SR lang will sich der Held verwandeln?) an eine Verfolgung machen wollen, lassen Sie diese aufgrund der vorgenannten Argumente gnadenlos scheitern. Einzig die Richtung, in die die Alken davongeflogen sind, läßt sich mittels dieser Anstrengungen ausfindig machen: Norden.

Die Artefakte mit den Dschinnen lassen sich derzeit noch nicht aktivieren, und nur ein fliegender Teppich oder der Ritt auf einem Hexenbesen versprechen überhaupt Aussicht auf Erfolg.

In diesem Falle erleben die Helden spätestens jetzt eine böse Überraschung: Denn die erzene Präsenz Graulgatschthors erschwert den Einsatz von künstlichen Fluggeräten erheblich. Das Steigmoment der Heldenfluggeräte beträgt einen langsamen Höhenmeter in der ersten Minute, zwei weitere in der nächsten, vier weitere in der Dritten usw.

Erst ab einem Höhengewinn von circa zehn Metern jenseits der Mauerkronen (also nach etwa fünf Minuten) läßt diese Präsenz nach und die Fluggeräte gewinnen ihre normale Schnelligkeit und Flexibilität zurück. Eine Verfolgung der Alken dürfe bis dahin aber hinfällig geworden sein.



Der vierte Tag des Thing

Spezielle Informationen:

Den ganzen Vormittag über hält Krallerwatsch – unter Ausschluß der Helden – nun seinerseits eine Rede vor dem Thing, um die anderen Trollfürsten davon zu überzeugen, daß auch die Kinder der Riesen Borbarad entgegentreten müssen. Nutzen die Helden diese Zeit für weitere Erkundungen auf Graulgatschthor, können sie mitbekommen, daß sich abseits der Arena etwa zwei Dutzend Trolle aus den Sippen des Stammes Tonkerompf versammelt haben, um erbost über die Nachfolge des verstorbenen Drollgomp abzustimmen. Aussichtsreichster Kandidat scheint dessen ehemaliger Ziehsohn, der schwarzhaarige Knopphold zu sein, der während seiner wütenden Reden unterstellt, daß die "wimmelkriegerischen Frevler auf Graulgatschthor" (die Helden) mit Sicherheit "für den Tod Drollgoms" verantwortlich seien. Die Helden haben leider nicht viel Zeit, sich über diese Äußerungen Gedanken zu machen, da schon wenige Augenblicke später sechs weitere Trolle auftauchen und die Helden unmißverständlich auffordern, sie zur Arena zu begleiten.

Die Prüfung

Allgemeine Informationen:

Sobald die Helden in der Arena eintreffen, wird es still auf den Rängen. Etwas Bedeutendes scheint in der Luft zu liegen. Mit Krallerwatsch sind es nun acht Trollfürsten, vor denen sich die Helden verantworten müssen.

Spezielle Informationen:

Krallerwatsch bedeutet ihnen nun, alle ihre Waffen und Rüstungen abzulegen. Auf seinen Wink tritt ein Troll heran und reicht jedem der Helden wahlweise eine Steinkeule (1W+2 TP) oder einen Speer (1W+3 TP), allesamt etwas zu grob. Nur die Magiebegabten dürfen etwaige Standesattribute wie Magierstab, Vulkanglasdolch oder Besen behalten. Anschließend beginnt Krallerwatsch zu sprechen:

"Vor zwei Tag wurde große Wollrindherde der Trolle, weidet ostwärts bei Blitztal, von Fremden überfallen. Mehr Überfälle jetzt zu befürchten. Also: Zeigt, was ihr gelernt, zeigt, daß ihr rechte Helden!"

Zwei schweigsame Trolle führen die Gezeichneten nun weit außerhalb der Trollfestung, direkt in ein grünbewaldetes Tal hinein, in dem eine Herde Wildrinder weidet (die am ehesten Haarigen Gepürgskühen ähneln). Einer der Trolle führt sie zu einem Abhang und deutet auf eine Spur, die wie der nackte Fußabdruck eines Menschen wirkt – nur breiter und etwas größer. Mit einem Grunzen bedeutet der Troll der Gruppe, daß er hier auf sie warten wird.

Die Helden können die Spuren problemlos etwa eine Stunde lang in die Gebirgswelt verfolgen, bis diese in einem kleinen Paß plötzlich vier zerlumpte und halbverhungerte Affenmenschen entdecken können, die sich schwach um eine Handvoll Beeren streiten.

Meisterinformationen:

Jetzt wird es sich zeigen, ob die Helden wirklich etwas gelernt haben und so handeln, wie man es von einem gereiften Helden erwarten kann. Denn die Prüfung der Trolle zielt keineswegs darauf ab, daß die Helden die Affenmenschen erschlagen sollen. Ja, die Ausgabe der primitiven Waffen geschah nur zur Verwirrung der Prüflinge. Im Gegenteil, die Gezeichneten sollen den Trollen beweisen, daß

ihre Völker zivilisiert sind. Sie sollen zeigen, daß sie nicht nur blinde Zerstörungswut, sondern auch Mitgefühl und Gnade kennen!

Tatsächlich stellen die halbverhungerten Affenmenschen keine ernsthafte Bedrohung für die Helden dar. Ihre Prüfung gilt daher nur dann als erfolgreich bestanden (und wird in diesem Fall aus den Rängen der Arena mit ungläubigen Raunen bedacht ...), wenn die Gruppe die Halbverhungerten mit zu den Trollen nehmen – oder sie mit etwas Proviant zichen lassen. Sollten sich die Helden hingegen mit einigen eindeutigen Trophäen rühmen, tritt die gegenteilige Reaktion ein ("Feiglings! Pelzigs schwächer als ihr!" oder "Euch jetzt auch totschiagen!"). Sogar Krallerwatsch zeigt sich tief enttäuscht über die Helden, als er niedergeschlagen verkündet, daß die Gruppe versagt hat.

Wie auch immer die Gruppe die Prüfung besteht, insgeheim steht das diestägige Versammlungsergebnis schon fest: 4:4! In dem einen Fall ungläublicherweise 4:4, da die Trolle vom Verhalten der Gezeichneten wirklich beeindruckt sind – im anderen Fall nur 4:4, da die Helden versagt haben und einzig die einleuchtenden Argumente Krallerwatschs einen der Trollfürsten mühsam umzustimmen vermochten.

Sollten die Helden die Prüfung tatsächlich nicht bestehen, sollten Sie Ihren Helden in diesem Fall subtil vermitteln, daß das Verpassen dieser einmaligen Chance zur Ausöhnung der Völker auch mindestens eine Trollgeneration lang Auswirkungen auf deren Verhältnis zu den jüngeren Rassen allgemein haben wird. Eine Zeitspanne, die etwa über 350 Jahre umfassen dürfte ...

Affenmenschen

MU 11	KL 7	IN 12	CH 7	FF 11	GE 10	KK 11
AG 9	HA 2	RA 2	TA 7	NG 6	GG 1	JZ 2
MR -7	LE 20	AU 31	AT 9	PA 8	RS 1	TP 1W+2

(Keulen/Speere)

Der Ruf der Ahnen

Allgemeine Informationen:

Nach Einbruch der Dunkelheit stößt Krallerwatsch wieder zu den Helden und verkündet ihnen, daß nun alles bereit sei, um den Geist des altherwürdigen Strock um Rat zu fragen, den letzten wahrhaften Hüter der zehn Herzsplitter des Graufang.

Krallerwatsch bricht mit seinem Ziehsohn Krallulatsch, Strutzz und den Helden nun Richtung jenes Begräbnisberges auf, den diese schon von der Bestattungszereemonie Drollgoms her kennen. Sein Ziel ist der dem mysteriösen Berg entspringende Wasserfall (siehe oben). In unmittelbarer Nähe jener Stelle, wo das schäumende und gurgelnde Wasser die Felsen berührt, läßt sich Krallerwatsch nieder und bedeutet den anderen, es ihm gleich zu tun.

Meisterinformationen:

Krallerwatsch versucht sich nun an dem Schamanenritual RAT DER AHNEN. Da Strock aber schon viele hundert Jahre tot ist, benötigt Krallerwatsch die Hilfe der Anwesenden. Mit den Worten: "Wer bereit, mir zu helfen, wer bereit, bringen wirkliches Opfer, zu rufen Strock, der bleiben jetzt in Kreis. Alle anderen verlassen Kreis sofort!"



Anschließend wartet er ab, ob einer der Gezeichneten den Kreis verläßt, dann reicht er ein Knochenmesser herum und bedeutet jedem Teilnehmer, sich zu schneiden und sein Blut in eine vorbereitete Steinschale zu vergießen. Krallerwatsch mischt das Blut anschließend mit einigen Kräutern und malt sich damit – unter monotonem archaischen Gesang – fremdartige Zeichen auf alle freien Körperstellen.

Allgemeine Informationen:

Das Ritual dauert nun schon mehr als eine Stunde, als unvermittelt ein kühler Wind aufkommt, der eure Nackenhaare aufrichtet und Schauer über eure Rücken laufen läßt. Für einen Moment habt ihr (wieder?) das Gefühl, als ob der bizarre Berg hinter euch aus den Leibern Hunderter versteinertes Trolle besteht. Da durchzuckt euch – von euren Schnittwunden aus – ein sengender Schmerz, der euch schreiend auffahren läßt. Plötzlich ist das Rauschen des Wasserfalls nur noch gedämpft zu vernehmen, und ihr meint im silbrig beschienenen Nebel des aufgischenden Wassers eine ebenso durchscheinende, wie hünenhafte Gestalt zu erkennen.

Das geisterhafte Schemen wendet sich dem keuchenden Krallerwatsch zu und fährt mit einem einzigen Schritt in seinen Körper ein. Krallerwatsch entspannt sich, und mit rauchig-entrückter Stimme spricht er euch nun an: "Wer hat mich gerufen ...?"

Meisterinformationen:

Jeder der beteiligten Helden verliert durch das Ritual 1W6 LP (davon einen Punkt permanent).

Strocks Geist

Spezielle Informationen:

Folgendes können die Helden auf ihre Frage nach dem Verbleib des letzten Graurm in Erfahrung bringen:

"Ich bin der Letzte der Erwählten, der Letzte der von Raschtul bestimmten Wähler der zehn Herzsplitter des Graufang. In blinder Wut wurde die Ahnenkette unterbrochen, und blind seid nun auch ihr, die Rosch Chod Dorr.

Lauscht meinen Worten: Als das ausgewanderte Volk der Steinkleinen das gezackte Bollwerk erreichte, bat ihr Häuptling Calaman meinen Ahnen um Aufnahme seines Volkes. Dies wurde ihnen gewährt. Und so bauten sie ihre Binge. Doch nur kurze Zeit später stahl einer von ihnen im Übermut eines der Graurm, die damals noch an anderem Ort aufbewahrt wurden. Das war der Anfang vom Zwist zwischen Trollen und Steinkleinen im gezackten Bollwerk.

Doch bevor der dreiste Dieb die Binge erreichte, erschien der Schmied der göttlichen Waffen selbst, so daß die Berge erzitterten. Er verhinderte, daß seine Kinder nahmen, was den Trollen gegeben. So sucht das letzte Graurm im Westen des großen Walls, wo die Berge gespalten, die Quellen heiß und ein Fels dem Werkzeug des Sumusohns gleicht. Es heißt, das Graurm sei sicher verwahrt an einem Ort, zu klein, daß meine Ahnen ihn je erreichen konnten. Findet das Graurm, denn der Blick des Schmiedes ruht auf euch. Doch, Rosch Chod Dorr, seid euch nicht zu sicher in eurem Tun! Eure Gegner waren immer machtvoll, und schon mancher von euch scheiterte im Laufe der Äonen ..."

Bevor sich die Helden versehen, ist der 'Spuk' zu Ende. Ächzend kippt der erschöpfte Krallerwatsch zur Seite, und alles wird wieder übertönt vom ewigen Rauschen des Kataraktes. Als die Gezeichneten Stunden später Graulgatschthor erreichen, wissen sie, daß ihnen am nächsten Tag eine wichtige Aufgabe bevorstehen wird.

Meisterinformationen:

Die Worte Strocks verweisen auf die Zeit der zwergischen Calaman-Sage, die sich zu Gründungszeiten des Volkes der Brillantzwerg abgespielt haben soll (Zwerg, S.43 f.). 'Kurze Zeit später' ist dabei durchaus trollisch gemeint.



Der fünfte Tag des Thing

Allgemeine Informationen:

Der Tag beginnt mit der Verkündung, daß der Stamm der Tonkerompe einen neuen Fürsten erwählt habe, der nun anstelle des verstorbenen Drollgoms für sie sprechen wird: der Trollschamane Knopphold, Drollgoms ehemaliger Ziehsohn!

Meisterinformationen:

Da Krallerwatsch verpflichtet ist, am Thing teilzunehmen, obliegt es in der Zwischenzeit seinem Ziehsohn Krallulatsch, den Helden dabei zu helfen, durch Befragung anderer Trolle den alten Standort der ehemaligen Zwergenbinge ausfindig zu machen. Aller Voraussicht nach, so erklärt er den Helden, handelt es sich hierbei um ein Gebiet im Herzen der Trollzacken.

Krallulatsch berichtet ihnen weiterhin, daß sich dort mehrere äußerst zerklüftete Berge sowie eine auffällig große Anzahl heißer Quellen befinden, die Strocks Geist offenbar gemeint hat (eine nur per Luftreise zu erreichende Stelle in den westlichen Ausläufern der Trollzacken, für die die Helden mit ihren Dschinnen – inklusive Suche – voraussichtlich knapp zwei Stunden Flugzeit benötigen werden).

Spezielle Informationen:

Als die Helden sich gerade zum Aufbruch bereit machen wollen, kommt Trollbaron Strutz herbeigeeilt und berichtet, daß Drollgomp – ganz anders als sein Ziehvater – gerade eine Hetzrede wider die Kaiserlichen, aber auch gegen sie, die *Rosch Chod Dorr*, gehalten habe. Krallerwatsch richte ihnen daher aus, daß die Gegner eines Eingreifens wieder 5:4 in der Mehrheit seien und er sie daher unmöglich bei ihrer Suche begleiten könne. Auch Krallulatsch müsse hier bleiben, da Krallerwatsch ihn mit einer besonderen Aufgabe betrauen wolle.

Spuren göttlichen Zorns

Spezielle Informationen:

Die Helden werden nun sicher zu baldigem Aufbruch drängen. Tatsächlich können die Helden schon wenige Stunden später in der von Krallulatsch beschriebenen Region der Trollzacken ein weit ausladendes und mit dichtem Grün bewachsenes Tal mit zahlreichen dampfenden Quellen und Geysiren ausfindig machen.

Irgendwann sollten die Helden überdies auf einen gigantischen steinernen Findling von über 50 Schritt Höhe aufmerksam werden, der von der Form her vage einem auf dem Kopf stehenden Schmiedehammer gleicht.

Suchen die Helden das Areal um diesen markanten Punkt ab, können sie irgendwann den halbverschütteten Eingang einer alten Höhle entdecken, vor deren Eingang sich kleine, menschenähnliche Fußspuren finden lassen.

Meisterinformationen:

Vor den Helden erstreckt sich ein bizarres Höhlenlabyrinth, in dem sich hin und wieder Spuren vergangener – und offensichtlich noch anwesender – Bewohner finden lassen: kleine Feuerstellen, ein zerbrochenes Messer, ein altersschwacher, neben einem Haufen Geröll liegender Abakus sowie eine Höhle, in der sechs leere Holzkisten aufeinandergestapelt wurden.

Plötzlich vernehmen die Gezeichneten seltsame Wisperstimmen. Hin und wieder erklingen auch trippelnde Schritte, deren Verursacher sich irgendwo unerkannt inmitten des Höhlenlabyrinths bewegen. Als die Helden eine große altehrwürdige Halle erreicht haben, ertönen plötzlich schmalzende Laute, die sich zu einer fistel-hohen Stimme vereinigen: "Wir wüßten nicht, daß ihr Eintrittsgeld bezahlt hättet, um unser Heim zu besichtigen ..."

Verdammte Feilscher!

Spezielle Informationen:

Vor den ungläubigen Blicken der Helden treten nun ein Dutzend Grolme aus Nischen und Gängen hervor, die sich die ganze Zeit über verborgen gehalten haben und das Höhlenwirwar offensichtlich schon seit langem zu ihrem Heim erwählt haben.

Meisterinformationen:

Natürlich kennen die kindsköpfigen Grolme (**Bestiarium**, S.229f.) jeden einzelnen Spalt 'ihrer' Heimstatt, so auch einen durch Erd-rutsch eingebrochenen Gang in der unteren Ebene des Systems aus Stollen und Kavernen, der zu jenem Ort führt, an dem die Helden den letzten Herzsplitter finden können.

Da dieser aber von Ingerimm selbst geschützt wird (siehe unten), konnten die Grolme – zu ihrem großen Ärger – nicht an dieses offensichtlich wertvolle Objekt herangelangen. Sie ahnen aber, daß die Helden dieses an sich uninteressante Höhlensystem einzig und allein aus diesem Grund aufgesucht haben.

Nebenbei: Bei dem hier vorliegenden Höhlensystem handelt es sich in der Tat um die Reste einiger Nebestollen der zwergischen Siedlung Aradolosch, die hier einst von den Brillantzwergen errichtet wurde. Bei dem dreisten Zwergendieb, der den Herzsplitter stahl, handelte es sich angeblich um einen gewissen Crallag. Aber das ist eine andere Geschichte ...

Spezielle Informationen:

Obwohl die Grolme nicht davon ausgehen, daß den Helden gelingen wird, was ihnen verwehrt blieb, werden sie nun in ihrer hinterhältig raffgierigen Art versuchen, den Helden den Weg zu diesem Platz so teuer wie möglich zu verkaufen. Eine Feilscherei, bei dem diese jeden möglichen Trick anwenden werden; hier einige Beispiele:

—"Was bekommen wir denn, wenn wir etwas wissen sollten, das euch weiterhilft?" (das heißt noch nicht, daß sie es dann auch verraten ...)

—"Glaubt ihr, daß ihr eventuell für diesen (völlig nutzlosen ...) Schlüssel Verwendung habt? Den geben wir ganz günstig ab ..."

—"So jetzt sind wir an der Kreuzung. Mehr war nicht ausgemacht. Der Weg von hier aus kostet noch einmal ..."

—"Was heißt hier fünf Dukaten? Wir hatten sechs ausgemacht! Meine ganze Sippe ist Zeuge, daß ..."

Meisterinformationen:

Gestalten Sie eine amüsante, aber kurzweilige Begegnung, die den Helden alle Nervenstärke abverlangt und sie vielleicht bis zum letzten Wertgegenstand schröpft. Ein wirklich auffallendes Interesse haben die Feilscher übrigens am Vierten Zeichen ...

Wenn sich die genervten Helden selbst auf die Suche begeben soll-



ten, werden die sie ständig begleitenden Grolme versuchen, den Zugang zum unten beschriebenen Platz mit Illusionszaubern zu verbergen. (Ein großer Fehler, denn dadurch kann der Erste Gezeichnete – evtl. aber auch der Dritte Gezeichnete mit Hilfe seines Magiegespürs – umso leichter auf die getarnte Stelle aufmerksam werden.) Irgendwann, nach unzähligen Drohungen, Tricks und phexgefälligen Finten, sollten die Helden finden, wonach sie suchen:

Der zehnte Herzsplitter

Spezielle Informationen:

Irgendwann werden die Helden im unteren Bereich des Höhlensystems auf einen Gang aufmerksam (gemacht) werden, der vor Jahrhunderten durch einen Bergrutsch eingebrochen ist. Selbst den Helden fällt es schwer, sich durch die darin befindliche Anhäufung von Gestein und Geröll einen Weg zu bahnen – so eng und gefährlich ist dieser Teil der Höhlenwelt. Auffällig ist überdies die wabernde Hitze, die sich hier ausgebreitet hat.

Sobald die Helden den Stollen durchquert haben, gelangen sie in eine große Halle, in deren Wänden gezackte Risse zu erkennen sind: eine Halle, die zweifelsohne als altes Ingerimmheiligtum identifiziert werden kann.

An der Stirnseite des Tempels ist die wuchtige Marmorstatue des göttlichen Schmiedes selbst zu entdecken, die offensichtlich von Zwergenhand angefertigt wurde. Aus den Rissen in den Wänden quillt unentwegt glühend heiße Magma, die trägt auf den großen Altar der Halle zuströmt, ihn auf einer Breite von zwei Schritt wie den Fels in einem Fluß 'umspült' – nur um dann in irgendwelchen Bodenspalten wieder zu versickern. Auf dem Altar hingegen liegt offen und unberührt der letzte der zehn Herzsplitter *Graufangs*.

Meisterinformationen:

Das Phänomen, dem die Helden hier gegenüberstehen, ist unzweifelhaft göttlichen Ursprungs und sollte mit dementsprechender Ehrfurcht bedacht werden. Nähern sich die Helden dem Altar, wächst aus der Lava unvermittelt eine weißglühende Gestalt empor, die entfernt einem Zyklopen mit brennendem Auge ähnelt und die Gezeichneten mit donnernder Stimme anspricht:

Spezielle Informationen:

"Wer wagt es, SEINEN Zorn herauszufordern?"

Stellen sich die Helden nun vor, vernahmen die Helden folgendes:

"Dann seid ihr die Erwählten. Leistet den Eid, daß ihr euch dem Urteil der Göttlichen beugt und das geflügelte Geschöß seiner Bestimmung zuführt".

Nachdem die Helden diesen Eid abgeleistet haben, tritt die glühende Gestalt zur Seite, und zur Überraschung aller teilt sich die Lava vor dem Dritten Gezeichneten, so daß dieser Held Zutritt zum Altar erhält und den Herzsplitter an sich nehmen kann. Anschließend ist die weißgoldene Gestalt ein letztes Mal zu hören:

"Kühner Streiter, schütze das Graurm mit deinem Leib! Wenn du vernimmst, daß der Diener des Weltenverderbers den Leib des Brudersohns entführt, besinne dich deines dir gegebenen Sinns! Widerstehe der Versuchung und sei der Gezeichneten Leuchtfener in dunkler Nacht!"

Meisterinformationen:

Mit diesen rätselhaften Worten versichert der glühende Ingerimmbote in der nun langsam erstarrenden Lava und entläßt die Helden.

Diese sollten nun ohne allzuviel Schwierigkeiten nach Graulgatschthor zurückkehren können, wo sie schon erwartet werden ...

Entführt

Spezielle Informationen:

Als die Helden zusammen mit Strutz nach Graulgatschthor zurückgekehrt sind, finden sie einige Trolle – vor allem jene vom Stamme der Tolpatatsch – in großer Aufregung vor.

Als die Helden Krallerwatsch aufsuchen, um ihm vom Erfolg ihrer Suche zu berichten, erwartet dieser sie mit einer niederschmetternden Nachricht.

Nachmittags erreichten zwei Trolle Graulgatschthor, die auf ihrem Weg zu Trollfestung Augenzeuge wurden, wie sein Ziehsohn Krallulatsch von drei Riesenkalken angegriffen und anschließend himmelwärts in nördliche Richtung entführt wurde.

Der Trollschamane berichtet nun bekümmert, daß er ihn – da er selbst dem Thing beiwohnen mußte – noch einmal in wichtiger Mission zur Höhle der Gezeichneten Gezeichneten entsandt hatte, um genauere Informationen über das genaue *Wie* der Erweckung Graufangs zu gewinnen. Ein großer Fehler, auf den die Gegner offenbar nur gewartet haben.

Meisterinformationen:

Wie die Helden nun erfahren, ist die Entführung Krallerwatschs im doppelten Sinne tragisch. Denn zum einen ist es Pflicht und Tradition unter den Schamanen, daß diese mit Leib und Leben für das Wohl ihrer erwählten Schützlinge einstehen. Das bedeutet, daß Krallerwatsch nun gezwungen ist, Graulgatschthor umgehend zu verlassen und sich auf die Suche nach Krallulatsch zu begeben. Ein Umstand, der es aller Voraussicht mit sich bringen wird, daß Krallerwatsch nicht an der Endabstimmung der Trolle teilnehmen kann. Und zwar dann, wenn er nicht bis zum Ende des entscheidenden siebten Ratstages zurückgekehrt sein sollte.

Und noch eine weitere Unglücksbotschaft muß der zerknirschte Trollschamane verkünden. Denn damit Krallulatsch den *Rasch Bromm Knartsch* betreten konnte, gab er ihm unvorsichtigerweise sein Graurm mit. Dieses ist nun ebenfalls zusammen mit dem jungen Trollschamanen verschollen ...

Der Schattenklotz

Spezielle Informationen:

Krallerwatsch wird die Helden drängen, noch in der gleichen Nacht nach Norden aufzubrechen, um Krallulatsch zu finden. Ein umständliches Prozedere, bei dem Krallerwatsch immer wieder mitten im Gebirge Pausen fordert, in denen er mit den Worten "Mein Geist ist dein Geist, dein Geist ist mein Geist ..." ein obskures Knochenorakel befragt und anschließend die neue Suchrichtung angibt.

Allgemeine Informationen:

Irgendwann in den frühen Morgenstunden erreichen die Helden eine windumtoste Stelle im Gebirge, von der aus sie freien Blick auf einen gedrungenen, irgendwie 'krank' wirkenden Berg haben, der nicht nur tief im Schatten mehrerer anderer Berggipfel liegt, sondern dessen gesamte Bergkuppe überdies unter einer pilzartigen Wolkenbank verborgen liegt. Tief knirschend wendet sich Krallerwatsch an die Helden: "Oh nein, Raschul, nein! Krallulatsch ist verloren. Das ist der Schattenklotz! Dieser Berg ist uns verboten. Hört ihr, verboten!"



Spezielle Informationen:

Der Troll kann den Helden nun berichten, daß auf dem mysteriösen Schattenklotz vor langer Zeit Borbarad in seiner letzten Inkarnation als Troll mit Hilfe ehsischer Verbündeter eine Feste errichtet hatte. Von hier aus versuchte er, Graulgatschthor einzunehmen. Borbarad konnte damals zwar besiegt werden, doch noch immer liege auf dem Berg ein niederhöllischer Fluch. Unglücklich berichtet er, daß es allen Trollen seit dieser Zeit bei ihrem Leben verboten sei, den Berg zu betreten.

Meisterinformationen:

Tatsächlich ist Krallerwatsch selbst nicht bereit, dieses Verbot zu brechen. Aber wenn die Helden darauf aufmerksam machen, daß das Verbot genau genommen nur für die Trolle gelte, sie aber Menschen/Elfen/Zwerge seien, wird Krallerwatsch nach einigem Hin und Her dem Ansinnen der Gezeichneten zustimmen, daß sie eventuell einen Rettungsversuch wagen könnten.

Krallerwatsch wird vor namenlosen Versuchungen und niederhöllischen Gefahren warnen, die auf dem Schattenklotz zu befürchten seien – doch genau weiß selbst er nicht zu berichten. Dafür hingegen die Dschinne der Luft: Diese machen ihre Meister darauf aufmerksam, daß eine Landung innerhalb des mysteriösen Nebels ihr Vergehen mit sich bringen werde. Noch immer sei auf dem Berg ein uralter Fluch des Verderbers der Elemente wirksam, der verhindere, daß man den Gipfel mit Hilfe von Luftschinnen erreichen könne. Aber am unteren Rand des Nebels könne man sie immerhin absetzen.

Aufstieg

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden in den Nebel eindringen, der die Bergkuppe des Schattenklotz umhüllt, erwartet sie ein gefährvoller Aufstieg durch eine zerklüftete Felslandschaft, die in ein unwirkliches, waberndes Grau gehüllt ist. Der Nebel läßt die tastenden Helden kaum die Hand vor Augen erkennen, und alle paar Schritt wird der Weg durch rasiermesserscharfe Felsen und unergründlich tiefe Felsspalten versperrt.

Meisterinformationen:

Borbarad gestattete in seiner einstigen Inkarnation tatsächlich nur seinen damaligen Verbündeten den sicheren Zutritt zu seiner Feste: Ehsenwesen! Tatsächlich existiert noch heute ein Pfad zur Bergspitze, der durch Geruchsmarkierungen innerhalb des Nebels markiert ist. Markierungen, die allerdings nur ein Achaz oder ein verwandtes Wesen 'schmecken' kann: Hierzu zählen aber inzwischen auch der Dritte Gezeichnete sowie eventuell der Träger des Schlangengreifis aus dem Abenteuer **Grenzenlose Macht**.

Wenn sich diese Helden auf die merkwürdige 'Witterung' im Nebel konzentrieren, können sie die Helden sicher den Berg hinauf führen. Versuchen die Helden einen anderen Weg, werden sie unzweifelhaft irgendwann ein Opfer des verfluchten Berges werden.

Krallulatschs Befreiung

Spezielle Informationen:

Plötzlich fächert der Nebel vor den Helden auf, und im fahlblauen Sonnenlicht enthüllt sich direkt vor ihnen – wie in einer Blase innerhalb des Nebels – die Bergkuppe des Schattenklotzes. Der gesamte Gipfel ist mit schroffen Felsnadeln, zyklischen Steinen, umgestürz-

ten Dolmen und den Resten einer geborstenen, ehemals ringförmigen Mauer bedeckt, die einst 20 Schritt hoch und fünf Schritt dick gewesen sein mag. Nahe eines eingestürzten Turms aus versteinertem Holz und großen Felsquadern ist plötzlich eine riesige, schattenhafte Bewegung auszumachen, ein Schatten, der einen schrillen Vögelschrei ausstößt: einer der Riesenalken.

Meisterinformationen:

Die Queste nähert sich nun ihrem Showdown, den wir gern Ihrem meisterlichen Geschick anvertrauen möchten. Tatsächlich befindet sich hier oben – als Faustpfand gegen Krallerwatsch an eine Stele gebunden und mit zahlreichen Verletzungen übersät – der gefangene Troll Krallulatsch. Noch immer trägt er das letzte *Graurm* bei sich, da niemand auf die Idee kam, ihn zu durchsuchen.

Doch er ist nicht allein. Irgendwo innerhalb der uralten Ruine der Trollburg befinden sich Knoppholds Wächter, die natürlich versuchen werden, zu verhindern, daß die Mission der Helden erfolgreich ist: zum einen drei von Knopphold beherrschte *Riesenalken*, zum anderen sieben Knopphold unterwürfig ergebene *Trollzacker Barbaren*, die er mittels der Alken auf den Schattenklotz schaffen ließ. Wenn *Torxes*, der Herold Borbarads, sich noch in der Gegend aufhalten sollte, dann kann er ebenfalls hier oben anzutreffen sein und sich den Helden entgegenstellen.

Kurz vor Ende des Kampfes wird plötzlich der Boden erbeben und *Knopphold*, der irgendwie von den Geschehnissen auf dem Schattenklotz erfahren haben muß, wird mittels eines *Erzelementars* persönlich den Schauplatz betreten und von kalter Trollwut erfüllt in den Kampf eingreifen.

Doch Knopphold ist klug. Sobald er die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren hat, wird er mit Hilfe seines dienstbaren Elementars – und unter haßerfülltem Gebrüll – die Flucht ergreifen, indem er einfach vor den Augen der Helden im Berg versinkt. Die Gezeichneten werden ihn wahrscheinlich nicht mehr wiedersehen.

Sieben Trollzacker

MU 13	AT 12	PA 9	LE 38	AE -	RS 1
TP 1W+5 (Keulen)	GST 1	AU 55	MR 3		

Drei Riesenalken

MU 21	AT 10/16*	PA 5	LE 55	RS 2
TP 1W+6 (Schnabel) / 3W+3 (Steine*)				
GS 1/15	AU 65	MR 4		

*) Werte für die Flugattacke mit Steinen; kann nur durch eine Probe auf *Ausweichen* abgewendet werden, die um Hälfte der Punkte erschwert ist, die der Alk unter seiner AT blieb. Selbst nach einem geglückten Sprung nimmt ein Held 1W6 SP durch herumfliegende Gesteinssplitter.

Erzelementar

MU 30	AT 6	PA 2	LE 200	RS 10
TP 1W20+10	GS 2	AU unendlich	MR 40	

Knopphold

MU 21	KL 13	IN 13	CH 12	FF 8	GE 9	KK 35
AG 2	HA 3	RA 2	TA 2	NG 5	GG 5	Trollwut 8
ST 10	MR 10	LE 90	AE 51	AU 125	ATPA 10/9	
RS 5	TP 2W+4 (schamanistische Bärenkeule*)					

Knopphold stehen alle allgemeinen Schamanenrituale zur Verfügung, darüber hinaus verfügt er über uraltes schamanistisches Trollwissen (darunter die Bindung von tierischen Geschöpfen). Seine Kenntnisse über die Niederhöhlen



sind ebenso wie sein Wissen über die Verbotenen Pforten noch im Wachsen begriffen. Gefährlicher sind die borbaradianischen Zauber HARTES SCHMELZE und BRENNE, TOTER STOFF, die er als schamanistische Varianten von seinem Mentor Borbarad erlernt hat.

*) In der Keule sind 7 permanente ASP gespeichert. Knopphold kann jeweils einen dieser Punkte dafür verwenden, um seine MR für eine SR um 3 Punkte zu steigern. Danach ist dieser Punkt verloren.

Nachspiel in Graulgatschthor

Spezielle Informationen:

Es steht zu vermuten, daß die Gezeichneten es gerade noch rechtzeitig schaffen werden, mit Krallerwatsch und Krallulatsch nach Graulgatschthor zurückzukehren, so daß die beiden Trolle die Mächenschaften Knoppholds (und damit auch Borbarads) aufdecken können.

Spezielle Informationen:

Nachdem sich die Helden wieder von dem Kampf auf dem Schattenklotz erholt haben, treten Krallerwatsch und Krallulatsch an die Helden heran. Es heie für die Rosch Chod Dorr nun Abschied von Graulgatschthor zu nehmen. Mehr noch: Jetzt sei es an der Zeit, *Graufang* zu rufen!

Während die Helden ein letztes Mal auf die gigantischen Mauern Graulgatschthors blicken, bevor diese vor ihren Augen – und diesmal für immer – verhehlt werden, berichtet Krallerwatsch den Helden, daß er inzwischen noch einmal beim Rasch Bromm Knartsch gewesen sei. Er wisse jetzt, wie die Anrufung zu erfolgen habe. Vor allem müsse die Gruppe sich jetzt entscheiden, wer die Last auf sich nehmen wolle, der Träger des Sechsten Zeichens zu werden ...

Meisterinformationen:

Sie als Meister müssen nun ebenfalls eine Entscheidung treffen. Verfügt Ihre Gruppe über fünf (oder mehr) Helden, verfügen Sie über einen Kandidaten für das Sechste Zeichen. Sollte Ihre Gruppe hingegen nur vier (oder weniger) Spieler umfassen, dann schlagen wir den Trollschamanen Krallerwatsch als zukünftigen Träger des Sechsten Zeichens vor.

Wenn die Zeichen aller Zeitalter vereint ...

Meisterinformationen:

Der Weg zum Rasch Bromm Knartsch verläuft ohne Zwischenfälle. Im folgenden soll daher nur die Schlüsselsequenz, das heißt, die Anrufung *Graufangs* und die Zeichnung des Trägers des Sechsten Zeichens beschrieben werden. Je nachdem, ob Sie den Trollschamanen oder einen Ihrer Helden als künftigen Träger auserkoren haben, sind Sie nun gezwungen, bei der folgenden Beschreibung einige Modifikationen vorzunehmen. Wir werden daher einstweilen ganz neutral von dem künftigen Träger sprechen.

Allgemeine Informationen:

Die Gezeichneten haben sich, von Krallerwatsch angeleitet, um *Graufangs* Schlund herum aufgestellt, während sich der künftige Träger auf die Felszunge, direkt über dem unauslotbaren Abgrund inmitten der

Die Trollfürsten diskutieren nun eine weitere Nacht lang. Als die ersten Strahlen der Sonne den achten Tag ankündigen, überbringt Strutz den Gezeichneten mit breitem Trollgrinsen die Nachricht, daß die Trollfürsten in der Nacht mit 7:1 Stimmen für ein Eingreifen auf Seiten der Kaiserlichen gestimmt hätten (der einzige, der bis zum Ende gegen einen Schulterschuß mit den Menschen votiert hat, war Krumpel Sohn des Torfkomps, Stammesfürst der Thatorkatsch).

Strutz selbst sei dazu auserkoren worden, die Trolle in die kommende Schlacht zu führen, und die ersten Trollfürsten seien schon aufgebrochen, um die Sippenvertreter ihrer Stämme über die gefällte Entscheidung in Kenntnis zu setzen. Doch eines könne er den *Rosch Chod Dorr* schon jetzt versprechen: Diesmal werden es nicht eine Handvoll Trolle sein, wie 'vor kurzem' bei der Tausendogerschlacht, diesmal werden es *viele* Trolle sein, die auf der Seite der jüngeren Rassen streiten werden!

Das Sechste Zeichen

Stalakmiten und Stalaktiten gestellt hat. Trockene Hitze wallt aus der Finsternis unter ihm nach oben und läßt die Zungen der Helden am Gaumen festkleben. Etwas Großes, etwas wirklich Gewaltiges wird geschehen.

Spezielle Informationen:

Als das letzte Graurum an seinem Platz zwischen den Felszähnen platziert wird, beginnen alle zehn Herzsplitter unvermittelt in sattem Grün aufzuglühen und immer schneller werdend um ihre Achse zu rotieren. Ein dumpfes Wummern ertönt aus der Tiefe. Wumm wumm wumm. Rhythmisch, pulsierend, angsteinflößend. Ein heißer Windzug fährt grollend aus der Tiefe hervor und reißt an Kleidung und Haaren aller Zeugen von *Graufangs* Erwachen. Aus sieben Gedanken wird einer. Haß, Gier, Jagdlust – DAS sind seine Gedanken, nein, das sind IHRE Gedanken. ALLE sind jetzt Teil des Rudels! ALLE!

Nichts und niemand kann das Geflügelte Geschöß jetzt noch aufhalten. Kein Mensch, kein Borbarad – noch nicht einmal ein GOTT! *Graufangs* heißer Atem durchströmt die Höhle. Der künftige Träger beginnt zu schwanken. Kaum kann er auf dem schmalen Felssims sein Gleichgewicht halten. "BO'IE, BI'ITTE UM DAS BÜNDNIS! TU ES JETZT!" erschallt es von irgendwo her. War es Krallerwatsch? War es einer der Gefährten? Egal. Der Zweite Gezeichnete formuliert den Ruf! Ein Prickeln ist auf seiner Haut zu spüren, dann ein sengender Schmerz, als sich irgendetwas von seiner Brust löst. Vor dem Träger des wandelnden Bildnisses erscheint ein Tier! Durchscheinend, pulsierend, zuckend! Ein Löwe? Ein Einhorn? Nein, ein Wolf. Ein riesiger Wolf. Geifernd hetzt er durch die Luft, direkt auf eine Stelle neben den künftigen Träger zu. Hechelnd öffnet es sein Maul und ein triumphierendes Geheul ertönt aus seiner Kehle. Nein, kein Geheul! Worte! Worte in der Finsternis!

Gewaltig ist der Ruf, der aus der Tiefe des Schlundes zurückdonnert. Mächtig, drohend, fordernd! Das Wandelnde Bildnis winselt auf und gleitet mit einem geisterhaften Schrei zurück unter die Haut des Zweiten Gezeichneten. Gedemütigt, ängstlich.

Dann bricht ein Inferno über die Helden herein. Ein Orkan sengend heißer Luft tobt aus dem Schlund, der künftige Träger wird endgültig von den Beinen gerissen und schwebt mit im Wind knatternder Kleidung über dem Abgrund. Getragen einzig vom heißen Atem *Grau-*



fangs. Jetzt ist er da. Seine Gedanken schmecken nach Blut und Lava. "UND DU WILIST MICH RUFEN DÜRFEN?" ertönt es donnernd in der Höhle. "ZEIG, DASS DU WÜRDIG BIST. ZEIG, DASS DU SCHMERZEN ERTRÄGST, STERBLICHER! DENN SCHMERZEN BRINGT, WENN DU MICH RUFST."

Der erste der zehn Herzsplitter löst sich von seinem Platz. Mit unglaublicher Wucht und rotierend wie ein marakanischer Diskus schlägt er wie ein Geschöß in den Körper des künftigen Trägers ein. Blut spritzt auf, von irgendwoher erklingt ein gellender Schrei! War es der eigene, war es der des künftigen Trägers? Keine Zeit zum Nachdenken. Der nächste Splitter löst sich. Tödlich, präzise, zielgenau. Wieder wird der künftige Träger getroffen. Wieder spritzt Blut, wieder ertönt ein gequälter Schrei. Die Hitze und der Orkan werden stärker. Mit kreischendem Geräusch lösen sich die anderen Herzsplitter. Einer nach dem anderen. Irgend jemand fleht die Götter um Gnade an. Einer der Gefährten? Der künftige Träger? Keine Gnade. Nur noch mehr Einschläge, noch mehr Blut, noch mehr Schreie – und der tosend-heiße Atem des Graufang. Und dann ... Schwärze.

Meisterinformationen:

Als die Gezeichneten einer nach dem anderen aus ihrer Bewußtlosigkeit erwachen, finden sie den Sechsten Gezeichneten nur noch schwach atmend auf der Felsnase über dem Schlund vor (ein Spielerheld hat jetzt nur noch einen Lebenspunkt). Sein Körper ist über und über durch getrocknetes Blut und gezackte Narben entstellt, doch das ist nicht das eigentlich Beunruhigende. Denn unter seiner wundersam verheilten Haut, überall am Körper verteilt, befinden

sich nun die Auswüchse der zehn Herzsplitter, die wie frisch gebrochene Knochen von unten gegen die Haut spannen und ihm ein groteskes, unwirkliches Aussehen verleihen.

Der Sechste Gezeichnete (Meisterinformationen)

Der Träger der Herzsplitter, der durch die Graurms unter seiner Haut überraschenderweise nur sehr wenig in seiner Bewegung beeinträchtigt wird, kann von nun an einmal in seinem Leben versuchen, das Geflügelte Geschöß herbeizurufen.

Er weiß jetzt, daß der Gigant einzig für den Kampf geschaffen ist. Fürs Erste schlummert er wieder. Doch das Geflügelte Geschöß ist bereit. Es lauert. Ihn an sich zu binden, bedurfte eines Kampfes, und ihn erneut zu wecken, wird wieder eines Kampfes bedürfen. Der Sechste Gezeichnete weiß instinktiv, daß Graufang einer der Himmelswölfe ist, losgelassen erst ein einziges Mal vor Äonen, um die Schöpfung des Namenlosen zu verwüsten.

Ihm allein wird es möglich sein, das Geflügelte Geschöß gegen Borbarad zu richten. Doch der Gigant ist – einmal losgelassen – unglaublich gefährlich. Denn die Zerstörungswut des Himmelswölfes wird maßlos sein.

Die Aufgabe des Sechsten Gezeichneten ist somit nicht nur, das Geflügelte Geschöß zu rufen, wenn die Zeit gekommen ist, seine Aufgabe besteht vor allem darin, den Himmelswolf zurückzuhalten, um das Leben Unschuldiger zu schützen. Das ist die eigentliche Bestimmung des Sechsten Gezeichneten.

Zwischenspiel

Meisterinformationen:

Mit der Offenbarung des Sechsten Gezeichneten ist diese Quest beendet, und bei grober zeitlicher Abschätzung müßte es jetzt Ende Peraine sein. Die Trolle werden noch einige Zeit mit Debatten verbringen, wem von ihnen die Ehre zusteht, in der kommenden Schlacht zu fechten, aber sie werden auf jeden Fall rechtzeitig erscheinen. (Auch wenn Sie die Spieler am Tag der Schlacht ruhig ein wenig zappeln lassen sollten.)

Die Helden können nun entscheiden, wo sie ihre Wunden lecken wollen. Mittels der Dschinne sollte es möglich sein, entweder Gareth, das Konzil oder das Heerlager an der Trollpförte (siehe unten) zu erreichen.

Und natürlich sind auch letzte Berichte abzuliefern – die Kirchen der Zwölf, die KGIA und der 'Generalstab' der Verbündeten warten auf Erklärungen der Helden. Außerdem sind vielleicht noch wankelmütige Alliierte zu überzeugen oder einige borbaradianische Agenten zu enttarnen. Denn bis zur Schlacht vergehen noch knapp drei Wochen ...

Wenn Sie wollen, können Sie für jeden Beteiligten noch ein letztes Mal Abenteuerpunkte verteilen: 400 pro Held, dazu je einen Freiwurf auf *Wildnisleben* und *Geschichtswissen*. Der sechste Gezeichnete, so er ein Spielerheld ist, erhält je einen Punkt MU und IN, dafür sind sein CH um 2 Punkte und seine LE um 1W6 Punkte gesunken.



Die Dritte Dämonenschlacht

Rollenspiel und Brettspiel (Meisterinformationen)

Wir haben für die Darstellung der Schlacht zwei parallele Wege gewählt: Erstens kann die Schlacht als Brettspiel durchgespielt und entschieden werden. Zweitens sind die entscheidenden Szenen auch als Rollenspielelemente aufgeführt, so daß Sie sie traditionell durchspielen können. (Die Perspektive eines einzelnen Gezeichneten finden Sie im Roman **Der Dämonenmeister** von Hadmar von Wieser.)

Sie können Züge im Brettspiel und Szenen im Rollenspiel wie folgt vermengen: Wann immer die Counter der Gezeichneten (oder anderer Personen, deren Rollen Sie spielen wollen) zum Einsatz kommen, ermitteln Sie das Ergebnis diskret nach Brettspielregeln und gestalten Erfolg oder Mißerfolg ausführlich als Szene. Stellen Sie sich das wie den Wechsel zwischen Vogelperspektive und Lupe, von Zeitraffer und minutiöser Darstellung vor – Blickweisen, die Ihnen gewiß aus Film und Fernsehen vertraut sind.

Beachten Sie, daß dieser Wechsel den Zeitaufwand für das Brettspiel vermutlich auf mehr als eine Sitzung ausweitet. Für diesen Fall sollten Sie einen Platz für den aufgebauten Spielplan zur Verfügung haben.

(Es ist natürlich ebenfalls möglich, daß Sie einzelne Gefechte im Rahmen der Schlacht nach **Armalion**-Regeln umsetzen wollen. Als dritte 'Ebene' oder 'Zoomstufe' erscheint uns dies jedoch zu komplex und von der eigentlichen Abenteuerhandlung ablenkend. Wir werden jedoch **Armalion**-Szenarien veröffentlichen, die Teile der Dritten Dämonenschlacht simulieren.)

Wie in den letzten beiden Abenteuerbänden müssen Sie die **Beteiligung** Ihrer Helden klären (grundsätzlich sowie immer wieder im Laufe des Spieles). Mehr noch als bei **Siebenstreich** können Sie eine heroisch-unrealistische Geschichte erzählen, in der Ihre Helden beinahe alle Heldentaten vollbringen. Sie können aber auch davon ausgehen, daß das größte Heer Aventuriens seine entscheidende Waffe gegen den Hauptfeind in Reserve hält und nicht in den Kämpfen vorher und rund um diesen gefährdet. Wahrscheinlich wird Ihre Entscheidung und der Wunsch Ihrer Spieler dazwischen liegen: Die Gezeichneten werden teilweise an Kämpfen gegen besonders verhaßte Gegner und wichtige Ziele an der Seite alter Freunde teilnehmen, dann aber wieder zum Feldherrenhügel zurückkehren, um für den entscheidenden Angriff auf den Dämonenmeister bereit zu sein.

Grundsätzlich sind die meisten Szenen so gestaltet, daß Sie mit den Gezeichneten oder anderen Helden gespielt werden können. Sie können Zweithelden benutzen, prominente Meisterpersonen aus dem Anhang an die Spieler verteilen oder Nachwuchshelden für die Zeit nach der Kampagne ihre ersten großen Taten vollbringen lassen. **Lediglich das Finale ist gezielt für die Sieben Gezeichneten entworfen.**

Sie werden auch Entscheidungen zwischen Strategie und Dramaturgie treffen: Oft ist es intelligent, die stärksten Einheiten zu Beginn und/oder massiert zu setzen – spannender und unterhaltsamer ist es, wenn beide Seiten ihre Angriffe nach und nach verstärken und steigern. In der Szenenfolge und im Roman treten bestimmte Verbündete und Gegner als Überraschungsgäste auf. Im Brettspiel sind keine solchen zeitlichen Beschränkungen vorgesehen. Wenn Sie im Interesse der Dramaturgie den Spielern gewisse Einheiten erst später zugestehen, sollten Sie fairerweise auch Borbarads gefährliche Einheiten erst später einsetzen.

Greifen Sie auf jene Musikstücke zurück, mit denen Sie bereits gearbeitet haben, um zu betonen, daß die Kampagne ihren Abschluß findet und der Kreis der Ereignisse sich schließt.

Die Trollpforte

Meisterinformationen:

Vermutlich werden die Helden, da sie mehrere Tage Zeit haben, das Gebiet erkunden, insbesondere durch magische Spionage, z.B. **ADLER**, **WOLF** oder **Ungesehener Beobachter** (Vertraute). Hierbei müssen Sie natürlich auch die jenseits des Walls liegenden Teile des Schlachtfeldes beschreiben sowie das Bild der Feinde auf dem Marsch improvisieren. In jedem Fall sollten die Helden das Gebiet diesseits der Mauer erkunden. Raidri Conchobair wird diesen Vorschlag auf jeden Fall machen.

Der örtliche **Baron Travin** von Forsthawellingen gilt als verschollen, fungiert jedoch tatsächlich für Borbarad als Ortskundiger, der bereits Erstürmung und Befestigung organisiert hat. Der Mann ist extrem ehrgeizig, aber grundsätzlich gläubig. Wunder und Dämonenangriffe könnten ihm klar machen, auf welcher Seite er wirklich stehen muß. Falls Sie einen ortskundigen Überläufer brauchen, um die Helden über die Mauer zu schleusen, bietet sich Forsthawellingen an.

Das Tal

Allgemeine Informationen:

Die Trollpforte ist jene Stelle, wo die Ausläufer der Schwarzen Sichel und der Trollzacken einander am nächsten kommen. Das Trogtal verläuft in ost-südöstlicher Richtung und mißt an der schmalsten Stelle (der Position des Walls) vier Meilen – eine Stunde Fußmarsch!

Spezielle Informationen:

Die nördlichen Abhänge werden von schwarzem Schiefer gebildet: bizarre Türme und Tafeln mit sichtbar aufeinanderliegenden Platten und Schichten, die zwar bewachsen sind, aber, wo sie bloßliegen, unter Tritt und Griff leicht abbröckeln. Für Pferde und andere schwere Kreaturen sind diese Hänge nicht begehbar. Die südlichen Abhänge bestehen aus hellem Kalk: schroffe Zacken und zerklüftete Steilwände mit geringem Bewuchs, dazwischen häufig Spalten und Höhlen. Beide Berg-



—Noch nie gab das Sechste Zeichen, das in Wahrheit das Erste von allen war, sein Geheimnis preis. Es heißt, es werde sich erst dann den Sterblichen offenbaren, wenn alle Zeichen, die sich in den vergangenen Zeitaltern offenbart hätten, zueinander finden würden. Denn das Sechste Zeichen ist der Berg Amul Dschadra: Graufang, ein schlafender Gigant!

—Überliefert ist, daß *Graufang* während der Gigantenkriege vom zorn-erfüllten Ingerimm geschaffen wurde. Geformt wurde er aus dem Leib seines gefallenen Bruders Raschtul und gerichtet gegen den *Grauen der Götter*: den listenreichen Phex. *Graufang* sei Zorn, Fessel und Götterwaffe zugleich.

—Seine Bestimmung war es, den flinken Gott festzuhalten, damit ihn die stärkeren Giganten endlich erschlagen konnten. Doch bevor es dazu kam, marschierten Los' Kinder und Sumus Giganten vereint. Nur einmal wurde *Graufang* losgelassen, um "mit den anderen Himmelswölfen" den "Ersten der dreizehn Götter" gefangenzunehmen, damit man ihm Name und Macht nähme.

Selbst heute, da das Mysterium von Kha Los' Kinder und Sumus Giganten vereint, richte sich *Graufangs* Jagdeifer gegen Phex und alle von seinem Blut. (Mit anderen Worten: über Nandus auch gegen Rohal und – vor allem – Borbarad!) Raschtuls Kindern, den Trollen, sei daher aufgetragen worden. *Graufangs* Essenz zu hüten und sicher in dem von ihnen aufgetürmten Bollwerk, den Trollzacken, zu verwahren.

Meisterinformationen:

Auch wenn dies nicht explizit aus den Funden in der Höhle hervorgeht, so können die Helden doch aus den ihnen zuteil gewordenen Informationen schließen, daß der Amul Dschadra wahrscheinlich nur einer von mehreren Giganten und überderischen Wesenheiten war, die später in der nivesischen Sage von den Himmelswölfen aufgegangen sind: Diese sollen ja den Frevler Mada und sein Volk bestraft haben, indem sie die Welt zerwühlten und umstürzten.

Das von Krallerwatsch getragene *Graum* ist in Wahrheit einer von zehn 'Herzsplittern' *Graufangs*, mit denen man den Giganten wecken könne. Der letzte der auserwählten Hüter der zehn Herzsplitter war der Trollschamane Stroock Sohn des Brodatsch (einen Schamanen gleichen Namens kennen die Zwerge aus ihrer Calaman-Sage: *Zwerge*, S.43) – doch wurde der letzte seiner Ahnenlinie während der Trollkriege von den törichten Menschen erschlagen.

Wenn die Menschen heute versagen, ist es somit ihre eigene Schuld. Denn als die Menschen den Letzten der Hüter töteten, ging mit die-

ser Tat fast alles Wissen um die zehn Herzsplitter verloren. Erst später übernahm die Ahnenlinie Krallerwatschs das Erbe der ersten Hüter. Doch nur ein einziges *Graum* blieb erhalten (Krallerwatsch deutet auf die marmorne Sichel in seiner Hand), die restlichen neun gelten seit fast 2.000 Jahren als verschollen. Es heißt zwar, daß diese Höhle das Geheimnis der verschollenen Herzsplitterberge – doch nie hat Krallerwatsch (oder einer seiner Ahnen) je einen Hinweis auf ihren Verbleib finden können.

Der Einsatz des Vierten Gezeichneten

Spezielle Informationen:

Nach all diesen, nahezu ungläublichen Informationen, ist davon auszugehen, daß die Helden den Felsendom und die nahen Kavernen Parzelle für Parzelle absuchen werden.

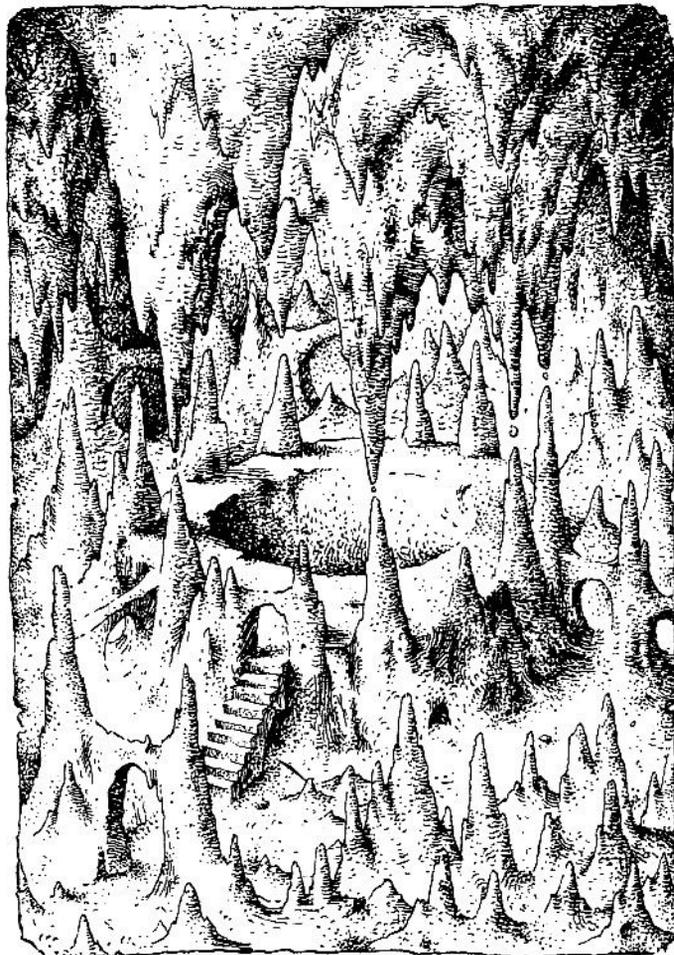
Meisterinformationen:

Tatsächlich liegt das Geheimnis der Höhle hinter der oben schon genannten Felswand mit den zahlreichen Handabdrücken verbor-

gen. Denn legt der Vierte Gezeichnete seine künstliche Hand auf eine der Abdrücke, kommt es zu einem erstaunlichen Phänomen:

Spezielle Informationen:

Die Hand überzieht sich plötzlich mit Reif, und etwa ein Dutzend der Handabdrücke in der Umgebung beginnen in wellenförmigen Bewegungen an der Wand auf die Stelle zuzugleiten, die der Held mit seinem Zeichen berührt hat. Als aus zwei Dutzend Handabdrücken eine geworden ist, öffnet sich an dieser Stelle unvermittelt ein großes Loch in der Wand, so als ob sie dort nur aus zerbröckelndem Lehm bestehen würde. So entsteht ein Zugang, durch den die Helden in eine Kaverne von ebenfalls gigantischen Ausmaßen gelangen können.



Graufangs Schlund

Spezielle Informationen:

Die Helden können nun eine gewaltige Grotte betreten, die über und über mit gewaltigen Stalaktiten und Stalaktiten bedeckt ist. Die Gezeichneten haben den Eindruck, als ob sie direkt in das

zahnbewehrte Maul eines riesigen Drachen schreiten würden.

Die aufsehenerregendste Entdeckung ist ein kreisrunder, fast zwanzig Schritt durchmessender, scharf abfallender und schier bodenloser Schacht in der Mitte der Grotte. Und noch eine Entdeckung können die Helden machen: Rund um diesen felsigen Schlund befinden sich zehn machtvolle Stalaktiten und Stalaktiten, deren Felsspitzen kaum



...wa sechs mal zehn Schritt, überspannt aber ringsum mindestens jeweils zwei Schritt mehr. Am Ostrand des Lagers stehen etwa einhundert Vogelscheuchen, die während der Angriffe am Arvepaß benutzt wurden, um Truppenpräsenz vorzutäuschen.

Die Herberge

Allgemeine Informationen:

Zwei Meilen westlich der Mauer liegt an der Straße eine typische Herberge: ein wehrhaftes zweistöckiges Gebäude mit festem Dach und angeschlossenem Stall. Ein Zinnschild nennt den Namen *Borrallo Bullenwürger*, eine alte Flagge mit dem geflügelten weißen B auf schwarzem Grund verrät eine Wechselstation der Beilunker Reiter.

Spezielle Informationen:

Die Herberge bietet Gastraum und Schlafsaal für etwa fünfzig Personen und weitere Zimmer. Sie wird geführt von der Wirtin Renzi Flachsinger, einer Tobrierin, die 10 Hal vor den Ogern flüchtete. (Borrallo Bullenwürger war ein Held Ysilias, ein einfacher Tagelöhner, der nur mit einer Sichel einen Oger aufhielt.)

Meisterinformationen:

Während der Tage der Schlacht dient die Herberge als Hauptquartier aller Geheim- und Nachrichtendienste: Dexter Nemrods KGIA, Pfeile des Lichtes, Graue Stäbe von Perricum, Inquisition, Draconiter, Golgariten und andere. Daher kann man hier immer wieder auch die obersten Heerführer treffen.

Die Kriegsmaschinen

Allgemeine Informationen:

Im Westen, nahe der Herberge, stehen über ein Areal von über 150 Schritt die Belagerungsmaschinen des kaiserlichen Heeres.

Spezielle Informationen:

Die etwa hundert Onager (Katapulte), Skorpione (Speerschleudern), Ballisten (überschwere Armbrüste) und Zyklopen (große Schleudern) gehören dem IV. Darpatischen Regiment (Bombardenregiment Trollpforte, ehemals Radromtaler). Das Windhager Technische Regiment hat zehn Belagerungstürme, jeder zwölf Schritt hoch, gebaut sowie tausend Sturmleitern und hundert tragbare Rammböcke. Dazu kommen zweitausend Mannschilde mit Füßen, die zwei Mann Deckung bieten und von einem getragen werden können, aus Holz, Stroh, Reisig oder gespanntem Leder.

Das Lazarett

Allgemeine Informationen:

Am Südwestrand des Lagers schließt außerhalb der Palisaden das Lazarett an: weitere dreißig Großzelte mit den grünen Fähnchen der Perraine, dazu drei Dutzend Fuhrwerke sowie fast tausend Geweihte, Heiler und freiwillige Helfer.

Der Marschallshügel

Allgemeine Informationen:

Östlich des Lagers, südlich der Straße, eine halbe Meile vor dem Wall, liegt der Marschallshügel, etwa fünf Schritt hoch und dreißig Schritt durchmessend. Er wurde mit einer eigenen Palisade befestigt, die Vor-

derseite mit Pfählen bewehrt und die Westseite mit einer Rampe trassiert. Hier stehen drei prunkvolle Zelte: ein besonders großes in Blau, Gold und Rot unter dem kaiserlichen Greifenbanner, ein grün-gelbes unter dem Goldenen Adler des Horasreiches und das Blutzelt mit den weißen Löwinnen der Rondrakirche. Wache hält das Regiment der Löwengarde.

Magische Knoten

Meisterinformationen:

Vor allem östlich des Todeswalles können Hellseher etliche Orte entdecken, an denen sich magische, natürliche oder dämonische Mächte konzentrieren, an denen Kraftlinien, Nodices (Schnittpunkte), Orte zeitlicher Anomalie oder limbische Schwachpunkte liegen. Jeder, der etwas von Magie und Strategie versteht, weiß, daß diese Punkte im Kampf gegen Borbarad die entscheidenden Ziele sein werden. Auffällig ist insbesondere die Kraftlinie, die von Norden nach Süden verläuft.

Der Wald

Spezielle Informationen:

Jenseits des Walls und daher nur durch Kundschaften wahrzunehmen, liegt eine halbe Meile südöstlich der Mauer, südlich der Straße, ein Mischwald aus Erlen und Föhren.

Der Beschwörungshügel

Spezielle Informationen:

Ebenfalls nur Ortskundigen bekannt ist ein Hügel von etwa dreißig Schritt Durchmesser und sechs Schritt Höhe, eine halbe Meilen südlich der Mauer, nördlich der Straße, die um ihn eine leichte Kurve macht. Es steht zu vermuten, daß Haffax oder sogar Borbarad von hier aus kommandieren, wenn nicht sogar zaubern werden.

Meisterinformationen:

Eine weitere Beschreibung finden Sie im Finale. Hier verläuft ebenfalls eine starke Kraftlinie, vermutlich diejenige, die von Dragenfeld nach Selem führt.

Die Darpatische Grenze

Meisterinformationen:

Etwa drei Meilen nördlich der Trollpforte senken sich die Schiefertürme der Sichelaufläufer noch einmal zu einem Sattel ab, dem **Tal der Schreienden Steine**. Während der Ogerschlacht hat sich dieser Ort als gefährliche Gelegenheit für Durchbruch und Flankenangriff erwiesen. Falls Sie nicht anders entscheiden, hat Haffax hier Lutusana mit einigen Kompanien postiert. Zwischen und beiderseits von Trollpforte und Sattel setzen sich die Befestigungen fort. Steilhänge, Abbrüche und Felstürme bilden natürliche Angelpunkte und Abschnitte, die immer wieder mit leichtem Mauerwerk und Palisaden verbunden sind.

Jeweils etwa drei Meilen weit entsprechen die Anlagen Stadtmauern (etwa vier Schritt Höhe), bis zu zehn Meilen weit zumindest Grenzbefestigungen. Im Norden gehört auch Burg Devendoch zu der Reihe der Befestigungen.

Der weitere Verlauf der Grenze wird von Fürstlichen Kompanien und darpatischen Landwehrbannern gesichert, aufgelächert und mit



Lücken von zwei bis drei Meilen zwischen den einzelnen Regimentern.

Um Zeit für einen Alarm zu haben, sind zwischen den Kaiserlichen und den (deutlich verstreuteren, aber gefährlicheren) Schwarzen Truppen drei Meilen Abstand gelassen (bei unübersichtlichem Gelände natürlich entsprechend weniger).

Wenn die Helden Richtung Nordwesten kundschaften, erfahren sie durch die Darpatier vom Anmarsch der *Uhdnberger Legion* in den Wäldern bei Rammholz (siehe *Der erste Angriff, Verstärkungen in letzter Minute*).

Das Wetter

Allgemeine Informationen:

Bisweilen regnet es kurz, doch statt des üblichen warmen Ingrimmsregens fallen salzige rote Tropfen vom Himmel, getrübt von Sand aus der Gorische Wüste. Hesinde alleine weiß, wie der hierhin kommt.

Der Limbus

Meisterinformationen:

Bei Sphärenreisen über den besetzten Gebieten muß jede Spielrunde mit dem W20 gewürfelt werden; bei einer 20 trifft der Reisende auf einen Dämonen (bei 1–3 auf W6 ein niedriger Dämon, bei 4–5 ein Weniggehörnter, bei 6 ein Vielgehörnter). Fast allen diesen Dämonen ist die Fähigkeit der Regeneration im Limbus zu eigen. In den besetzten Gebieten ist der TRANSVERSALIS 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.) Allgemein sind momentan alle Proben auf FUROR BLUT und HEPTAGON um 1 Punkt erleichtert, in den besetzten Gebieten um 2 weitere Punkte und dort für Wesen aus den Domänen Thargunitoths, Agrimoths, Belshirashs, Charyptoroths, Asfaloths, Lolgramoths und Belhalhars um weitere 3 Punkte. Der wiederholte Einsatz des AUGES DES LIMBUS könnte Stoßtruppen in den Limbus zur Rettung fortgerissener Gefährten nötig machen.

Die größte Heerschau der Geschichte

Allgemeine Informationen:

Es ist überwältigend, welch ungeheure Streitmacht Brins Aufruf zur Großen Heerschau der Zwöllgöttlichen Lande gefolgt ist. Kaiserliche, Horasier, Thorwaler, Aranier, Nostrier und Andergaster, Menschen, Zwerge und Elfen. Sie nennen sich selbst *Die Verbündeten*, beruhend auf dem Vers von dem Zweiten Zeichen, das zum Bündnis bittet. Ihr habt eine Streitmacht geschaffen, wie sie seit Jahrhunderten nicht ge-

sehen wurde. Fast ganz Aventurien hat sich gegen den Dämonenmeister vereint.

Meisterinformationen:

Dies darf ein Augenblick des Stolzes für Ihre Spieler sein. Betonen Sie die einzigartige Stärke der Mächte des Lichts: Es scheint nichts zu geben, das ihr etwas anhaben





könnte. (Diesem Stolz wird später noch der Schock folgen – und schließlich die realistische Einsicht, daß die Gegner sich ebenbürtig waren und der Heldenmut jedes Einzelnen den Ausschlag zum Sieg gegeben haben kann.)

Epische Handlung braucht gewöhnlichen Boden, aus dem sie sich erheben kann. Das Ausspielen kleiner Szenen voll menschlicher Schwächen und liebevoller Details gibt den Spielern einen Maßstab dafür, was ihr Kampf gegen den Dämonenmeister letztlich für ein einzigartiges Ereignis ist.

Wiedersehen

Meisterinformationen:

Das ist die letzte Ruhe vor dem Sturm, der eine Kampagne und vermutlich einige Heldenleben beendet. Es ist Zeit, noch jene Personen auftreten zu lassen, die den Spielern manches Abenteuer unvergeßlich gemacht haben. Dies können natürlich nur Sie beurteilen – allerdings werden auch Sie überrascht sein, welche Personen bei den Spielern liebevolle Erinnerungen auslösen können. Lassen Sie daher nicht nur Ihre eigenen Erinnerungen Revue passieren, sondern versuchen sie, auch durch jene Abenteuer zu blättern, die vielleicht nur Sie für unwichtig halten. Hier zwei Beispiele, wie Sie frühere und bevorstehende Szenen verknüpfen können:

—Einer der ersten Prominenten, an den die Helden geraten, ist Leon Rukaris, Oberst der Beilunker Reiter. Mit trockenem Humor erzählt er den Helden, wie knifflig es war, sie seinerzeit z.B. zu Beginn der Abenteuer **Mehr als Tausend Oger** oder **Unsterbliche Gier** zu kontaktieren. Spielen Sie die Helden auf frühere Heldentaten an und machen sie ihnen bewußt, wie schwierig es üblicherweise ist, große Helden in Notlagen zusammenzurufen.

—Eine Efferdsgewichte (z.B. Khorena Morecios aus **Siebenstreich** oder Alagora aus dem **Donnersturmrennen**) spricht den Zweiten Gezeichneten an: "Von Euch habe ich vor anderthalben Jahren geträumt. Ihr wart auf einem Schiff. In einer schwarzen Festung lauerte lachend ein schwarzer Fürst. Aber Efferds Atem blies Euch aus

seinen Armen." (Ein Nachtrag zum Schiffbruch auf Maraskan in **Pforte des Grauens**, der den Helden klarmachen soll, daß die Götter mit ihnen sind.)

—Des weiteren sind auch Wiedersehen mit ganze Gruppierungen möglich, z.B. mit den Drachenpforter Scharfschützen (7Str, Sechster Zug), den Arbalettieri der Horasgarde (7Str, Zweiter Zug), mit Veteranen der Belagerung Greifenfurts (**Greif**), mit der Winhaller Grenzgarde (**Donnersturmrennen**) oder mit der Wehrheimer Garde (1000Oger).

Nachwuchshelden

Meisterinformationen:

Wie mehrfach angedeutet, ist der Sieg über Borbarad Höhepunkt und Ende für das Leben der meisten Helden. Die Schlacht bietet Spielern die Gelegenheit, neue Helden einzuführen und durch gemeinsame Erlebnisse mit ihrem alten Helden zu verbinden. So müssen sie nicht auf der 1. Stufe neu beginnen und können wichtige Erkenntnisse über die Welt und liebgewonnene Artefakte weitergeben.

Nachrichten

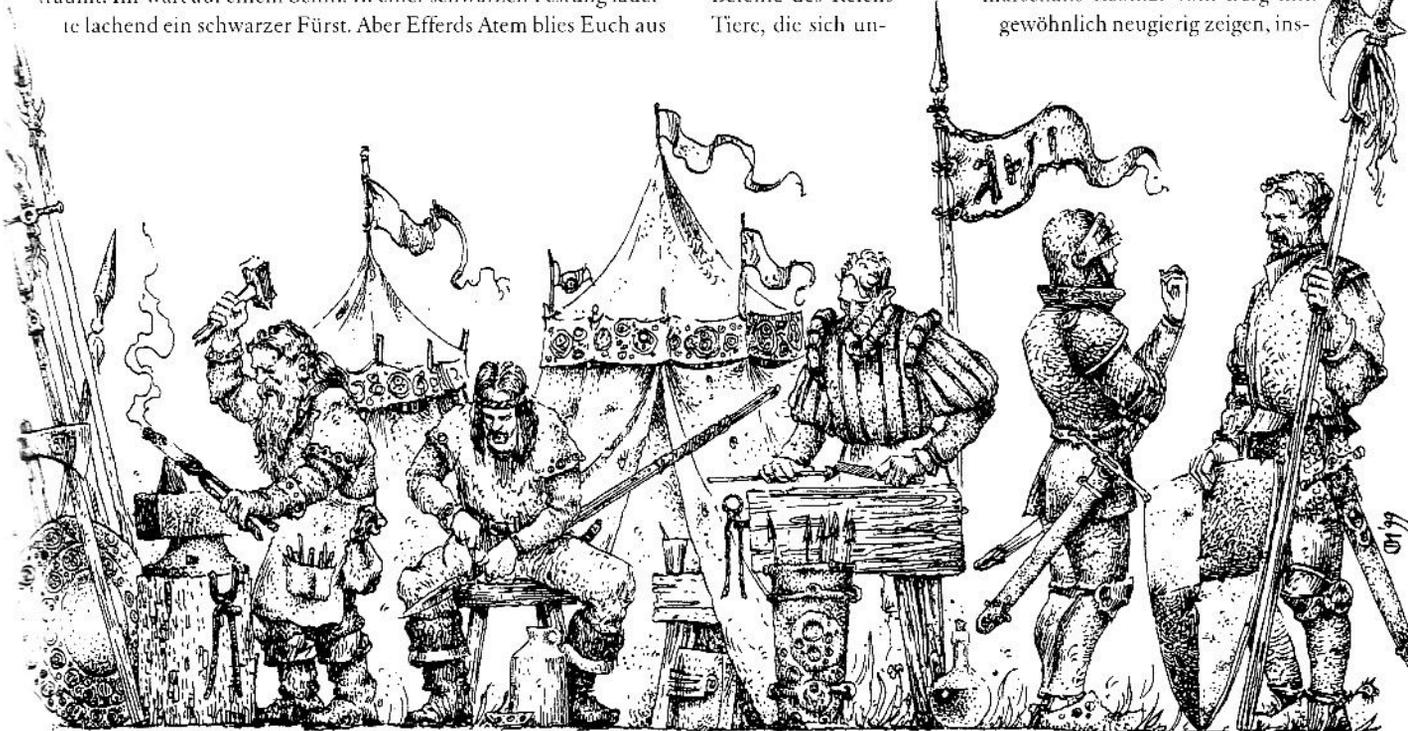
Allgemeine Informationen:

Die Sphärenbeben in der Gorischen Wüste und um die Dämonenzitadelle hatten dazu geführt, daß sich magische Kraftlinien und sogar Sternbilder verschoben haben. Der Sphärenriß über der Gorischen Wüste hat katastrophale Ausmaße erreicht.

Vorsichtsmaßnahmen

Allgemeine Informationen:

Feldgendarmen teilen euch bei der Ankunft einige ungewöhnliche Befehle des Reichsmarschalls Lcomar vom Berg mit: Tiere, die sich ungewöhnlich neugierig zeigen, ins-





besondere Vögel, müssen vertrieben oder notfalls erschlagen werden. Niemand darf alleine bleiben, insbesondere nicht auf Nachtwache oder beim Verlassen des Lagers. Eigenartiges Verhalten muß ohne Ansehen der Person sofort gemeldet werden, um Beherrschungsmagic und Bessenheit schnell zu entlarven.

Meisterinformationen:

Bereits dreimal sind beim Perainedienst der Therbüniten einghörnte Hektabeli aus nichtsahnenden Opfern gefahren, wahrscheinlich von Paktierern entsandt, um im Heerlager Seuchen auszulösen. (Belohnen Sie einen Spieler, der an so einer Zeremonie teilnimmt, mit einer direkten Beobachtung so einer wunderbaren Austreibung.)

Ernährung

»Je besser eine Armee, desto schlechter die Kost. Das hält die Soldaten bei schlechter Laune.« – »Ich wußte nicht, daß die Armee des Kaisers so gut ist.«

—Vorführung der Gaukler Allari und Rodox

Spezielle Informationen:

Wie bereits weiter oben erwähnt, ist dieses Heerlager größer als fast alle aventurischen Städte! Zigtausend Menschen und Pferde, die selbst nichts produzieren, müssen über Wochen und Monate mit Nahrung versorgt werden. Darpatien ist noch immer eine der reichsten Provinzen, aber dies geht auch über seine Kräfte.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden einige Essensszenen spielen. Kaiserliche Truppen haben ihre Feldküchen dabei, alle anderen müssen bei den Marketendern bezahlen. Ein Schlag gequollener Weizenbrei mit zerkochten Bohnen kostet 2 Silbertaler, zwei Finger Speck dazu jedoch Talentproben auf *Betören*, *Feilschen*, *Gassenwissen* oder dergleichen sowie jedenfalls 2 Dukaten! Wer auf Nahrungssuche und -beschaffung ausieht, kann bei den Bauern in 1W Wegstunden Umgebung letzte Vorräte auftreiben: Weizen, Bohnen oder Speck – zu obigen Preisen. Außerdem gibt es einen hügelzergischen Brauwagenzug.

Eine aus dem Boden gestampfte Stadt wie diese will auch unterhalten werden. Es gibt sogar ein zehnköpfiges Feldtheater: Einige Gaukler um die berühmte Editha von Alst spielen Szenen aus *Der Tod der*

Freulerin, einem historischen Gassenhauer über den Fall der Helia-Horas. Hier gibt sich die Gelegenheit, Gaukler, Barden, Skalden, Sharisadim, Scharlatane und Streuner ihre typischen Heldenszenen spielen zu lassen.

Die Feldschmiede

Allgemeine Informationen:

Der bullige, schwarzhärtige Mann mit den silbergrauen Strähnen und dem Rubinamulett hat eine Feldschmiede aufgebaut. Es handelt sich bei ihm um Thorn Eisinger aus Gareth, den sie den 'Schmied der hundert Helden' nennen und der angeblich bei den Zyklopen selbst gelernt hat.

Meisterinformationen:

Kriegshelden brauchen eine Feldschmiede, wo sie ihre zerhauenen Rüstungen und Waffen reparieren können. Thorn Eisinger ist ein Magiedilletant und beherrscht Magisches Meisterhandwerk sowie, wenn Sie wollen, einen ANVILARIUM, dessen Wirkung verzögert (oder per APPLICATUS) eintritt, damit die Helden im größten Kampf die besten Waffen (und danach keine mehr) haben.

Nachtlager

Meisterinformationen:

Die Frage des Nachtlagers ist eine Gelegenheit, den Spielern zwischendurch auch einmal eine Freude zu machen. Wer keiner regulären Einheit angehört, muß sich beim Quartiermeister melden, um ein Nachtlager zu erhalten. Die Gezeichneten jedoch erhalten eine Einladung in ein Zelt, das ein Prominenter nach Ihrem Gutdünken nahe seinem eigens für sie aufstellen lassen hat. Besonders geeignet ist hierfür König Cuanu von Albernia, der dabei natürlich auch an den Siebten Gezeichneten, seinen Waffenbruder Raidri Conchobair, dachte.

Gönnen Sie den Spieler etwas Nestbau und Häuslichkeit: Welche Flaggen wollen sie hissen, welche Schilde vors Zelt hängen? Soll man beim Marketender diese Seidenkissen oder bei der Norbardin das Bärenfell kaufen? Wo treibt man zehn Feldstühle und einen Kartentisch auf, damit man die hohen Gäste auf angemessene Weise zum Kriegsrat bitten kann?

“Dexter Nemrod will Euch sehen!”

Allgemeine Informationen:

Ihr bemerkt natürlich sofort, als ihr umzingelt werdet: Die zwei unbekannt Uniformierten drücken sich etwas zu unauffällig in die Zeltgasse. Die drei Feldwebel der Wehrheimer Eisengarde auf einem Fleck vor euch sind auch ungewöhnlich. Der Gaukler und der Zwerg mit der Armbrust gehen schon eine Weile hinter euch. Nur die Halbfelfe habt ihr nicht auftauchen sehen.

Sie schlendert heran, verneigt sich höflich und präsentiert einen Siegelring mit dem kaiserlichen Greifen: "Seine Exzellenz, der Reichserzgeheimrat, wünscht Euch zu sprechen."

Meisterinformationen:

Die Helden werden von insgesamt zwanzig unauffälligen Agenten zum Zelt des Grafen von Wehrheim mit dem Türnwappen eskortiert.

Falls die Helden nicht mehr den Überblick darüber haben, wer sich hinter den beiden Titeln verbirgt, gibt es natürlich eine hübsche Überraschung. Dexter Nemrod hat sieben Stühle aufstellen lassen. (Raidri Conchobair ist bereits da). Er selbst sitzt hinter einem Kartentisch, seine Hand auf sieben Ledermappen, deren Bindung zum Teil vor lauter Pergamenten zu platzen droht.

Die Begegnung ist unvermeidlich: Kaiserreich, Kirchen und Magierschaft wollen den entscheidenden und einzigen Angriff gegen einen fast unbezwingbaren Feind in die Hände von Personen legen, über die der Geheimdienstchef und Dämonenjäger einige bedenkliche Details weiß. (Oder sollten Ihre Helden ohne Tötschlag, Hausfriedensbruch, unhaltbare Anschuldigungen, das Lesen indizierter Bücher und Kontakt mit Schwarzmagiern 'hochstufig' geworden sein?) Im Wesentlichen soll das eine versöhnliche Szene sein, eine, über



die man nachher sogar schmunzelt, auch wenn man dabei Schweißausbrüche hat. Wir schlagen vor, daß Dexter Nemrod mit folgenden Worten beginnt:

„Meine Herrschaften, Eure Wege waren nicht immer gerade – und Ihr könnt mir glauben: Niemand kennt Eure Wege genauer als ich. Unsere Akten darüber füllen ein halbes Buch.“ Er blättert in den Akten und haut jedem Helden drei frühere Sünden um die Ohren. Danach schweigt er beunruhigend lange, ehe er sich drohend vorbeugt: „Nennt mir zwölf gute Gründe, warum ich die einzigen Waffen gegen den Zwölfmal Verfluchten in Eure Hände legen soll!“

Wir gehen davon aus, daß die Helden diese Gründe haben (etwa zwei je Abenteuer der Kampagne). Sorgen Sie dafür, daß sie Schwierigkeiten haben, sich daran zu erinnern, und zerpfücken Sie sie, wo immer es geht.

Falls die Helden sich sicher fühlen, gibt es immer ein unwiderstehliches Argument: „Wer garantiert mir, daß nicht Zauberzwang, Druidenfluch oder Dämonen Eure letzten Schritte lenken werden?“ (Das Wort ‘Magieresistenz’ existiert in Aventurien nicht.)

Den Abschluß muß natürlich eine *Drohung* bilden: „Meine Herrschaften, ich kann nichts dagegen tun: Ihr seid unsere einzige Hoffnung. Aber falls Ihr diese Hoffnung enttäuscht, falls Ihr auch nur scheitert und falls Ihr dem Dämonenmeister entkommt, seid gewiß, daß ich meine letzten Tage in Borbarads Aventurien damit verbringen werde, Euch zur Strecke zur bringen.“ (Denn bei aller Informationsflut, die dem Reichserzgeheimrat zur Verfügung steht – die Prophezeiungen des Nostria Thamos sagen nicht aus, was die Gezeichneten schlußendlich tun werden, außer daß sie Zeichen eines Wechsels der Zeitalter sind ...)

Träume und Sterne

Sterne

Spezielle Informationen:

Das Madamal ist auf seinem allnächtlichen Weg so weit südlich abgelenkt wie noch nie zuvor. (Während Annäherung an das Ogerkreuz im Norden mit entfesselten Naturgewalten und Ungeheuern assoziiert werden, gelten solche Südstände als Zeichen vor magischen Katastrophen.)

Im Westen näherte sich das Sternbild des Fuchses mit dem aufmerksamen Auge dem Untergang. (Falls ein Held genauer recherchieren möchte, können Sie dem Spieler die Jubiläumsausgabe des **Aventurischen Boten 50** vorlegen. Die Meldung auf Seite 25 ist auf den ersten Blick sehr unscheinbar – aber sie ist immerhin bereits im Jahr 22 Hal erschienen!)

Pardonas Traum

Meisterinformationen:

Pardona sieht sich in der ersten Alanfanischen Prophezeiung: Der Geber der Gestalt unterliegt, damit der Nehmer der Welt unterliegen muß. Sie ist absichtlich geflohen, damit Borbarad durch seine Feinde, die Gezeichneten, gestürzt werden konnte.

Inzwischen hat sie begriffen, daß sie nicht etwa den größten menschlichen Beschwörer zurückgerufen hat, sondern einen Halbgott, der noch viel älter ist als sie. Wenn sie jemals die Dämonenzitadelle übernehmen will, muß sie ihren Feinden helfen. Wenn möglich sollte jener Held den Traum haben, den sie damals als ‘Lysira’ bezaubert hat (UG, S.29).

Allgemeine Informationen:

Der schneidende Winterwind bläst Schnee in dein Zelt. Sie sitzt nackt auf dir: silberglänzende Locken, goldfarbene Katzenaugen, eine Haut wie Elfenbein, weiße Schamhaare – unzweifelhaft die schönste Frau, die du jemals gesehen hast.

Ihre Fingernägel krallen sich zärtlich in deine Wangen und Schläfen. Dann flüstert sie: „Ihr wißt, wie ihr ihn findet. Der Leib, den ich ihm gegeben habe, ist vollendet – so vollendet, daß er mit aller Macht nicht verbergen kann, was ihn auszeichnet.“

Sie kichert: „Ja, er ist selbst gezeichnet.“

Ruckartig setzt sie sich auf: „Ich bin gespannt, ob ihr ihn besiegen könnt, ob er euch entkommt oder ob ihr euch ihm anschließt. Aber es ist mir gleichgültig, ob ihr diejenigen seid, die ihn besiegen, oder erst eure Kinder in tausend Jahren. Der Rausch der Ewigkeit ist ihm gewiß, so oder so. Sie fallen alle. Selbst ich bin gefallen. Die Niederhöllen kennen keine Gnade. Aber ich bin zurückgekommen. Ich habe sie alle an die Niederhöllen verkauft.“

Meisterinformationen:

Eigentlich ist das ein leibhaftiger Besuch von Padona. Der Held kann also durchaus aggressiv reagieren und versuchen, sich gewaltsam zu wehren. Pardona hat KK 21 (sie hat vorsichtshalber MUSKELSTÄRKE aktiviert) und hält den Helden fest, bis sie ihre Nachricht gesprochen hat. Falls der Held sie jedoch irgendwie überwältigt, erweist sie sich doch als TRAUMGESTALT ...

Weitere Träume

Meisterinformationen:

—Wiederholen Sie den Traum Traum von den sieben Schwertern zum dritten Mal (UG, S. 35; RV, S. 5).

—Der Dritte Gezeichnete kehrt in einem Traum ins N’churr’ichay zurück (PdG, S. 54). Er ist selbst ein Leviatan. Der Boden ist bedeckt vom verwehenden Staub gefallener Vorgänger: Leviatanim, Katzenmenschen, Trolle. Er fühlt, daß Wächter wie er über alle Sphären und alle Zeiten den Blick auf das richten, was hier geschehen wird. Er muß nun erkennen, daß er das Erbe auch gegen seinen Willen antreten muß, ob er das N’churr’ichay damals freiwillig betrat oder im Traum.

—Lassen Sie den Ersten Gezeichneten einen nächtlichen Anfall von Verfolgungswahn bekommen (als im Lager jenseits des Walles kurz Borbarads Macht aufflammt).

Botschaften des Todes

Meisterinformationen:

Ein Attentat der Hand Borons, der alanfanischen Assassinen, die sich auf Borbarads Spur setzten (PdG, S.13), ist gescheitert. Eine halbe Stunde später:



Allgemeine Informationen:

Ein Gorischer Schwarzgeier erscheint am Himmel und fliegt schnurstracks das Lager an. Über dem Zelt des Reichsbehüters (wenn er denn so weit kommt) läßt er ein Bündel fallen. Im Inneren sind drei Köpfe, das Fleisch an den Hälsen unnatürlich kunstvoll versiegelt. Als Licht auf sie fällt, öffnen sie die Münder und sagen im Chor: "Die Schwarze Witwe ist schon vor 500 Jahren gescheitert – und damals war Borbarad noch verwundbar."

Meisterinformationen:

In der zweiten Stunde nach Mitternacht schießt ein Heckenschütze an verschiedenen Stellen sieben Pfeile ins Lager. Wer immer sie berührt (bis zum Morgengrauen), wird Opfer eines APPLICATUS SCHWARZ UND ROT von 2W6 Stunden Dauer. Das spricht sich herum. Eine simple Moralsabotage Haffax', die verhindern soll, daß in den folgenden Tagen Bogenschützen Geschosse des Feindes aufheben und zurückschießen.

Privataudienz bei Seiner Majestät

Meisterinformationen:

■ Ein privates Zusammentreffen mit dem Reichsbehüter Brin und sei-

ner Gattin Emer stellt den Höhepunkt der Bemühungen der Helden dar, höchste Kreise über Borbarads Rückkehr zu informieren. Die Form der Zusammenkunft hängt sehr von früheren Zusammenreffen ab. Jedenfalls schlagen wir eine 'schockierend private' Atmosphäre vor: ohne hohe Würdenträger und ohne Löwengarde. Zur Sicherheit sollten Brins Vetter Marschall Golambes und Spektabilität Olorand mit seinem schwarzen Magierschwert *Granatlöwin* (Beschreibung RV, S.69) anwesend sein.

Lassen Sie die Spieler den bisherigen Verlauf der Kampagne zusammenfassen: Brin und Emer wollen die ganze Geschichte kennen. Dies ist eine günstige Gelegenheit für Sie, Mißverständnisse und Erinnerungslücken zu entdecken, die Sie in den folgenden Szenen durch gezielte Informationen von Meisterpersonen ausräumen können.

Betonen Sie, daß Brin nur Stellvertreter des verschollenen Kaisers ist, der vertreten durch seine Krone auf einem zwölfbeinigen Tischchen mit Samtpolster 'teilnimmt'. (Mehr Details finden Sie in KdM, S.12f.) Die am 21. Ingerimm geplante Spaltung eines Steines mit dem Kaiserschwert ist traditionelles Vorrecht des Kaisers. Das zwölfte Jahr seit Kaiser Hals Verschwinden hat eben erst begonnen. Um in diesen verzweifelten Zeiten ein Zeichen zu setzen, wird die Zeremonie, wenn auch nicht in Gareth, abgehalten.

21. ING: Die Große Heerschau der Zwölfgöttlichen Lande

Allgemeine Informationen:

Am Tag der Waffenschmiede sind die gesamten Verbündeten westlich des Lagers angetreten: die Kaiserlichen mit der blauen Reichsschärpe, die Landwehren vieler Provinzherrn, Grafen und sogar Barone unter ihren bunten Wimpeln, die Liebfelder unter dem Adlerbanner, das Zwergenheer, die Geweihtentruppen und die unüberschbar bunten Reihen der Tulamiden und Novadis, Thorwaler und Maraskaner, Nostrier und Andergaster. Man hat sich um einen Platz von sechzig Schritt im Geviert versammelt, der ausschließlich von Würdenträgern gesäumt wird: Heerführer, Hochgeweihte, Edelleute, Gardeoffiziere, Geweihte, Gelehrte und Gesandte – an keiner Seiten weniger als hundert!

Im Zentrum liegt ein mächtiger Findling. Zunächst tritt der Hochkönig der Zwerge gemessenen Schrittes auf den weiten Platz und vollzieht in Angram (Altzwergisch) eine uralte Zeremonie zu Ehren Angroschs. Dann tritt statt seiner Reichsbehüter Brin hinaus, in seiner Hand das Tuzakmesser *Silpion*, diamantbesetzt und enduriumschwarz, das Reto und Hal führten. Am Stein hebt Brin das Schwert.

"Sei gegrüßt, Prinzlein", sagt der vornehm gekleidete Magus mit dem scharlachrot leuchtenden Schädel, der hinter ihm einfach erschienen ist. "Erinnert Ihr Euch an den bösen Hofmagier? Ich habe vor Euch getanzt. Mein damaliger Herr fand dies unterhaltsam. Mein neuer Herr hat nicht so viel Sinn für Humor. Dafür ist er sehr großzügig." Galotta hebt den Zauberstab. "Diesmal werdet Ihr tanzen, Prinz", kichert Galotta. An vier Stellen um Brin zerreit die Welt, riesige Schatten stehlen sich ins Dasein.

Meisterinformationen:

Die vier *Zantim* (Auftreten siehe RV, S.37) haben den Befehl, in dieser Reihenfolge zu erbeuten: *Silpion*, Brins Herz, die Gerbaldskrone, Brins Hand mit dem Siegelring. Die beiden ersten Ziele werden sie erreichen ...

Selbst wenn die Gezeichneten (Raidri mit *Siebenstreich*) sofort losrennen, brauchen sie für die 30 Schritt mindestens 2 volle KR. Jeder Dämon, der seine Beute hat, verschwindet im Limbus.

Galotta (durch ein ARMATRUTZ/GARDIANUM-Amulett fast unverwundbar) verabschiedet sich mit den Worten: "Und als nächstes Eure Kinder, Prinzbehen. TRANSVERSALIS!"

Zurück bleibt die zerrissene Kette des Kriegsmantels (Gold mit Mindorium), deren ARMATRUTZ-Ladungen schlagartig verbraucht wurden.

Gönnen Sie den Spielern die Rettung der meisten Kronschätze: Ein vernichtend getroffener Zant, der die Krone fallen läßt, tröstet die Spieler über eine weitere Szene hinweg, in der sie wenig ändern können (was aber nur Sie wissen). Falls die Helden extrem gefährlich im Fernkampf sind, müssen Sie sie mittels Attentätern ablenken, die von Galottas ZAUBERZWANG getrieben in den Heeresreihen zuschlagen (nach Ihrer Entscheidung berserkerartig oder gezielt gegen Prominente).

Egal, was geschieht: Der Reichsbehüter ist tot. Löwengarde, Sonnenlegion und Pfeile des Lichtes versuchen, Brins Leichnam zu decken und zu verbergen, während Leomar, Cuanu, Dexter und Virilys fieberhaft erwägen, den Tod des Reichsbehüters durch Magie oder einen Imitator zu verhehlen. (Wenn Sie wollen, können Sie hier einen Nebenplot einführen, wo zwei Tage später eine leere oder mit einem Doppelgänger gefüllte Rüstung vor dem Heer der Verbündeten reitet, eskortiert von Emer und den Helden – solange, bis die folgenden Gemetzel auch den Tod des Reichsbehüters unbedeutend erscheinen lassen. Eine andere Möglichkeit wäre es, öffentlich zu verkünden, daß der Reichsbehüter zwar 'mit dem Tode ringt', aber nächstens seine Erscheinung in flammender Aurcole auf dem Schlachtfeld zu produzieren; ebenso könnte ein Doppelgänger durchs Lager streifen und den Soldaten vor der Schlacht Mut zusprechen – oder



aber man verbreitet an den richtigen Stellen Gerüchte über derartige Sichtungen.) Jedenfalls segnet Seine Erhabenheit Hilberton Asgareol, wie ursprünglich geplant, in Ingerimms Namen die Waffen des Heeres.

Der Tod des Reichbehüters richtet neben der demoralisierenden Wirkung auf die Kaiserlichen auch weiteren Schaden an: Der Zug der liebfeindlichen Edlen etwa hat der Person Brin von Gareth Treue geschworen – nicht dem Oberkommandierenden des Mittelreiches. Um die Person Emers entsteht durchaus Streit (ihre Schwester ist mit dem Renegaten Romin von Kuslik-Galahan verheiratet).

Nach ausführlichen Verhandlungen (wieder eine Gelegenheit für Zweiten Gezeichneten und horasische Helden) entscheiden sich fast alle, zumindest in dieser Schlacht an der Seite der Kaiserlichen zu fechten.

Einige Stunden später überbringt *Torxes* ein letztes Ultimatum des Dämonenmeisters: "Hört die Worte des Ungeborenen, des Portifex Maximus, 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, ihm, dem LOS im schwarz-weißen Buch des Schicksals die Herrschaft über den Erdkreis bestimmt hat, Aloveranar des Verbotenen Wissens, Welterschütterer, Scheider der Zeiten, Herr des Zwölften Zeitalters: Sage Ihnen, daß ich komme – und die zwölf Niederhöhlen kommen mit mir!" Beurteilen Sie selbst, ob Borbarad noch einmal zur Übergabe ganz Aventuriens auffordert oder ob dies eine demoralisierende Drohung sein soll.

Jedenfalls läßt der Erzschem ein Gefäß zurück, in dem die Geister mehrerer gefallener Anführer der letzten Schlachten sind (möglichst jemand, den die Helden kennen, sonst Prinz Dietrad von Tobrien): "Glaubt ihm! Er ist Herr über alles, wonach er begehrt. Er befiehlt den Lebenden, den Toten und dem Unbeliebten." Die Seelen sind

Opfer einer thargunitothoiden Kombination ähnlich GEISTER BESCHWÖREN und IMPERAVI ANIMUS.

Das Boronrad

Meisterinformationen:

In der Nacht auf den 22. Ingerimm lodern auf dem Todeswall und auf den Hügeln beiderseits Hunderte von Feuern auf – und die Kette wächst an beiden Enden, um die Verbündeten zu umklammern. Haffax hat im Schutz der Nacht zwei Trupps an den Gebirgsausläufern durch die Stellungen vordringen lassen. Den Grund kennt jeder Veteran:

"Das Boronrad! So hat Haffax es immer gemacht. Fünf Heerhaufen, fünf Wachfeuer, fünf Speichen des Boronrades. Erst umzingelt er sie, dann malt er das Zeichen des Todes um sie, dann schickt er sie in Borons Hallen. Ich hätte nie gedacht, daß ich es einmal von dieser Seite aus sehen muß."

Es ist ziemlich sicher, daß die Helden beschließen, gegen diese demoralisierende Aktion etwas zu unternehmen. Zu diesem Zeitpunkt ist ein Stoßtrupp mit einem Banner auch noch vertretbar. Die zwei vordersten Feuer (die erst den Eindruck eines Halbrunds erzeugen) sind im halb abgeholzten Hochwald um Steine aufgeschichtete Scheiterhaufen, die von je einer Kompanie Plänkler aufgehäuft und nachgelegt werden. Entzündet wurden sie von einem kurz entsandten Azzitai (der vermutlich längst weg ist), da Haffax schnell maximale Leuchtwirkung erzielen will.

Sollte es gelingen, daß die Feinde getötet oder vertrieben werden, so müssen immer noch je zwei Wagenladungen brennendes Holz gelöscht oder verteilt und die im Inneren liegenden glühenden Steine irgendwie abgedunkelt werden. Die Wirkung im Lager sollte hörbare Begeisterung sein.

Generalstabssitzung

Teilnehmer

Allgemeine Informationen:

Zwei Dutzend Stabsmitglieder aller Nationen und Glaubensrichtungen – und kein Kaiser, der sie führen kann. Allerdings trägt Emer nun den kaiserlichen Kriegsmantel und niemand widerspricht ihr, wenn sie für das Kaiserhaus und das Neue Reich spricht.

Ihr zu Seite steht Hilberian, der neue Bote des Lichts. Heerführer sind Reichsmarschall Leomar und das Schwert der Schwerter. Die Kirchentruppen führen Heermeister Rondrasil, Großinquisitor Rapherian, Großmeisterin Borondria und Abprimas Eternenwacht. Dazu kommen der zwergische Hochkönig Albrax, der König von Albernia, die Herzöge von Weiden, Tobrien und Grangorien, die Amazonenkönigin, Markgraf Conchobair, die meisten der kaiserlichen Marschälle und der Heermeister der Liebfelder.

Für die einzelnen Truppengattungen stehen als Verbindungsoffiziere Oberst vom Blautann (Kavallerie), Oberst-Spektabilität Saldor Foslarin (Kampfmagic), Oberst Rukaris (Beilunker Reiter), Spektabilität von Horsen-Rabemund (Antimagic), Spektabilität von Gareth-Rothenfels (Antimagic), Reichsgeheimrat Dexter Nemrod (Geheim- und Nachrichtendienst) und Großadmiral Sanin (Marine). Als Berater fungie-

ren Dschelef ibn Jassafer (Bastrabuns Bann), die Fürstin Irmegunde (Darpatien) und die Gezeichneten (Borbarad).

Meisterinformationen:

Die Einladung auf den Marschallshügel stellt die endgültige Anerkennung der Gezeichneten dar: Selbst Grafen und den meisten Obristen wird Teilnahme, geschweige denn Mitsprache diesmal verweigert, weil derart viele gekrönte und hochgeweihte Häupter versammelt sind.

Beachten Sie, daß keiner der Meisterpersonen als Feldherr ohne Schwächen ist. Die meisten bevorzugen geradliniges Vorgehen, ob zwischenmenschlich oder auf dem Schlachtfeld. Keiner – außer vielleicht den Helden – kann sich mit Haffax' Koordinationsfähigkeiten, Xeraans schlagkräftiger Bösartigkeit, Galottas weitplanendem Größenwahn oder Borbarads kosmischem Bewußtsein messen.

Erfahrungsgemäß denken Spieler komplizierter, zusammenhängender und raffinierter. Sollte Ihre Gruppe jedoch sehr zu Naivität, Kurzsichtigkeit und Gedankenlosigkeit neigen, müssen Sie ihr zu Seite stehen: Vor allem Emer und Cuanu – die den Helden vertraut sein dürften – sind durchaus besonnen und wissen, daß der kürzeste Weg meist auch der gefährlichste ist.



Wunderwaffen (Meisterinformationen)

Heldengeschenke

Da im Finale ein oder zwei Spieler überirdische Waffen einsetzen dürfen, sollten sie jenen, die dabei zurückstehen müssen, vorsorglich ein Geschenk zukommen lassen. Beispielsweise hat die Geweihtenschaft Borons und Hesindes noch 20 Stein Endurium: Ein Held könnte eine daraus geschmiedete Waffe erhalten. Die Khunchomer haben ihre APPLICATUS-Thesis samt Lehrmeistern verbreitet: Damit lassen sich viele magische Effekte für nicht astralbegabte Helden ermöglichen.

Der Donnersturm

Der Vorbesitzer Raidri Conchobair hat den heiligen Streitwagen Rondras nur zweimal gerufen und eingesetzt: bei der Eroberung Maraskans und bei der Tausendogerschlacht. Natürlich wird Rondra den *Donnersturm* dem Besitzer für die Dämonenschlacht gewähren. (Falls es sich um eine Meisterperson handelt, wird sie ein oder zwei rondragefähige Helden gerne mitnehmen. Andererseits ist es auch möglich, daß die Helden den Streitwagen und seinen Lenker nur aus der Entfernung im Schlachtgewühl erkennen.) Die Rösser erleiden auf normalem Gelände keinerlei Einschränkung durch Bodenbeschaffenheit und können nur von dämonischer Macht verwundet werden. Der Angriff aller vier durch Biß oder Tritt (AT:15, TP: 2W+2) gilt als geweihte Waffe. Proben auf *Fahrzeug lenken* sind nötig:

- um die Tiere abzuhalten, den gefährlichsten Gegner innerhalb einer Meile Entfernung in direkter (!) Linie zu attackieren (+1 für je 100 Schritt weniger Distanz);
- um Gegner durch Niederstoßen (DGSL, S. 63) zu attackieren (+2 für jeden Gegner, je KR maximal 6): 1W+10 TP. Das folgende Überrennen/Überfahren (DGSL, S. 64) verursacht nochmals 1W20 TP;
- um bei Hindernissen (zusätzlich +2 je Spann Höhe) nicht die Kontrolle zu verlieren. Das Einbrechen in gegnerische Formationen gilt als 1 Schritt hohes Hindernis; die Probe wird beim Überrennen lebender Gegner weiter um 5 Punkte erschwert.

Der Ogerlöffel

Mit großer Wahrscheinlichkeit wird einer Ihrer Spieler auf die Idee kommen, gegen Borbarads Horden eine technische Wunderwaffe einzusetzen, typischerweise ein Katapult oder Geschütz. In den häufigsten Fällen kommt der Vorschlag, den Ogerlöffel wieder einzusetzen: die ungeheure Waffe, die Galotta in der Tausendogerschlacht gegen die Kaiserlichen einsetzte, nun am gleichen Ort gegen ihn und seinen Meister gewandt.

Leider ist das Original unbrauchbar: Die halberbrannten Reste sind heute im Gareth Reichsmuseum ausgestellt. Selbst das unverbrannte Holz ist nach 18 Jahren ungeeignet, ganz zu schweigen davon, daß das Mordgerät von Menschen nicht bedient werden kann. In der Schlacht wird aber in jedem Fall ein einzigartiges Geschütz eingesetzt. Folgende Möglichkeiten haben Ihre Helden sich, daran zu beteiligen:

1. Wenn sie früh genug auf den Gedanken kommen, können sie die Neukonstruktion vorschlagen oder sogar leiten. Für den Ogerlöffel liegen Pläne vor. Um ein neues Gerät zu erfinden, muß eine *Mechanik*-Probe+40 gelingen, die alle sechs Wochen wiederholt werden

darf (bis zu dreimal). Die reine Bauzeit beträgt drei Wochen, halb so viel bei Beteiligung riesenhafter Bau- und Geschützmannschaften.

2. Die Helden können ihr Charisma (v.a. das Zweite Zeichen) und andere Beziehungen einsetzen, um riesenhafte Verbündete für Bau oder Bedienung zu gewinnen. Unter den Trollen lassen sich (mit zusätzlichem Aufwand) die nötigen sechs überzeugen, ein Gerät zu bedienen. Zyklopen können (bevorzugt über Ingerimmstreue) am Schlund als Mannschaft, auf den Zyklopeninseln als Geschützbaumeister angeworben werden. Oger können allenfalls durch Beherrschungsmagie gewonnen werden und sind auch dann nervenaufreibend dumm und blutigierig. Ein Riese ist nur zu überzeugen, wenn aus Ihrer privaten Spielrunde heraus außergewöhnliche Kontakte bestehen; wir können uns hier allenfalls einen der drei aus dem Orkland oder Milzenis vorstellen.

3. Falls Ihre Spieler nicht auf den Gedanken kommen oder Erfolg haben, erscheinen am 21. Ingerimm (natürlich!) drei Zyklopen. Kun'thar'Gil, Gol'ga'Khir und Chu'lar'kur folgen ihren eigenen Visionen und tragen einen sechs Schritt langen Eisenbogen über den Schultern, zu dem sie dann vor Ort eine Arcuballista (Pfeilgeschütz) von der Größe eines kleinen Schiffes bauen. Von sich heraus kommen sie gar nicht auf den Gedanken, mit den Menschenmassen zu plaudern, aber natürlich muß jemand mit ihnen Kontakt aufnehmen.

4. Nach Entwurf und Bau des Geschützes können Helden sich auch an der *Bedienung* beteiligen. Dabei wird ein allfälliger Wert in der Berufsfertigkeit *Richtschütze* zum Fernkampfbasiswert addiert.

5. Und wenn's eine Nummer kleiner sein darf: Das Horasische Regiment *Silem-Horas* ist mit voller Artillerie-Unterstützung angerückt, darunter sechs mittelschwere und drei schwere Arbali (Rotzen).

Hylailer Feuer

Neben den Bastlern sind die Alchimisten eine Spielergattung, die einen Meister durch ihre Vorbereitungen leicht aus dem Konzept bringen können. In dieser Riesenschlacht können Elixiere und Gifte gar nicht genug Schaden anrichten. Richten Sie die Aufmerksamkeit speziell auf jenes berüchtigte Brandöl: Wenn es mit Astralenergie aufgeladen wird (MA, S.207), kann es als magische Waffe gegen Dämonen fungieren. Ausnahmsweise gelingt es dem Helden, die Zutaten (z.B. Steinöl, Pech, Altoum-Schwefel, Gratenfelsen Vitriol, Walrat vom Pottwal) richtig zu mengen und seine Gefährten mit Glasphiolen (1W TP), Wurfackeln (1W+1 TP) oder Hylailer Granatäpfeln (FF-Probe für 3W TP; bei 20 Selbstentzündung) aufzurüsten. (Die horasischen Einheiten sind teilweise mit Granatäpfeln und entsprechenden Geschossen für die Arbali ausgestattet.)

Magischer Fernkampf

—Mit dem APPLICATUS lassen sich magische Effekte auf Geschosse legen und weit in die gegnerischen Linien tragen. Spätestens wenn die Borbaradianer dies tun, werden Ihre Spieler nach Vergeltung dürsten. Rechnen Sie mit überraschenden Vorschlägen und seien Sie bereit, sie als stimmungsvoll zu verwirklichen oder als unnötig hirnlustig mit einer plausiblen magiethoretischen Ausflucht abzuwehren. (Immerhin haben die Khunchomer Magier diesen Zauber in der letzten Zeit gezielt verbreitet.)



—UNITATIO erlaubt vielfache Entfernungen und gewaltigen Schaden. Sie können hier durchaus ausnahmsweise einmal einem Magier die Chance geben, dem Feind Zauber für 200 ASP um die Ohren zu hauen.

—Ein auf Galottas oder Borbarads Position gezieltes SILENTIUM-Geschoß (120 ASP durch UNITATIO) macht für eine halbe Stunde in einem Gebiet von 100 Schritt Radius Befehle und v.a. verbale Beschwörungen unmöglich. Das neutralisiert alle gegnerischen Bemühungen außer denen Borbarads. (Kann aber andererseits natürlich durch VERWANDLUNGEN BEENDEN aufgehoben werden.)

—Ein Geschoß mit KRAFT DES ERZES kann eine halbe Kompanie entwaffnen und ist gerade gegen Ritter, Garden und Doppelsöldner (Schwerbewaffnete) wirkungsvoll.

—Der CALDOFRIGO: Vulkanglut eines mächtigen Magiers kann eine Kompanie in Marsch- oder Kampfformation töten, ohne sie aus der Zone fliehen kann, die danach noch über eine Stunde besteht. Gestalten Sie das Wirken dieses Zaubers (der ja ohne APPLICATUS sofort und auch auf den Magier wirkt) als lebensgefährlich, ebenso das Laden und Abschießen dieses Geschosses.

Magie im taktischen Einsatz

Achtung: Die rondrianische Atmosphäre voll Eisen und Blut macht Zaubern unvorhersehbar schwieriger, und die zunehmenden außersphärischen Manifestationen verstärken chaotische Effekte zusätzlich.

Der taktische und strategische Einsatz von Magie hat seine eigenen Gesetze: Die üblicherweise beeindruckende Fähigkeit, einen einzelnen Gegner töten zu können, ist in einer Schlacht verschwendet. Hier gilt es, die astrale Kraft so zu streuen, daß sie die gegnerische Schlachtordnung bestmöglich behindert und zerschlägt. Die gefährlichste Erfindung des Krieges ist die Einheit, egal ob Pikenwall, Kavalleriegalopp, Ogersturm oder Untotenheer: Kein noch so starker Gegner kann gegen fünfzig Feinde bestehen. Einige Klassiker, die jeder Kampfmagier studiert hat:

—Der AURIS NASUS kann durch völlig falsche Bedrohungen ganze menschliche Einheiten und selbst Feldherren (d.h. ihre Aufmerksamkeit) kurzfristig ausschalten.

—Der HORRIPHOBUS gegen einzelne Soldaten oder vor allem gegen Rösser kann wenig-erfahrene Einheiten schnell zu Panik und Massenrückzug bewegen.

—Der IGNISPHAERO ist in dicht gedrängten Stellungen von katastrophaler Wirkung. Ein geschickter Magus kann aus sicherer Entfernung ein Dutzend Menschen kampfunfähig machen.

—Geschickt platzierte magische Wände, vor allem unsichtbare, DUNKELHEIT und NIHILATIO-Zonen können für Sturmangriffe, insbesondere Schwere Kavallerie im Galopp, zum Desaster werden. Überhaupt können Hindernisse den Vormarsch ganzer Einheiten stoppen oder ihre Formation zerschlagen.

—Und – man sollte niemals den BALSAMSALABUNDE unterschätzen, mit dem aus Sterbenden Verletzte werden, die man später wieder einsetzen kann.

—Die Hexen verfügen über zwei Zauber von durchschlagender Wirkung, die der Gildenmagie nicht ansatzweise bekannt ist. Eine mu-

tige Hexe kann mit HEXENKNOTEN oder PANDAEMONIUM ganze Einheiten stoppen. Letzterer Zauber stellt schon fast selbst eine (stationäre) Einheit dar – allerdings kann auch ein gegnerischer Beschwörer versuchen, die Kontrolle über die verfluchte Zone zu übernehmen.

Elementare Verwüstung

Die Magie der Verbündeten ist ein wichtiges Stilmittel für die Moral Ihrer Spieler. Wenn sie den frustrierenden Eindruck bekommen, daß Borbarad 'tun darf, was er will', ist es Zeit, daß auch die Guten einige fantastische und durchschlagende Fähigkeiten zeigen. Sollen die Spieler zu übermütig werden, können Sie zeigen, welche selbstmörderische Folgen Zauberpatzer und astrale Erschöpfung haben können und wie wenig Wirkung Magie gegen solche gewaltige Heere letztlich zeigt. Spielen Sie im Spannungsfeld des fantastischen Realismus: Die Idee der Fantasy ist, daß alles möglich ist – die Grundlage einer Welt ist, daß alles in einem vernünftigen Rahmen geschieht. Versuchen Sie die Helden einzubinden, wenn die Magier der Verbündeten zuschlagen. Besonders geeignet sind *Konziismagier* und *Geoden* mit ihrem enormen Wissen und ihrer Weltfremdheit: etwa Pyriander und der Geode Xenos (RV, S.71 bzw. 74). "Spektabilität hält einen Dschinneneinsatz für möglich. Er bittet aber um Eure geschätzten strategischen Rat." Dies ist vor allem die Gelegenheit, auch den ausgebildeten Krieger und den listigen Streuner an magischer Macht teilhaben zu lassen. Die Elementaristen entfesseln die geheime Hexalogie von WINDHOSE, TREIBSAND, FEUERTURM und MALMKREIS (Wasser und Eis sind zu wenig vorhanden). Elementare Wände versperren vorrückenden Schwadronen den Weg. ZORN DER ELEMENTE und IGNISPHAERO richten in Einheiten Verwüstung an. KRAFT DES ERZES reißt alle Waffen und Rüstungen in 20 oder mehr Schritt Umkreis an sich! Gegen Abend wird an die besten Schützen ein Bündel von zwei Dutzend Pfeilen mit APPLICATUS und erwähnten Zaubern ausgegeben, um sie massiert und weitreichend einzusetzen.

Wir empfehlen, die meisten dieser Sensationen für dieses spätere Kapitel aufzubewahren. Bis Nachmittag zeigen die meisten Zauberkundigen mit ihrer Astralenergie.

Geschmacksverirrungen und Anachronismen

Wenn man Spielern freie Hand läßt, neigen manche dazu, ihr eigenes Wissen statt dem ihrer Helden einzusetzen oder hemmungslos sogenannte realistische Vorschläge zu machen. Schnell ist dann von Stellungskämpfen und biochemischer Kriegsführung die Rede. In Aventurien heiligt der Zweck nicht die Mittel. Erinnern Sie diese Spieler daran, als ihre Helden zu denken. Das Katapultieren abgeschlagener Köpfe ist ein orkischer Brauch und daher für die kaiserliche Moral so zersetzend wie für den Feind, den man zu schockieren glaubt. Gifte und Seuchen sind ein Fluch Mishkaras, das Vergiften und Verseuchen von Waffen, Barrikaden und Geschossen also beinahe schon eine erzdämonische Huldigung. Rondra, Praios, Phex und Boron – jene Götter, auf deren Beistand die Verbündeten angewiesen sind – bestehen aus verschiedenen Gründen auf Ehre, Tugend, Mut und Totenruhe.



Yel'Arizel der Flüsterer

Allgemeine Informationen:

Traditionsgemäß spricht ein Praiosgeweihter – diesmal Seine Erhabene Weisheit persönlich – einen Segen gegen Unwahrheit und Zauberei, Beherrschermacht, Trugbilder und Verrat. Da fährt es wie Sturmwind durch den Kartentisch: Karten und Dokumente wirbeln auf, der Tisch aus Eschenholz bebzt. Die Tischbeine schlagen aus, auf der Platte bildet sich ein widerlich verzerrtes Gesicht: "Das wirst du mir büßen, Diener aller erstarrten Ordnung." Dann fährt eine wirbelnde Mißgestalt aus hundert Gesichtern und tausend Zungen kugelblitzgleich auf den höchsten Geweihten, wirft ihn gegen die Zeltwand, prallt ab und beginnt zwischen den Leintuchwänden herumzurasen. Ihr hört das Kreischen von Dutzenden Stimmen: Emer, Lcomar, Raidri, eure eigenen – und sie alle kommen aus dieser Höllengestalt.

Meisterinformationen:

Ein einziger nichtmagischer Treffer genügt, damit sich der Dämon in einer Explosion tausend lügender Zungen auflöst, die dann ebenfalls verblassen. Recherchen in Dschelefs *Arcanum* (Magiekunde +15) lassen vermuten, die in dunkleren Werken bestätigen: Es war Yel'Arizel der Flüsterer, Lolgramoths Sämann der Zwietracht (MA, S.173).

Streitpunkte

Meisterinformationen:

Zwischen den Oberbefehlshabern herrschen gewaltige Unterschiede in der Frage der Beteiligung der Landwehren: Lcomar hat aus den bisherigen Schlachten die Lehre gezogen, daß mit Bauern, Milizionären und jungen Rekruten nicht gegen Dämonen zu kämpfen ist. Ayla sieht die Gefahr, daß fliehende Bauern ganze Ritterheere mitreißen, vertraut aber auf Rondras Begeisterung. Emer schließlich glaubt, daß Menschen, die freiwillig bis zu tausend Meilen marschieren sind, in einem Kampf gegen das verkörperte Böse mindestens so wertvolle Kämpfer wie die abgehärteten Gardetruppen, Ritter und Maraskanveteranen sind. (Falls Ihre Spieler diese Bedenken in demokratisch-friedensverwöhnter Weise für kein Problem halten, fragen Sie sie, was sie wohl von der Vorstellung halten, hinter 200 Bauern mit Sensen zu stehen, wenn diese von einem einzelnen Braggu attackiert werden.)

Parallele Angriffe

Spezielle Informationen:

Im Zuge der Besprechungen gibt Lcomar die geheimen Kriegspläne preis, denen zufolge die Schlacht an der Trollpforte bedeutendster Teil einer Großoffensive gegen die Schwarzen Lande ist.

—Bereits erfolgt ist der Angriff der Darpatier, die den Arvepaß in den südöstlichen Trollzacken genommen haben und nun durch Garetier verstärkt worden sind.

—Die Weidener Offensive führt beinahe mit Legionsstärke (3.500) Mann über den Sichelstieg, möglicherweise bis Yol-Ghurmak (Ysilia). Um den Kleinwardstein, die Festung am Eingang zum Sichelstieg, wird heftig gekämpft.

—Aus dem Bornland kommt die Nachricht, daß Adelsmarschallin Thesia von Ilmenstein mit einem bornländischen Regiment und Graf Wahnfried von Ask mit dem Orden der Jagd von Vallusa aus südwärts vorstoßen wollen, um weitere Truppen zu binden.

—Herzog Bernfried meldet: Das Freie Tobrien hat seine verbliebenen zwei Regimenter und Freischärler gesammelt und setzt Entlastungsangriffe in Transsilien und am Kleinwardstein.

—Die freien Maraskaner haben Teile des Yalaiad besetzt und stehen vor einer Invasion Maraskans.

—Auch die Praiosgeweihten in Beilunk und die Veteranen des Schwertzuges in Ilsur werden Ausfälle veranstalten, um feindliche Truppen zu binden.

Beschlüsse

Meisterinformationen:

Folgende zwei Beschlüsse müssen im Rollenspiel gefaßt werden:

1. Der Schlachtplan sieht vor, beim ersten Sonnenlicht des 23. Ingerimm anzugreifen und zu versuchen, die Trollpförtnermauer zu erstürmen. Wenn die 15 Stunden eines Frühsommertages nicht reichen, um Borbarad zu erreichen, werden die Verbündeten in der Dunkelheit gegen ihn und gegen ihre Toten antreten müssen ...
2. Die Rolle der Gezeichneten: Sie werden als finaler Stoßtrupp gegen Borbarad akzeptiert. Die Frage ist, ob sie bis dahin in die Schlacht eingreifen dürfen oder sollen.

Letzte Zweifel (Treffen der Gezeichneten)

Allgemeine Informationen:

Du kannst nicht schlafen. Auf einem Hügel vor der versinkenden Sonne findest du Raidri Conchobair und das Kind. Irgend etwas zieht euch Gezeichnete immer wieder zueinander. Das Kind starrt über den Wall hinweg, abwartend. Raidri scheint dich erwartet zu haben. *Siebenstreich* liegt auf seinen Oberschenkeln, seine beiden Hände darauf, wie du es immer gesehen hast seit der Zeremonie am Schlund. Dir fällt auf, daß seine bekanntesten Wahrzeichen fehlen: Seine legendären Zwillingschwerter und den Ohrschmuck (pailische Axt) hat er zwei seiner zahlreichen Kinder vermacht. Unvermittelt sagt er: "Man hat mir erzählt, daß Herzog Waldemar in der Nacht vor der Schlacht von Vallusa dem Reichsbhüter selbst gesagt hatte, daß er sterben werde. Auch wenn in jener grausigen Nacht fast jeder dies Gefühl geteilt hatte – die Gewißheit hatte nur Waldemar gehabt."

Meisterinformationen:

Es wird Zeit, daß sich zumindest ein Spieler mit der Sterblichkeit der Helden beschäftigt; die Szene kann ebenso von mehreren gespielt werden. Es ist ziemlich schwierig, den Schwertkönig nicht wehleidig wirken zu lassen ("Nun hat er ohnehin schon das Superschwert und mault noch immer."). Ideal läuft die Szene, wenn der Gesprächspartner schauernd begreift, welche Last das Götterschwert – wie jedes Zeichen – bedeutet, aber dem Schwertkönig dadurch beisteht, daß er die eigenen Zweifel und Erkenntnisse schildert. Im Spieltest wurde das einmal eine äußerst romantische Szene zwischen Raidri und dem Dritten Gezeichneten (eine Axt in den bereits völlig beschuppten Armen), die nebeneinander saßen und eine halbe Nacht philosophierten.

Falls keiner der Spieler sich angesprochen fühlt, können Sie durch Raidri auch deutlicher werden: "Ich würde Euch ja mein Testament anvertrauen – aber ich fürchte, Ihr müßtet es mir auf dem gemeinsamen Weg über das Nirgendmeer zurückgeben."

Ebenfalls bietet sich Gelegenheit für einfühlsamere Helden, nochmals mit dem Kind zu sprechen: Zur Sprache sollten dabei seine Ängste kommen und die Tatsache, daß es seinen Namen nicht kennt



(siehe Borbarads Fall, Erkenntnis: Der Rausch der Ewigkeit). Jetzt besteht auch die Gelegenheit, den letzten Helden zu 'zeichnen', falls sich in Ihrer Runde so viele Mitspieler finden.

Allgemeine Informationen:

Mit einem kurzen "Du wirst sie brauchen; ich weiß es!" übergibt das Kind die Rohalskappe an den künftigen Gezeichneten.

Es ist zu keinen weiteren klaren Aussagen zu bewegen außer der, daß ich selbst nun offen vor seinem Blick liege. Aber ich bin noch nicht,

was ich sein kann. Deswegen wird er mich nicht erkennen. Du aber sollst nicht erkannt werden, denn du wirst dann das sein, was du sein mußt."

Meisterinformationen:

Die 'technischen Daten' der Rohalskappe finden Sie in **RV** auf Seite 79; Informationen zum Einsatz des Zeichens in den Abschnitten **Die Zweikämpfe der Gezeichneten** und **Die Gemeinschaft** in diesem Buch.

Die letzte Nacht

Allgemeine Informationen:

Die Stimmung in der letzten Nacht hat nichts von dem stummen Bangen der Tausendogerschlacht oder der Erschöpfung des Orkkrieges. Die Gardetruppen und Helden, die hier versammelt sind, wissen alle, daß es schlichtweg um das Schicksal Aventuriens geht.

Meisterinformationen:

In dieser Nacht können Sie allerlei Schurkereien der Gegenseite durchspielen – und auf ähnliche Vorschläge der Helden eingehen.

Ausfälle, Stoßtrupps und Kommandounternehmen

Es ist wichtig, daß die Spieler begreifen, daß solche Aktionen enorm kostspielig sind.

—Leomar: "Wir stehen vor einer Schlacht, vermutlich sogar der Entscheidungsschlacht. Aber vor allem haben wir einen Krieg zu gewinnen. Eure Vorschläge mögen die Moral steigern, aber sie kosten uns Kämpfer – die besten noch dazu. Moral ist wichtig, um eine Schlacht zu schlagen. Aber nach der Schlacht regiert der, der die meisten Truppen hat."

—Die ganze Nacht prallen Spione und Kundschafter, Agenten und Saboteure aufeinander. Diejenigen, die die Verbündeten erwischen, fahren racheschreiend oder hohnlachend in die Niederhöhlen.

—Die Agenten der Guten, die entdeckt werden, kommen immer zurück: von Katapulten oder fliegenden Schatten abgeworfen, von neuen Befehlen besessen oder schlichtweg als wandelnde Töte.

Geheimdiplomatie

Diplomaten und Spione können nächtliche Besuche und Treffen nutzen, um Söldnereinheiten (Uhdenberger Legion, Tulamidische Reiter) zum Überlaufen zu bewegen oder Answinisten Begnadigung zu versprechen (Gero von Hartheide).

Tulamidische Reiter: Borbarad hat wegen der zahlenmäßigen Schwäche seiner Kavallerie durch seine aranischen Agenten ein ganzes Regiment der größten aventurischen Söldnereinheit anwerben und nach Tobrien verschiffen lassen. Viele sind dämonischen Verlockungen erlegen und träumen von der Aufnahme bei den Reitern des Widharcal oder Haflax' Gardereitern – und den damit verbundenen Pakten. Der Hälfte davon jedoch, abgebrüht, aber kor- oder raschtula-gläubig, graust angesichts des Kontraktes, in den sie geraten sind. Ein Fünftel des Regimentes ist bereits desertiert – weitere könnten zumindest zum Rückzug bewegt werden.

Illusionen

Beide Seiten werden auf den Gedanken kommen, einander den

Schlaf durch billige Scheinangriffe zu rauben. Immer wieder tauchen zwischen den Stellungen und in den Lagern bizarre Riesen und wutschnaubende Ungheuer auf und lösen Panik aus, bis sie von den Mutigsten als Illusion entlarvt werden. Und natürlich ist Borbarad so bössartig, den Verbündeten zweimal echte Monstrositäten (z.B. Sordulim) auf den Hals zu hetzen.

Attentate und Sabotage

Morcanen, SEELENWANDERUNG und Druidenflüche erlauben, die Feinde gegeneinander einzusetzen. Marschall Leomar, Herzog Cusimo und Spektabilität Foslarin werden bei Attentaten verletzt – stets durch eigene Leute, die, von Exorzisten oder Bannmagiern befreit, entsetzt über ihre Tat zusammenbrechen.

Ein *Attentat auf Emer* sollten die Helden verhindern oder zumindest entdecken. Galottas Rache gegen Kaiser Hal erstreckt sich zwar nicht auf die 'kleine Prinzessin' (die sie 10 Hal noch war), aber Borbarad weiß genau, wie gefährlich eine tapfere Witwe ist.

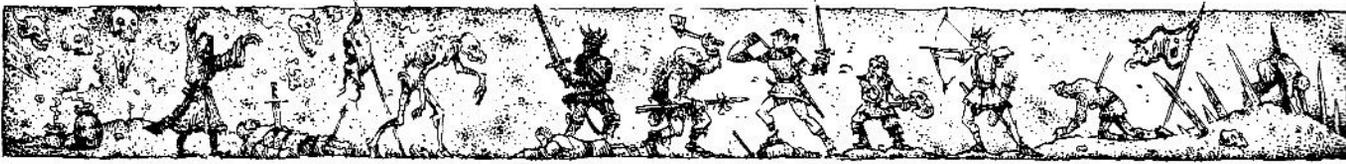
In solchen Fällen ist Dexter Nemrod mit der KGIA meist der schnellste, gefolgt von Draconitern, Inquisition, den Bannmagiern um Olorand von Gareth-Rothenfels und schließlich den Boronis. Zwischen diesen Gruppen entsteht immer wieder Spannung um die Frage, ob noch Gefahr von einer Person ausgeht und wie weit sie schuldig ist.

Tod der Beilunker Reiter

Im Morgengrauen werden die 50 Beilunker Reiter Opfer eines Morcanen-Massakers. Männer und Frauen, die einander ein Leben lang stumm vertraut haben, fallen mit Schwertern, Peitschen und bloßen Händen übereinander her. Oberst Leon Rukaris kann der Besessenheit als einziger widerstehen. Als er zwischen seine Leute tritt, um sie zu beruhigen, verharren sie kurz. Dann fallen sie über ihn her und zerfleischen ihn förmlich. Diejenigen Reiter, die das selbstmörderische Massaker überleben, sind so erschöpft, daß sie ebenfalls nicht mehr eingesetzt werden können.

"Haflax!" flucht Reichsmarschall Leomar. "Ich bin sicher, nicht einmal Borbarad wäre auf den Gedanken gekommen, uns so einfach stumm und taub zu machen."

Dies bietet die Gelegenheit, die Helden (insbesondere die Nicht-Rondrianer und Nicht-Magier) als Boten und Aufklärer einspringen zu lassen: Sie erleben viel mehr von der Schlacht, sind je nach Szenenbedarf alleine oder mit riesigen Einheiten unterwegs, lernen alle Anführer und Prominenten kennen und können sich zudem mit Entdeckungen, Erkenntnissen und privaten Spekulationen wichtig machen.



Aufmarsch des Feindes

Allgemeine Informationen:

Es ist noch Nacht, als euch eigentümliche Geräusche aus den Zelten treiben. Der Himmel ist wolkenleer und das Madamal grünlich verfärbt. Ihr hört von jenseits des Walles ein seltsames Scharren, Klirren und Klickern. Wie hölzerne Stäbchen. Wie Knochen. Wie sehr viele Knochen, die gegeneinanderstoßen ...

Spezielle Informationen:

Sternkunde+6: Die nächste reguläre Mondfinsternis ist erst Ende 35 Hal.

Sternkunde+10 und Magickunde+10: Könnten Mondfinsternisse (Mada steht in der Sechsten Sphäre) durch dämonische Manifestationen im Limbus (dem Weg in die Dritten Sphäre) entstehen? Auch bei den unheimlichen Aufständen in Grangor soll der Mond sich grünlich verfärbt haben.

Der erste Angriff

Aufmarsch

Allgemeine Informationen:

Im Morgengrauen ist die größte Streitmacht Aventuriens angetreten. Eine grausige Feierlichkeit liegt über dem Heer: Rondras Gewitter, Famerlors Ruhmeshauch und Kors Bluttausch lassen eure sterblichen Seelen beben.

Die Standarten und Feldzeichen sind wie eine Flut, die die vier Meilen breite Anlage überschwemmt.

Als die Sonne aufgegangen ist, seht ihr sofort, daß ihr gegen ihr blendendes Licht antreten müßt. Dazu kommt ein unnatürlicher Wind,

der statt der Tobrischen Brise westwärts weht und Rauch, Staub, Schwefeldunst, Leichengestank und völlig unbegreifliche Schwaden auf euch herabdrückt. Haffax hat wieder alle Vorteile genutzt.

Ayla von Schattengrund hält eine kurze Predigt und segnet das Heer, Hunderte Geweihte tun es ihr in kleineren Einheiten gleich. Unter anderem findet ein Ogerschlacht-Veteranen-Götterdienst statt: Es sind nicht mehr viele geblieben, die damals an der Mauer gekämpft haben, doch unter denen besteht ein grimmiges Einverständnis: "Wir holen sie uns wieder – und dann sollen sie an der Mauer verrecken."

Auch Reichsmarschall Leomar hält vor den Kaiserlichen eine selbst für seine Verhältnisse knappe Ansprache: "Ich will, daß euer Kampfes-





mit Trollzacken und Schwarze Sichel zum Beben bringt – und den Todeswall zum Einsturz.“

Meisterinformationen:

Dies ist die ideale Gelegenheit für Sie, all diejenigen Einheiten, die bislang nur als kleine Papp-Counter existieren, als bunte Rollenspielbegegnungen zu beschreiben und dadurch mit Leben zu erfüllen. Weisen Sie auf die zahlreichen Animositäten hin, die bei der Truppenaufstellung zu berücksichtigen sind: Kaiserliche sollten nicht neben Horasiern aufmarschieren, Greifengarde nicht neben Rondrianern, Rondrianer nicht mit der Inquisition, Nostrianer nicht mit Adergastern, Thorwaler nicht neben Sklavenhaltern, Kavallerie nicht neben den Mammuts.

Falls keiner der Helden von selbst darauf kommt: Durch eine Ansprache muß das ganze Heer erfahren, daß Borbarad an den sechs Fingern erkennbar ist – falls er sich verbirgt, einschleicht oder zu fliehen sucht.

Eröffnung

Allgemeine Informationen:

Eine Kompanie nach der anderen setzt sich in Marsch. Die halbe Meile bis zum Wall des Todes ist eine Herausforderung für sich: Zwischen den Barrikaden kriechen dreißig oder vierzig schleimige, stielägige Scheusale herum, denen sich niemand auf mehr als zwanzig Schritt nähern kann. Sofort gerät euer Vormarsch ins Stocken, die Banner müssen die freien Durchgänge hintereinander passieren. Natürlich liegen sie dort unter gezieltem Beschuß durch Katapulte, Bogenschützen und Schleudrer, die den Angriff mit Hylailier Feuer, dann mit glühenden Bleikugeln eröffnen.

Im Schutz der Plänkler und der Infanterie rücken die Angbarer Schanzer und Sappeure, das Windhager Technische Regiment und ein Zwergentrupp vor. Etwa fünfzig Schritt vor der Mauer beginnen sie, im Schutz von aufgestellten Mannschilden und Strohmatte Gräben anzulegen.

Verstärkungen in letzter Minute

Morgens: Uhdemberger Legion

Allgemeine Informationen:

Spähbericht am frühen Vormittag: Durch die Bergwälder der westlichen Ausläufer der Schwarzen Sichel nähert sich ein Heer von etwa 200 Söldnern, allesamt beritten.

Spezielle Informationen:

Es handelt sich um 10 Rudel (180 Personen, mehr als die halbe Truppe) der Uhdemberger Legion.

Diese Söldner gelten, sofern sie nicht gerade in Diensten der Handelsherren Stoerrebrandt, Trallop Gorge und des Minenkonsortiums stehen, als außerordentlich üble Rüpel und Raufbolde, bei denen auch Orks und Goblins willkommen sind. (Uhdenberg selbst darf man ja nicht einmal ohne Waffe betreten, weil man sonst sofort drangsaliert wird.)

Meisterinformationen:

Borbarad hat den Söldnern durch Torxes ihren halben gewöhnlichen Sold vorausbezahlt und das Zwanzigfache für einen Erfolg versprochen – ohne sie für mehr als eine Störung zu halten oder ans Bezahlen zu denken. Die Söldner sind schwer im Zwiespalt: Einerseits verlangen Khunchomer Kodex und Söldnerruf, daß man einen Kontrakt einhält; andererseits haben sie genug Verstand, um ihre Lebenserwartung in einem Land voll Dämonen und Untoten für bedenklich gering zu halten. Sie müssen für mindestens einen Monat (1.000 Meilen Hin- und Rückmarsch) angeworben werden: 2.000 Dukaten!

Mittag: Vierzig Trolle

Allgemeine Informationen:

Gegen Mittag melden die Späher ein Riesenheer, das aus den Trollzacken herabsteigt. "Nein, ein Heer von Riesen", verbessert eine Kundschafterin.

Spezielle Informationen:

Es sind insgesamt vierzig Trolle mit mannshohen Ästen, angeführt von Baron Strutz von Trollnase und Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch. Vierzig Trolle haben in den Siedlerzeiten ausgereicht, um (nach und nach) ein Tausendmannheer des Belen-Horas aufzureiben. Welche Erleichterung, als sich herumspricht, daß die Gezeichneten sie gerufen haben.

Meisterinformationen:

Die Trolle werden, unabhängig belassen, wie folgt vorgehen:

1. Noch auf den Hügelflanken beratschlagen sie (wie immer quälend langsam und schweigsam). (1/2 Stunde) Der Wall des Todes ist immerhin doppelt so hoch wie ein Troll!
2. Die eine Hälfte der Trolle fällt je zwei Bäume (ca. 10 Schritt lang) und astet sie teilweise ab, die anderen Zwanzig flechten aus den Ästen über zwei Schritt große Rutenschilde. (1 Stunde)
3. Sie stampfen zum Todeswall. Die Schildträger bieten Deckung, während die Trolle mit den Stämmen die Feinde auf dem Wall "abräumen".
4. Die Trolle bilden aus den Stämmen eine ineinander verhakte Rampe und erklettern den Wall. (1/2 Stunde)

Bei diesem Plan können sich die Schwächen der Trolle schmerzhaft auswirken: Der direkte Angriff in den größten Widerstand liegt ihnen nicht. Zusammenarbeit (zwischen Schildträgern und Stangen-

10. Stunde: Des Elfenkönigs Zaubermacht

Allgemeine Informationen:

Zur zehnten Stunde brausen über hundert Auelfenreiter auf weißen Zauberstuten heran. Die Elfenkönigin Oionil und der legendäre Rote Pfeil werden von den wildesten Meisterschützen, Bannsängern und Zauberjägern ihres Volkes begleitet.



kämpfen) ist ihnen fremd. Ihre Tradition zwingt sie, auf gefährliche Verletzungen 'feige' mit Rückzug zu reagieren. Ohne Bodenkontakt (auf der Rampe) sind die Riesen ungeschickt und äußerst verwundbar.

Für all diese Schwächen sind 'Wimmelkrieger' die perfekte Lösung. Menschliche Schildträger können auch vor den Trollen stehen und sie (via ihre Beine) decken. Verantwortungsbewusste Schützen können die Deckung der Trolle nutzen und ihrerseits gegnerische Schützen unter Beschuß halten. Das massenhafte Erklettern der Rampe ist für Menschen ein Leichtes. Heilmagie, Verwandlung und Illusion motiviert die Trolle ungemein, jeder bei einem der Riesen investierte ASP verursacht für den Feind de facto größeren Schaden. Eine Lücke, die die Menschen erkämpfen, wird durch einen langsam nachfolgenden Troll zum Durchbruch.

Voraussichtlich werden die Trolle einen der ersten 'Brückenköpfe' auf dem Wall errichten. Sobald er gesichert ist, bauen sie die Rampe binnen drei Stunden mit Holz und Steinen so aus, daß selbst Kavallerie und Geschütze auf den Wall geführt werden können.

Nachmittag: Die Alanfaner

Allgemeine Informationen:

Durch den Verlust der Beilunker Reiter erfährt ihr viel zu spät, daß in Ferricum drei schwarze Galeeren ein Heer angelandet haben. "Die Alanfaner!" meldet uns ein beherzter Darpatier. Raidri und ihr bietet an, euch darum zu kümmern. Ihr sammelt zwei Schwadronen, die in Reserve gehalten wurden, und galoppiert Richtung Ochsenwasser ... Es ist ein vollständiges Banner vom Orden des Schwarzen Raben in schwarzen Panzern, gefolgt von zwei Kompanien Söldnern und Freibeutern. Aus Rufweite stellt ihr euch vor. "Boron zum Gruß, Commandanta Katalinya Adranetz", sagte eine Frauenstimme unter dem Rabenhelm.

"Auf welcher Seite steht Ihr?"

"Wie könnt Ihr es wagen!" Sie richtet sich drohend im Sattel auf. Fünfzig Ordensritter heben ihre Rabenhämmer. "Wir folgen Borons Befehl."

Endlich schnarrt sie eine eiskalte Erklärung: "Der Göttersohn führt ein Heer von Leibern, die Boron gehören. Er wandelt in einem Leib, der Boron gehört. Und selbst auf seine Seele wartet die Seelenwaage Rethon." Ihr kehrt mit fünfzig borongeweihten Waffen und 100 der rücksichtslosesten Kämpfer des Kontinents in die Schlacht zurück.

Meisterinformationen:

Diese Begegnung ist natürlich so gehalten, daß sie zunächst gefährlich wirkt und scheinbar nur durch die Gezeichneten entschärft werden kann. Commandanta Katalinya Adranetz kennen die Helden bereit (PdG, S.58 bzw. 16). (Die Boronsrabens sind fortan in dem Counter *Golgariten* enthalten.)

Nachmittags anwerbbar: Schamane plus Gute Orks

Meisterinformationen:

Eine ähnliche, noch bedrohlichere Situation sind eine zusammengewürfelte Rotte von fast 200 Orks, die aus der Schwarzen Sichel herabsteigen. Die Orks sind noch im Großen Kriegsjahr 2000 ihres Mondkalenders. Der Orkschamane Sharkhush Morchai ist zu jung, um am Orkkrieg teilgenommen zu haben (der ein halbes Orkleben zurückliegt). Unlängst kam es in Khezzara zu grimmigen Auseinandersetzungen zwischen den Schamanen, im Zuge derer der gefürchtete Uigar Kai ausgestoßen wurde. Ebenfalls die Flucht ergriff Sharkhush, der genau entgegengesetzte Vorstellungen hat: Aus den Überlieferungen hat er sich zusammengereimt, daß das Triumvirat von Khezzara alle Prophezeiungen falsch verstanden hat: Nicht der Angriff auf das Mittelreich war der Krieg, den die Orks gegen die Blankhäute führen sollten. Vielmehr ist es dieser. Diese Orks werden gegen Borbarad kämpfen, ob die Verbündeten wollen oder nicht.





Sturm gegen den Todeswall

Allgemeine Informationen:

Mit Sturmleitern und Wurfhaken werfen sich die Verbündeten in die schreckliche Wand. Irgendwo wächst eine Regenbogenbrücke. Zwischen monströsem Fels, festgenagelten Skeletten und dämonischen Idolen stehen die Söldlinge des Feindes mit Piken und Armbrüsten bereit. Das unheilige Gestein beginnt Blut zu trinken ...

Meisterinformationen:

Die im Rollenspiel möglicherweise gefährlichste Situation ist der erste konventionelle Sturmangriff (sofern sich die Gezeichneten nicht zurückhalten können). Denn als er scheitert, heißt es sich zurückziehen – auch für jene, die am heldenmütigsten vorgedrungen sind. Viele Spieler haben Schwierigkeiten, solch eine Niederlage zu akzeptieren und rechtzeitig zu reagieren.

Glücklicherweise können es Helden dieser Stufe überleben, bereits von sechs Feinde umzingelt zu sein, wenn sie ihr gesamtes Heer fliehen sehen. Hier dürfen Sie den Spielern noch übel zusetzen: Diese Schlacht wird nicht mit Kraft und Mut alleine gewonnen werden.

Überwinden der Mauer: Die acht Schritt zu überwinden, ob hinauf oder auf der Flucht, erfordert *Körperbeherrschung*: Steigen über die Leiter (einfache Probe, 2 KR Dauer, 2 KR lang W3 unparierbare Attacken), Klettern/Hangeln über Seil/Strickleiter (Probe+5, 4 KR Dauer, W3 unparierbare Angriffe) oder Sprung hinunter (4W+RS SP halbiert, wenn einfache Probe gelingt).

Hinterhalt: Die Mauerbesatzung leistet erstaunlich geringen Widerstand, bis die ersten Kompanien den Wall erklommen haben. Dann werden insbesondere die zwangsrekrutierten Landwehren mit SAFT KRAFT ... aufgepeitscht, die Geschütznesten mit Armbrüsten und leichter Artillerie schießen in die zusammengedrängten Massen. Da und dort werden Korridore zu den Toren nur zum Schein

verteidigt. Wer hier jetzt schon ins Innere der Mauer vordringt, gerät an die Untoten und das Yaq-Hai (siehe **Borons Macht gegen die Untoten**).

Fallen: Etliche der Verzierungen sind Gargylen, die bei Annäherung aktiv werden und angreifen. Andere sind mit APPLICATUS und aggressiven Zaubern (PANDAEMONIUM, AUGE DES LIMBUS, KULMINATIO, DESINTEGRATUS, CALDOFRIGO) belegte Fallen.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich bist du allein. Ringsum nur noch Feinde. Der Rückzug wird zu einem Spießbrutenlauf. Jeder Söldner, der sein blutiges Schwert eben an einem toten Kameraden abwischt, scheint es nun darauf anzulegen, dich zu erwischen. Schilde rempeln dich, gierige Hände greifen nach dir.

In den Tunneln

Meisterinformationen:

Der Versuch, zunächst Schützengräben und in der Nähe Tunnel gegen die Fundamente zu treiben (um Sonnenlicht in die Dämonenmauer fallen zu lassen), erfordert eigentlich zwei Tage (1 Schritt je Stunde). DESINTEGRATUS oder DSCHINN DES HUMUS können diese Zeit schlagartig verkürzen. Möglicherweise werden sich hier zwergische und magiebegabte Helden beteiligen.

Vor dieser klassischen Belagerungstechnik haben Haffax und Kolon gewarnt, weswegen Aghrimothbeschwörer dort unten den Feuersdämon Azzitai gebunden haben. Wird ein Durchbruch erzielt, dringt Azzitai einfach in den Tunnel vor. Bei dieser Katastrophe werden das Angbarer Schanz- und Sappeurregiment und die Sappeure des Windhager Regiments fast bis auf den letzten Mann getötet!

Der zweite Angriff

Die Posaunen von Perricum

Allgemeine Informationen:

Um die Rondrastunde des Nachmittags versammelt das Schwert der Schwerter 500 berittene Rondrianer, Sonnenlegionäre, Golgariten und Boronsrabben und hält eine kurze Andacht. Zwanzig Ardariten haben im Auftrag Aylas die zwei legendären Posaunen von Perricum geholt. Als die Güldenländer, von Leomar angeführt, Nebachot, die erste tulamidische Stadt, belagerten, hatte ein Rondrawunder eine Bresche in die Langen Mauern geschlagen, durch die Leomar mit Streitwagen und Kavallerie eindringen konnte ...

Die Posaunen werden an zwei ausgewählte Rondragläubige vergeben. Ihr bereitet einen Keil vor, den Ayla und Rondrasil anführen, flankiert von den Posaunenbläsern. Ayla gibt ein Zeichen und die Posaunen erschallen. Ein halbes Tausend Göttergeweihte ruft seine himmlischen Herren an und gibt seinen Rössern die Sporen. Ihr prescht entlang der Reichsstraße über die Ebene, die mit euren Toten bedeckt ist. Links und rechts seht ihr einige Reiter straucheln oder gar in Barrikaden ge-

raten. So gewaltig ist euer Ansturm, daß er euch sogar über einen der schleimigen Tlalucim führt. Giftiger Qualm wallt auf, ätzende Tropfen sengen euch die Haut. Der Todeswall wächst euch in seiner absurden Größe und Gestalt entgegen. Ein Schauer von Pfeilen und Bolzen geht auf euch nieder ...

Noch lauter dröhnen die Posaunen, noch lauter ruft ihr. "Herrin des Gewitters, erhöre uns, lasse uns nicht zerschellen." Kein Reiter und kein Roß verzögert. Ihr seid keine fünfzehn Schritt vor dem Wall, als sich zwei leuchtende Kreise darauf bilden. Sie wachsen und pulsen mit dem Schall der Posaunen. Ayla ist der Mauer zum Greifen nah, als die Kreise einander berühren. Das Licht wird unerträglich hell, doch darin seht ihr bläuliche Sprünge bersten. Schwer prallen Ayla und Rondrasil auf, dann ein halbes Dutzend weitere Reiter. Was an dem Wall dämonisch war, weicht vor euch. Es sind drei Schritt hohes morsches Gestein, in das ihr einbrecht. Dein Pferd strauchelt, du rollst über zappelnde Pferdeleiber und zuckende Rüstungen. Du überschlägst dich und stürzt in einer Steinlawine in die Finsternis. Vor dir zerfallen ein Dutzend Skelette, als sie das Licht trifft.



Meisterinformationen:

Diese Szene (die Sie in in jedem Fall erwähnen sollten) kann selbstverständlich auch mit Beteiligung der Gezeichneten (auch als Posaunenbläser) ablaufen. Verlangen Sie von den Spielern *Reiten*-, *MU*- und *Mirakel*-Proben nach Gutdünken, um die Spannung aufzubauen. Würfeln Sie auch einige Fernkampfattacken auf sie aus. Die Breche ist so breit wie fünf Reiter, aber sie ist wie ein Schwerthieb, der den Wall halbiert. Ein Dutzend Geweihte überlebt den Aufprall auf die Mauer nicht, viele weitere sind verletzt.

Bastrabuns Bann

Meisterinformationen:

Die Besetzung des Todeswalls (im Brettspiel ein einzelner Zug) besteht in Realität aus zwei Eroberungen: Nachdem die Mauerkrone besetzt wurde, muß auch das Innere der Anlage erobert werden. Wenn die Tore und Mannlöcher aufgebrochen werden (einige davon mit *WIDERWILLE UNGEMACH* getarnt), entdeckt man lichtdichte Kasematten, düstere Labyrinth und erschreckend tiefe unterirdische Anlagen, in denen allenthalben Skelette und Gebeine liegen. Nähert man sich ihnen auf 15 Schritt, erheben sich diese Untoten und greifen an.

Mancherorts erwacht auch das *Yaq-Hai*, eine höhere Macht Thargunitoths, die frische Leichname in besonders schnelle, lautlose und bössartige Jäger verwandelt (und Ursprung des mohischen Brauches ist, getöteten Feinden den Kopf abzutrennen und ihn so zu vernähen, daß das *Yaq-Hai* nicht eindringen kann).

Doch auch die Verbündeten sind gewappnet. Boronis, Golgariten und Boronsrablen dringen mit Chorälen vor, heiliger Weihrauch sikert langsam und feierlich in die Gänge. Ein Dutzend Magier, die ihren Dritten Kugelzauber aktivieren, können auch eine 50 Schritt breite Front bilden, die Untote abwehrt und zurückdrängt.

Der *Arbeitskreis Bastrabuns Bann* (RV, S.14) ist in der Rekonstruktion so weit fortgeschritten, daß sich die eingeweihten Beschwörer daran machen können, ihn "auf diesen Vater aller Wälle zu legen". Etwa dreißig Magier, fast durchwegs Tulamiden, beginnen nun, uralte Gesänge, Gesten und Anrufungen zu rezitieren. (Da sie das auf der Mauer tun, sind Leibwächter nötig, die sie vor Geschossen schützen oder warnen.) Die antimagische Wirkung, die sich binnen Stunden zu zeigen beginnt, ähnelt der Wirkung des Dritten und Vierten Kugelzaubers (allerdings erweist sich später, daß es noch nicht möglich ist, dem Bann längerfristige Wirkung zu geben).

Artillerie

Allgemeine Informationen:

Von den gegnerischen Stellungen, fast am Horizont, kommt ein weiteres Geschloß geflogen. Es wächst erschreckend schnell zu einem Fels an, der genau auf dich zielt! Du springst und rollst dich ab – kein leichtes Unterfangen mit einer Waffe in den Händen. Mit einem infernalischen Kreischen schlägt der Stein ein, Funken sprühen dir um die Ohren. Im monströsen, dunklen Gestein ist ein tiefer Sprung.

Meisterinformationen:

Spätestens nach der Besetzung des Walles erleben auch die Helden erstmals ein dämonisches Bombardement. Der Feind verfügt über eine erschreckende Menge moderner Geschütze: dreißig schwere Onager, Zyklopen, Rotzen oder Böcke und weit über hundert Ballisten und Skorpionen. Dazu kommen Terrorangriffe von Karakilim,

die blutige Körper(teile)abwerfen, teilweise mit Zaubern belegt, und Rhazazzors, der wiederholt den Wall der ganzen Länge nach abfliegt. Erlauben Sie Helden *Gefahreninstinkt*-Proben, um mittels *Körperbeherrschung* oder *Akrobatik* Geschossen auszuweichen, die weniger erfahrene Sterbliche schlichtweg nicht kommen sehen. Etlliche Geschosse sind jedoch ebenfalls magisch:

—Eine Faustvoll Nägel in einem Leinensäckchen, belegt mit *APPLICATUS REVERSALIS SEZRE SED T'FARK*. Durch Treffer eines Opfers ausgelöst, fliegt die Munition splitterbombenartig auseinander.

—Ein Schwarm von 2W20+30 Borbaradmoskitos (die das Gebiet wegen des unten beschriebenen Zaubers *SPINNE*, *EGEL* nicht verlassen).

—*APPLICATUS PANDÄMONIUM*: Klauen, Mäuler, Krallen und Tentakel brechen aus der Mauer und zerfleischen alle in Reichweite. Sofern keine Antimagier eingreifen, besetzt die Höllenbrut ganze Mauercabschnitte stundenlang.

—Dazu kommen ein Dutzend Anwendungen der altechsischen Beschwörungen *KRÖTTE*, *NATTFER*, *SCIUPPENLEIB* und *SPINNE*, *EGEL*, *KRIECHGETIER*. In den folgenden Stunden beginnt das Schlachtfeld von Schlangen und Ungeziefer zu wimmeln, das sich letztlich vor der Mauer sammelt. Achaz und Angehörige anderer Echsensrassen müssen (für jeden Zauber!) eine MR-Probe ablegen, um ihm zu widerstehen. Der Dritte Gezeichnete wird ebenfalls eine stumpfsinnige Neugier fühlen, kann ihr aber widerstehen. Vor allem Pferde sind betroffen: Vor der Mauer ist je 10 Schritt eine *Reiten*-Probe nötig. Bei Mißlingen geht das Pferd durch, bei Mißlingen einer weiteren Probe wird der Reiter abgeworfen. Das fliehende Pferd wählt eine Zufallsrichtung (meist also an der Mauer entlang) und kann alle hundert Schritt oder wenn es die übelste Zone verlassen hat zu bändigen versucht werden.

Panik überkomme Euch!

Meisterinformationen:

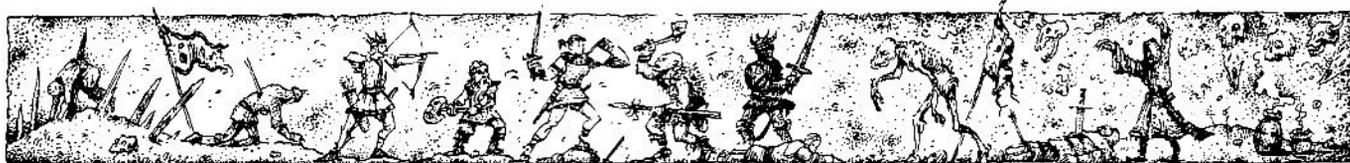
Der für eine Schlacht vermutlich gefährlichste Zauber überhaupt ist außer den Borbaradianern nur einigen Fasarer Schwarzmagiern bekannt. Für etwa 20 ASP kann ein Borbaradianer magier sich oder die Standarte einer Einheit für ein bis zwei Stunden zum Schrecken fast aller vernunftbegabten Wesen machen. Die *PANIK*-Standarten sind gewaltigen groß, damit man sie auf 50 Schritt gut erkennen kann: vier Schritt lange Stangen mit bis zu zwei Schritt breitem Behang. Gegen diese Waffen gibt es eigentlich nur eine Maßnahme: heroische stoßkeilartige Angriffe einzelner Helden, die der Wirkung standhalten können (höhere MR). Eine ähnliche Wirkung haben die *Braggus*, die das halbe Dutzend Thargunitoth-Paktierer fast gewohnheitsmäßig einsetzen kann.

Die Wandelnden Festungen

Proph. III/5: »Wenn ... die Festungen über das Land wandeln ...«

Meisterinformationen:

Als sich abzeichnet, daß die Verbündeten den Wall halten können, rufen Borbarad selbst sowie Galotta die mächtigsten Gehörnten Agrimoths und entsenden deren Manifestationen oder Kreationen gegen den Wall des Todes. (Es ist natürlich kein Zufall, daß im Mond Ingerimms so viele Diener seines Erzfeindes gerufen werden.) Es handelt sich hierbei um die Steinernen Riesenschlange von Paavi, ein



urzeitlicher Golem von hundert Schritt Länge, von zwei Dutzend orkischen Bogenschützen bemannt, den Erzenen Wagen, ein vom verklavten Meistermechanicus Leonardo entworfenes schildkrötenartiges Gebilde von zehn Schritt Länge mit einer halben Kompanie Hylailer Söldner, den Dschagganoth, einen amrifa-beseelten Erdschütterer, dessen vier Beine wie Felsstürme sind und bei jedem Schritt noch dreißig Schritt weiter Mensch und Roß zu Boden werfen, und schließlich die im Anhang beschriebenen Golems und Gargylen.

Dieser kolossale daimonide Vorstoß mit dem Zeil, den Wall zu zerstören, wird schließlich durch heldenhatte Ausfälle des Zwergenhochkönigs Albrax, der Elementarmagier und der Geweihten aufgehalten.

Sollten Sie diese Kämpfe als Szenen für die Gezeichneten umgestalten wollen, verweisen wir Sie auf den **Aventurischen Boten 76***, in dem sich neben umfangreichen Schlachtbeschreibungen auch ein entsprechendes Abenteuer befindet.

Abends: der dritte Angriff

Meisterinformationen:

Abends, etwa um die siebte Stunde, wird ein Ausfall der Verbündeten unvermeidlich: Borbarad hat sich noch immer nicht persönlich gezeigt, und die Finsternis rückt immer näher. Die Lage ist beklemmend. Leomar und Ayla vereinen die Kavallerieeinheiten zu einem Ausfall gegen den gegnerischen Feldherrnhügel. Für die Gezeichneten kommt, sofern sie nicht teilnehmen, in jedem Fall der Befehl, sich an der Bresche bereitzuhalten: Kann die Kavallerie durchbrechen, werden Infanterieeinheiten den Keil erweitern, um den Gezeichneten den Weg zu Borbarad zu bahnen!

Beschreiben Sie den Helden, daß mit wenigen Ausnahme die letzten Reservens zusammengezogen werden. Die letzte Munition für Schützen und Artillerie wird gesammelt. Spielen Sie mit der Erwartungshaltung, daß die Guten beim dritten Mal und kurz vor dem letzten Zeitpunkt gewinnen 'müssen'. Jedoch: Der Angriff scheitert unweigerlich an den Beschwörungen von Schlangen und Spinnen (siehe dazu **Der Weg über das Schlachtfeld**) und dem Eingreifen Rhazzors und der Dämonen. Unter diesen Umständen gehen die treuesten Pferde durch.

Jeder, der den Zauber **ELFEN FREUNDE** zumindest mit einer ZF von -5 beherrscht, sowie der **Zweite Gezeichnete**, hört darauf eine knappe Kapitulationsaufforderung.

Kah-Thurak-Arfai – Der Nachtdämon

Meisterinformationen:

Natürlich läßt sich Borbarad nicht entgehen, den bei Nacht als unbesiegbar geltenden Diener Agrimoths (mohisch: Katuraq = Handoben-beinahe vernichten) zu rufen. Xeraan sandte ihn vor 25 Jahren nach Warunk, Borbarad am Jahresanfang gegen das Konzil der Elementaren Gewalten. Diesmal wird der Schwertkönig ihn nicht aufhalten ... (Wir raten auch davon ab, die Gezeichneten auch noch gegen diesen Gegner kämpfen zu lassen, der ein eigenes Abenteuer verdient.)

Das Lazarett

Allgemeine Informationen:

Das Lazarett, ausgemaldert durch grüne Fähnchen, liegt eine halbe Meile hinter der Front. Gegen Nachmittag verteilen sich die Verwundeten und Sterbenden über einen Durchmesser von fast einer Meile. Die etwa dreißig Zelte, die jeweils einem halben Banner Platz bieten,

sind längst überfüllt. Der Geruch nach Blut und verbranntem Fleisch ist überwältigend. Die Schreie der Opfer bilden ein unaufhörliches Spektakel. Am Horizont sieht man, wie die Leiber der Toten karrenweise zu den eilig ausgehobenen Massengräbern gefahren werden. Einige hundert Medici, Sanitäter und Feldschere, Therbüniten und Anconiten, Heilmagier aus Donnerbach und ungebildete Helfer, sogar eine Handvoll Hexen und Druiden.

Viele Heiler sind nur von den Spuren, die sie am Leib der Kämpfer beobachten können, in einem Zustand zwischen Panik, Verzweiflung und Zusammenbruch. Gegen Nachmittag sind auch für Edelleute und Offiziere (und Helden) kaum noch Heilmittel aufzutreiben. Die Astralenergie ist erschöpft, ebenso die Vorräte an Wirschkraut, Zwölfblatt, Gulmond und Aton. Die Brunnen haben kaum noch Wasser – und das ist rot von Blut.

Meisterinformationen:

Spätestens beim Scheitern des dritten Angriffs sollten die Helden so verletzt werden, daß zumindest einer von ihnen das Lazarett aufsuchen muß. Begegnungen:

—Ein weinender Therbünit: "Wir haben nicht einmal mehr Trollzacker Schnaps zum Ausbrennen der Wunden. Wir haben ihn den Verbrannten gegen die Schmerzen gegeben."

—Selara Moriani aus Perricum (**AoE**, S. 25) kümmert sich mit den Noioniten um die Wahnsinnigen.

—Eine Korporalin der **Goldenen Lanze** mit blutigem Kopfverband: "Ich gehe wieder hinaus. Lieber lasse ich mich ohne mein Roß schlachten als hier zu verrecken."

—Eine kahlrasierte Borongeweihte, die schwarze Robe voll roter Handabdrücke Sterbender, die nach ihr griffen, bricht ihr Schweigen: "Sie fragen alle dasselbe: Sie fragen, ob sie sterben können oder ob Borbarad sie zurückrufen wird. Versteht ihr? Ihr müßt ihn aufhalten."

—Eine Magistra (möglichst jemand, den die Helden kennen) aus dem Gefolge Elcarnas (**RV**, S. 70) geht zu einem Heiler, der neben einem sterbenden Soldaten steht. Die beiden diskutieren. Dann wirft der Heiler einen merkwürdigen Blick zu euch herüber, nickt und gibt der Magerin ein halbleeres Fläschchen Heiltrank – das letzte. Nachdem der Held getrunken hat, prüft die Maga seine halbgeheilten Wunden. Sie schüttelt den Kopf und brummt etwas wie: "... nie bis zu ihm." Dann nimmt sie ein Silbermesser, zerschneidet sich die Handfläche und legt sie auf dein Herz. Sie schaut dir in die Augen und wiederholt unablässig: "BALSAMSALABUNDE." Während du

*)Der Aventurische Bote ist das zweimonatlich erscheinende Magazin zum Schwarzen Auge. Bestellunterlagen erhältlich bei Fantasy Productions, Postfach 1416, 40674 Erkrath.



die Kraft in dir wachsen fühlst, wird sie immer leiser, bis sie zusammenbricht und reglos liegenbleibt. Der Erzmagier Elcarina beugt sich über sie und sagt leise: "Ihr müßt jetzt gehen."

Dosieren Sie die Tragik nach Gutdünken: Bei manchen Spielern mag das Überreichen des letzten Fläschchens ausreichen; bei anderen können Sie noch hinzufügen, daß der Badilakaner der Magistra die Augen zudrückt.

Es wird finster: Borbarad kommt

Meisterinformationen:

Um die achte Stunde zieht eine unbekannte Macht die Gezeichneten zu der Bresche, die das Rondrawunder geschlagen hat. Lassen Sie *Gefahreninstinkt*-Proben würfeln: Bei Mißlingen fühlt der Held nur, daß sich etwas zusammenbraut, und fühlt das Bedürfnis nach Gemeinschaft. Bei Gelingen spürt er fast quälend, wo und wie weit fort die anderen Sechs sind. Wiederholen Sie diese Proben solange, bis die Blicke der Suchenden und aufeinander zu Eilenden ein Geflecht bilden, das sich verlichtet.

Allgemeine Informationen:

Über den gegnerischen Linien, von den Flanken der Sichel bis zu den Trollzacken, ballen sich tiefhängende schwarze Wolken. Sie waren den ganzen Tag zu sehen, aber nun züngeln tiefrote Blitze dazwischen. Wie urtümliche Riesentiere drängen sie aus verschiedenen Richtungen zusammen. Drüben an den Bergflanken schlagen die ersten roten Blitze ein. Dann löst sich aus den Wolken ein absurdes Gebilde.

Spezielle Informationen:

Sinnenschärfe+6: Das muß sein, was die Borbaradianer Borbarads Schwarzen Wagen oder den Geflügelten Thron nennen, von sieben Dämonen aus sieben Höllen gezogen.

Sinnenschärfe+12: Über die halbe Meile Entfernung kann man im unheiligen Wetterleuchten sehen, wie die Höllenbrut an dem Geschirr aus schwarzer Magie zerrt, wie sie einander haßt und ihren Meister noch mehr. Der aber steht in seinem Gefährd, überderisch und herrlich, gekrönt mit einem Gebilde, das unzweifelhaft in alle Niederhöllen reicht: der Siebenstrahligen Dämonenkrone.

Kriegskunst und Magiekunde: Nach allen Erfahrungen muß das Potential der Borbaradianer ebenso erschöpft sein wie das der Verbündeten. Über dasjenige von Borbarad selbst läßt sich natürlich nichts sagen ...

Wettervorhersage und Magiekunde: Hier braut sich eine anti-elementare Katastrophe zusammen: ein großflächiger Sphärendurchbruch!

Menschenkenntnis: Die Tatsache, daß Borbarad erst nun mit der Beschwörung beginnt, heißt trotz allem, daß seine Möglichkeiten nicht unbegrenzt sind. Es mag sein, daß sein Tanz Mächte ruft, die das Heer der Verbündeten glattweg vernichten kann – aber er kann sie erst zu diesem Zeitpunkt rufen.

Meisterinformationen:

Der Sturm entspricht einer **WETTERMEISTERSCHAFT** von etwa 500 ASP (6W6 Veränderung auf einer Fläche von 4.000 mal 1.000 Schritt) und ist der Nebeneffekt (!) all der von Borbarad, Galotta, Xeraan, Rhazazzor und ihren Beschwörern freigesetzten Energien. Daher kann er lokal beeinflusst werden, z.B. durch obige 6W6 ASP





oder durch ein STURMGEBRÜLL BESÄNFTIGT DICH, aber keinesfalls gebannt. Sollte ein Spieler das tun, bekräftigen Sie den Eindruck, daß man nur dadurch zu Borbarad vordringen kann.

Allgemeine Informationen:

Borbarad ist auf dem völlig verlassenem Hügel gelandet. Dutzende von buckelnden Helfern entzünden rings um den Hügel grünliche Feuer. In ihrem Licht kann man dreizehn Altäre sehen, auf denen schreiende Menschen festgekettet werden. Kein Zweifel: Borbarad wird tanzen – wie es Fran-Horas und Hela-Horas getan haben. Dies ist die Dritte Dämonenschlacht! Das arkaner Gewitter tobt immer heftiger – und dazwischen, nein, dahinter, beginnen sich feurige Fratzen abzuzeichnen, die bald den ganzen Himmel einnehmen werden.

Erkenntnis: Der Rausch der Ewigkeit

Proph. V7: Dann wird der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung wehen.

Meisterinformationen:

„Ich bin doch nur ein Kind. Ich weiß nicht einmal meinen Namen.“ Die Helden machen sich daran, mit einem zwölfjährigen Kind ein Schlachtfeld zu betreten. Dies ist der ideale Augenblick, sich über die Natur des Kindes bewußt zu werden und das letzte Rätsel zu lösen. Scheint es zunächst, daß das Kind Angst hat, wird (auch ihm selbst) immer klarer, daß es mitzugehen verweigert, solange es seinen Namen nicht kennt. Die Erkenntnis, was der Name sein muß (!) und wie er daher lautet, sollte eine Errungenschaft der Spieler (im Rollenspiel mit dem Kind) sein.

Hier sollte auch durchaus eine anrührende, intime Szene von Kommunikation und Einfühlung entstehen, wenn das Kind seine noch sterblichen Befürchtungen äußert, während langsam sein unsterbliches Erbe geweckt wird.

Dies ist ein rein aventurisches Rätsel, das nur mit aventurischem Wissen gelöst werden kann – aber im siebten Band der Kampagne haben Ihre Spieler dieses Wissen. Denn kosmologisch läßt sich der Name tatsächlich 'ausrechnen': Er ist selbstverständlich "Rausch der Ewigkeit" – ein Wahrer Name (ähnlich wie bei Kobolden, Riesen, Dämonen u.a.), bestehend aus den zwei Domännennamen, denen die Entität entspringt (von denen sie gezeugt wurde); seine Nennung ist also – unter den richtigen Umständen – so mächtig wie ein Zauberspruch oder eben die Verwendung eines Wahren Namens anderen Wesen gegenüber. Die freiwillige Nennung dieses größten und intimsten Geheimnisses einer Halbgottheit erschafft jene Minderglobule, in die Borbarad entführt wird. Da das Kind damit gleichzeitig seine Verkörperung und sogar seine freie Existenz aufgibt, sind spätere Beschwörungen nicht möglich. Mit dem Namen akzeptiert das Kind sein Schicksal, das zugleich auch das Borbarads ist (diese Zweisamkeit ist die Rahjakomponente).

Der Weg über das Schlachtfeld

Allgemeine Informationen:

Es wird viel schneller dunkel als erwartet. An mehreren Orten wabern

helle Schatten: vage Gestalten mit verzerrten Mündern und ausgestreckten Armen, die über dem Schlachtfeld hin- und herschweifen, als suchten sie etwas. Von oben kommend, verschwindet immer wieder einer in der Erde. Dann kommt Bewegung in das Leichenmeer. Ein Leichnam nach dem anderen beginnt zu beben. Dann bricht das zerstampfte Erdreich auf. Die Leichen werden beiseite geschoben. Was hier erweckt wird, kommt aus dem Boden. Allerorten brechen Knochenhände hervor, gefolgt von mächtigen Schädeln. „Die tausend Oger“, flüstern wohl zehntausend erschöpfte Kämpfer. „Nicht noch einmal“, stöhnt ein Veteran in der Nähe, „noch einmal überleben wir das nicht ...“ Ohne daß einer von euch den Anstoß gegeben hätte, legt ihr eure Hände zu einem Stern zusammen. Grimmig sagt Raidri Conchobair: „Viele Wölfe sind auch des Löwen Tod! Borbarads Schergen werden uns da draußen jagen wie die Wölfe. Aber wenn wir bestehen, wenn wir zum Dämonenmeister durchdringen, dann gilt das Sprichwort auch für ihn: Dann sind wir die Wölfe ...“

Um euch hat sich die Winhaller Grenzgarde versammelt. Neben euch führt Emer persönlich den letzten Ausfall an: dreitausend Reiter und Fußtruppen, Helden und Geweihte und Dutzende von Königen und Erhabenen hinter euch – nur um den Feind von eurem Vormarsch abzulenken. Vor euch liegt ein Schlachtfeld, wie es noch keines gegeben hat: Tote Menschen, Pferde und andere Kreaturen bedecken den Boden, dazwischen steht das Blut fingerhoch. Wimmelnde Schlangen und Skorpione kriechen darüber. Wabernde Wolken, fettig, unheilig, von keinem Wind berührt, und giftige Schwaden verhüllen bisweilen die untoten Schrecknisse.

Meisterinformationen:

Wie gefährlich der Weg zu Borbarad ist, bleibt Ihrem Geschmack (und der Verfassung der Helden) überlassen. Mag sein, daß sich die Helden durch mehrere Horden und Kompanien kämpfen müssen. Sie können aber durchaus argumentieren, daß ein karmatischer Kausalknoten die Gegner zueinander zieht und alle Unbeteiligten den überderischen Energien ausweichen.

Die untoten Oger sind im Wesentlichen als langsame, unbezwingbare Hindernisse in einem Geländelauf gedacht; nicht einmal *Siebenstreich* kann mehr tun als sie zu dezimieren. Die Hälfte der Oger sind Zombies, die andere Skelette. Etwa ein Drittel ist mit Keulen oder anderen Trümmern bewaffnet, mit denen sie *Niederschlagen* (DGSL, S. 65) können. Beste Verteidigung ist ein Dritter Kugelzauber, den man notfalls sogar durch die Reihen der Untoten 'kegeln' kann.

Untote Oger

MU 30 AT 7/8 PA 0 LE 40+2W20 RS 0
 TP 2W+2 (Faust) / 3W+4 (Keule)
 GS GST1 AU unendlich MR 20

Um das Gefühl epischer Zusammenarbeit zu verdeutlichen, können Sie den Gezeichneten neben der Grenzgarde (die bei dem Vorstoß völlig aufgerieben wird) auch noch elementare Phänomene als Schutz mitgeben: eine WINDHOSE, die die Feinde beiseitedrängt, ein WEHE, WALLE als Deckung.



Die Zweikämpfe der Gezeichneten

Allgemeine Informationen:

Borbarad tanzt graziös wie eine Sharisad, kraftvoll wie ein Drache und mit dem unbegreiflichen Rhythmus eines Gewitters. Von seinen sechs-fingrigen Händen springen Funken zu Boden, schwirren wieder empor und beginnen um den Hügel zu kreisen. Jede Geste umfaßt ein Land, peitscht einen Kontinent oder umschmeichelt ein Jahrtausend – und beweist, daß dieser Mann zum Herrschen bestimmt ist. Die dreizehn mal dreizehn Ritualhelfer stehen gebannt, selbst die Opfer auf den Altären sind erstarrt. Sphärenrund wächst etwas, außerhalb dessen die Schlacht zum Schattenspiel verstummt. Die Dämonenkrone zuckt siebenhörig bei jeder Kopfbewegung – und jeder der Strahlen scheint auf einen der Gezeichneten zuzuwachsen ...

Meisterinformationen:

... und eröffnen jene körperlichen, geistigen, seelischen, telepathischen, limbischen und magischen Konfrontationen, die Borbarad als mehrdimensionales, ja mehrsphärisches Wesen darstellen und dennoch jedem Gezeichneten, seinem Charakter gemäß, seinen Beitrag erlauben. Falls einer Ihrer Spieler mehr als ein Zeichen trägt, müssen Sie ihm die passenderen Szenen zuteilen und die anderen eher nur anklingen lassen. Falls Ihnen gewisse Szenen völlig unpassend erscheinen oder der Spieler nicht darauf einsteigt: Sie sind zugleich als exemplarische Behandlung einzelner Spieler- und Heldentypen entworfen, so daß Sie notfalls auch die Szenen anderer Gezeichneter übernehmen können.

Jeder Held wird sich einer *Versuchung* gegenübersehen: Borbarad ist der Größte aller Beherrscher und Beschwörer und weiß, wie er seinen Willen zu dem anderer macht. Präsentieren Sie jedem Spieler seine Versuchung und wechseln Sie, während er darüber nachdenkt, zum nächsten Spieler.

Falls sich ein Zwiesgespräch entwickelt, hier einige von Borbarads Argumenten:

“Es gibt viel mehr mögliche Welten, als jeder begreifen kann, der in einem sterblichen Leib steckt. Jeder der zwölf Erzdämonen will eine andere erschaffen – und ich ebenfalls.”

“Ich werde die Ordnung der Welt zerstören – aber nicht die Welt.”

“Die Götter sind neidisch, und vor den jüngsten Völkern Sumus haben sie die meisten Geheimnisse verborgen. Zu schwach, zu kurzlebig, sagen sie, seid ihr. Hochmut und Tyrannei, sage ich: Jeder Seele das, was sie sich erkämpfen kann – selbst euch Goblinähnlichen.”

“Wer soll die Menschheit beschützen in diesem neuen Zeitalter, das sie von der sterbenden Urmutter erlitten? Ich bin fest überzeugt, daß Los im schwarz-weißen Buch des Schicksals mir die Herrschaft über das Dererund bestimmt hat.”

Für diejenigen, denen das liegt, können Sie hier auch eine große tragische Gestalt spielen, die nach den Sternen greift, Bruderzwist, Schuld und Sühne und vergleichbare tiefe Gefühle (siehe Prolog).

Menschenkenntnis ist nicht anwendbar: Je mehr man über Menschen weiß, desto schwerer ist die Frage, ob Borbarad überhaupt wie ein Mensch denkt. Falls einer der Helden versucht, magisch Gewißheit zu erhalten (Hellsicht oder sogar RESPONDAMI), lacht Borbarad, läßt unübersehbar seine antimagische Verteidigung sinken und läßt den Helden in seinen Geist ein. Die Antwort ist: Borbarads Worte

sind wahr und ehrlich – zumindest jener winzige Zipfel davon, der für einen menschlichen Geist erfäßbar ist.

Sie riskieren damit – wie bei jeder glaubwürdigen Versuchung –, daß einer der Helden tatsächlich von Zweifel überwältigt wird. Daher haben wir Reaktionen Borbarads oder Dritter aufgeführt, die wieder den Widerspruch eines Spielers wecken.

—Vielleicht gelingt es Ihnen zu verdeutlichen, wie Xcraan sich allen Befehlen entzieht, die Unbesiegbare Legion gegen die Gezeichneten einzusetzen (obwohl Borbarad sie eigens für diesen Zweck erschaffen ließ).

—Ein erster Schock kann Raidris Tod sein, als letzter Rettungsanker für die Gruppe fungiert der Fünfte Gezeichnete. ~~Letztlich~~ können nur Sie mit der Kenntnis Ihrer Spieler entscheiden, wie Sie sie dazu bringen, dem Feind die entscheidende Antwort hinzuschleudern: “Ich bleibe sauber. Nimm das!”

Der Erste Gezeichnete

Allgemeine Informationen:

Es ist befremdend und erschütternd, ihn so weit entfernt sehen zu sehen und seine Stimme zugleich so sanft und lockend zu hören, als stünde er neben dir – wie ein Erwachsener, der einem Kind seine Hand zum Geleit anbietet. “Al’Chababi, wie schön, daß du zurückgekehrt bist.”

Meisterinformationen:

Versuchung: Die Konfrontation spielt sich real-magisch ab: zunächst als telepathisches Gespräch, dann als magischer Angriff des Helden. Borbarads Anrede (alt-tul.: edelster Weggefährte) leitet die ganze Geschichte des Alamadinen Auges ein (RV, S. 78f). Dies ist eine klassische Finte eines Meisters der Manipulation und ein reines Scheinargument: Denn was hat der unangebrachte Haß eines gescheiterten Erfolgsmannes Borbarads damit zu tun, daß der Held den Dämonenmeister verfolgt? Das Auge hat ihn auf die Spur gebracht – aber der Grund für den Kampf hat nichts mit dieser Geschichte zu tun. Auch das Angebot, wieder Magiermogul, Heptarch und Statthalter zu werden, geht – hoffentlich – an die falsche Adresse.

Zweifel: Läßt sich der Held einwickeln, entsteht die klassische Situation, bei der ihn die Gefährten zurückgewinnen oder opfern müssen, um das abschließende Ritual zu wirken.

Zweikampf: Bleibt der Held standhaft, wird sein Ärger unweigerlich den Haß des Auges entfesseln: Das Auge verglüht in einem überstarken FULMINICTUS für 40 SP. Der Held erleidet SP nach Gutdünken, es sei denn, er ist bereit, seinen Haß mit dem des Auges zu vereinen: dann kann er seine AE sowie LE als zusätzliche AE (*Verbotene Pforten*, MA, S.39) addieren. Eine magische Attacke dieser Größenordnung macht auch auf den aus hundert Weidenern geschaffenen Halbgötterleib einen gewissen Eindruck. In jedem Fall läßt Borbarad darauf jede Maske der Friedfertigkeit fallen und erweist sich als rachsüchtiger Halbgott (z.B. HÖLLENPEIN): für den nicht mehr Gezeichneten gewiß unerfreulich, für die anderen Gezeichneten aber notfalls das letzte Indiz, daß Borbarads Versuchungen in die Irre führen.



Borbarads Fall

Die Helden und der Halbgott (Meisterinformationen)

Rohals Plan beginnt nach einem halben Jahrtausend aufzugehen. Der Limbus war nie als endgültiges Gefängnis für Borbarad gedacht. Der Weise wußte, daß der Alveranier des Verbotenen Wissens sich befreien würde. Rohal wußte nicht, wie es ihm gelingen würde – doch er wußte, daß Borbarad dabei ein Naturgesetz brechen mußte. Selbst Rohal konnte nicht ahnen, daß es ausgerechnet die *Zeit*, das unerbittlichste aller Naturgesetze, war, gegen das Borbarad sich stellen würde. Borbarad ist schon lange nicht mehr Tharsonius von Bethana, der vor einem halben Jahrtausend geborene große Beschwörer. Er hat zur ungeteilten *Halbgöttlichkeit* zurückgefunden – und glaubt die Naturgesetze lang genug brechen zu können, um seine Pläne zu verwirklichen.

Durch die Entdeckung der uralten Trollkultur haben die Helden den entscheidenden Hinweis, daß die Welt und die Inkarnationen Borbarads viel, viel älter sind als selbst die echsischen Geheimnisse, die versponnenen Gelehrten als Schrecknis der Vergangenheit gelten. Spätestens nun müssen die Helden begreifen, in welchen Größenordnungen der Konflikt (auch) abläuft, in den sie eingreifen. Drei der Beteiligten (Borbarad, das Kind und Graufang) sind keine Personen, sondern Entitäten: unsterbliche, überderische Wesenheiten, deren körperliche und geistige Anwesenheit nur ein Teil ihrer wirklichen Existenz darstellt.

—Rohals und Borbarads Vater zeigt sich als Wandelstern, ein himmlisches Gebilde, das in jeder Nacht von jedem Ort Aventuriens aus gesehen werden kann.

—Die Eltern des Kindes sind eine Göttin und die Zeit schlechthin.

—Die Waffe stammt von Ingerimm und Raschtul, ist vielleicht ein Himmelswolf und wurde bereits einmal gegen einen echten Gott eingesetzt.

Das Gefährliche am *Rausch der Ewigkeit* ist es, jeden Bezug zur Wirklichkeit, also zur begrenzten Welt der Sterblichen, zu verlieren. Tatsächlich aber sind hier und jetzt die Bedeutungen der Unsterblichen und Sterblichen, des Ewigen und des Endlichen ebenbürtig! Die Pläne der Götter benötigen die Gezeichneten so wie diese den Beistand Alverans. In diesem Rahmen fügen sich auch die anderen kaum begreiflichen Größen: die 400 gestohlenen Jahre, Bastrabuns Bann, der vor über 3.000 Jahren die Herrschaft der Menschen begründete, Siebenstreich, das Götterschwert, das das neue Zeitalter der Menschen verteidigen wird, die Trolle, die aus einer Geschichte von Jahrhunderttausenden handeln.

Vermutlich werden die Gezeichneten bereits überzeugt sein, daß sie, jeder einzeln für sich, die Ultimate Waffe gegen Borbarad führen: das Schwert der Götter, Satinavs Tochter und ein leibhaftigen Himmelswolf. Die Aufgabe, die Ihnen als Meister nun zukommt, ist es, den Triumph dadurch kostbar zu machen, daß Sie zeigen, warum Borbarad ebenso überzeugt von seinem Sieg ist und welch gewaltige Macht er versammelt hat. Die Helden holen eine Waffe nach der anderen aus ihrem Arsenal – und jedesmal steht der Böse noch

immer. Erst wenn die Helden bereit sind, das Letzte zu geben, bricht ihr Angriff durch – denn der Feind ist zu diesem Opfer nicht bereit. Die Lösung eines unlösbaren Konfliktes muß man sich buchstäblich aus dem Herz reißen.

Entscheidend für den befriedigenden Abschluß der Kampagne ist, daß jeder Held seinen *privaten Schlußkampf* mit Borbarad erlebt. Ein Halbgott ist in seiner Gesamtheit für einen Sterblichen gar nicht wahrnehmbar: Er mag nicht allgegenwärtig sein, aber doch vielgegenwärtig. Erst die Summe der Erlebnisse der Gezeichneten verdeutlicht die Größe des Gegners. (Denken Sie an das Bild eines Drachenkampfes: Ein Held gegen das Maul, einer gegen die weiche Flanke, einer gegen den Schädel – ein Mensch kann gar nicht gegen den gesamten Drachen kämpfen.) Dementsprechend finden die Zweikämpfe der Gezeichneten auf körperlicher, magischer, seelischer und heiliger Ebene statt. Doch erst als die Helden sich ihrer *Gemeinschaft* bewußt werden, können sie siegen. Beide Seiten bieten alles auf, was sie über Jahre gesammelt haben – und der Böse fällt, weil er letztlich alleine steht.

Denn Borbarad führt einen Velfrontenkrieg: Seine 'Großeltern' Hesinde und Phex versuchen, ihn gütlich zu überreden, Praios und Rondra stehen wohl schon mit Himmelswaffen bereit (und haben vermutlich keine größeren Bedenken, 30.000 Seelen mitzuernten, um die Borbarads gefangenzunehmen), Hohe Drachen bekämpfen die Gehörnten auf dem Weg durch den Limbus, Alte Drachen rühren an Waagschalen, die kein Sterblicher begreifen kann. Borbarads sieben Dämonenpakete zerren ihn gemeinsam in Richtung Sternenwall und Seelenmühle und dabei jede in eine andere Richtung. Und den Angelhaken Amazerths, an dem er hängt, sieht er nicht einmal ...

Wogegen die Gezeichneten kämpfen, ist 'nur' die sterbliche Komponente, jener Körper, mit dem ihn Pardona in der Dritten Sphäre verankert hat. 'Dieser' Borbarad aber kann immer noch ein oder zwei Sterbliche mit den Ausläufern seines Geistes bekämpfen, mit zwei weiteren eine intellektuell anspruchsvolle Diskussion führen, gleichzeitig eine Romantikerin mit seiner Tragik berühren und zwei Muskelpaketen einen schmutzigen Nahkampf liefern.

Diese Vielfalt an *Schlußszenen* bietet Ihnen auch die Möglichkeit, die unterschiedlichen Geschmäcker und Erwartungen der Spieler zu erfüllen: die Superhelden, die Romantiker, die Horrorfans, die Amateurphilosophen usw.

Jeder Gezeichnete erlebt, während sein Körper durch eine Dämonenschlacht wadet, sein Privatduell in jener Welt, die ihm entspricht, ob dies nun Aventurien, eigener Geist, Limbus, Duellglobulen, Vergangenheit oder tödliche Träume sind.

All diese Ansprüche zu erfüllen, ist zweifellos Ihre *Meisterprüfung*: Versuchen Sie, Ihre Spieler wie auch die Sieben Zeichen wirklich zu verstehen. Alle Spieler empfinden diejenigen Szenen als am schönsten, in denen sie persönlich angesprochen werden.



Der Zweite Gezeichnete

„Müßtest du nicht auch mich zum Bündnis bitten, Weltverbesserer?“ –
 „Du bist bereits ins Bündnis eingebunden, ob du willst oder nicht. Dort ist dein Platz.“

Meisterinformationen:

Die Konfrontation findet stellvertretend durch das Seelentier des Gezeichneten und Borbarads schwarzes Einhorn statt, entweder im realen Aventurien magisch sichtbar oder im Geist des Gezeichneten, in dem seine eigenen Vorstellungen zusehends vom eindringenden Halbgott umgeformt werden.

Die *Versuchung* des Trägers des Hexenzeichens, vermittelnd wie er (geworden) ist, lautet, daß ein allumfassendes Bündnis auch Borbarad einschließen muß, daß auch Borbarad ein Recht darauf hat, sich an einem Kampf zu beteiligen, der den Niederhöhlen gilt und in dem er nur einen anderen Weg geht.

Dieser Held ist wie der Fünfte Gezeichnete, der am ehesten Schuld und Sühne oder eine andere moralisch erhebende, versöhnliche Lösung anstreben wird und erreichen kann. Vielleicht akzeptiert jener Teil Borbarads, der 'zum Bündnis gebeten' wird, daß alles, was er erkämpft, durch eben diesen Kampf zerstört werden wird – so wie die Einheit der Nanduszwillinge, wie schließlich Rohal. Vielleicht ist es diese Einsicht, die Borbarad seine Einwilligung geben läßt, im Rausch der Ewigkeit aufzugehen. Diese Rettung einer halb göttlichen Seele wird ein privates Erlebnis, vielleicht sogar nur eine Interpretation des Zweiten Gezeichneten bleiben. Jedenfalls muß der Spieler in diesem 'Zweikampf' ebenfalls einen erkennbaren 'Treffer' (d.h. ein Argument) erzielen, das zum 'Sieg' (d.h. einem Eingeständnis) führt.

Zweikampf: Wenn der Spieler nicht auf einen befreiend-aggressiven Akt verzichten möchte, findet auf der empathischen Ebene ein Zweikampf zwischen Einhorn und Seelentier statt, bei dem der Held solange unterliegt, bis gemeinsam das Geflügelte Geschöß gerufen wurde (siehe *Der Sechste Gezeichnete*) und auch in der Geisteswelt das Einhorn dadurch seine überlegene Beweglichkeit verliert.

Der Dritte Gezeichnete

Allgemeine Informationen:

Das Schlachtfeld schwimmt vor deinen Augen. Ein bekannter Schmerz scheint dein Inneres nach außen zu krepeln. Du fühlst, wie deine geschuppten Glieder voraneilen, während dein Menschenleib widerstrebend verharrt. Doch nichts verhindert, daß du auf jene graue Ebene mit dem roten Himmel zurückkehrst. Du stehst wieder im N'churr'ichay.

Vor dir steht ein gewaltiger Leviathan, auf seinem massigen Kröten-schädel die Siebenstrahlige Dämonenkrone. In seinen Händen trägt er einen übermannsgroßen Zauberstab aus verschlungenem Holz, geziert von einem Affenschädel – oder einem Menschenschädel? Ringsum liegen ein Dutzend Leviatanim und andere Echsenwesen: tot, verbrannt, zermalmt.

„Das Zzzehnte Zzzeitalter gehörte mir länger, als eure weichhäutige kleine Rasse überhaupt existiert. Das Zzzehnte nahm mir mein Eibruder – doch das Zzzwölfte habe ich mir genommen. Und du, Mißgeburt, gehörst in keines der beiden Zzzzeitalter. Ich kann dich töten und bis an das Ende der Zzzzeiten in dieser Globule einkerkern – oder ich kann dich zu meinem Statthalter auf dem neuen Marustan machen, wo die Geschuppten und die Blankhäuter Ssseite an Ssseite

die Gabe der Magie den geizigen Händen der Götter entreißen werden. Ehre und Macht allen Sterblichen, die stark genug sind, sie zu tragen – das ist, wofür ich kämpfe.“

Meisterinformationen:

Der Spieler dürfte nachzudenken haben. An dieser Stelle können Sie Ihre Aufmerksamkeit dem nächsten zuwenden. Der unvermeidliche *Zweikampf* zwischen den zwei Leviatanim ist zunächst ein *dha'churrisch* (PdG, S. 54). Zu einem geeigneten Zeitpunkt schlägt Borbarads Kampf jedoch ins Unehrenhafte um: entweder nach einem besonders gelungenen Treffer des Helden oder, falls er eher schwach kämpft, sobald ihn die Gemeinschaft erstmals kontaktiert.

Borbarad als Leviatan

MJ 21 AT 16/10 (2 AT/KR) PA 17 LE 150 AE 250 RS 5

TP 1W+15 (Stab) / 1W+5 (Krallen) / 2W+2 (Biß) / 1W+3 (Schwanz)

GS 2 (watschelnd) / 15 (springend) AU 250 MR 45

Borbarads Zauber (z.B. GARDIANUM, INVERCARNO, RADAU, HÖLLENPEIN, KULMINATIO, HERZSCHLAG RUHE) gelingen ohne Probe; solche, die MR berücksichtigen, können allerdings durch eine MR-Probe+20 pariert werden.

Der Reiz des Kampfes besteht darin, daß sich der Held in seinem überlegenen Leib erst zurechtfinden muß: CH-5, GE-2, KK+30, MR+20, AE+100, RS+2, GS: 2 (watschelnd) / 15 (springend). Der Held führt seine übliche (auffällig klein wirkende) Waffe (+10 TP), seine reale Rüstung ist seiner Gestalt angepaßt. Will ein Held seine körperlichen Angriffe *Krallen*, *Biß* und *Schwanz* (2 AT/KR) einsetzen, können Sie zunächst die Talentwerte für Boxen -1, Raufen -3 und Ringen -10 verwenden (oder, falls der Held einen spezialisierten Kampfstil hat, aus dem geeigneteren Talent). Die Werte sind beim jeweils ersten Angriff nochmals um 3 Punkte gesenkt, steigen aber nach den ersten drei Attacken jeweils um einen Punkt. Trefferpunkte: 1W+7 / 2W+4 / 1W+5. Will der Held erstmals in seinem Leben zaubern oder vermutete Leviatanim-Zauber einsetzen, muß er instinktiv vorgehen: geeignet sind z.B. GARDIANUM, BLITZ DICH FIND, FULMINICTUS und INVERCARNO.

Sollte der Held durch die Versuchung in Zweifel geraten, wird ihn hoffentlich folgendes Opfer zur Besinnung bringen:

Allgemeine Informationen:

Einer der gefallenen Leviatanim hebt mühsam den blutüberströmten Schädel. Sie sehen alle gleich aus – aber dein Blut weiß, daß dies N'Chriss'zhay ist. Seine Stimme ist nur noch ein Zischen: „Und wass ist das Miteinander wert, wenn wir es mit den Feinden der Schöpfung teilen?“

Der Dämonenmeister gönnt ihm keinen Blick: „Du, Wächter des Dämonenszepters, hattest deine Gelegenheit.“ Seine Kralle schließt sich zur Faust – und der liegende N'Chriss'zhay bäumt sich auf. Seine gewaltigen Rippen drängen durch die Schuppenhaut, als tobe in seinem Inneren ein Sturm ...

Der Vierte Gezeichnete

Meisterinformationen:

Phex hat bislang, seinem Charakter gemäß, wenig Offensichtliches getan, um seines Sohnes Sohn auf seinem Irrweg abzuhalten. Doch er hat nicht nur sein Auge (im Sternbild Fuchs) darauf, sondern auch eine kleine Hand im Spiel.



Zweikampf: Da der Träger der Firnglänzenden Finger eher zum heimlichen Vorgehen neigt, gebührt ihm ein Diebesfinale. Während die Kämpfer und Geistesgrößen um ihn sich bereits mit Borbarad selbst messen, bleibt der Held ein wenig verlassen zurück und entdeckt all die Kostbarkeiten, die Borbarad für den Erfolg seines Tanzes zu benötigen scheint. Dreizehn Opfer sind von mondsilbernen Ketten und Schlössern zu befreien (und im Gegensatz zu Borbarads Rückkehr können sie diesmal gerettet werden). Im Dreieck liegen halbwegs bergauf Borbarads Zauberstab, der angeblich Seelen frisst, das Schwert der Entschwörung, von einem Agribaal belebt, und die magische Schale. All diese Paraphernalia von Borbarads Tanz können und müssen entfernt werden, ohne daß die in Trance stehenden Ritualhelfer erwachen. Ist dies machbar, wird er sich fragen. Im Dunkel der Dämonennacht in Deckung der Altäre zu schleichen, ist eine leichtere Übung; die Befreiung dürfte kniffliger sein. Die Frage lautet: Was kann Borbarad in 15 Schritt Entfernung wahrnehmen?

Lassen Sie den Helden 13 Proben für den Hügelumfang (100 Schritt Wegstrecke) ablegen. Auf dem Weg zum Hügel schon wird der Held fühlen, daß Phex eine Abfolge Minderer Wunder für ihn getan hat, die insgesamt 13 mal 13 KP zur Verbesserung des *Schleichen*-Wertes zur Verfügung stellt (Götter, S. 87f.). (Nach Ihrem Gutdünken ist das Wunder als schützender Nebel sichtbar oder nur daran zu bemerken, daß selbst der Held seine Schritte nicht hört.) Der Spieler weiß um seine KP Bescheid: Lassen Sie ihn schwitzen, während das Polster schmilzt. Denn wenn die Opfer gerettet sind, liegen auf halbem Weg zu Borbarad noch die drei Artefakte ...

Wird Borbarad durch eine mißlungene Probe aufmerksam, erfolgt die *Versuchung*: Sie selbst können am besten beurteilen, wie man diesen Helden am besten kaufen kann. Denken Sie an das Kopfgeld für die Gezeichneten (Lebensjahre, Gold, Borbaradianermagic) und an die Motivation von Borbarads Schergen (Macht, Herausforderung, Anerkennung, Rache, Gier) und machen Sie ein bestechendes Angebot. Falls der Held *Zweifel* bekommt, kann er zusehen, wie seine Gefährten unter Borbarads körperlichen und unsichtbaren Angriffen erzittern und zu wanken beginnen ...

Spätestens, wenn er in die Gemeinschaft gefunden hat, greift Borbarad mit den Worten "Ich habe es satt, euch alle zu kaufen" und mit einem KUTMINATTO an. Jede Explosion weckt 1W+2 Ritualhelfer aus der Trance, die primär versuchen, das Ritual wieder zu etablieren: Es ist wichtig, daß der Spieler letztlich einen heroischen Akt setzen kann, der Borbarads Jahrtausendbeschwörung verhindert.

Der Fünfte Gezeichnete

Meisterinformationen:

Angesichts von Borbarads überderischer Persönlichkeit werden aus dem Sturmangriff der Helden unweigerlich mehrere Einzelkämpfe – in denen die Helden letztlich unweigerlich verlieren müssen, sei es gegen die Versuchungen, sei es gegen Borbarads Macht. Den 'Schrecklichen Schatten' von Selbstsucht, Rücksichtslosigkeit und Einsamkeit zu widerstehen war immer Rohals Gabe an die Menschheit – und ebenso, sie im Angesicht dieser Schatten zu stärken, zu sammeln und zu dem zu führen, was nur eine Gemeinschaft erreichen kann. Wenn der Gezeichnete ein Spieler ist, ist dies seine große (weil fast einzige) Szene!

Doch vorher muß auch dieser Gezeichnete einer *Versuchung* widerstehen: Die Rohalskappe hat jahrhundertlang Rohals Weisheit und

Verständnis, aber auch seine Liebe für seinen Bruder aufgesaugt. Der Träger hat einen Zugang zu Borbarads Seele, die ein Sterblicher kaum ertragen kann. Hier entfaltet sich die volle Tragik eines Weltenerlösers, der jedem Sterblichen Madas Gabe verspricht und sie dabei zum Äußersten mißbraucht. Aber selbst in der tiefsten Erkenntnis wird nicht klar, ob Borbarad dies nicht weiß oder ob er es eiskalt in Kauf nimmt, um sein Ziel zu erreichen, alle Magic an sich zu reißen. Benützen Sie Borbarads Hintergrund-Zitate (AoE, S. 5, 1.; UG, S. 5, 3.; PdG, S. 5, 1.; sowie hier, S. 5, 1., 2. und 4.), wenn Sie wollen auch noch seine Träume (AoE, S. 30f. und 34f.) Ihre Abfolge, die letztlich ein Kreislauf ist, zeigt Borbarads Fehler auf: Im Grunde weiß er, daß der Konflikt, den er mit seinem Zwilling und der Welt entfesselt hat, zu seiner Verdammnis führen muß, egal, was er sonst erreichen mag. Dies ist zugleich die Antwort auf die Versuchung wie auch die Möglichkeit, Borbarad zu überzeugen. (Sehen Sie die Angaben für eine *versöhnliche Lösung* beim Zweiten Gezeichneten.)

Der Zweikampf besteht darin, entgegen Borbarads Bemühungen, die Gruppe zu spalten, die Gemeinschaft zu begründen (siehe weiter unten).

Der Sechste Gezeichnete

Meisterinformationen:

Der Träger der zehn Herzsplitter hat, wie beschrieben, die Aufgabe, etwas zu entfesseln, was mehr ist als eine Waffe, mehr als ein Berg – ein Himmelswolf, Werk und Kind eines Giganten, eine Entität, die sich wie Borbarad über die Grenzen der Dritten Sphäre erstreckt. Dies ist zugleich *Versuchung* und *Zweikampf* des Helden: Borbarad spricht nicht mit dem Gezeichneten, sondern mit dem sich nähernden *Graufang*. Durch die Herzsplitter kann der Träger fühlen, wie dort oben in der Fünften Sphäre ein keineswegs besonders mächtiger Halbgott angesichts eines ausgewachsenen Himmelswolves zu zittern und zu fliehen beginnt. Der Gottfrevler, in seinem unheiligen Treiben überführt, schwankt zwischen Verzweiflung, Trotz, Reue und Drohungen.

Falls der Held *Zweifel* bekommt, kann ihm die Gemeinschaft den Willen stärken, zu tun, was letztlich das kleinere Übel ist. Letztes Mittel ist Borbarads Drohung, die Ketten seiner sieben Dämonenpakete zu nutzen, um eine weitere Bresche in den Sternenwall zu reißen. (Erzeugen Sie das Bild eines Mannes auf dem Burghof, der dem Wolf droht, das Burgtor zu öffnen, hinter dem die wahren Bestien lauern. Wenn der Gezeichnete jedoch den Wolf loschickt, muß er dennoch auch ihn an der Kette halten.)

Der Siebte Gezeichnete

«Praios tat kund, daß da nur ein Wesen in der Welt war, das mehr denn sieben Streiche dieser Waffe ertrüge.»

—aus der Geronssage

Meisterinformationen:

Raidri Conchobairs Tod sollte als Szene erfolgen, wenn die Spieler bereits ihre Zweikämpfe begonnen haben oder sich mit Versuchungen auseinandersetzen. Da Borbarad wußte, daß er gegen *Siebenstreich* kämpfen würde (eine der einfachsten Deutungen der alfanischen Prophezeiungen), beschwor er einen Gegner für den Träger. Gegen die Waffe der vereinten Zwölfgötter wäre jeder Gehörnte der zwölf Erzdämonen zu schwach gewesen; es mußte ein Wesen von jenseits des Antidodekarions sein.



Jene unverwundbare Kreatur der Sagen konnte Borbarad nicht auf Schlachtfeld rufen – doch der Sphärenspalter Shihayazad bietet ein anderes Problem: Kein Mensch, auch nicht der Schwertkönig, hat die Zeit, sieben Streiche gegen den Siebengehörnten zu führen! Shihayazad gilt als unbeherrschbar – selbst Borbarad mußte Xamanoth rufen, um seinen Beschwörungsnamen zu erfahren. Auch wir wissen nicht, ob der Sphärenspalter zur Streitmacht des Dämonensultans gehört.

Dafür spricht die Tatsache, daß er die Schöpfung nicht wie die Diener der Erzdämonen erobern oder knechten, sondern schlichtweg vernichten will – wie die Vielleibige Bestie und der Dämonenbaum. Auch seine Beinamen ("Dessen Namen man nicht rufen soll") ähneln einigen des Dämonensultans.

Allgemeine Informationen:

"Ah, der Träger des Schwertes. Den hier habe ich eigens für dich gemacht. Shihayazhad. Es heißt allgemein, daß es keine Waffe gibt, die ihn bezwingen kann – aber genau jenen Ruf hat ja auch deine Waffe. Ich bin entzückt, nach all den Äonen Neugier zu fühlen: Ich bin wirklich gespannt, wer von euch beiden stärker ist.

Ein vielstimmiges Klirren erklingt, als würden alle Waffen der Welt auf einen Haufen geworfen. An sieben Stellen glühen blaue Risse in der Schöpfung auf. Irgend etwas hackt, bohrt und schneidet sich in unsere Welt, etwas so grauenerregend Aggressives, daß selbst der Schwertkönig erstarrt.

Rings um Borbarad dringen silberblaue Klingen aus dem Nichts, wirbeln zueinander und fügen sich zum Ganzen. Das Zischen und Klirren stürzt in sich zusammen, ohne zu verstummen. Es ist übermannsgroß. Der Schädel ragt vor wie eine Lanzenspitze, sieben Klingen, die zugleich Arme und Hörner sind, zersäbeln die Luft.

Spezielle Informationen:

Die sieben Klingen sind wie Windmühlenflügel: Raidri erhält bereits durch den ersten Angriff vier Treffer. Als er dem Schwertdämon zwei Klingen abschlägt, wird er noch zweimal getroffen. Bei jedem der folgenden drei Streiche mit der Götterklinge wird er von grausamen Wunden niedergeworfen. Als er den Dämon schwer trifft, durchbohren ihn zwei Klingen und heben ihn hoch. Mit seiner letzten Kraft stemmt er *Siebenstreich* beidhändig hoch und wirft das mächtige Schwert hinter sich, dorthin, wo er die anderen Gezeichneten weiß. Dann fetzen vier Klingen durch seinen Körper, der dumpf auf den Boden schlägt. Der

Schwertdämon droht, ungehemmt weiterzukämpfen. Borbarad braucht tatsächlich eine verbale Bannformel, ehe der Dämon verschwindet. Über dem Schlachtfeld liegt tödliches Schweigen. Dann ertönt irgendwo ein Grölen. Hundert Stimmen aus den gegnerischen Reihen nehmen den Schrei auf, dann Tausende. Das Brüllen des Triumphes gleitet wellenartig über die gegnerischen Einheiten.

Heldentod

Raidri Conchobair stirbt, damit einer der Spieler-Helden das Schwert Siebenstreich führen kann; das Kind vergeht, damit Borbarad vergehen kann – und aus dieser titanischen Konfrontation sollen die Helden lebend hervorgehen?

Wir haben in diesem letzten Kapitel zwar nirgendwo spieltechnische Werte angegeben, sind aber trotzdem der Meinung, daß dieses 'letzte Gefecht' den Helden das Äußerste abverlangen sollte – ihr Leben: —Lassen Sie den 'Lenker' Graufangs alles, aber auch wirklich *alles* aufbieten, um den Himmelswolf auf der geplanten Bahn zu halten. —Lassen Sie den neuen Träger Siebenstreichs beim Anblick der Dämonenkrone spüren, wie seine Seele in das fürchterliche Artefakt gezogen wird, um ihm dann den letzten Schlag zu erlauben, der sowohl sein Seelenheil im letzten Augenblick rettet als auch die Krone zerschmettert.

—Der Shihayazhad könnte vor seiner Verbannung noch einen weiteren Schlag geführt und damit einen Gezeichneten niedergestreckt haben. Der Erste Gezeichnete könnte beim Zerbersten des Rubin-eyes in einer Art DRUIDENRACHE vergehen, der Dritte Gezeichnete in der Duellglobule.

—Lassen Sie die Helden bei der Festigung der Gemeinschaft bereits zum Teil als Geister agieren.

—Und wenn schließlich die Macht eines Giganten auf den Feldherrnhügel fällt, wenn das vielfach verfluchte Artefakt zerbricht und der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung weht, werden ebenfalls noch genügend Energien entfesselt, um selbst bislang unverletzte Helden schlichtweg zu pulverisieren ...

Gönnen Sie den Helden aber auf jeden Fall einen persönlichen Sieg – sie sollten spüren, daß genau *ihre* Tat nötig war, um Borbarad ein Stück zu schwächen und 'weltlicher' zu machen, so daß schließlich die – ebenfalls von den Helden hierhin geführten und somit gleichsam als Waffe eingesetzten – Mächte Graufang und das Kind den letzten Streich setzen können.



Die Gemeinschaft

"Helfi mir, ich kann ihn nicht alleine besiegen."

Meisterinformationen:

Der Versuch, einzeln gegen Borbarad vorzugehen, ist gescheitert: Manche Helden sind in Versuchungen gefangen, andere in Zweikämpfen. Die Gezeichneten müssen sich sammeln: nicht körperlich, sondern spirituell. Sorgen Sie dafür, daß sich die meisten Gezeichneten rings um Borbarad verteilen. Der Vierte Gezeichnete (und Krallerwatsch, falls anwesend) wird vermutlich den Gegner instinktiv zu umgehen versuchen. Gefallene wie Raidri können in jedem Fall hinter dem Feind stehen, bereits auf dem Weg ins Nirgendmeer. Borbarads magische Angriffe sind so gewaltig, daß sie Helden notfalls an geeignete Orte werfen können. In die Gemeinschaft kann ein Gezeichneter selbst gerufen werden, falls er bewußtlos oder tot ist: Sein Geist ist noch so nahe, daß das die Sphären durchdringende Band auch ihn erreicht. Das Gefühl der Gemeinschaft beendet alle Versuchungen: Das entscheidende Argument (sofern alle anderen versagen) ist, daß alle verlieren, wenn einer sich verweigert.

Jeder Gezeichnete muß zu jedem Gezeichneten ein Band knüpfen, in dem die beiden sich ihrer Gemeinsamkeit bewußt werden. Was verbindet dich, Erster Gezeichneter, mit dem Zweiten? Was, Dritter Gezeichneter, hat Raidri Conchobar dir bedeutet? Die Antwort kann ein gemeinsames Erlebnis sein, ähnliche Wertvorstellungen (Ehrenkodex, Glaube, Kultur), ausgeprägte gute oder schlechte Eigenschaften oder selbst ein lebenslanger Streit (sofern die Helden dennoch zusammengeblieben sind). Zwischen den Spielern soll dies als Rede und Widerrede erfolgen, bis sie sich auf ein Bild geeinigt haben. Zu den Meisterpersonen kann dies einschitiger sein, aber auch sie sollten antworten (und den Spielern möglicherweise neue Bilder über sie vermitteln). Die geknüpften Bänder entstehen tatsächlich: nur für die Gezeichneten und Borbarad sichtbar, bildet sich quer über den Hügel ein Heptagramm mit einem netzförmigen Muster, in dessen Mitte der Dämonenmeister steht.

Übrigens: Der schreckliche Fall, daß ein Held tatsächlich Borbarads Versuchung nachgibt, kann das Finale nicht wirklich aufhalten. Die Gemeinschaft ist ein schöner Show-Effekt. Sie dürfen (im Gegensatz zu den Spielern) den Eindruck, den Sie erzeugen sollen, und die vorgegebene Handlung nicht verwechseln. Solange nur ein aufrechter Held Siebenstreich gegen die Dämonenkrone führt, wird das Kind auch den Rausch der Ewigkeit wehen lassen.

Das Geflügelte Geschöß

Allgemeine Informationen:

Unvermittelt stößt der Sechste Gezeichnete ein tiefes Knurren aus. Nein, das kann nicht seine Stimme sein. Sein Inneres müßte eine Höhle sein, um dieses Geräusch zu erzeugen. Seine Haut beginnt zu pulsieren. Er wirft den Kopf in den Nacken und heult – vor Schmerz oder vor Jagdlust? Sichelartig brechen die zehn Herzsplitter aus ihm heraus, wie todbringende Fledermäuse taumeln sie entlang der Bänder, die euch verbinden. Jedem von euch zischen ein, zwei der Splitter um die Ohren. Wieder heult der Wolf. Ihr fühlt das Bedürfnis einzustimmen. (...)

Jeder, der in den Ruf des Gezeichneten einstimmt, wird von den vorüberwirbelnden Splittern gestreift, aufgeschlitzt oder durchbohrt. Doch

in all den Schmerzen fühlt ihr, wie die verlorene Kraft zu dem Rufer fließt, in dessen Körper die Splitter wieder einschlagen. Er bricht nieder und beginnt, zusammengerollt wie ein Herz zu zucken. Das Pochen wird lauter, rollt echoartig bis zum Horizont und kehrt wieder. Etwas nähert sich am Himmel dröhnend von Südwesten. Was dort die schwarzen Wolken besetzt schiebt, von roten Blitzen umzüngelt, ist ... ein Berg! Ein spitzer Kalkturm mit kammartigen Flanken, die ihn wie geflügelt wirken lassen. Der Amul Dschadra! Ihr könnt euren Augen und Ohren nicht trauen. Im unheiligen Wetterleuchten erscheint die Gestalt nun viel mehr wie ein Wolf mit spitzem Schädel, der heranzischt. Das Dröhnen ist ein einziges Knurren, das immer wiederkehrt. Wollt ihr diese Entität wirklich rufen ...?

Meisterinformationen:

Sie können an dieser Stelle von den Helden Proben auf geeignete Eigenschaften verlangen, um Graufang wirklich unter Kontrolle zu halten. Zwar wird sich das Geflügelte Geschöß ein Opfer von Phexens Blut suchen – aber die Gefahr, daß bei diesem Ansturm der Urgevalten auch die Gezeichneten oder gar das Heer der Verbündeten zerschmettert werden, besteht durchaus. Lassen Sie die Helden fühlen, daß große Opfer – z.B. permanente Eigenschafts- und Lebenspunkte, vielleicht gar das eigene Leben – vonnöten sind, um den heranrasenden Amul Dschadra auf seiner Bahn zu halten.

Allgemeine Informationen:

Ihr fühlt eine gewaltige Last, während ihr hinaufblickt. Selbst Borbarad, das fühlt ihr, blickt erwartungsvoll zu der Erscheinung, zu dem gewaltigen, grauen geflügelten Geschöß, das sich dort oben indes gebildet hat. "Nein!" gellt die herrliche Stimme des Dämonenmeisters. Da ertönt der bellende Befehl des Gezeichneten. Und dann bricht die Himmelsgewalt über euch herab. Mit einem infernalischem Heulen, Dröhnen und Pfeifen kommt das Geschöß herab. Der Sturm preßt euch zu Boden und fegt die schwarzen Wolken beiseite. Der Druck auf eure Leiber wird unerträglich. Ihr wiegt so viel wie ein Troll, so viel wie ein Drache, so viel wie ein Berg. Und ihr könnt fühlen, wieviel schwerer jene Körperteile sind, die dem Hügel zugewandt sind. Welche Gewalt muß auf jenem Hügel herrschen, wo Borbarad wie erstarrt steht. Dann hört ihr einen Schrei aus den Sphären, der dumpfer und dumpfer wird, bis er der eines einsamen Menschen ist.

Siebenstreich und die Dämonenkrone

Allgemeine Informationen:

Vor dir liegt das Götterschwert, makellos im blutigen Schlamm. Ein Schwert zu anderthalb Hand in einem Stil, der güldenländische, bosparanische, tulamidische und maraskanische Elemente vereint, von goldsilberner Farbe, auf der jedoch Lichtreflexe in Purpur und Orange spielen. Aus nächster Nähe kannst du ein schwarzes Glimmen aus dem Inneren der Klinge erahnen. Kein Kratzer trübt den Glanz, trotz des grausigen Zweikampfes, den die Klinge gerade überstanden hat – im Gegensatz zu ihrem Träger!

Meisterinformationen:

Das Schwert der Götter verlangt nach einem neuen Träger. Siebenstreich ist der offizielle Talisman aller Zwölfgötter für das anbrechende



Zwölfte Zeitalter (das der Menschen). Erklärter Zweck ist die Vernichtung aller dämonischen Mächte. Alle Monstrositäten, gegen die Siebenstreich geführt wurde, waren Paktierer, Dämonologen, Chirmären usw. Daß die meisten echsicherer Natur waren, liegt an der damaligen Vorherrschaft dieser Rasse.

— Falls keiner der Spieler es wagt, setzen Sie nach und nach folgende Signale: Borbarad beginnt zu lachen: "Gar nicht so leicht, ein Heiliger zu sein, nicht wahr?" ... "Und wie dachtet ihr mich zu bezwingen? Mit meinem Rubinauge und euren Verunstaltungen?" ... Borbarad macht eine kreisende Geste. Dröhnend öffnet sich ein AUGE DES LIMBUS. Das Erdreich bröckelt ab rings um die Waffe ab und verschwindet im grauen Wabern. ... Immer schneller zerfällt der Boden. ... Dann beginnt auch Siebenstreich sich leicht zu bewegen wie ein Blatt, das von einem Studel verschlungen wird.

— Falls mehr als ein Spieler seinen Helden nach der Waffe greifen läßt (und keiner nachgeben will), erweist sich die Waffe als unheimlich schwer. Es braucht die Kraft zweier oder mehrerer, sie zu heben. Lassen Sie die Helden also gemeinsam vorgehen: Ein Götterschwert ist immer groß genug. Und selbst wenn die anderen Helden hilfreich hinzuspringen, haben sie eine wunderbare Gemeinschaftsaktion. Aber ob sie die Waffe zusammen führen oder nicht: Die Kraft zum entscheidenden Schlag kann nur von der Gemeinschaft kommen.

Ehe ein Sterblicher Borbarad attackieren kann, muß er das Artefakt überwinden, das ihn schützt. Dazu jedoch muß der Träger *Siebenstreichs* etwas tun, was jeder Menschenverstand zu tun sich weigert: die Dämonenkrone betrachten.

Falls der Held sich weigert, das zu tun, zwingt ihn die Höllenmacht langsam dazu. Wiederum ist es die Gemeinschaft, die ihn aus der Verwirrung zurückruft.

Allgemeine Informationen:

Als Borbarad euch langsam den Hügel emporsteigen sieht, klingt seine Stimme erstaunt: "Nicht Winhall? Der Löwenstern überflog so viele Orte. Deswegen hat sich die Waffe auf dem Altar gedreht. Deswegen das Siebte Zeichen! Eine Finte! Eine einzige Finte Rondras, von der vorgetäuschten Zwölfgöttertjoste bis zu einem falschen Gezeichneten. Ein Schwertkönig – nur um mich zu täuschen!" Nun wendet sich der Dämonenmeister an euch. Seine Stimme ist wieder von peitschender Härte: "Dann wollen wir sehen, ob ihr einem Artefakt widerstehen könnt, das der Dreizehnte Gott selbst getragen hat."

«Sei deiner Zeit einen Schritt voraus, sonst holt sie dich ein!»
— druidische Weisheit

Meisterinformationen:

Die temporale Flutwelle, die er selbst auslöste, hat Borbarad eingeholt. *Graufang* und *Siebenstreich* haben Borbarads sterblichen Teil von seiner Halbgöttlichkeit getrennt: Die **Unsterbliche Gier** wurde rückgängig gemacht.

Nun ist es Zeit für das Kind, auch die Rückkehr Borbarads, den **Alptraum ohne Ende**, zu beenden. Der Schwarze Borbarad stürzt in eine Dimension, die von den Mächten Rahjas und Satinavs besiegelt ist: der **Rausch der Ewigkeit!**

Er steht in all seinen grausamen Herrlichkeit vor dir, größer als du, auf seinem Haupt *Turuch nurhanif al'Ifriqis*, die Siebenstrahlige Dämonenkrone. Manchmal scheint es, daß diese Strahlen oder Hörner von peitschenden Eisenketten umgeben sind, von schwarzen Flammen umzüngelt werden oder Fratzen darum herumtanzen. Du fühlst, daß dein Auge den Blick darauf scheut. Du fühlst, daß es kein Zurück gibt, wenn du die Krone einmal gesehen hast ...

Borbarad entschwindet deinem Blick. Dieser gewaltige siebenstrahlige Schatten nimmt den ganzen Horizont ein ...

Etwas zerrt an deiner Seele. Und dann begreifst du – mit jener Sicherheit, mit der man einen Abgrund erst begreift, wenn man in ihn stürzt. Dein Blick schweift und wächst, bis er in die Unendlichkeit reicht. Du siehst, was sonst nur Alveraniare sehen: die Schöpfung. Bis zum Sternenwall ragen die sieben Strahlen aus schwarzem Abgrund. Jeder führt zu einer jener gigantischen Fratzen, groß wie ein Sternbild, deren Klauen und Tentakel bereits durch die Sterne gieren und nach deiner winzigen, zerbrechlichen Welt greifen. Du fühlst, wie deine Seele zu zerfließen beginnt ...

Nein, aus diesem siebenfachen Geflecht von Bändern kann deine Seele nicht gerissen werden. Du siehst das leuchtende Heptagramm, das Borbarad kaum noch Platz läßt, da ihr vor ihm steht. Dein Blick ruht nur auf diesem Symbol eurer Gemeinschaft, als du die Klinge hebst. Du ignorierst sogar die sechs-fingrigen Hände, die sich drohend öffnen. Das Erbe Gerons, Leomars und Hlúthars ist in euch, Raidris Geist an eurer Seite. Phex und Hesinde haben euch den Weg gezeigt.

Der strahlende Schlag führt von Alveran herab bis in den Urgrund, wo das Schiff der Zeit fährt. Eure sterblichen Leiber werden wie Puppen fortgeschleudert. Siebenfaches Strahlen vermengt sich mit siebenfacher Finsternis. Siebenmal fährt der Blendstrahl vom Himmel, siebenmal wird mit höllischem Kreischen eine Fessel der Finsternis fortgespringt. Rotglühend jagen die sieben Hörner davon, wirbeln empor und reißen Löcher in die verwehenden schwarzen Wolken. Da und dort werden die Sterne verdunkelt. Ihr blickt über die zerschundenen Leiber, die einmal die heldenhaften Gezeichneten waren, und über die leuchtenden Stücke, die einmal das Götterschwert gebildet haben. Mehr ahnt ihr es, als daß ihr es seht, wie die Trümmer der Dämonenkrone jenseits der Ebene, hinter den Bergen und draußen auf dem Perlenmeer einschlagen.

Borbarad ist in die Knie gebrochen. Über seine herrliche Stirn rinnt Blut. Ihr wißt ebenso wie er, daß er besiegt ist, als er haßerfüllt sagt: "Ich wußte, daß ich euch hätte töten hätte, als ich noch Zeit dazu hatte."

Satinavs Strafe

Auch wenn das den Sterblichen schwer zu vermitteln ist, so ist dies letztlich der Versuch, eine mächtige Seele zu retten, die Xamanoth, dem Verbotenen Wissen, anheimgefallen ist.

An Borbarads Seele reißen ein halbes Dutzend Pakte mit den Niederhöllen, insbesondere aber einer, den er selbst stets zu vermeiden suchte: Amazeroth selbst, der Meister der Täuschung, gab Borbarad den großenwahnsinnigen Plan ein, sich so vielen Erzdämonen zu verschreiben. Deren Streit, so wußte der Halbgott, mußte sich aufheben – doch all ihr Zerrn mußte ihn auch wie einen Komet in die tiefsten Niederhöllen schießen, und dort wartet Iribaar. Nur eine Schaffung einer Minderglobule mit einem eigenen Wächter konnte ihn retten.



(Falls das Kind als einer der Gezeichneten noch die Rohalskappe trägt, verändert sein Heraustreten das magische Heptagramm zu einem elementaren Hexagramm: ein Symbol, das Sie durchaus für den Sieg über den Magier Borbarad ansprechen können.)

Allgemeine Informationen:

„Aber du hast keine Zeit mehr!“ Das Kind geht langsam auf Borbarad zu. „Ich bin gekommen, die Fäden der Zeit zu entwirren, die du an dich gerissen hast. Du hast der Welt 400 Jahre gestohlen. Gib sie zurück.“ – „DU bist der Rausch der Ewigkeit?“ Borbarads Stimme ist nur noch ein Flüstern – und es klingt beinahe hoffnungsvoll. „Was ist mir bestimmt?“

„Rohal ist, wo nur Rohal sein kann. Es ist Zeit, daß du bist, wo nur du sein kannst.“

Das Kind – ist es noch ein Kind, nicht eher Mann und Frau, Halbgott und Zeitenmacht, göttlich und vielgehört? – geht auf den knienden Halbgott zu und umarmt ihn. Über sein überderisch schönes Gesicht geht ein Lächeln. Ein sanftes, rosenfarbenes Licht beginnt sie einzuhüllen.

„Und dies alles wird mir gehören?“ vernimmt ihr die begeisterte Stimme Borbarads, als ihr ihn schon nicht mehr sehen könnt.

Als das Licht nebelartig den Hügel herabgleitet, auf dessen Flanken ihr liegt, fühlt auch ihr eine eigentümliche Begeisterung – ohne ihren Ursprung erkennen zu können.

Sterne am Nachthimmel – die Himmlische Ordnung

Allgemeine Informationen:

Rings um euch und doch irgendwie in einer anderen Welt könnt ihr sehen, wie die Schlacht in sich zusammenbricht. Rhazazzor und Xeraans Unbesiegbare Legion setzen sich in Bewegung – aber es sind nicht die Verbündeten, auf die sie sich stürzen. Nein, kein Zweifel, wo nun gekämpft wird, sind die Stellen, wo die Splitter der Dämonenkrone vom Himmel gefallen sind: Borbarads Erben teilen, was vom Dämonenmeister geblieben ist.

Königin Emer kämpft sich an der Spitze eines Kavallerievorstoßes durch das Gewühl, wo jene liegen, die Siebenstreich führten. Im dichtesten Gedränge könnt ihr sehen, wie die Königin die Trümmer der Götterklinge emporhält: Nach dem Tod Brins und dem Fall Borbarads die mächtigste Frau Aventuriens.

Es findet alles seine Ordnung: Diese Schlacht wird noch die ganze Nacht, vielleicht noch Tage dauern. Vielleicht wird sie niemals enden. Aber es ist nicht mehr eure Schlacht. Ihr seid gezeichnet!

Oder besser, ihr wart es, denn eure Bestimmung hat euch verlassen – entweder weil die Zeichen ihre Bestimmung gefunden und ihre Träger verlassen haben, oder weil eure Seelen eure Körper verlassen haben.

Aber eine neue Bestimmung, ein neues Schicksal für die Welt zeichnet sich ab: Eure Blicke gleiten zum Himmel, der nun wieder sternenklar ist. Ja, dort ist die wiederhergestellte Ordnung zu sehen.

Neben dem strahlenden Losstern, um den sich das ganze Firmament dreht, steht ein neuer kleiner Stern: Ist dies Rohal, der die Magie sammelt und so zum Mysterium von Kha zurückbringt?

Und dort im Süden, genau gegenüberliegend, wo Satinav an manchen Tagen zu sehen ist: Steht dort nicht ein neuer rötlicher Stern, kaum sichtbar in der Schwärze? Die Wiedervereinigung der gespaltenen Brüder?

Im Westen geht Phexens Auge beruhigt unter. Und mit dem nahenden Ende dieses Jahres verschwindet auch das Sternbild des Drachen wieder: Der große Krieg ist vorbei. Für einen Augenblick, der wie eine Ewigkeit ist, könnt ihr sehen, wie durch das Sternbild die Silhouette eines gewaltigen Wesens gleitet: der Alte Drache Fuldigor, den sie den Beender nennen? Rings um euch geht ein Zeitalter zu Ende.

Ihr fühlt beruhigende Müdigkeit: Ihr habt vollbracht, was das Schicksal in euch gezeichnet hat. Und auch euer Erfolg steht am Himmel: Das Sternbild des Helden leuchtet anders, heller – oder hat es vielleicht ein oder zwei neue Sterne gewonnen?

Abspann

Meisterinformationen:

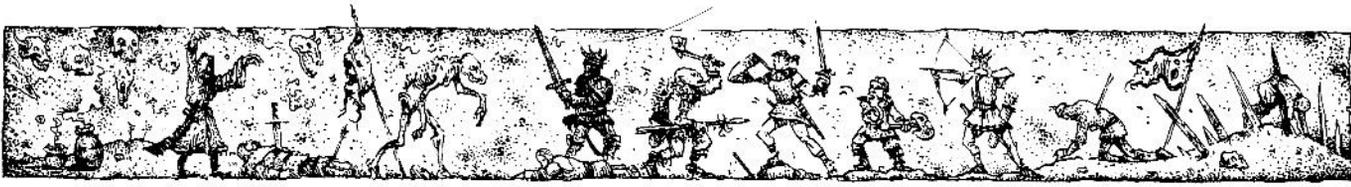
Wir wissen nicht, wie Sie als Meister es handhaben wollen, aber nach unserer Meinung enden mit der Kampagne auch die Aufgaben der Gezeichneten – alles, was sie über Jahre vorangetrieben und auch in schier unrettbaren Situationen am Leben gehalten hat. Wir empfehlen, daß es nun für die Spieler heißt, von ihren gezeichneten Helden Abschied zu nehmen ... aber wie gesagt, dies ist nur eine Empfehlung.

Wir zumindest werden für die Gezeichneten keine weiteren Questen mehr bereithalten – was gäbe es auch noch an Herausforderungen für diejenigen, die einen Halbgott gestürzt haben?

Daher gibt es an dieser Stelle auch keine Abenteuerpunkte zu verteilen¹⁾, denn dadurch würden wir davon ausgehen, daß ihre Karriere eine Fortsetzung erfährt an – die Kampagne um die Sieben Gezeichneten und die Rückkehr Borbarads ist jedoch an diesem Punkt endgültig zu

ENDE

1) Alle anderen an der Schlacht teilnehmenden Helden sollten, je nach Einsatz und Gefahr, zwischen 100 und 500 Abenteuerpunkte erhalten, eventuell noch einige Freiwürfe auf solche Talente wie *Kriegskunst* und *Selbstbeherrschung*.



Dramatis Personae

Im folgenden finden Sie jeweils kurze Charakterisierungen der in diesem Abenteuer – vor allem in der Schlacht – handelnden Persönlichkeiten. Die meisten der Anführer des Kaiserreiches sind auch in der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen** beschrieben.

Personen, die Laufe des Abenteuers zu Tode kommen, werden mit einem Boronrad gekennzeichnet.
Fähigkeiten, die sich im Brettspiel regeltechnisch auswirken, sind mit (F) markiert.

Die Kaiserlichen und ihre Verbündeten

Reichsbehüter Brin von Gareth

Erscheinung: Der König von Gareth trägt einen Kaiser-Alrik-Schnauzer und Vollbart und das dunkelblonde Haar halslang.

Charakter: Aus dem vergnügungslustigen Prinzen ist in Orkkrieg, Anwinkrise und den tobriischen Schlachten ein stiller, ernster Herrscher geworden, der zum Grübeln neigt und seine einzige Stütze in seiner Gattin findet.

Seelentier: Tuzaker (Hund)

Königin Emer Ni Bennain von Gareth

Erscheinung: Eine geborene Prinzessin voll Anmut und Liebreiz, mit braunen Rehaugen, einem vollen Kirschmund und hüftlangem blondem Haar, mit einer perlenden Stimme, die Befehle stets wie Bitten klingen läßt – und mit den Bewegungen einer Kriegerin, die verteidigt, was man ihr anvertraut hat. In der Schlacht trägt sie ihre vergoldete Plattenrüstung und Brins Endurium-Zweihänder *Alveranstreui*; sie wird stets von ihrem Leibmagier Virily's Eibon (Beschreibung **RV**, S. 70) begleitet.

Charakter: Die dreifache Mutter wurde von König Cuanu zu Stärke und Gerechtigkeit erzogen. Ihre Gutgläubigkeit haben ihr die Intrigen in Gareth noch immer nicht ganz vertreiben können.

Seelentier: Löwin

Bote des Lichts Hilberian von Elenvina

Erscheinung: Ein Mittfünfziger, der sich so gerade hält, als hätte er eine militärische Ausbildung genossen, auch wenn man in seinen Augen nicht die Kühle des strategischen Planers, sondern das Funkeln des Visionärs erkennen kann. Unter seinem Ornat trägt er eine vergoldete, altentümliche Plattenrüstung.

Charakter: Seine Erhabene Weisheit ist selbst ein Gezeichnete: Er weiß, daß sein Ehrgeiz es war, der die Praioskirche spaltete, als ihr Magiebann am nötigsten gewesen wäre. Die Versöhnung am Schlund, die Amtsübergabe durch Jariel und Hilberians Erkenntnis erlauben, daß er vollbringen hilft, was die Greifen ihm befahlen: "weltliche und heilige Macht zu vereinen" – nicht in seiner Hand, sondern in dieser Schlacht.

Seelentier: Greif

Reichsmarschall Leomar vom Berg

Erscheinung: Der Oberbefehlshaber der vereinigten Heere, groß, blond, stolz und mit Almadaner Schnauzer, trägt Wappenrock, sofern er nicht mit voller Kettenrüstung, Eisingers Zauberklinge *Berglöwe* und seinem Streitroß *Diamant II* in die Schlacht reiten kann.

Charakter: Der ausgebildete Wehrheimer Kavallerist und Wüstenkrieger

(siehe **Löwe&Rabe**, S. 24) ist am besten, wenn er an der Spitze seiner Truppen schnell zuschlägt (F). In der Koordination einer gesamten Schlacht ist er noch immer hervorragend, aber Haffax, wie in Vallusa erwiesen, unterlegen. Da seine Position niemand ersetzen kann, muß er zähneknirschend einen Ausfall nach dem anderen vom Feldherrenhügel aus beobachten. Lcomar hat sich bei den Tobriern unbeliebt gemacht, indem er die Grenzen schloß (und das obwohl er, zum Markwart von Osterfelde bestellt, zugleich Vasall Herzog Bernfrieds ist).

Seelentier: Waldwolf

Ayla von Schattengrund, Schwert der Schwerter

Erscheinung: Eine großgewachsene Frau mit blonder Löwenmähne, lodernden Augen und einem stillen Lächeln der Gewißheit um die festen Lippen. Der Mantel mit den drei roten Löwinnen wird von Löwinnenhauptspangen aus Titanium gehalten. Sie trägt den Löwenhelm (auch eine 'Stählerne Stirn, die den Schatten standhält') und den Talisman Rondras, den zwergensilbernen Zweihänder *Armalion*.

Charakter: Keiner, der ihr begegnet, zweifelt daran, warum Rondra sie erwählt hat: Ihre stille, in sich ruhende Stärke kann, sobald der Sturm erwacht, zu einer lodernden Flamme der Begeisterung werden. Ihre Erhabenheit verlangt schlichtweg von jedem sein Bestes – und nur, wer völlig ehrlos ist, verweigert sich ihr und der Göttin. Ayla sind in dieser Schlacht alle strategischen Überlegungen fremd außer der Einschätzung, wieviel Opfermut und Tollkühnheit sie jenen abverlangen kann, die ihr nachfolgen (F).

Seelentier: Löwin

Heermeister Rondrasil Löwenbrand

Beschreibung siehe **Siebentreich**, S. 92.; Rondrasil hat in Ilсур gelernt, Stellungen, die er den Borbaradianern abgenommen hat, gegen Übermacht und niederhöllische Schrecken zu halten (F).

Großinquisitor Rapherian von Eslamshagen

Erscheinung: Ein kleiner, hagerer Mann mit loderndem Blick, in Harnisch und goldene Greifenrobe gewandet, in der Hand ein Sonnenszepter.

Charakter: Der Nachfolger Dexter Nemrods, bis 22 Hal Bannstrahl-Ordensmeister, ist ein verletzend offener Ankläger und Rächer.

Seelentier: Sturmfalke

Borondria, Großmeisterin der Golgariten

Erscheinung: Die Ordensgroßmeisterin der Golgariten, eine auffällig kleine, kahlrasierte Frau mit blaßblauen Augen und einer sanften Stimme, die keinen Widerspruch kennt, wirkt im schwarzen Plattenpanzer



etwas deplaziert – solange man sie nicht mit dem Rabenschnabel in der Faust gegen Untote kämpfen sieht.

Charakter: Die frühere Hochgeweihte von Brig-Lo hütete den Schauplatz der Zweiten Dämonenschlacht ein halbes Leben lang und kann am besten ermessen, was Sterblichen an der Trollpfote widerfahren kann und wird. Im Khomkrieg drang sie mit Leomar in die Wüste vor, verzichtete dann aber auf den Kampf gegen die alanfanischen Boronis. Seit Lucardus von Kemet vermutlich Thargunitoth anheimgefallen ist, führt sie den Ritterorden der Puniner Boronkirche. Ihr zur Seite steht Gernot von Mersingen, der neue Landgraf von Trollzacken (PdG, S. 58 bzw. S. 15).

Seelentier: Rabe

Hochkönig Albrax Sohn des Agam

Erscheinung: Ein stolzer und besonders kräftig gebauter Amboßzwerg, sechseinhalb Spann groß, grauhaarig, mit stahlblauen Augen und kunstvollen Rußflecken im Gesicht (traditioneller Kohleschminke der Amboßzwerge), in den Händen ein Felsspalter und das neugeschmiedete Szepter des Hochkönigs. Anrede: *Angarok Rogmarok* (etwa: Großer Erwählter Bergkönig).

Charakter: Der jüngere Bruder des legendären Bergkönigs Arombolosch kämpfte 200 Jahre lang als Söldnerführer mit seinen Kor-Knaben in den Kriegen gegen Novadis, Thronräuber, Maraskaner und Orks. Kurzfristig Graf von Waldstein, wurde er nach langjährigen Beratungen zum sechsten Hochkönig aller Angroschim gewählt. (Sein Vorgänger Ambros kämpfte in den Magierkriegen gegen Borbarads Schergen.) Niemand kann die Wirkung von Armbrüsten und Torsionsgeschützen (durchwegs ja zwergische Erfindungen) besser abschätzen. (F)

Seelentier: Schwarzer Panther

König Cuanu ui Bennain von Albernia

Erscheinung: Der große alte Mann des Hochadels mit den samtbraunen Augen trägt Delphinkrone, Plattenpanzer, Wappenhemd, Schild und Familienschwert, dazu mehrere Schutzartefakte, mit denen Niamad ui Bennain Havena von den Magokraten befreite (394 v.H.).

Charakter: Cuanu ist so etwas wie Jedermanns Vater und Oberhaupt des 'Albernia-Clans'. Vor einer Generation angetreten, um die Abspaltung Albernias vom Mittelreich zu verhindern, regieren seine Töchter heute de facto Albernia und das Mittelreich. Nun steht er im Osten, um das Erbe seiner Enkel zu verteidigen. Vor allem bei den einfachen Leuten von der Landwehr kann der Heldenkönig enorme Treue erwecken (F). Cuanu ist derjenige, der die Stellung hinter den Helden hält und sie 'zum Spielen schickt': Sie werden ihm nicht oft begegnen, aber seine Präsenz sollte sie stärken.

Seelentier: Schwarzer Olporter (Hund)

Herzogin Walpurga von Weiden

Erscheinung: Die neue Herzogin erweist sich in Augen, Zügen und Statur als wahre Tochter Herzog Waldemars des Bären, wenn auch ihr Gesicht im letzten Jahr hart und überschattet geworden ist. Sie trägt eine Weidener Schlachtrüstung und den bei der Schlacht von Eslamsbrück geschwärzten Zweihänder *Finstereblitz*.

Charakter: Walpurga begann im Orkkrieg, ein neues Kapitel der heldenhaften Familienchronik derer von Löwenhaupt zu schreiben: Marschallin des Donnerordens, Marschallin von Weiden und Greifenfurt, Markgräfin zu Heldenstrutz. Doch die Gemetzel des Orkkrieges erscheinen ihr heute wie die Spiele ihrer Kindheit.

Ihr Gatte Dietrad, der jüngere Bruder des tobriischen Herzogs Bernfried, fiel bei der Eroberung Tobriens, ihr Vater Waldemar bei Vallusa. Unter

Borbarads Zauberschwang überbrachte Walpurga den Balg des Greifen, der die Dämonenzitadelle bewacht hatte, als Ultimatum an den Reichsbehüter. Nun ist sie die letzte, die dafür kämpfen kann, daß der kleine Prinz Arlan in der wilden Freiheit Weidens aufwachsen darf.

Wie ihr Vater ist sie weniger Ritterin als Grenzkämpferin und unübertroffen, wenn es darum geht, Fußtruppen ins tiefste Kampfgewühl zu führen (F).

Seelentier: Bärin

Herzog Bernfried von Tobrien

Erscheinung: Der Mittdreißiger mit feuerrotem Haar und tiefer Stimme führt die großen Jagdmesser *Wolfsfang* und *Wolfszahn*, mit denen sein Vorfahr, der Heilige Jarlak, den Eber von Mendena erlegte. Sein Kanzler Delo von Gernotsborn hütet die Kristallöwin *Schalljarß*, das Barbarenschwert der Herzöge.

Charakter: Bernfried ist eine tragische Gestalt: Angefangen von den schicksalhaften Verwicklungen in das *Gaukelspiel* seiner Familie bei der *Verschwörung von Gareth*, verlor er nach und nach Vater, Bruder, Mutter und Gattin bei der Eroberung Tobriens durch die Borbaradianer. Der Gedanke, daß sein Volk nun zwischen Dämonenaltären, Untotenhorden und skrupellosen Söldnern langsam ausblutet, zerrißt ihm endgültig das Herz.

Seelentier: Bornländer (Hund)

Herzog Cusimo von Grangor

Erscheinung: Herzog Cusimo von Garlschgrötz ist ein horasischer Cavaliere wie aus dem Bilderbuch mit langem, schwarzem Haar, Garderobe aus feinstem Samt, Spitzenkragen und Degen.

Charakter: Ein Lebemann und Draufgänger. *„Auch wenn uns eine gepflegte Partie Rote und Weiße Kamele noch immer mehr bedeutet, hat doch auch der Liebfelder Angst, daß seine Weinernte von Borbarad verhegelt werden könnte – um es mal auf Horathi zu sagen.“*

Seelentier: Löwenaffe

Amazonenköigin Gilia von Kurkum

Erscheinung: Trägt Brünne, Krone und das Schwert der Königinnen *Valaring*, mit dem sie den Sechshehörnten von Vallusa bezwang.

Charakter: Die Tochter Yppolitas ist eine Getriebene, die erst durch Borbarads Rückkehr ihr Erbe zu finden begann.

Seelentier: Gepard

Markgraf Raidri Conchobair, der Schwertkönig

Beschreibung siehe *Siebenstreich*, S. 92.

Marschall Golambes von Gareth-Streitzig

Erscheinung: Der gutaussehende Halbell, gekleidet in feinsten Garether Samt und ein altes Wolfsfell, führt *Azzan*, ein schmuckloses Schwert aus bestem Zwergenstahl.

Charakter: Der frühere Landgraf der Trollzacken war immer eher Wäldläufer als Höfling und kennt die Gegend perfekt (F). Gegen Oger und Orks konnte er jeweils zehn Trolle überzeugen, für das Heer der Menschen zu kämpfen. Trotz Protestes der Rabenmunde wurde er kürzlich zum Marschall von Darpatien berufen.

Seelentier: Blaufuchs

Oberst Alrik vom Blautann und vom Berg

Erscheinung: Ein eleganter Edelmann mit verträumten Augen.

Charakter: Berühmt geworden in den Orkkämpfen um Greifenfurt und Gareth, reißt seine Tollkühnheit seine Reiter immer wieder mit (F) –



auch wenn er in jeder Schlacht eine von Eisingers berühmten Klingen in Splitter schlägt.

Seelentier: Wildkatze

Oberst-Spektabilität Saldor Foslarin

Erscheinung: Der – gerade in seiner Magiertracht – sehr menschlich, wenn auch natürlich sehr klein wirkende Zwerg mit keifender Stimme trägt das Große Gewand (rote Seidenrobe und enge Haube) und Iryanlederstiefel.

Charakter: Der Convocatus Primus aller Weißmagier und Oberst-Spektabilität der Akademie *Schwert und Stab zu Gareth* wurde berühmt, als er bei der Schlacht von Jergan durch eine kühne Kombination von TRANSVERSALIS, ARMATRUTZ und IGNIFAXTUS das Torhaus des Oktgons eroberte. In der Schlacht bei Eslamsbrück stand er Borbarads Horden bereits gegenüber. Er ist streng und herrisch und gilt nicht nur innerhalb seiner Akademie als 'Schleifer'.

Seelentier: Bussard (ein Schlangenfresser!)

Oberst Leon Rukaris

Erscheinung: Ein Mittfünfziger mit gewaltiger Nase, das graue Haar zu einem dicken Zopf gebunden, stets mit trockenem Humor zur Stelle.

Charakter: Dank abenteuerlicher Erfahrung als Beilunker Reiter, Durchsetzungsfähigkeit und Menschenkenntnis seit über 15 Jahren Leiter des Botendienstes.

Seelentier: Aranischer Rennkuckuck

Spektabilität Racalla von Horsen-Rabemund

Beschreibung siehe Rohals Versprechen, S. 69.

Reichserzgeheimrat Dexter Nemrod

Erscheinung: Ein strenger, harter Mann mit Stirnglatze und bohrenden, eisgrauen Augen. Trägt trotz seines Hinkens im Feld Kürass und ein edles Rapier von Eisinger.

Charakter: Ehemals Großinquisitor, heute Oberhaupt der KGIA, haben ihn Scharfsinn und Entschlossenheit zum gefährlichsten Jäger des Reiches gemacht. Er stand bereits Ende 24 Hal Borbarad (in der Gestalt eines Agenten) gegenüber (PdG, S. 12). Er wird nur im äußersten Notfall auf dem Schlachtfeld kämpfen: nicht, weil es ihm an Mut gebricht, sondern weil er weiß, daß dem Feind in den eigenen Linien nur er entgegentreten kann. Anrede: *Exzellenz* (als Reichsgeheimrat) oder *Hochwohlgeboren* (als Graf von Wehrheim)

Seelentier: Sonnenluchs

Fürstin Irmegunde von Darpatien

Erscheinung: Die einarmige, entschlossene Fürstin tritt mit ihrer Leibwache, den Goldenen Raben, und dem Fürstlich-Darpatischen Hausorden "Orden der Heiligen Gans" auf.

Ihr Cronfeldherr Wolfrat von Rabemund, dessen Vorgänger bereits im Kampf gegen Borbarad fiel, ist für die Verteidigung der gesamt-darpatischen Grenze zuständig.

Charakter: Die Nichte Answins bringt die Politik ins Spiel: Sie und die anderen 'Großdarpatier' werden nicht müde zu betonen, daß die Darpatier hier die Grenze des Reiches verteidigen und daß ihre zahlreichen Privilegien und Familientraditionen berücksichtigt werden müssen.

Seelentier: Rote Jungfer (Spinne)

Oionil Tauglanz, Elfenkönigin

Erscheinung: Eine Elfe von stillem, ergreifendem Ernst, mit glänzend schwarzem Haar und smaragdgrünen Katzenaugen, gekleidet in blauem Bausch und Wildlederstiefeln, bewaffnet mit *Aleza* (ein prächtiges Florett).

Charakter: Dereinst Geliebte des Vaters von Kaiser Reto und Urgroßmutter von Golambes, hat die Elfe, die bereits vor einem Jahrzehnt die Auelfen gegen die Orks führte, erneut ein Aufgebot versammelt. Der Freiheitsbegriff der Elfen bedingt, daß Oionil nur für dieses eine Ziel Königin ist; keiner der Auelfen würde auch nur einem Befehl gehorchen, der nicht mit diesem Kampf zu tun hat. Zitat: "Es gibt nur eine Welt, und man darf sie nicht verraten!"

Seelentier: Nebelkrähe

Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch

Erscheinung: Trotz seiner schleppenden Gangweise mit viereinhalb Schritt Größe selbst für Trolle ein Hüne. Haar, Bart und Pelz sind silberweiß. Gekleidet in scharf riechende Bären- und Steinbockfelle, trägt eine (für ihn) mannsgroße Knochenkeule.

Charakter: Fürsorglich wie ein Hirte unwissender Lämmer, gibt der Trollschamane aus dem Raschtulswall von seinem ungeheuerlichen, von Generation zu Generation auf ihn übertragenen Wissen immer nur das unmittelbar notwendige weiter. (Spielen Sie Yoda aus *Krieg der Sterne* – turngroß.) Er beherrscht viele Druidenzauber (Elementar- und Satinavbeschwörungen, wenig Beherrschung) und u.a. das Ritual, mittels Trollspucke Felsen fast jeder Größe gemächlich wandern zu lassen. Zitate: "Hm, gar nicht so dummg, die Trolle, was?" – "Bist zu kurzleb, Rosch Chod Dorr. Bevor du Bedeuten wirklich verstanden, Atem Satinavs streicht längst über deine Knochen."

Seelentier: Trollkröte (elefantengroß)

In der Keule aus dem Oberschenkel eines Riesenlindwurms, durch die wechselseitige Besessenheit von jeder neuer Generation übernehmbar, sind insgesamt 21 Astralpunkte gespeichert (MDSA, S. 80).



Die Borbaradianer

Anmerkung: Abhängig davon, wie 'hochgerüstet' Ihre Helden sind, werden auch die hier genannten Erzschorken mit Artefakten (maximal drei pro Person), Elixieren und gebundenen Dämonen ausgestattet sein. Alle Vorbereitungen und Regeltricksereien, die Ihren Spielern üblich erscheinen, sind auch für die Bösen üblich!

G.C.E. Galotta, Blakharaz-Paktierer

Erscheinung: Unverkennbar durch den roten Schädel und das schwarze Gewand, umgeben von einer Mönchsgarde (unter denen sich ständig einige Heshthothim befinden) und vielen Answinisten (die ja meist auch vor 20 Jahren ihren Einfluß verloren). Während der Schlacht in Beschwörungen gebunden, im Zuge derer er zwei Dutzend Gefangene blutopfert und einen Kreis der Verdammnis aufrückt.

Charakter: Weit über 120 Jahre alt, altert der Absolvent der Akademie der Herrschaft zu Elenvina nicht mehr, seit er 53 ist. Unter Reto und Hal Erster Hofmagier, stürzte ihn eine Intrige Nahemas. Er löste den Zug der Tausend Oger aus und zerstörte Ysilia; als Staatsfeind Nummer 1 jahrelang versteckt, versprach Borbarad ihm Rache. Galotta inszeniert auf dem Reichstag Prinzessin Emers einen Überfall und ließ Ysilia erneut einäschern und als Yöl-Ghurmak neu erbauen. Selbst als Borbarad ihn dutzendweise Heshthothim beschwören läßt, begreift er nicht: Jede Seele, in der die Rache so heiß glüht, daß sie 30.000 andere Seelen verzehrt, fällt unweigerlich dem Erzdämon der Rache anheim. Galotta trägt ein ARMATRUTZ-Amulett (RS+8, noch 2 Ladungen/Kämpfe) und ist den ganzen Tag durch einen reversalisierten BAND UND FESSEL geschützt: Näher als 7 Schritt kommt man nur mit einer MR über 14 oder einer MU-Probe+20. Erste Verteidigung ist ein Ring, auf den ein HORRIPHOBUS +15 gegen bis zu sieben Opfer appliziert ist; gegen jemand, der dem widersteht, drei gebundene Heshthothim.

Seelentier: keines mehr

Fürsterzmarschall Helme Haffax, Asfaloth-Paktierer

Erscheinung: Wehrheimer Bürstenhaarschnitt, Luchsaugen, Adlernase, ein bitterer Zug um den Mund und eine Vertrauen erweckende, tiefe Stimme. Trägt den Unzerstörbaren Panzer des Perilax und Agrimoths schwarzes Schwert Athai-Naq (PdG, S. 63f.)

Charakter: Oberbefehlshaber praktisch aller großen Schlachten seit über 30 Jahren, zweifacher Eroberer Maraskans, Sieger über Oger, Orks und Answinisten – doch zwischen den Rabenmunds und Bergs blieb der erst mit 60 Jahren zum Grafen ernannte Krieger stets ein Emporkömmling (während Leomar bereits im halbem Alter sein Nachfolger wurde). Abgrundtief enttäuscht, nahm er Borbarads Angebot an und bat um den Fürstenthron Maraskans. Ein drittes Mal eroberte er die Insel – diesmal für eine zweite Jugend und die Möglichkeit, Einheiten zu kommandieren, die noch nie ein Mensch gesehen hatte.

Seelentier: Tuzaker (Hund), tollwütig

Rhazazzor, Kaiserdrache, Thargunitoth-Paktierer

Erscheinung: Der untote, halb skelettierte, schwarze Kaiserdrache, zwanzig Schritt lang, von untoten Krähen umgeben, trägt die Untragbare Kette der Thargunitoth.

Charakter: Niemand weiß, wie lange Rhazazzor schon Borbarad dient: In der Gorischen Wüste lief ihm Tarlison von Borbra in die Klauen, in den Magierkriegen fiel er im Kampf gegen Rohals letzte Getreue, zu

Assarbads Zeiten soll Dschadir der Kühne den Schwarzen Kurungur erschlagen haben. Der 'Verweser von Warunk' liebt es, Angst und Schrecken zu verbreiten. Da er weiß, daß ihn eine durch UNITATIO verstärkte Feuerlanze noch in hundert Schritt vernichten kann (so wurde er im Krieg der Magier getötet), wirkt er vor jedem Flug einen FEUERBANN (halber Schaden). Von Magiern, Geweihten und Gezeichneten hält er sich generell fern.

Seelentier: keines mehr

Xeraan

Erscheinung: Der Bucklige verbirgt sich durchwegs hinter der Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith. Die wohl stärkste Einheit in der Schlacht hält er bis zum Ende in Reserve – und als das Ende naht, verzichtet der Bucklige darauf, sie zu opfern. Es handelt sich um die letzten 50 Opfer des Kinderraubes von Ruthor, die von zantartigen Kampfdämonen besessen sind. Die Leiber der 12- bis 20jährigen sind auch ohne Magic verwundbar, nicht jedoch die Dämonen darin, die sie am Leben erhalten.

Charakter: Xeraan, ein gildenloser Beherrscher, inzwischen auch als Beschwörer der Domänen Belhalhar und Charyptoroth berüchtigt, wird von seiner Goldgier getrieben. Er ist ein Planer und Intrigant, der seit 30 Jahren stets mit einer Horde Söldlingen seine Schatzkammer zu füllen versucht. Zu seinen wiederholten Opfern gehören die Amazonen und Warunk.

Seelentier: Khoramsbestie

Torxes von Freigeist, Lolgramoth-Paktierer

Erscheinung: Eine absurde Gestalt in einer schreiend bunten Mischung aus neuester Vinsalter Mode und Gauklergewändern, mit Spitzenkragen und weißer Langhaarperücke, das Gesicht tulamidisch stark geschminkt, schwarzer Dreispitz mit langer roter Feder, unhelig schillernder Mantel.

Charakter: Torxes von Freigeist, Erster und einzig Wahrer Gesandter, Botschafter, Herold und Secretarius, ist wahnsinnig. Von den Beilunker Bosnickeln aus der Wiege gestohlen, fand er in der Schelmin Aske seine Liebe. Sie kämpften in der Ogerschlacht, um sich als Menschen zu beweisen. Umzingelt, hatte nur noch Torxes genug Astralenergie, um durch die Ogermauer zu fliehen: Er küßte Askes Mund, während er ihr den Degen ins Herz stieß. Borbarads Rückkehr ist ihm Beweis, daß die Welt vom Chaos beherrscht wird – und da er nie weinen gelernt hat, wird er lachend mit ihr untergehen. Wird er angegriffen, wirkt er den Großen Schelmenstreich *Murks und Patz* oder löst sich in einem Schwarm Fliegen auf (Lolgramoths Fliegenmantel).

Seelentier: Schmeißfliege

Marschallin Lutisana von Perricum

Erscheinung: Groß, mit blondem Bürstenhaarschnitt, einem grauen Auge und einer scheußlichen Narbe, in der verbliebenen Linken ein Tuzakmesser, gewappnet in einer enduriumschwarzen Dämonenrüstung.

Charakter: Lutisana (Blüten, S. 49) kämpfte in der Schlacht von Jergan (wo sie als einzige den Kessel der Maraskaner überlebte), war einer von Retos zwölf Helden, die gegen König Harlijins Schwertmeister focht, und gehörte zu den ersten, die ein Glöckchen am Tuzakmesser trugen. Auch in der Tausendogerschlacht war sie wieder Offizier bei der *Goldenen Lanze*. Unter Answin war sie Obristin, verlor bei der Nic-



derlage ein Auge und wurde mit den anderen Edelleuten des Thronräubers in Rulat eingekerkert. Nach der Befreiung durch Borbarad wurde sie seine erste Oberbefehlshaberin und zerstörte die Amazonen-feste Kurkum. Für einen Fehler bei der Eroberung Eslamsbrücks verlor sie die rechte Hand und das Oberkommando. Daher wird sie mittels eines Mutelixiers D (MU+7) alles daran setzen, ihre Stellung zu halten (F).

Seelentier: Panzerechse

Oberst Xarfaidon Giovarez, Belhalhar-Paktierer

Beschreibung siehe **Siebenstreich**, S. 34.. Er trägt einen maraskanischen Hartholzharnisch, dazu einen Lederhelm; organisiert Angriffe von un-aufhaltsamer Bösartigkeit und Tobsucht (F).

Rakolus von Schrotenstein

Erscheinung: Ein blonder, 50jähriger Halbfell in roter Wildseide, mit arkanen Symbolen bestickt.

Charakter: Der Absolvent der Akademien Olport und Punin begann später Dämonologie zu studieren. Während der Answinkrise noch loyalistischer Baron in Almada, folgt er aus reinem Wissensdurst Borbarad: Beteiligt am Verrat von Praske (der Entführung des neu erhobenen Herzogs Bernfried vom kaiserlichen Hoftag), dann einer der Heerführer vor Vallusa. Dank Borbarad beherrscht er den TEMPUS STASIS und etliche andere Zauber, mit denen er vor allem Angriff und Flucht ganzer Einheiten beschleunigen kann (F).

Seelentier: Kvillotter

Oberst Gero von Hartheide

Erscheinung: Mittelgroßer Krieger in Kettenhemd und Kettenhaube mit Schwert (mit Angstgift E (7 SR) präpariert), Schild und Brabakbengel.

Charakter: Ehedem einer von Answins Obristen, diente er Borbarad nach der Befreiung aus Rulat als Heerführer bei Eslamsbrück und Vallusa. Schockiert vom Ausmaß dämonischer Verwüstung desertiert Gero von Hartheide vor Ende der Schlacht und versucht später, einen Separatfrieden für einige Answinisten auszuhandeln. Letztlich kommt der verrätene Verräter dadurch zu Tode.

Seelentier: Vogelspinne

Kolon Tunneltreiber, Agrimoth-Paktierer

Erscheinung: Eine zwergenartige Gestalt aus glänzendem Zwergenstahl mit einer Eisenwalder Reptierarmbrust.

Charakter: Der Haß des Amboßzwerges auf die Menschen ließ ihn den Orks (siehe **Greif**, S. 48) dienen und brachte ihm schließlich einen ruhelosen Tod. Borbarad selbst fand ihn als gefesselte Seele. Er ließ den Zwerg Perilax einen Golem gießen und band mit den vereinten Mächten Agrimoths und Thargunitoths Kolons Seele darin. Borbarad machte dem Menschenhasser klar, daß das elfte Zeitalter unweigerlich zu Ende ist und im zwölften ein Zwerg nur überleben kann, wenn er zu den Herrschern über die Menschen gehört. Daß Borbarad ihn dazu förmlich Agrimoth opferte, störte den Belagerungsexperten und Richtschützen (F) nicht.

Seelentier: keines mehr

Weitere Beschwörer und Anführer

Hier ein kurzer Überblick über Borbarads versammeltes Gefolge. Die zwei mächtigsten Beschwörerkreise sind **Agrimoths Elementarschänder** (die Sskrechu, die Brigade vom Gesplitterten Berg, Die Reiter des Widhareal, viele der Horde), die zwei der mächtigsten Dämonen rufen und fast ein halbes Dutzend der schlagkräftigsten Einheiten erschaffen, sowie **Thargunitoths Nekromanten** (Rhazazzor, Murak di Zeforika, Mirona ya Menario, mindestens ein Orkschamane), die für die Morcanensabotage und die Kontrolle der 2.000 Nephazzim zuständig sind. Dazu kommen einige mindere Beschwörer (v.a. für Belhalhar, Blakharaz und Nagrach) sowie ein Dutzend Horden (durch gemeinsame Anrufungen paktierende Kämpfer), Zirkel von Borbaradianern (Publius Rothorn, Azaril Scharlachkraut, Charissia von Salmingen) und Endzeit-Kultisten, deren Verehrung der Dämonenmeister gnadenlos in blut- und seelenmagische Macht umwandelt. Unter den militärischen Anführern sind noch die zwei Politiker Fürst Udalbert von Wertlingen und Herzog Anngrimm von Ehrenstein erwähnenswert.



Besondere militärische Einheiten beider Seiten

Zwei Schwadronen Amazonen

Anführerin: Königin Gilia

Etwa 100 Kriegerinnen, teils Amazonen in Brünne, Lederröckchen und offenem Helm, bewaffnet mit Amazonensäbel, Kurzbogen und Halbschild, teils Freiwillige. Dies sind nach der Zerstörung Kurkums und Löwensteins und der Schlacht bei Vallusa beinahe die letzten Amazonen. Die Gruppe aus Yeshinna hat die Drachensteine über den Sichelstieg verlassen. Die Amazonen der Stammburg Keshal Rondra hat Gilia selbst aus dem Raschtulswall geholt. Wie in der Ogerschlacht halten sie sich nicht mit Besprechungen auf und rücken gleich nach der Schlacht ab.

99 Hadjiinim

Anführer: Hairan-al-hellah Surkhan ibn Dscherman

Zwei Schwadronen stolze tulamidische Lanzenreiter in Spiegelpanzer unter weißen Burnussen, Baburiner Hut (Kegelhelm) unter Turbanen, bewaffnet mit Dschadra und Doppelkunchomer, auf Goldfösel Shadifs. Die legendären Ordenskrieger aus dem Raschtulswall, berühmt für Keuschheit und Mut, greifen nur in Kriege ein, wenn kein Zweifel an deren Notwendigkeit besteht (so etwa während der Skorpionenkriege und im Krieg der Magier). Der Kampf gegen den ehrlosen Sohnessohn ihres Mondgottes Feqz ist so ein Anlaß.

Gjalsker Barbarenkavallerie

Anführer: Häuptling Rastar 'Ogerschreck' bren Morved, 45 Jahre, Veteran der Tausendogerschlacht und des Donnersturmrennens, auf einem Streitwagen, gezogen von den Wollnashörnern *Blitz* und *Donner*.

Die 30 baumlangen Gjalsker(innen) reiten fünf Kriegsmammuts mit geschmückten Stoßzähnen und Lederschabracken. Sie tragen Kilt, Pelzkleidung oder Krötenhaut sowie Helme mit Hörnern und sind bewaffnet mit Barbarenstreitaxt, Barbarenschwert oder überlanger Lanze sowie hölzernen Wurfspiceren. Die Barbaren des Hochlandes zwischen Thorwal und dem Golf von Riva sind berüchtigt dafür, ihre Feinde an Bäume und Marterpfähle zu fesseln, dann stundenlang über ihr Schicksal zu diskutieren und sie schließlich überdrüssig geworden freizulassen.

Freie Maraskaner

Anführer: Djurjin von Amdeggyn, Rondrasab von Asboran, Crean de Tranchevalle

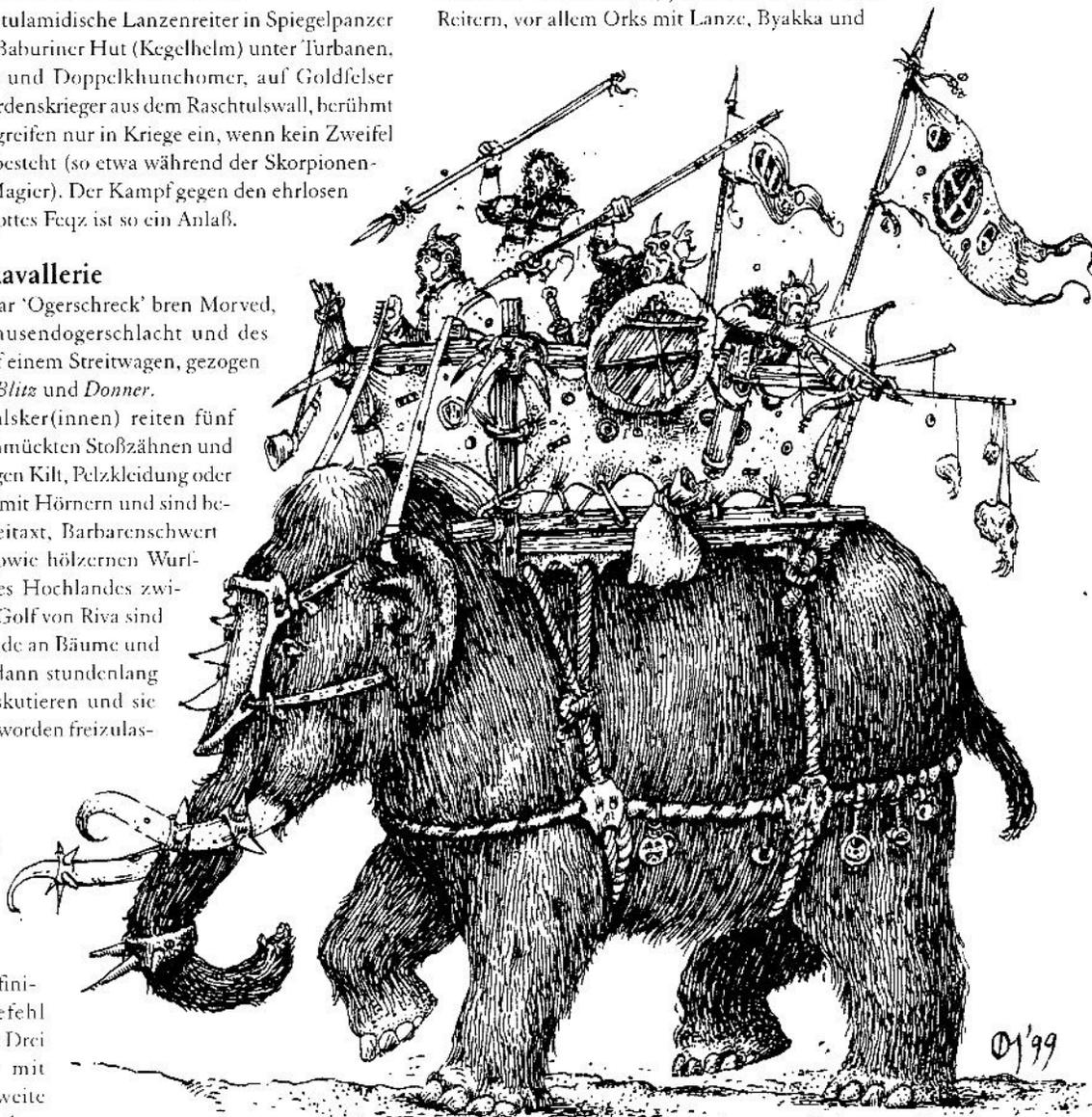
Ein bunt zusammengewürfelter Haufen, der definitiv nicht unter Oberbefehl Emers oder Leomars steht: Drei Dutzend Freischärler mit Kampfdiskussen (Reichweite wie Kurzbogen) unter dem Lilienbanner mit den gekreuz-

ten Schwertern der Blutzwillinge – eine reine Provokation also. (Die meisten Freiheitskämpfer rüsten sich derzeit im Yalaiaid für eine Invasion Maraskans.) Der Söldnerführer Crean 'die Hand', Überlebender des Blutbanners, brennt darauf, "mit meinen verräterischen Landsleuten abzurechnen" und hat ein Banner freiwillige Söldner, meist mit Armbrüsten, gesammelt. Dazu kommen 50 andere Rabauken, die aus verschiedensten Gründen gegen Borbarad, aber nicht mit den Kaiserlichen kämpfen wollen.

Tatzelwurmreiter

Anführer: 'Oberst' Sirion Grim (12. Stufe), abtrünniger Trollzacker, Teilnehmer des Donnersturmrennens, auf einem Streitwagen mit einem Tatzelwurm.

Dreizehn Tatzelwürmer, jeder mit ein oder zwei Reitern, vor allem Orks mit Lanze, Byakka und





Arbach und Echsenmenschen mit pilosartigen Speißäxten. Die Reiter sind allesamt Agrimoth-Paktierer, die die Monster mit Dämonenmacht unterworfen haben.

Die Reiter des Widharcas

Anführer: keiner

Vier mal sieben Reiter, die in Flammen stehen oder aus krudem Stein scheinen. Es sind durchwegs Agrimoth-Paktierer, wo Roß und Reiter von dämonischem Erz, Feuer, Humus oder Wind verwandelt wurden: gepanzert von unzerbrechlichem, schwarzem Erz, in unwiderstehlich heiß lodernnden Flammen stehend, aus unbesiegbarem, alles verschlingendem Lehm oder unaufhaltsam, alles durchdringend wie ein Orkan. Die meisten der Mhanadistanis, Novadis, Lowanger, Almadanis und Weidener sind Reiter mit Leib und Seele, die sich nichts mehr wünschten, als sich mit einem überderisch starken Tier zu vereinen. Sie wissen gar nicht, daß sie im Zuge jenes unheiligen Ritus ihre Seele einem Erzdämon zum Pfand gaben ... (Sie sind durch Weihen nicht aufzuhalten, es ist auch kein Exorzismus möglich, wohl aber VERWANDLUNGEN BEENDEN.)

Die Ghumai-Kal

Anführer: Fürst Udalbert von Wertlingen

Eine volle Schwadron aus Sichelwagen und hühnerbeinigen Hütten (bislang nur aus Hexen- und Mohamärchen bekannten Daimoniden mit 4 Schritt hohen Beinen), bemannt von Lolgramoth-Paktierern mit Lanzen, Kurzbögen und Kurzschertern, die unnatürliche Geschwindigkeit erreichen, aber an keinem Ort verweilen können.

Gargylen und Golems

Zwei Dutzend elementarschänderischer Golems und nochmals soviele durch Beherrschung gebundene Gargylen. Borbarad kennt, was selbst seine Anhänger nicht vermuteten, nicht bloß elementare Varianten des STEIN WANDLE, sondern eine Meister-These, mit der er Golems mittels Anrufungen aller zwölf Erzdämonen erschaffen kann. Die hier angreifenden Statuen, teils menschenähnlich, teils tierhaft, entspringen meistens der Macht Agrimoths oder Nagrachs und bestehen aus verunreinigten Metallen, schmutzigen Salzen, schwelliger Lavaglut, blubberndem Morast, stinkender Asche oder steinigem Eis. Sie sind allesamt kaum zerstörbar, äußerst langsam und ausgesprochen stumpfsinnig.



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

RAUSCH DER EWIGKEIT

Fast der gesamte Osten Aventuriens ist von den Schwarzen Horden des Dämonenmeisters erobert – und noch hat Borbarad selbst nicht in die Schlachtgeschehnisse eingegriffen. Das Heer des Kaiserreichs und seiner Verbündeten steht bereit, um dem Feind den Sieg zu entreißen oder bei der Verteidigung der freien Lande unterzugehen.

Aber noch harren die letzten Zeilen der alfanischen Prophezeiungen ihrer Entschlüsselung, noch ist ungeklärt, auf wessen Seite die Trolle kämpfen werden und wem sich das sechste Zeichen offenbart.

Rausch der Ewigkeit ist der Höhepunkt und Abschlußband der Kampagne um die Sieben Gezeichneten und die Rückkehr Borbarads. Enthält einen Spielplan und Bögen mit Einheitenmarkern zum Nachspielen der titanischen Schlacht an der Trollpfote.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 85

SPIELER

1 Spielleiter und 4 – 6 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT

(Meister/Spieler): hoch

ANFORDERUNGEN (Helden):

Interaktion, Kampffertigkeiten, Zauberei, Hintergrundwissen, Talenteinsatz

ERFAHRUNGSTUFEN

14 – 20

ORT UND ZEIT

östliches Mittelreich,
Ingerimm 28 Hal / 1021 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das **Abenteuer-Basis-Spiel**; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab, Götter, Magier und Geweihte** und **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen** ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©1999 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 36,00 SFr 33,00 ÖS 260



ISBN 3-89064-333-7

10333

Die Schlacht an der Trollpforte

Die Spielparteien

Das Spiel funktioniert sowohl mit einem Spieler auf jeder Seite als auch mit bis zu sieben Spielern auf Seiten der Kaiserlichen, die gegen einen Spieler antreten, der die dunklen Heerscharen befehligt. Letztere Variante wird wahrscheinlich im Rahmen des Abenteuers zum Tragen kommen (und selbstverständlich sollte der Spielleiter das borbaradianische Oberkommando führen). Für den Mehrspielermodus wird die Zugabfolge im Spiel leicht verändert. Nähere Details finden Sie in dem Kapitel: **Mehr als zwei Spieler.**

Das Spielziel

Die Kaiserlichen Truppen haben einen glorreichen Sieg erfochten, wenn der Borbarad-Counter vom Spielfeld entfernt wurde und alle magischen Knoten auf dem Spielplan besetzt sind. Sollte dies vor der zehnten Spielrunde gelingen, ist das Spiel automatisch beendet.

Die Borbaradianer haben einen glorreichen Sieg errungen, wenn alle kaiserlichen Befehlshaber vernichtet sind und ihre dunklen Horden alle magischen Knoten besetzt halten. Sobald dieser Fall eintritt, gilt das Spiel ebenfalls als beendet.

Die Kaiserlichen erringen einen taktischen Sieg, wenn sie zum Ende der zehnten Spielrunde entweder Borbarad vernichtet haben oder alle magischen Knoten besetzt halten.

Für die dunkle Seite gilt ebenfalls, daß sie einen taktischen Sieg errungen hat, wenn wenigstens eine der beiden Bedingungen für einen glorreichen Sieg erfüllt wurde. So kann es durchaus vorkommen, daß beide Parteien einen taktischen Sieg erringen, was ungefähr der Situation nach Ende der historischen Schlacht an der Trollpforte entspricht.

Sollte keine der beiden Parteien eine der angeführten Siegbedingungen erfüllen, hat diejenige gewonnen, die zum Ende der zehnten Spielrunde die meisten magischen Knoten besetzt hält.

Magische Knoten sind Felder, in denen sich magische Kraftlinien kreuzen, wo sich alte Kultstätten oder vergessene Gräberfelder befinden. Nur in diesen Feldern ist es möglich, Tore in den Limbus oder die Niederhöhlen zu öffnen, aus denen ganze Scharen von Dämonen hervorstürmen, und nur hier erscheinen untote Truppen, wenn sie beschworen werden.

Aufstellung der beteiligten Truppen

Nachdem alle Spielcounter ausgeschnitten und sortiert sind, beginnt der Spieler der borbaradianischen Seite mit der Aufstellung seiner Truppen. Welche Spielcounter ihm schon zu Beginn der Schlacht zur Verfügung stehen, entnehmen Sie der Liste auf den beiliegenden Referenzblättern. Er muß fünf der acht Festungscouter auf die auf der Karte eingezeichnete Mauer an der Trollpforte legen. Die übrigen drei Befestigungen kann er nach Belieben in seinem Aufstellungsbereich plazieren. Felder, in denen schroffes Bergland liegt, können nicht befestigt werden und können, wie im Kapitel über die Bewegung der Einheiten beschrieben, nur von ausgewählten Truppen besetzt werden. Zu Beginn des Spiels stehen den

Borbaradianern noch keine Untoten oder Dämonen (mit Ausnahme der *Dharai*; siehe **Gelände**) zur Verfügung. Alle anderen Truppen dürfen auf der Karte plaziert werden.

Die beiden Aufstellungsbereiche sind durch eine deutlich zu erkennende Grenzlinie voneinander getrennt. Das Heer des Dämonenmeisters befindet sich im Osten dieser Linie (rechts), das der Kaiserlichen im Westen (links). Nachdem der Spieler der dunklen Seite die Aufstellung seiner Armee vollendet hat, rückt die vollständige Armee des Kaiserreichs auf dem Spielfeld in ihre Gefechtspositionen. Natürlich dürfen die Kaiserlichen keine Spielcounter östlich der Festungsmauer aufstellen! Alle Fernkampftruppen müssen so aufgestellt sein, daß sie den Gegner noch nicht unter Beschuß nehmen können. Die übrigen Verbände muß mindestens ein Feld von den borbaradianischen Truppen trennen.

Es dürfen nicht mehr als drei Truppencounter in ein Feld gelegt werden. Wird diese Regel verletzt, darf der jeweilige Gegenspieler eine der Einheiten aus dem Stapel entfernen und ganz aus dem Spiel nehmen. Zusätzlich zu diesen drei Einheiten dürfen eine Befestigung und/oder ein Lazarett / Verbandplatz in einem Feld stehen. Es darf sich eine beliebige Anzahl von Befehlshabern bei den Truppen aufhalten.

Es dürfen immer nur Truppencounter von einer Grundfarbe in einem Feld stehen. (Die Grundfarben werden in **Die Spielcounter** vorgestellt.) Ausnahmen von dieser Regel sind Befestigungen, Befehlshaber, Zelte und als einzige Einheiten die *Söldner* (bzw. die *Unabhängigen* auf kaiserlicher Seite). Diese Truppen dürfen unter jedem Kommando dienen.

Nachdem beide Armeen aufgestellt sind, legen Sie den Rundenmarker auf der im Spielplan dafür vorgesehenen Reihe in das erste Feld. Nun kann der erste Spielzug beginnen.

Zugabfolge in einer Spielrunde

Jede der zehn Spielrunden untergliedert sich in folgende Spielzüge:

1. Planungsphase: Die Spieler wählen je zwei Strategiekarten aus und legen sie in der Reihenfolge, in der sie ausgespielt werden sollen, verdeckt vor sich auf den Tisch. Nun würfeln beide Seiten auf den Tabellen für besondere Ereignisse und notieren das Ergebnis.

Während der ersten fünf Spielzüge haben stets die Kaiserlichen die Initiative und dürfen den ersten Spielzug ausführen. Ab der sechsten Spielrunde, nach Sonnenuntergang, haben die Borbaradianer stets die Initiative zum ersten Spielzug. Diese Regel wird nur dann durchbrochen, wenn eine der beiden Parteien das besondere Ereignis *Taktische Finessen* ausspielt.

2. Erster Spielzug: Die Seite, die die Initiative hat, spielt ihre erste Strategiekarte aus und führt die beiden Befehle in der angegebenen Reihenfolge aus.

3. Zweiter Spielzug: Die Seite, die nicht im Besitz der Initiative ist, führt die beiden Befehle auf ihrer ersten Strategiekarte aus.

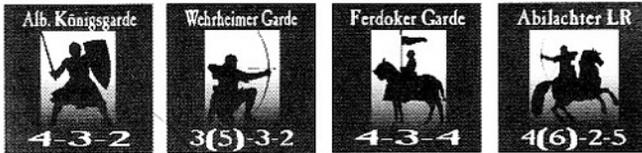
4. Dritter Spielzug: Der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, spielt die zweite Strategiekarte aus und führt die beiden Befehle durch.

5. Vierter Spielzug: Die Seite, die nicht im Besitz der Initiative ist, führt ihre letzten beiden Befehle durch.

6. Endphase: Überall, wo die Bedingungen zu einer Heilung erfüllt sind, dürfen angeschlagene Truppencounter wieder umgedreht werden. Zuletzt überprüfen beide Seiten, ob einer der Kontrahenten die Bedingungen für einen glorreichen Sieg erfüllt und das Spiel damit endet.

Die Counter (Einheitenmarken)

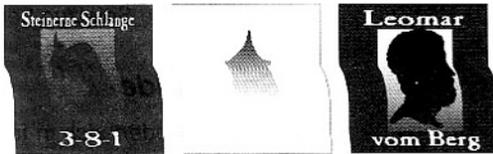
An der Grundfarbe der Spielcounter erkennen Sie, zu welchen Armeeabteilungen diese gehören. **Schwarz = Borbaradianer; Blau = Mittelreicher (dkl'blau = Kaisergarden), Grün = Verbündete (dkl'grün = Horasier), Hellgrau = Unabhängige, Dunkelgrau = Söldner und weiß = Kirchentruppen.** Alle Einheitenmarken stellen jeweils Truppen einer bestimmten Waffengattung dar; eine Übersicht finden Sie im folgenden:



Fußtruppen Schützen Reiterei Berittene Schützen



Artillerie Landwehr Untote Dämonen



Dämonische Konstrukte Lazarette/Verbandplätze Anführer

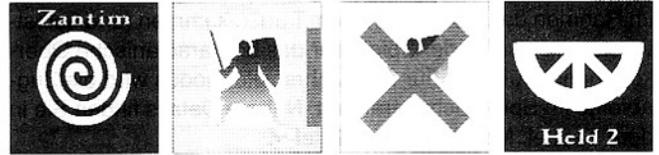
In der Zeile am unteren Rand des Counters finden sich drei bis vier Zahlenwerte, die über die wesentlichen Kampfwerte der Einheit Auskunft geben. Die erste Zahl steht für den *Nahkampf-Angriffswert* einer Truppe. Folgt eine Zahl in Klammern, kann die Einheit auch einen Fernkampfangriff unternehmen; die Zahl in Klammern gibt dann die *Trefferwahrscheinlichkeit* der Einheit an.

Der mittlere Wert steht für die *Verteidigungskraft* einer Einheit. Die letzte Zahl zeigt an, wie viele Felder die Truppe sich maximal bewegen darf, wenn sie einen Marschbefehl erhält. Findet sich hier ein Sternchen, so darf die Einheit auch Bergland betreten und muß ihre Bewegung nicht beim Betreten von Wald- oder Hügel Feldern beenden.

In der Mitte aller Spielcounter illustriert eine Figur den Truppentyp. Der Namen im oberen Bereich des Counters gibt Auskunft, um welche Einheit bzw. welchen Anführer es sich konkret handelt. Ein Spielcounter steht entweder für ca. 200 Fußsoldaten/Untote oder ca. 100 Reiter. Bei dämonischen

Truppen sind die Kontingente in der Regel wesentlich kleiner (1 bis 7 Dämonen).

Alle Counter weisen eine Rückseite auf, die darüber Auskunft gibt, welche Kampfwerte die Einheit in angeschlagenem Zustand hat (verminderte Kampfwerte). Die Rückseite eines gewöhnlichen Einheitscounters ist durch einen roten Balken am rechten Rand erkenntlich. Findet sich auf der Rückseite eines Counters ein Boronrad, ein Limbusstrudel oder ist das Symbol durchgestrichen, so ist die Einheit nach einem Treffer vernichtet. Beispiele:



Die Strategiekarten

Jeder der beiden Spieler wählt zu Beginn einer neuen Spielrunde zwei Strategiekarten. (Für den Mehrspielermodus gilt hier eine modifizierte Regel, die im Kapitel **Mehr als zwei Spieler** gesondert erklärt wird.)

Es gibt nur zwei verschiedene Befehle, und bei der Planung einer Strategie kommt es auf die richtige Kombination dieser beiden Möglichkeiten an.



Der erste Befehl lautet: **MARSCH, MARSCH!** – Wird er ausgespielt, dann darf der betreffende Spieler alle eigenen Truppen bis zum Maximum ihrer Bewegungsreichweite über das Spielfeld marschieren lassen, es sei denn, ein Hindernis beendet die Bewegung vorzeitig. Einheiten *dürfen* mit diesem Befehl bewegt werden. Sie müssen sich nicht bewegen, wenn sie schon in der gewünschten Position stehen. Mit Ende der Bewegung dürfen sich in keinem Spielfeld mehr als drei Truppencounter befinden!

Der zweite Befehl lautet: **ATTAQUE!** – Truppen, die sich in Schußreichweite des Gegners befinden, dürfen nun schießen. Anschließend wird der Nahkampf zwischen Einheiten, die in Feldern mit einer gemeinsamen Grenzlinie stehen, abgewickelt.

Ein Beispiel: Zeigt eine Strategiekarte die Befehle MARSCH, MARSCH! und ATTAQUE!, dann müssen zunächst alle Bewegungen durchgeführt werden. Wird mit dem Ausspielen der Angriffe begonnen, dürfen keine weiteren Bewegungen mehr ausgeführt werden! Eine neue Bewegung ist erst dann wieder möglich, wenn die nächste Strategiekarte ausgespielt wird. Gleiches gilt für die Kämpfe. Erklärt der Angreifer, er habe die letzte Attacke durchgeführt, endet in diesem Beispiel der Spielzug.)

Bewegung

Der letzte Wert im Truppencode gibt an, um wie viele Felder sich die betreffende Einheit bewegen darf. Während des Befehls MARSCH, MARSCH! darf ein Spieler ganz nach Belieben alle, einige oder auch keine seiner Einheiten bewegen.

Eine Einheit darf sich maximal so viele Felder weit bewegen, wie der Bewegungswert es erlaubt. Eine Bewegung endet für alle Einheiten in dem Moment, wo sie ein Feld des Typs Wald oder Hügel betreten.

Das heißt, daß sich zum Beispiel eine Reitereinheit, die sich von ihrem Startfeld direkt in ein Waldfeld bewegt, nur ein Feld ziehen darf, obwohl sie eigentlich fünf Bewegungspunkte hätte. Geschickter ist es also, die Reiter so zu bewegen, daß sie erst mit dem fünften Zug, der ohnehin ihr letzter ist, den Wald betreten.

Bergland ist im Grunde unzugänglich. Normale Einheiten können diese Felder nicht betreten! Eine Besonderheit sind jene handverlesenen Truppen, die hinter dem Bewegungswert ein Sternchen aufweisen. Ihre Reichweite wird durch Wald und Hügel nicht beschnitten. Sie dürfen sogar Bergland betreten, hier endet ihre Bewegung dann allerdings, so wie bei anderen Einheiten, die sich in Wald oder Hügel hinein bewegen. (Einige der auf den Referenzblättern vorgestellten Anführer haben noch besondere Auswirkungen auf die Bewegung der Truppen unter ihrem Kommando.)

Hat man sich einmal entschieden, eine Einheit zu bewegen, muß diese Bewegung bis zum Ende geführt werden. Sobald man eine andere Einheit zu ziehen beginnt, sind etwaige noch verbleibende Bewegungspunkte der vorher gezogenen Truppen verfallen. (Die Praxis zeigt, daß es bei über hundert Truppencountern so gut wie unmöglich ist, im Kopf zu behalten, wie viele Bewegungspunkte den drei Reitereinheiten, die als erste Truppen ihren Marschbefehl erhalten haben, noch verblieben sind.)

Einheiten dürfen durch Felder gezogen werden, die schon mit drei Truppenmarken besetzt sind. Eine Einheit darf auch in ein Feld plaziert werden, in dem sich schon drei andere Truppen befinden. Am Ende der Bewegung dürfen sich jedoch nur maximal drei Einheiten in einem Feld befinden, d.h.: Haben dieschon im Fel befindlichen Einheiten auch bereits ihre Bewegungsmöglichkeiten erschöpft, obliegt es dem Gegenspieler am Ende der Bewegung, die Zahl der Einheiten in diesem Feld wieder auf drei zu reduzieren. (Siehe: **Aufstellung der beteiligten Truppen.**)

Einheiten dürfen Felder, auf denen sich gegnerische Einheiten befinden, nicht betreten oder durchqueren, es sei denn als Ergebnis eines Nahkampfs.

Fliegende Einheiten: Einige Einheiten der Borbaradianer (der Kah-Thurak-Arfai, die Karakilim und Rhazzazor) bewegen sich fliegend fort. Diese Einheiten dürfen Felder, in denen sich gegnerische Einheiten aufhalten, zwar überfliegen, jedoch nicht ihre Bewegung in einem solchen Feld beenden.



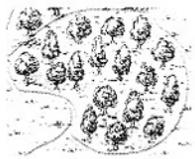
Der Befehl MARSCH, MARSCH! ist beendet, sobald der betreffende Spieler erklärt, daß er keine weiteren Einheiten mehr bewegen möchte (oder darf).

Gelände und andere Bewegungshindernisse

1. **Ebene** – Keine Bewegungsmodifikatoren; keine Beschränkungen



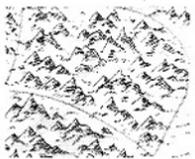
2. **Wald** – Normale Einheiten müssen mit dem Betreten dieses Feldes ihre Bewegung beenden.



3. **Hügelland** – Normale Einheiten müssen mit dem Betreten dieses Feldes ihre Bewegung beenden.



4. **Bergland** – Nur ausgewählte Einheiten (mit Sternchen bei der Bewegungsweite) können dieses Gelände betreten; diese müssen mit Betreten des Geländes ihre Bewegung beenden.



5. **Magischer Knoten** – Ein für den Verlauf der Schlacht und für die Ermittlung der Siegbedingungen strategisch wichtiger Punkt.



6. **Intakte Festungen** – Ein Feld mit intakter Festung kann von Infanterieeinheiten nur betreten werden, wenn die Festung entweder nicht besetzt ist oder von befreundeten Truppen gehalten wird. Führt keine Straße durch die Festung, endet die Bewegung damit. Kavallerieeinheiten und Geschütze können ein Feld mit intakter Festung nur passieren, wenn dort auch eine Straße vorhanden ist.

7. **Beschädigte Festungen / Breschen** – Ein Feld mit beschädigter Festung kann von Infanterie- oder Kavallerieeinheiten nur dann betreten werden, wenn die beschädigte Festung entweder nicht besetzt ist oder von befreundeten Truppen gehalten wird. Führt keine Straße durch die Festung, endet die Bewegung damit. Artillerieeinheiten können ein Feld mit beschädigten Verteidigungsanlagen nur dann passieren, wenn dort auch eine Straße vorhanden ist.



8. **Dharai** – Ein Dharai ist eine dämonische Kreatur von solcher Größe, daß sie als ein Geländemerkmale betrachtet werden kann. Truppen, die nicht zum Heer Borbarads gehören, müssen ihre Bewegung beenden, wenn sie in ein Feld ziehen, in dem sich ein Dharai befindet.



Wann immer diese Truppen in einen Kampf verwickelt werden – ganz gleich ob sie dabei angreifen oder sich verteidigen – wird noch in der Fernkampfphase ein Angriff des Dharai durchgeführt. Bei einem Ergebnis von 5-6 auf W6 wird einer der Truppencounter in diesem Feld beschädigt.

Ein Dharai kann nicht durch geweihte Truppen vernichtet werden. Wird das besondere Ereignis *Auge des Limbus* auf ihn ausgespielt, muß der Counter vom Spielfeld genommen werden.

Angriff

Angriffe sind nur möglich, wenn der Befehl **ATTACKE!** erteilt wurde. Ein Angriff untergliedert sich häufig in einen Fernkampf und einen anschließend stattfindenden Nahkampf.

Fernkampf: Zunächst überprüft der Angreifer nun, ob sich der Gegner in Reichweite der Fernkämpfer befindet, und kann dann beginnen, gegnerische Einheiten zu beschießen.

Alle *Artillerie-Einheiten* (Feld- und Festungsgeschütze) dürfen über ein Feld hinwegschießen. Alle anderen *Schützen* sind Bogen- und Armbrustschützen oder Schleuderer; sie dürfen nur in benachbarte Felder schießen.

Die Zahl in Klammern gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein gegnerischer Truppencounter getroffen wird. Bei einer **4** zum Beispiel muß auf W6 vier oder mehr gewürfelt werden, um einen Treffer zu erzielen. Der Verteidiger entscheidet, welche seiner Einheiten er dem feindlichen Beschuß aussetzt. Counter, die einen Treffer abbekommen haben, sind angeschlagen und werden umgedreht; sie kämpfen von nun an mit verschlechterten Werten. Ist die Einheit bereits angeschlagen, so wird sie durch den zweiten Treffer vernichtet und vom Feld genommen.

Befinden sich Truppen in einer befestigten Stellung, sinkt die Chance, einen Treffer zu landen, um einen Punkt. Die Beispielinheit würde also nur noch bei einer **5** oder **6** treffen.

Fernkämpfer richten bei dämonischen Truppen keinen Schaden an (es sei denn, es handelt sich bei den Schützen um Geweihte Truppen).

Wird ein Spielfeld angegriffen, in dem sich Fernkämpfer befinden, dürfen sie nach den Salven des Gegenspielers – also bevor es zum Nahkampf kommt – sofort zurückschießen. Fernkämpfer des Verteidigers, die sich in dem an das angegriffene Feld angrenzenden Feldern befinden, dürfen nicht schießen!

Fernkämpfer dürfen in einem Spielzug nur einmal angreifen. Auch Verteidiger dürfen in einem Spielzug nur einmal schießen, egal wie oft sie beschossen werden. Fernkämpfer können jedoch in einem Spielzug, in dem sie bereits geschossen haben, noch als Angreifer oder Verteidiger im Nahkampf aktiv werden.

Nahkampf: Nahkampf kann nur von einem Feld in ein benachbartes stattfinden. Eine Einheit muß ein Feld betreten können, um die darin befindlichen Einheiten anzugreifen, muß jedoch keine Bewegungspunkte mehr übrig haben.

Der Nahkampf wird stets von der Gesamtheit der Truppen, die in einem Feld stehen, durchgeführt. Handelt es sich um einen Angriff, werden alle Angriffswerte der vorhandenen Truppen addiert und mit dem Verteidigungswert der Truppen in dem zu erobernden Feld verglichen. *Verfügt der Angreifer z.B. über einen Gesamtwert von 20 und der Verteidiger nur über einen Wert von 5, so ist der Angreifer im Verhältnis 4 zu 1 überlegen* und sucht die entsprechende Spalte auf der Kampfergebnistabelle. Die Angriffsstärke des Angreifers wird immer abgerundet, um zu einem Ergebnis zu kommen. *Hätte im oben aufgeführten Beispiel der Angreifer nur eine Angriffsstärke von 19, so wäre das Verhältnis der Truppen zueinander*

KAMPFERGEBNISTABELLE

KRÄFTEVERHÄLTNIS DER ANGREIFER GEGENÜBER DEN VERTEIDIGERN

	9 - 1	8 - 1	7 - 1	6 - 1	5 - 1	4 - 1	3 - 1	2 - 1	1 - 1	1 - 2	1 - 3	1 - 4	1 - 5
1	VB	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG	AG	AB	AB	AV	AV
2	VV	VV	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG	AG	AB	AB	AV
3	VV	VV	VV	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG	AG	AB	AB
4	VV	VV	VV	VV	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG	AG	AB
5	VV	VV	VV	VV	VV	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG	AG
6	VV	VV	VV	VV	VV	VV	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG

VV = Verteidiger vernichtet. Alle Counter des Verteidigers sind verloren.

VB = Verteidiger besiegt. Zwei Einheiten des Verteidigers sind beschädigt (bzw. zerstört), alle verbleibenden Truppen werden in ein angrenzendes Feld zurückgedrängt.

VG = Verteidiger geschwächt. Eine Einheit des Verteidigers ist beschädigt (bzw. zerstört), alle übrigen Truppen weichen in ein angrenzendes Feld zurück. In jedem Feld, von dem aus Truppen angegriffen haben, wird ein Counter des Angreifers beschädigt.

P = Patt. Der Verteidiger zieht sich zurück. Ein Counter des Verteidigers wird beschädigt. In jedem Feld, von dem aus Truppen angegriffen haben, wird ein Counter des Angreifers beschädigt.

AG = Angreifer geschwächt. Ein Counter des Verteidigers wird beschädigt. In jedem Feld, von dem aus Truppen angegriffen haben, wird ein Counter des Angreifers beschädigt. Alle Truppen, die am Angriff beteiligt waren, müssen sich in ein jeweils angrenzendes Feld zurückziehen.

AB = Angreifer besiegt. In jedem Feld, von dem aus Truppen angegriffen haben, werden zwei Counter des Angreifers beschädigt. Alle Truppen, die am Angriff beteiligt waren, müssen sich in ein jeweils angrenzendes Feld zurückziehen.

AV = Angreifer vernichtet! Alle Counter des Angreifers sind verloren!

Bei den Ergebnissen VV, VB und VG darf der Angreifer mit bis zu drei Countern in das Feld, das der Verteidiger verläßt vorrücken; er ist dazu jedoch nicht gezwungen. Die Counter, die vorrücken, dürfen nach Belieben aus den am Angriff beteiligten Truppen ausgewählt werden. Wenn ein Spieler seine Truppen zurückziehen muß und keines der Felder mit einer gemeinsamen Grenzlinie noch Counter aufnehmen kann, dann verliert der Spieler sämtliche Counter, die den Rückzug antreten mußten. Das gleiche Ergebnis tritt ein, wenn sich Truppen nur in ein Feld zurückziehen könnten, das sie laut Regeln nicht betreten dürfen. Truppen, die eine Bewegungsreichweite von 0 haben, gelten automatisch als zerstört, wenn sie sich zurückziehen müssen.

der 3 zu 1. Beachten Sie stets, daß Befehlshaber und Befestigungen Einfluß auf die am Gefecht beteiligten Truppen und das Verhältnis der Kampfstärken haben können!

Ist das Kräfteverhältnis der in einen Kampf verwickelten Truppen geklärt, entscheidet ein Wurf mit einem W6 – den der Angreifer durchführt – über den endgültigen Ausgang des Gefechtes. Das Ergebnis kann in der entsprechenden Spalte abgelesen werden. Die Tabelle und die Erläuterungen zu den Codes in ihren Spalten finden Sie auf der vorhergehenden Seite und auf den dem Spiel beiliegenden Referenzblättern.

Wenn der Befehl **ATTACKE!** gegeben wurde, bedeutet das nicht, daß alle möglichen Kämpfe durchgeführt werden müssen. Welche Gefechte stattfinden, entscheidet der Spieler, der am Zug ist.

Hat das Feld, das erobert werden soll, eine gemeinsame Grenze zu mehreren Feldern, die bereits durch den Angreifer besetzt sind, so besteht die Möglichkeit zu einem **kombinierten Angriff**. Die Angriffsstärken aller Truppenmarken mit identischer Grundfarbe (zuzüglich der dunkelgrauen Söldner-einheiten und der hellgrauen Unabhängigen) dürfen in diesem Fall zusammengerechnet werden.

Jede Einheit darf nur einmal pro Spielzug in einem Nahkampf angreifen. Es ist allerdings möglich, daß ein Verteidiger sich mehrfach gegen Angreifer zur Wehr setzen muß, die versuchen, seine Kampfkraft durch eine ganze Reihe von Angriffen zu brechen.

Der Verteidiger entscheidet, welche seiner Einheiten im Kampf zurückgetrieben, beschädigt oder eliminiert wurden. Gleiches gilt für den Angreifer.

Befestigungen

Der Spieler der Borbaradianer verfügt zu Beginn des Spiels über acht Counter, die künstliche Befestigungen darstellen. Fünf davon muß er zur Darstellung der Mauer an der Trollpforte, dem Wall des Todes, aufwenden. Die übrigen drei darf er vor Spielbeginn nach seinem Gutdünken innerhalb seiner Aufstellungszone plazieren. (Befestigungen dürfen allerdings nicht in Bergland errichtet werden.)

Befestigungen verdoppeln den Verteidigungswert der sie verteidigenden Truppen. Außerdem befinden sich Einheiten innerhalb von Befestigungen in Deckung, und es wird dadurch schwieriger, sie durch den Einsatz von Fernkämpfern zu schädigen (siehe **Fernkampf**). Weder durch Fernkampf noch durch Nahkampf ist es möglich, eine Befestigung zu zerstören. Dies ist nur dann erlaubt, wenn ein entsprechendes Ereignis auf der Tabelle für besondere Ereignisse erwürfelt wurde.

Wird eine Befestigung beschädigt, verfällt der Verteidigungsbonus in Fernkampf wie Nahkampf. Die Spielmarke wird umgedreht, verbleibt aber auf dem Spielfeld. Ein glücklicher Wurf auf der Tabelle für besondere Ereignisse erlaubt zu einem späteren Zeitpunkt unter Umständen, die Befestigung wieder in einen verteidigungsbereiten Zustand zu versetzen.

Felder, die auf dem Spielplan als Bergland gekennzeichnet sind, haben im Kampf für verteidigende Truppen dieselben Auswirkungen wie Festungen, sowohl im Nah- wie im Fernkampf. Beachten Sie jedoch, daß nur die wenigsten Einheiten diese Felder betreten dürfen! Diese natürlichen Befestigungen sind unzerstörbar!

Lazarette und Verbandplätze

Diese Spielmarken repräsentieren Punkte, an denen sich viele Magier, Geweihte oder Heiler aufhalten. Angeschlagene

Truppen (also solche, die auf ihre Rückseite gedreht wurden), die sich in der Endphase einer Spielrunde in einem Feld mit einem Zelt befinden, erhalten hier Beistand und dadurch möglicherweise ihre volle Kampfkraft zurück.

Für jeden Truppencounter auf einem Feld mit Zelt wird ein Wurf auf W6 durchgeführt. Bei einem Ergebnis von 4-6 gilt die betreffende Einheit als 'geheilt' und darf wieder auf die Seite mit voller Kampfstärke gedreht werden.



Befehlshaber

Befehlshaber verfügen über keinerlei Kampfkraft, wirken sich aber in der Regel durch ihre Sonderfertigkeiten positiv auf die Truppen aus, die sie begleiten.



Pro Befehl, den die Truppe ausführt, kann jedoch nur die besondere Fähigkeit *eines* Anführers genutzt werden.

*Ein Beispiel: Wenn drei Kavallerieeinheiten von Oberst Alrik von Blautann und Leomar vom Berg begleitet werden und die Strategiekate **MARSCH, MARSCH!** und **ATTACKE!** in dieser Phase ausgespielt wurde, dann würde von Blautann zunächst die Zugeschwindigkeit der Truppe verdoppeln. Für den Angriff haben dann beide Befehlshaber die Fähigkeit, den Angriffswert ihrer Truppen zu verdoppeln. Das heißt aber nicht, daß die Einheiten nun über den vierfachen Angriffswert verfügen! Sie müssen entscheiden, welcher von beiden das Kommando führen soll, und die Kampfkraft der Truppe wird dann 'lediglich' mal zwei genommen.*

Werden alle Einheiten, die sich bei einem Befehlshaber befinden, vernichtet, so gilt auch der Befehlshaber als getötet. Befehlshaber haben sehr hohe Bewegungsreichweiten und dürfen auch ohne Truppen bewegt werden, um an einem besonders gefährdeten Abschnitt der Schlachtlinie das Kommando zu übernehmen.

Jeder Befehlshaber darf mit dem Befehl **Marsch, Marsch!** bis zu zehn Felder weit bewegt werden; sie unterliegen keinen Bewegungseinschränkungen durch ungünstiges Terrain. Befindet sich ein Befehlshaber allein auf einem Feld und wird angegriffen oder erfolgreich beschossen, so gilt er automatisch als getötet.

Überlegen Sie genau, auf welche Weise Sie die Befehlshaber im Spiel einsetzen, denn sie sind der Schlüssel zum Sieg. Eine Beschreibung der verschiedenen Befehlshaber und ihrer besonderen Fähigkeiten finden Sie auf den Referenzblättern der beiden Parteien.

Dämonische Truppen

Von den Borbaradianern können Truppen dämonischen Ursprungs in die Schlacht geschickt werden. Diese Einheiten sind fast immun gegen Fernkampf- und Nahkampfangriffe, die nicht durch Kirchentruppen geführt werden. Normale Einheiten können zwar auch gegen Dämonen kämpfen, doch gelingt es ihnen nur in den seltensten Fällen, Dämonen zu vernichten. Der Spieler auf Seiten des Dämonenmeisters darf

deshalb alle Würfelergebnisse auf der Kampftabelle ignorieren, die nicht VV (Verteidiger vernichtet) oder AV (Angreifer vernichtet) ergeben. Rückzugsergebnisse gelten jedoch auch für Dämonen!

Die genannten Regeln gelten nur für Dämonen (auch für die Karakilim), nicht jedoch für Untote oder dämonische Konstrukte, die normal bekämpft werden können.

Die sieben Gezeichneten

Den Sieben ist es bestimmt, den entscheidenden Angriff gegen Borbarad zu führen. Sobald eine Kette bestimmter Ereignisse zusammentrifft, d.h. sobald sie das Schwert Siebenstreich führen und der wahre Name des Kindes bekannt ist, ist es ihr Schicksal, Borbarad vom Antlitz Deres zu entfernen. Sollten diese beiden besonderen Ereignisse bis zum Beginn der sechsten Spielrunde nicht oder nur teilweise erwürfelt worden sein, treten sie nun automatisch ein! Damit die Ereignisse ausgespielt werden können, müssen die Gezeichneten vereint sein (keine einzelnen *Helden-Counter* auf dem Spielfeld).

Die Gezeichneten verkörpern im Sinne des Spiels keine Armeeeinheit. Sie dürfen sich also in einem Feld befinden, in dem bereits drei Truppencounter liegen, und sie können sich wie Anführer bis zu zehn Felder weit bewegen. Als Gezeichnete haben sie positiven Einfluß auf die Truppen, die an ihrer Seite kämpfen. Wann immer Truppen, die sich im selben Feld wie die Gezeichneten befinden, angegriffen werden, darf, nachdem das Ergebnis des Kampfes auf der entsprechenden Tabelle ermittelt wurde, statt dessen das nächst bessere Ergebnis genommen werden. (D. h., ein VG würde zu einem P.) Auch wenn die Truppen gemeinsam mit den Helden angreifen, tritt diese Ergebnisverschiebung zu Gunsten der Angreifer ein (VG wird somit z.B. zu VB).



Kommt es dazu, daß alle Truppen eines Feldes, in dem sich die Gezeichneten befinden, vernichtet werden, so sollten Sie in den Rollenspielmodus wechseln und den Spielercharakteren Gelegenheit geben, zu zeigen, wie die Helden es fertig bringen, diese Katastrophe zu überleben.

Zum Kampf der Gezeichneten gegen Borbarad siehe die Ereignisse 1–4 auf der Tabelle Besondere Ereignisse auf Seiten der Kaiserlichen.

Besondere Ereignisse

In der Planungsphase jeder Spielrunde darf auf der Tabelle für besondere Ereignisse gewürfelt werden. Beide Seiten verfügen über unterschiedliche Tabellen. Die erwürfelten Ergebnisse werden auf einer Liste niedergeschrieben und dürfen ab sofort zu einem beliebigen Zeitpunkt während der 10 Spielrunden ausgespielt werden. (Ausnahme: Dämonen und Untote dürfen von den Borbaradianern erst ab der sechsten Spielrunde ins Spiel gebracht werden.) Es dürfen beliebig viele der erwürfelten Ereignisse miteinander verkettet und in kurzer Folge ausgespielt werden. Ausgespielte Ereignisse werden von der Liste gestrichen!

Die Kaiserlichen haben in jeder Runde einen Wurf auf ihrer Tabelle, die Borbaradianer zwei. (Dies gleicht sich dadurch allerdings wieder aus, daß die Anhänger Borbarads darauf angewiesen sind, einen wesentlichen Teil ihrer Truppen durch Beschwörungen auf das Schlachtfeld zu rufen.)

Borbarad und Galotta leiten die Beschwörungen und haben damit entscheidenden Einfluß auf die Geschehnisse ihrer Truppen. Wird einer von ihnen getötet, ist dem Spieler der dunklen Horden fortan nur noch ein Wurf auf der Tabelle für besondere Ereignisse gestattet. Fallen beide Beschwörer, sind in den folgenden Spielrunden keine weiteren Würfe für besondere Ereignisse erlaubt – wohl aber das Abhandeln bereits erwürfelter Ergebnisse.

Mehr als zwei Spieler

Die Truppen Borbarads werden stets nur von einem Spieler geführt, denn es ist allein der Dämonenmeister, der über das Schicksal seiner Heerscharen entscheidet. Anders sieht dies auf Seiten der Verbündeten aus. Hier gibt es viele Anführer von Rang und Namen und gewiß auch einige Rivalitäten untereinander. Dies wird überzeugender simuliert, wenn es hier mehrere Anführer der Armee gibt. Entscheidet man sich für diese Variante, ergeben sich daraus in erster Linie Veränderungen in der Struktur der Spielrunde.

Der Befehlshaber der Borbaradianer zieht weiterhin zwei Strategiekarten. Die einzelnen Befehlshaber der Kaiserlichen ziehen jeweils nur eine Spielkarte. Weiterhin haben die Kaiserlichen während der ersten fünf Spielrunden automatisch die Initiative und die Borbaradianer während der letzten fünf Spielrunden. Während der ersten Spielhälfte muß der Oberbefehlshaber der Truppen des Dämonenmeisters seine erste Strategiekarte im zweiten Spielzug ausspielen, danach im ersten Spielzug. (Nur das Ergebnis *Taktische Finessen* aus der Tabelle für besondere Ereignisse kann diese Spielabfolge verändern!) Vom dritten Spielzug an steht es dem Borbaradianer frei, seine zweite Strategiekarte auszuspielen oder abzuwarten, welche Züge die Spieler der Kaiserlichen ausführen wollen und auf diese dann zu reagieren. Nach jedem abgeschlossenen Spielzug der Kaiserlichen darf er seine Karte

ausspielen. Er muß seine Strategiekarte spätestens dann ausspielen, wenn die Kaiserlichen ihren letzten Spielzug abgeschlossen haben! Es ist sinnvoll, wenn die Spieler auf Seiten der Kaiserlichen sich bei der Auswahl der Strategiekarten miteinander beraten und vorab überlegen, in welcher Reihenfolge sie die Karten ausspielen wollen.

Nehmen mehrere Spieler teil, wird die kaiserliche Armee in verschiedene Heerhaufen aufgeteilt, die jeweils dem Kommando eines Spielers unterstehen. Jeder Spieler muß mindestens einen Befehlshaber für seine Truppen erhalten.

Die einzelnen Spieler dürfen ihre Truppen nur mit der einen Strategiekarte, die ihnen je Spielrunde zur Verfügung steht, bewegen und in den Kampf schicken. Daraus ergibt sich, daß die kaiserliche Armee in ihrer Gesamtheit zwar etwas langsamer wird, sie aber wesentlich zielgerichteter und flexibler agieren kann. Den Spielern auf kaiserlicher Seite stehen folgende Truppen zur Verfügung, die von einem einzelnen Feldherren befehligt werden dürfen:

Kaiserliche Fußtruppen / Kaiserliche Schützen (zu Fuß) / Kaiserliche Kavallerie (incl. Berittene Schützen) / Kaiserliche Landwehren / Verbündete / Unabhängige / Geweihte Truppen

Unter Schützen sind sämtliche Fernkämpfer der kaiserlichen Fußregimenter zusammengefaßt. Sollte es nur bis zu

sechs Spieler auf Seiten der Kaiserlichen geben, mag es sinnvoll sein, auf separate Schützeneinheiten zu verzichten sondern diese bei den Kaiserlichen Fußtruppen einzuordnen. Bei zwei Spielern auf Seiten der Kaiserlichen empfiehlt sich eine Einteilung in Kaiserliche auf der einen und Verbündete/Unabhängige und Geweihte auf der anderen Seite.

Die Regel, daß sich Truppen gleicher Grundfarbe bei einem kombinierten Angriff unterstützen, gilt im Mehrspielermodus nur noch bedingt. Nur die Einheiten unter dem Kom-

mando eines einzelnen Spielers können nun noch einen kombinierten Angriff führen.

Steht der gesamten Armee eine zusätzliche Strategiekarte zur Verfügung (Ergebnis 9 auf der Tabelle für besondere Ereignisse der Kaiserlichen), müssen *alle* Truppen der kaiserlichen nach der ausgewählten Strategiekarte agieren. In diesem Sonderfall gelten jedoch die üblichen Regeln für kombinierte Angriffe, da alle Heerführer ausnahmsweise einmal zusammenarbeiten.

Anmerkungen und Tips für den Spielleiter

Die Einheiten, die ein Truppencounter darstellt, können sehr unterschiedlich groß sein. Im allgemeinen gilt aber, daß ein Infanteriecounter ca. 200 Mann symbolisiert und ein Reitercounter ca. 100 Kavalleristen. Gleiches gilt für Schützen / berittene Schützen. Untote sind ebenfalls mit 200 pro Counter repräsentiert, während bei Dämonen zwischen einem und sieben pro Counter die Regel ist.

Eine Spielrunde entspricht ungefähr einer Zeitspanne von 2 Stunden während der Schlacht.

Für den Einsatz des Strategiespiels während einer DSA-Runde bieten sich verschiedene Möglichkeiten. Wenn Sie wissen, daß sich in Ihrer Spielgruppe keine Strategen befinden und folglich das Interesse an einem solchen Spiel nicht sehr groß ist, können Sie den Spielplan und die Counter dazu einsetzen einen Schlachtverlauf darzustellen, der Ihnen als Spielleiter in den Kram paßt. Der Blick auf einen Spielplan verdeutlicht den Helden, wie gewaltig das Ereignis ist, in das sie verwickelt sind. Bei dieser Vorgehensweise empfiehlt es sich allerdings, die Armee des Dämonenmeisters noch nicht vollständig auf dem Spielplan aufzubauen, um die Helden auf dem Weg zu Borbarad noch mit ein paar Überraschungen konfrontieren zu können.

Unbedingt sollte der Spielplan schon vor Beginn des Spieles aufgebaut sein bzw. man sollte zumindest die Counter vorsortiert haben. Zu zweit dauert ein Spiel von zehn Zügen circa fünf Stunden. Mit zunehmender Zahl von Spielern verlängert sich die Spieldauer. Ist also beabsichtigt, die Schlacht durchzuspielen und an den geeigneten Stellen vom Strategiespiel ins Rollenspiel zu wechseln, sollte man entsprechend viel Zeit vorausplanen.

Wenn Sie als Spielleiter bemerken, daß die Spieler Schwierigkeiten haben, ihre Truppen erfolgreich ins Feld zu führen, gibt es einige generelle Tips, die Sie ihnen durch Leomar vom Berg oder andere Strategen zukommen lassen können.

1. *Es ist immer ratsam, ein gut verteidigtes Feld vor einem Angriff zu beschließen.*

2. *Kombinierte Angriffe, d.h. Angriffe, an denen mehr als drei Truppencounter beteiligt sind, haben mehr Aussicht als Erfolg.*

3. *Schicken Sie Kavallerie über den Paß, wenn dieser gar nicht oder nur schwach verteidigt wird.*

4. *Es ist wichtig, das Tor in der Mauer zu erobern, weil nur hier die kaiserlichen Truppen ohne Bewegungsabzüge passieren können.*

5. *Versuchen Sie möglichst schnell möglichst viele magische Knoten zu besetzen, denn auf diese Weise werden die magischen Möglichkeiten des Dämonenmeisters eingeschränkt.*

6. *Ist ein Durchbruch durch die Mauer erreicht, dann zie-*

hen Sie am besten sogleich mit starken Verbänden gegen Borbarad. Es ist nicht notwendig, alle gegnerischen Truppen am Wegesrand zu vernichten. Zielen Sie auf das Herz der Armee!

7. *Setzen Sie die Truppen, die sich auch in schroffem Bergland bewegen dürfen, ein, um an den ungeschützten Flanken an den Befestigungen vorbeiziehen zu können.*

Sollten Sie als Spielleiter eine Gruppe haben, von der Sie erwarten, daß Sie sie auf dem Spielfeld schnell in arge Bedrängnis bringen könnte, dann beachten Sie folgende Feinheiten bei der Führung der Truppen des Dämonenmeisters.

1. *Plazieren Sie Borbarad auf dem östlichsten der magischen Knotenpunkte. Befestigen Sie das Feld und legen Sie drei Counter mit guten Verteidigungswerten in die Festung. So werden die Kaiserlichen selbst nach Eroberung des Tors in der Mauer noch einige Zeit brauchen, um starke Angriffstruppen in die Nähe des Dämonenmeisters zu bringen.*

2. *Errichten Sie mindestens eine Befestigung im Paß südlich der Mauer, um hier einen schnellen Durchbruch zu verhindern. Bei Spieltests zeigte sich, daß es fast unmöglich ist, den Paß zu erobern, wenn er mit zwei hintereinanderliegenden Festungen gesichert ist.*

3. *Scheuen Sie nicht davor zurück, Angriffe von der Mauer herab zu unternehmen, vor allem, wenn Sie sehen, daß den Truppen auf dem attackierten Feld kein Rückzugsweg mehr offen steht.*

4. *Plazieren Sie die Truppen mit den besten Verteidigungswerten am Tor und geben Sie dort Lutisana von Perricum das Kommando, um einen vervierfachen Verteidigungswert zu erhalten. Am Tor im Wall wird in der Schlacht um die Trollpforten mit hoher Wahrscheinlichkeit die Entscheidung über Sieg oder Niederlage fallen.*

5. *Nutzen Sie Ihre Karakilim, um Zelte anzugreifen und die ohnehin schon geschwächten Truppen dort ganz aus dem Feld zu schlagen. Die Flieger sind auch gut geeignet, um magische Knotenpunkte hinter den Linien der Kaiserlichen zurückzuerobern. Halten Sie diese Felder dann aber wenn möglich mit beschworenen Dämonen oder Untoten, um weiter über die äußerst flexiblen Flugeinheiten verfügen zu können.*

6. *Plazieren Sie die Dharai vor der Mauer oder vor Festungen, um den Angriff der Kaiserlichen zu verzögern und verlustreicher zu gestalten.*

Dies war nur eine kleine Auswahl an strategischen Finessen. Wenn Sie das Spiel auch losgelöst von der Kampagne um die sieben Gezeichneten spielen, werden Sie schnell feststellen, daß keine zwei Schlachten gleich verlaufen, und da beide Seiten ungefähr gleich stark sind, steht keinesfalls von vornherein fest, wer der Sieger im Ringen um die Trollpforte sein wird.

Die Dritte Dämonenschlacht: Beteiligte Truppen

DIE VERBÜNDETEN

Reguläre Truppen

	A	V	B
Albernische Königsgarde	4/2	3/2	2/2
Havener Garde	3(5)/1(6)	3/2	2/2
Winhaller Grenzgarde	3/1	3/2	2/2
Winhaller Grenzgarde	3/1	3/2	2/2
Windhager Techn. Regiment	3/1	3/2	2/2
Angbarer Sappeure	3(6)/2(6)	2/1	2*/2*
Greifenfurter Garde	3(6)/2(6)	3/2	2/2
Drachenförte	3(5)/1(6)	3/2	2/2
Tralloper Garde	4/2	3/2	2/2
Südpforte	3/1	3/2	2/2
Garderegiment Yaqir	2(5)/1(6)	2/1	2/2
Wehrheimer Garde	4/2	4/2	2/2
Wehrheimer Garde	4/2	4/2	2/2
Wehrheimer Garde	3(5)/2(6)	3/2	2/2
Ogerwacht	5/2	4/2	2*/2*
Radromtaler Bombarden	1(3)/0(5)	1/1	1/1
Prinzengarde	4/2	4/2	2/2
Prinzengarde	4/2	4/2	2/2
Gareth Bürger	2(6)/1(6)	2/1	2/2
Gareth Sappeure	2/1	3/2	2/2
Elitegarde Löwengarde	5/3	4/2	2/2
Elitegarde Löwengarde	2(5)/1(6)	3/2	2/2
Elitegarde Greifengarde	6/4	3/2	2/2

Kavallerie

	A	V	B
Abilachter Leichte Reiterei	4/2	2/1	5/5
Abilachter Leichte Reiterei	4(6)/2(6)	2/1	5/5
Ferdoker Gardereiter	4/3	3/1	4/4
Ferdoker Gardereiter	6/4	3/1	4/4
Greifenfurter Grenzreiter	4/2	2/1	5/5
Weidener Ritter	5/3	4/2	4/4
Nordweidener Reiter	5/3	2/1	5/5
Puniner Gardereiter	4(6)/3(6)	3/1	5/5
Puniner Gardereiter	4/3	3/1	5/5
Ragather Schlachtreiter	5/4	3/1	4/4
Ragather Schlachtreiter	5/3	3/1	4/4
Goldene Lanze	4/3	3/2	5/5
Goldene Lanze	4/2	2/1	5/5
Elitegarde Raul von Gareth	5/3	3/1	4/4
Elitegarde Raul von Gareth	4/2	3/1	4/4
Elitegarde Raul von Gareth	4/2	3/1	4/4

Landwehr

	A	V	B
Garetische Landwehr	2/1	1/1	2/2
Garetische Landwehr	2/1	1/1	2/2
Fürstlich-Darpatische	2/1	1/1	2*/2*
Darpatische Landwehr	2/1	1/1	2/2
Weidener Landwehr	2/1	1/1	2/2
Almadaner Landwehr	2/1	1/1	2/2
Greifenf. Landwehr	2/1	1/1	2/2
Koscher Landwehr	2/1	1/1	2/2
Tobrische Freischaren	3/2	1/1	2*/2*
Freiwillige	4/2	2/1	2*/2*

Verbündete

	A	V	B
Horasgarde	6/4	4/3	2/2
Silem-Horas	5/3	4/2	2/2
Silem-Horas	5/3	4/2	2/2
Silem-Horas Arbalettieri	4(5)/2(5)	2/1	5/5
Silem-Horas Artillerie	1(2)/0(4)	1/1	1/1
Zug der Edlen zu Pferd	4/3	3/1	5/5
Zug der Edlen zu Fuß	4/2	3/2	2/2
Thorwaler	7/4	3/2	2/2
Nostrianer	3/2	2/1	2/2
Andergaster	3/1	3/1	2/2
Aranier	4/2	4/2	2/2
Aranische Reiterei	5(5)/2(6)	2/1	5/5
Streitwagen	7/4	3/1	4/4
Novadi-Reiterei	5/3	2/1	5/5

Freie Maraskaner	2(5)/1(6)	2/1	2/2
Uhdnberger Legion	4/2	3/1	2/2
Freiwillige	4(5)/3(5)	3/2	5/5

Unabhängige

	A	V	B
Xorloscher Garde	6/4	5/3	2*/1*
Schradoker Bombarden	2(3)/1(5)	2/1	1/1
Schradoker Bombarden	2(5)/1(5)	2/1	1/1
Ambosser Sappeure	3/2	3/2	2*/1*
Eisenwalder Sappeure	3/2	3/2	2*/1*
Lorgoloscher Sappeure	3/2	3/2	2*/1*
Xorloscher Schützen	3(5)/2(6)	4/2	2*/1*
Koscher Schützen	3(5)/2(6)	4/2	2*/1*
Amboßgarde	5/3	5/3	2*/1*
Amazonen zu Pferd	5/4	3/1	5/5
Alanfanische Söldner	6/3	4/2	2/2
Gjalsker Barbarenkavallerie	6/4	4/2	5/5
Sharkhush Morchais Orks	3/2	3/1	2/2
Auelfenreiterei	2(4)/1(5)	4/3	6/6
Trolle	8/5	3/2	4*/4*
Zyklopen / Feuerschleuder	4(3)/2(4)	4/2	1/0

Geweihete Truppen

	A	V	B
Inquisition	6/4	4/3	5/5
Sonnenlegion	5/3	5/3	2/2
Sonnenlegion	5/3	5/3	2/2
Bannstrahler	4/2	3/2	2/2
Draconiter	-3/2	3/2	2/2
Der Donnersturm	6/5	3/2	4/4
Elitegarde der Löwenburg	8/6	5/3	2/2
Rondrianer zu Pferd	6/4	4/2	4/4
Rondrianer zu Fuß	5/3	4/2	2/2
Blutbanner	5/3	4/2	2/2
Ardariten zu Pferd	7/5	3/1	4/4
Donnerorden	4(5)/2(5)	4/3	2/2
Golgariten zu Pferd	4/3	3/2	4/4
Golgariten zu Fuß	3/2	3/2	2/2

Sondereinheiten

	A	V	B
Feldtempel Peraine (Lazarett)	0	0	1
Feldtempel Peraine (Lazarett)	0	0	1
Verbandplatz der Therbuniten	0	0	1
Verbandplatz der Therbuniten	0	0	1
Verbandplatz der Therbuniten	0	0	1

DIE BORBARADIANER

Reguläre Truppen

	A	V	B
Unbes. Legion v. Yaq-Monnith	8/5	5/3	3/2
Berserker des Belhalhar	6/4	2/1	2/2
Horde von Kholak-Kai	8/5	3/2	2/2
Horde von Yol-Ghurmak	6/4	4/3	2/2
Gestaltlose Horde	4/2	5/3	2/2
Horde der Ghumai-Kal	4/2	3/2	4/3
Drachengarde	5/3	4/2	2/2
Drachengarde	5/3	4/3	2/2
Maraskan. Schleuderer	2(6)/1(6)	2/1	2*/2*
Orks	4/3	3/1	2/2
Orks	3/2	3/2	2/2
Goblins	2/1	2/2	2*/2*
Goblins	2/1	2/2	2*/2*
Goblins	2/1	2/2	2*/2*
Sumpfrantzen	1/1	1/0	3/3
Marus	5/3	3/1	3/2
Festungsgeschütze	1(2)/0(3)	2/1	0/0
Festungsgeschütze	1(3)/0(4)	2/1	0/0
Festungsgeschütze	1(3)/0(4)	2/1	0/0
Feldgeschütze	1(4)/0(5)	2/1	1/0
Feldgeschütze	1(4)/0(5)	2/1	1/0

Feldgeschütze	1(4)/0(5)	2/1	1/0
Feldgeschütze	1(4)/0(5)	2/1	1/0
Feldgeschütze	1(4)/0(5)	2/1	1/0

Kavallerie

	A	V	B
Reiter des Widharc	6/4	6/4	5*/5*
Tatzelwurmreiter	6/4	6/3	4/4
Ghumai-Kal	5/3	3/1	5/5
Answinistische Reiterei	5/3	4/2	4/4
Schwarze Ritter	5/4	5/3	4/4

Landwehr

	A	V	B
Tobrier	2/1	2/1	2*/2*
Warunker	2/1	1/1	2/2
Beilunker	1/1	2/1	2/2

Söldner

	A	V	B
Blutige Äxte	6/4	5/3	2/2
Gruppe Nachtmahr	6/4	4/3	5*/5*
Eisenkralle	4/2	3/2	2/2
Rote Parder (Maraskaner)	5/3	4/2	2*/2*
Pfeilgewitter	4(5)/2(6)	3/2	2/2
Tobrische Kampfschweine	4/3	3/1	2*/2*
Tulamidische Reiter	4(5)/2(6)	3/2	5/5
Aranische Säbelschwinger	5/3	3/1	5/5
Girtes Haufe	5/3	3/1	2/2
Doppelsöldner	5/3	3/2	2/2

Dämonische Konstrukte

	A	V	B
Dschaganoth	5(5)/3(6)	8/5	1/1
Steinerne Schlange v. Paavi	3/1	8/5	1/0
Stählerne Schildkröte	4(5)/2(6)	7/5	1/1
Golems und Gargylen	5/3	6/4	2/2

Untote

	A	V	B
Untote Oger	9/6	4/2	3/3
Untote Oger	9/6	4/2	3/3
Untote Oger	9/6	4/2	3/3
Nephazzim-Skelette	5/3	3/2	3/3
Skelettkrieger	4/3	3/2	2/1
Skelette	3/1	3/2	2/1
Skelette	3/1	3/2	2/1
Zombies	2/1	3/2	1/1
Zombies	2/1	3/2	1/1
Zombies	2/1	3/2	1/1

Dämonen

	A	V	B
Kah-Turak-Arfai	10	10	10*
Shruuf	7	5	3
Shruuf	7	5	3
Zantim	8	6	4
Zantim	8	6	4
Zantim	8	6	4
Heshthotim	7	5	4
Heshthotim	7	5	4
Heshthotim	7	5	4
Karmanthi	6	4	4
Karmanthi	6	4	4
Karmanthi	6	4	4
Karakilim	3(3)	2	10*
Karakilim	3(4)	2	10*
Karakilim	3(4)	2	10*

Sondereinheiten

	A	V	B
Borbarad			Beschwörer
Galotta			Beschwörer
Rhazzazor	8/6	6/4	8*/4*
Dharai			spezielle Fertigkeiten
Dharai			spezielle Fertigkeiten
Dharai			spezielle Fertigkeiten
Verbandplatz	0	1	1
Verbandplatz	0	1	1

KAMPFERGEBNISTABELLE

KRÄFTEVERHÄLTNISS ANGREIFER: VERTEIDIGER

W6	9:1	8:1	7:1	6:1	5:1	4:1	3:1	2:1	1:1	1:2	1:3	1:4	1:5
1	VB	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG	AG	AB	AB	AB	AV
2	VV	VV	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG	AG	AB	AB	AV
3	VV	VV	VV	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG	AG	AB	AB
4	VV	VV	VV	VV	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG	AG	AB
5	VV	VV	VV	VV	VV	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG	AG
6	VV	VV	VV	VV	VV	VV	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG

VV: Verteidiger vernichtet. Alle Counter des Verteidigers sind verloren / **VB: Verteidiger besiegt.** Zwei Einheiten des Verteidigers sind beschädigt (bzw. zerstört), alle verbleibenden Truppen werden in ein angrenzendes Feld zurückgedrängt / **VG: Verteidiger geschwächt.** Eine Einheit des Verteidigers ist beschädigt (bzw. zerstört), alle übrigen Truppen weichen in ein angrenzendes Feld zurück. In jedem Feld, von dem aus Truppen angegriffen haben, wird ein Counter des Angreifers beschädigt / **P: Patt.** Der Verteidiger zieht sich zurück. Ein Counter des Verteidigers wird beschädigt. In jedem Feld, von dem aus Truppen angegriffen haben, wird ein Counter des Angreifers beschädigt / **AG: Angreifer geschwächt.** Ein Counter des Verteidigers wird beschädigt. In jedem Feld, von dem aus Truppen angegriffen haben, wird ein Counter des Angreifers beschädigt. Alle Truppen, die am Angriff beteiligt waren, müssen sich in ein jeweils angrenzendes Feld zurückziehen / **AB: Angreifer besiegt.** In jedem Feld, von dem aus Truppen angegriffen haben, werden zwei Counter des Angreifers beschädigt. Alle Truppen, die am Angriff beteiligt waren, müssen sich in ein jeweils angrenzendes Feld zurückziehen / **AV: Angreifer vernichtet!** Alle Counter des Angreifers sind verloren!

Bei den Ergebnissen VV, VB und VG darf der Angreifer mit bis zu drei Countern in das Feld, das der Verteidiger verläßt vorrücken; er ist dazu jedoch nicht gezwungen. Die Counter, die vorrücken, dürfen nach Belieben aus den am Angriff beteiligten Truppen ausgewählt werden. Wenn ein Spieler seine Truppen zurückziehen muß und keines der Felder mit einer gemeinsamen Grenzlinie noch Counter aufnehmen kann, dann verliert der Spieler sämtliche Counter, die den Rückzug antreten mußten. Das gleiche Ergebnis tritt ein, wenn sich Truppen nur in ein Feld zurückziehen könnten, das sie laut Regeln nicht betreten dürfen. Truppen, die eine Bewegungsreichweite von 0 haben, gelten automatisch als zerstört, wenn sie sich zurückziehen müssen.

ZUGABFOLGE

Jede Spielrunde untergliedert sich in folgende Spielzüge:

1. Planungsphase: Die Spieler wählen je zwei Strategiekarten aus und legen sie in der Reihenfolge, in der sie ausgespielt werden sollen, verdeckt vor sich auf den Tisch. Nun würfeln beide Seiten auf den Tabellen für besondere Ereignisse und notieren das Ergebnis.

Während der ersten fünf Spielzüge haben stets die Kaiserlichen die Initiative und dürfen den ersten Spielzug ausführen. Ab der sechsten Spielrunde, nach Sonnenuntergang, haben die Borbaradianer stets die Initiative zum ersten Spielzug. Diese Regel wird nur dann durchbrochen, wenn eine der beiden Parteien das besondere Ereignis *Taktische Finessen* ausspielt.

2. Erster Spielzug: Die Seite, die die Initiative hat, spielt ihre erste Strategiekarte aus und führt die beiden Befehle in der angegebenen Reihenfolge aus.

3. Zweiter Spielzug: Die Seite, die nicht im Besitz der Initiative ist, führt die beiden Befehle auf ihrer ersten Strategiekarte aus.

4. Dritter Spielzug: Der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, spielt die zweite Strategiekarte aus und führt die beiden Befehle durch.

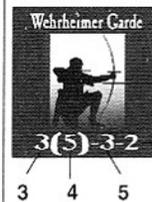
5. Viertes Spielzug: Die Seite, die nicht im Besitz der Initiative ist, führt ihre letzten beiden Befehle durch.

6. Endphase: Überall, wo die Bedingungen zu einer Heilung erfüllt sind, dürfen angeschlagene Truppencounter wieder umgedreht werden. Zuletzt überprüfen beide Seiten, ob einer der Kontrahenten die Bedingungen für einen glorreichen Sieg erfüllt und das Spiel damit endet.

Die Schlacht an der Trollpforte

Referenzblatt für die Befehlshaber der Kaiserlichen Truppen und ihrer Verbündeten

AUFBAU EINES COUNTERS



- 1) Name der Einheit; 2) Typ der Einheit; 3) Angriffsstärke der Einheit; 4) Fernkampfwert der Einheit (gewöhnliche Schützen dürfen ein benachbartes Feld beschließen, Artillerie eines in zwei Feldern Entfernung); 5) Die Verteidigungsstärke der Einheit; 6) Bewegungsweite (maximale Anzahl von Feldern, die sich eine Einheit bewegen darf; ein Sternchen weist darauf hin, daß diese Einheit Hügel und Wald passieren darf, ohne ihre Bewegung hier beenden zu müssen; diese Einheiten dürfen sogar Bergland betreten, wo ihre Bewegung allerdings endet)

GELÄNDE / BEWEGUNGSHINDERNISSE

1. Ebene: Keine Bewegungsmodifikatoren; keine Beschränkungen
2. Wald: Normale Einheiten müssen mit dem Betreten dieses Feldes ihre Bewegung beenden.

3. Hüggelland: Normale Einheiten müssen mit dem Betreten dieses Feldes ihre Bewegung beenden.

4. Bergland: Nur ausgewählte Einheiten (mit Sternchen bei der Bewegungsweite) können dieses Gelände betreten; diese müssen mit Betreten des Geländes ihre Bewegung beenden.

5. Magischer Knoten: Ein für den Verlauf der Schlacht und für die Ermittlung der Siegbedingungen strategisch wichtiger Punkt.

6. Intakte Festungen: Ein Feld mit intakter Festung kann von Infanterieeinheiten nur betreten werden, wenn die Festung entweder nicht besetzt ist oder von befreundeten Truppen gehalten wird. Führt keine Straße durch die Festung, endet die Bewegung damit. Kavallerieeinheiten und Geschütze können ein Feld mit intakter Festung nur passieren, wenn dort auch eine Straße vorhanden ist.

7. Beschädigte Festungen / Breschen: Ein Feld mit beschädigter Festung kann von Infanterie- oder Kavallerieeinheiten nur dann betreten werden, wenn die beschädigte Festung entweder nicht besetzt ist oder von befreundeten Truppen gehalten wird. Führt keine Straße durch die Festung, endet die Bewegung damit. Artillerieeinheiten können ein Feld mit beschädigten Festungen nur dann passieren, wenn dort auch eine Straße vorhanden ist.

8. Dharai: Ein Dharai ist eine dämonische Kreatur von solcher Größe, daß sie als ein Geländemerkmal betrachtet werden kann. Truppen, die nicht zum Heer Borbarads gehören, müssen ihre Bewegung beenden, wenn sie in ein Feld ziehen, in dem sich ein Dharai befindet.

Wann immer diese Truppen in einen Kampf verwickelt werden – ganz gleich ob sie dabei angreifen oder sich verteidigen – wird noch in der Fernkampffase ein Angriff des Dharai durchgeführt. Bei einem Ergebnis von 5-6 auf W6 wird einer der Truppencounter in diesem Feld beschädigt.

Ein Dharai kann nicht durch geweihte Truppen vernichtet werden. Wird das besondere Ereignis *Auge des Limbus* auf ihn ausgespielt, muß der Counter vom Spielfeld genommen werden.

TRUPPENAUFSTELLUNG:

Die Counter der Kaiserlichen und ihrer Verbündeten dürfen nur in Feldern westlich der auf dem Spielplan eingezeichneten Grenzlinie aufgestellt werden // In keinem der Felder dürfen mehr als drei Armeeinheiten plaziert werden // Bei Spielbeginn dürfen sich noch keine Truppen in schroffem Bergland befinden // Keine Einheit darf in einem Feld stehen, dem Borbaradianereinheiten benachbart sind // Keine Fernkampfeinheit darf borbaradianische Truppen beschließen können.

ANFÜHRER / BESONDERE TRUPPEN

Alle Anführer und Helden haben eine Bewegungsreichweite von 10 Feldern.

Reichsmarschall Leomar vom Berg: Der Reichsmarschall und skrupellose Strategie. Bis zu drei Einheiten unter seinem Kommando verdoppeln ihre Bewegungsreichweite und ihren Angriffswert.

Oberst Alrik von Blautann: Der schneidige Kavallerieoffizier. Bis zu drei Kavallerieeinheiten unter seinem Kommando verdoppeln ihren Angriffswert.

Herzog Bernfried von Tobrien: Keiner hat das Gelände so gut wie er studiert. Bis zu drei Einheiten unter seinem Kommando ignorieren die Bewegungseinschränkungen in dichtem Wald und Bergland. Er darf seine Truppen sogar in schroffes Bergland führen!

Heermeister Rondrasil Löwenbrand: Wild entschlossen behauptet der Veteran des Schwertzugs seine Position. Truppen unter seinem Kommando verdoppeln ihren Verteidigungswert. (In unbeschädigten Befestigungen würde sich der Verteidigungswert inklusive Befestigungsbonus sogar vervierfachen.)

Hochkönig Albrax Sohn des Agam: Kein zweiter Offizier in dieser Schlacht versteht es, seine Fernkämpfer so geschickt einzusetzen wie Albrax. Unter seinem Kommando dürfen alle Fernkämpfereinheiten ihre Reichweite um ein Feld erhöhen.

König Cuanu von Albemia: Als leuchtendes Vorbild erhöht der König den Kampfeswillen der Landwehrruppen. Landwehreinheiten unter seiner Führung verdreifachen ihren Verteidigungswert. (Durch den Bonus von Befestigungen kann dieses Ergebnis allerdings nicht mehr weiter gesteigert werden.)

Herzogin Walpurga von Weiden: Die schweigsame Rächlerin. Die Infanterietruppen unter dem Kommando der Herzogin verdoppeln ihre Angriffskraft.

Schwert der Schwerter Ayla vom Schattengrund: Die Herrin aller Rondrianer. Einheiten unter dem Kommando des Schwertes der Schwerter dürfen Dämonen bekämpfen, auch wenn es sich bei den Soldaten nicht um Kirchentruppen handelt. Kirchentruppen unter ihrem Kommando gehen mit verdoppelter Angriffsstärke gegen Dämonen und Untote vor.

Helden: Diese Counter repräsentieren die Anwesenheit der Spielercharaktere bei den Truppen. Sollten sich nicht alle Helden im selben Feld auf dem Spielplan befinden, werden die Counter benutzt, um ihre Position anzugeben. Kommt es dazu, daß alle Truppen eines Feldes, in dem sich ein Held befindet, vernichtet werden, so sollten Sie in den Rollenspielmodus wechseln und dem Spielercharakter Gelegenheit geben, zu zeigen, wie der betreffende Held es fertig bringt, diese Katastrophe zu überleben. Es dürfen nur so viele Heldencounter ins Spiel gebracht werden, wie sich auch tatsächlich Spieler am Tisch befinden. Helden haben im Rahmen dieses Spiels keine besonderen Fertigkeiten.

Zyklopen + Brandgeschosse: Wie einst die Oger mit ihrem Ogerlöffel, so wird dieses Mal eine kleine Gruppe von Zyklopen

zum besonderen Schrecken der Verteidiger an der Trollpforte. Die Zyklopen haben ein besonders leistungsfähiges Geschütz gebaut, weswegen sie weiter schießen können als alle anderen Geschütze, nämlich über zwei Felder hinweg anstatt nur über eines. Außerdem benutzen sie (wen wundert's) Hylailer Feuer. Gelingt nach den normalen Fernkampfeinheiten ein Treffer, wird zunächst einer der Counter *Hylailer Feuer* in das betroffene Feld gelegt. Danach wird für alle Truppen und Anführer in diesem Feld einzeln ausgewürfelt, ob sie Schaden neh-

**HYLAILER
FEUER**

BESONDERE EREIGNISSE

Die Ereignisse, die auf dieser Tabelle ausgewürfelt werden, repräsentieren zum Teil das Wirken der vielen Magier, die auch in diesem Heer kämpfen, zum Teil eine gehörige Portion Glück (oder besser: göttliche Fügung). Wahrscheinlich werden die Kaiserlichen den Dämonenmeister letzten Endes durch eine Verkettung dieser Ereignisse bezwingen (das heißt, falls sie triumphieren sollten). Sollten die Ereignisse 1-4 bis zum Ende der fünften Spielrunde nicht gewürfelt worden sein, verfügen die Gezeichneten ab der sechsten Spielrunde automatisch über das Kind und das Schwert Siebenstreich.

1 Der wahre Name des Kindes. Erzielen die Truppen, die gemeinsam mit den Gezeichneten angreifen, ein Ergebnis, das Borbarad und die Seinen dazu zwingt, sich aus ihrem Feld zurückzuziehen oder das die gegnerischen Truppen vernichten würde, gelingt es dem Kind, zum Dämonenmeister durchzudringen, ihn bei der Hand zu fassen und ans Ende aller Zeiten zu führen. Borbarad verschwindet dadurch vom Antlitz Deres! Sollte dieses Ereignis ein zweites Mal gewürfelt werden, darf der Wurf auf der Tabelle wiederholt werden, bis ein anderes Ergebnis vorliegt.

2-4 Die Kraft des Schwerts Siebenstreich manifestiert sich! Führen die Gezeichneten das Schwert, verdoppelt sich der Angriffswert aller Truppen, die sie begleiten, wenn man das Feld angreift, in dem sich Borbarad befindet. Sollte Siebenstreich bereits im Spiel sein und Sie würfeln eine 2-4, dann steht Ihnen ein neuer Wurf

auf dieser Tabelle zu.

5-8 Den Magiern, die sich bei den kaiserlichen Truppen aufhalten, gelingt es, einen magischen Angriff zu vereiteln. Ein borbaradianischer ZAUBER, gegen den dieser Spruch eingesetzt wird, entfaltet keinerlei Wirkung. (ZAUBER)

9 Sie erhalten in einem beliebigen Spielzug eine zusätzliche Strategiekarte und dürfen sie auf die ganze Armee ausspielen. Dies gilt auch im Mehrspielermodus und stellt damit eine Abweichung von den allgemein gültigen Regeln für mehrere Spieler dar.

10-12 Taktische Finessen! Sie können in einer beliebigen Spielrunde einmal die Initiative, das heißt den ersten Spielzug für sich beanspruchen.

13-14 Die Magier wirken den Zauber *Auge des Limbus*. Alle dämonischen Truppen, die sich in dem Spielfeld befinden, gegen das dieser Zauber eingesetzt wird, werden augenblicklich in den Limbus geschleudert. Die Einheiten gelten als zerstört und müssen vom Spielplan genommen werden. (ZAUBER)

15-16 Durch den Einsatz der Posaunen von Perricum kann eine Befestigung zerstört werden. Der entsprechende Festungscouter muß auf die Seite 'Bresche' gedreht werden, verbleibt aber im Spiel.

17-18 Es gelingt den kaiserlichen Truppen mit magischer Unterstützung, eine beschädigte Befestigung wieder in verteidigungsbereiten Zustand zu versetzen. Dieses Ereignis darf nur dann ausgespielt werden, wenn die beschädigte Befestigung von kaiserlichen Truppen besetzt ist. (ZAUBER)

19 Durch ein göttliches Wunder wird die Kampfmoral der borbaradianischen Truppen in einem Spielfeld untergraben. Alle Counter in diesem Feld, die noch nicht beschädigt sind, müssen herumgedreht werden. Die Auswirkung des Wunders kann nur aufgehoben werden, wenn die Betroffenen von Borbarad oder auf einem Verbandplatz 'geheilt' werden.

20 Durch einen mächtigen Bannzauber wird eine Einheit von Untoten oder von Dämonen augenblicklich vernichtet. (ZAUBER)

men, was bei 5-6 auf W6 eintrifft. (Skelette und Razzazor erleiden bei 4-6 auf W6 Schaden.)

Die Flammencounter werden in der Endphase jeder Spielrunde wieder vom Spielplan genommen. Sollte das Feld im Verlauf der Spielrunde geräumt werden und neue Truppen oder Anführer setzen sich dem Flammeninferno aus (ganz egal, ob es kaiserliche oder borbaradianische sind!), muß auch für diese Counter geprüft werden, ob sie Schaden nehmen.

KAMPFERGEBNISTABELLE

KRÄFTEVERHÄLTNIS ANGREIFER: VERTEIDIGER

W6	9:1	8:1	7:1	6:1	5:1	4:1	3:1	2:1	1:1	1:2	1:3	1:4	1:5
1	VB	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG	AG	AB	AB	AV	AV
2	VV	VV	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG	AG	AB	AB	AV
3	VV	VV	VV	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG	AG	AB	AB
4	VV	VV	VV	VV	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG	AG	AB
5	VV	VV	VV	VV	VV	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG	AG
6	VV	VV	VV	VV	VV	VV	VB	VB	VB	VG	VG	P	AG

VV: Verteidiger vernichtet. Alle Counter des Verteidigers sind verloren / **VB: Verteidiger besiegt.** Zwei Einheiten des Verteidigers sind beschädigt (bzw. zerstört), alle verbleibenden Truppen werden in ein angrenzendes Feld zurückgedrängt / **VG: Verteidiger geschwächt.** Eine Einheit des Verteidigers ist beschädigt (bzw. zerstört), alle übrigen Truppen weichen in ein angrenzendes Feld zurück. In jedem Feld, von dem aus Truppen angegriffen haben, wird ein Counter des Angreifers beschädigt / **P: Patt.** Der Verteidiger zieht sich zurück. Ein Counter des Verteidigers wird beschädigt. In jedem Feld, von dem aus Truppen angegriffen haben, wird ein Counter des Angreifers beschädigt / **AG: Angreifer geschwächt.** Ein Counter des Verteidigers wird beschädigt. In jedem Feld, von dem aus Truppen angegriffen haben, wird ein Counter des Angreifers beschädigt. Alle Truppen, die am Angriff beteiligt waren, müssen sich in ein jeweils angrenzendes Feld zurückziehen / **AB: Angreifer besiegt.** In jedem Feld, von dem aus Truppen angegriffen haben, werden zwei Counter des Angreifers beschädigt. Alle Truppen, die am Angriff beteiligt waren, müssen sich in ein jeweils angrenzendes Feld zurückziehen / **AV: Angreifer vernichtet!** Alle Counter des Angreifers sind verloren!

Bei den Ergebnissen VV, VB und VG darf der Angreifer mit bis zu drei Countern in das Feld, das der Verteidiger verläßt vorrücken; er ist dazu jedoch nicht gezwungen. Die Counter, die vorrücken, dürfen nach Belieben aus den am Angriff beteiligten Truppen ausgewählt werden. Wenn ein Spieler seine Truppen zurückziehen muß und keines der Felder mit einer gemeinsamen Grenzlinie noch Counter aufnehmen kann, dann verliert der Spieler sämtliche Counter, die den Rückzug antreten mußten. Das gleiche Ergebnis tritt ein, wenn sich Truppen nur in ein Feld zurückziehen könnten, das sie laut Regeln nicht betreten dürfen. Truppen, die eine Bewegungsreichweite von 0 haben, gelten automatisch als zerstört, wenn sie sich zurückziehen müssen.

ZUGABFOLGE

Jede Spielrunde untergliedert sich in folgende Spielzüge:

1. Planungsphase: Die Spieler wählen je zwei Strategiekarten aus und legen sie in der Reihenfolge, in der sie ausgespielt werden sollen, verdeckt vor sich auf den Tisch. Nun würfeln beide Seiten auf den Tabellen für besondere Ereignisse und notieren das Ergebnis.

Während der ersten fünf Spielzüge haben stets die Kaiserlichen die Initiative und dürfen den ersten Spielzug ausführen. Ab der sechsten Spielrunde, nach Sonnenuntergang, haben die Borbaradianer stets die Initiative zum ersten Spielzug. Diese Regel wird nur dann durchbrochen, wenn eine der beiden Parteien das besondere Ereignis *Taktische Finessen* ausspielt.

2. Erster Spielzug: Die Seite, die die Initiative hat, spielt ihre erste Strategiekarte aus und führt die beiden Befehle in der angegebenen Reihenfolge aus.

3. Zweiter Spielzug: Die Seite, die nicht im Besitz der Initiative ist, führt die beiden Befehle auf ihrer ersten Strategiekarte aus.

4. Dritter Spielzug: Der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, spielt die zweite Strategiekarte aus und führt die beiden Befehle durch.

5. Vierter Spielzug: Die Seite, die nicht im Besitz der Initiative ist, führt ihre letzten beiden Befehle durch.

6. Endphase: Überall, wo die Bedingungen zu einer Heilung erfüllt sind, dürfen angeschlagene Truppencounter wieder umgedreht werden. Zuletzt überprüfen beide Seiten, ob einer der Kontrahenten die Bedingungen für einen glorreichen Sieg erfüllt und das Spiel damit endet.

Die Schlacht an der Trollpforte

Referenzblatt für den Befehlshaber der Borbaradianischen Truppen und ihrer beschworenen Kreaturen

AUFBAU EINES COUNTERS



- 1) Name der Einheit; 2) Typ der Einheit; 3) Angriffsstärke der Einheit; 4) Fernkampfwert der Einheit (gewöhnliche Schützen dürfen ein benachbartes Feld beschießen, Artillerie eines in zwei Feldern Entfernung); 5) Die Verteidigungsstärke der Einheit; 6) Bewegungsweite (maximale Anzahl von Feldern, die sich eine Einheit bewegen darf; ein Sternchen weist darauf hin, daß diese Einheit Hügel und Wald passieren darf, ohne ihre Bewegung hier beenden zu müssen; diese Einheiten dürfen sogar Bergland betreten, wo ihre Bewegung allerdings endet)

GELÄNDE / BEWEGUNGSHINDERNISSE

- 1. Ebene:** Keine Bewegungsmodifikatoren; keine Beschränkungen
- 2. Wald:** Normale Einheiten müssen mit dem Betreten dieses Feldes ihre Bewegung beenden.
- 3. Hügelland:** Normale Einheiten müssen mit dem Betreten dieses Feldes ihre Bewegung beenden.
- 4. Bergland:** Nur ausgewählte Einheiten (mit Sternchen bei der Bewegungsweite) können dieses Gelände betreten; diese müssen mit Betreten des Geländes ihre Bewegung beenden.
- 5. Magischer Knoten:** Ein für den Verlauf der Schlacht und für die Ermittlung der Siegbedingungen strategisch wichtiger Punkt.
- 6. Intakte Festungen:** Ein Feld mit intakter Festung kann von Infanterieeinheiten nur betreten werden, wenn die Festung entweder nicht besetzt ist oder von befreundeten Truppen gehalten wird. Führt keine Straße durch die Festung, endet die Bewegung damit. Kavallerieeinheiten und Geschütze können ein Feld mit intakter Festung nur passieren, wenn dort auch eine Straße vorhanden ist.
- 7. Beschädigte Festungen / Breschen:** Ein Feld mit beschädigter Festung kann von Infanterie- oder Kavallerieeinheiten nur dann betreten werden, wenn die beschädigte Festung entweder nicht besetzt ist oder von befreundeten Truppen gehalten wird. Führt keine Straße durch die Festung, endet die Bewegung damit. Artillerieeinheiten können ein Feld mit beschädigten Festungen nur dann passieren, wenn dort auch eine Straße vorhanden ist.
- 8. Dharai:** Ein Dharai ist eine dämonische Kreatur von solcher Größe, daß sie als ein Geländemerkmale betrachtet werden kann. Truppen, die nicht zum Heer Borbarads gehören, müssen ihre Bewegung beenden, wenn sie in ein Feld ziehen, in dem sich ein Dharai befindet.

Wann immer diese Truppen in einen Kampf verwickelt werden – ganz gleich ob sie dabei angreifen oder sich verteidigen – wird noch in der Fernkampfphase ein Angriff des Dharai durchgeführt. Bei einem Ergebnis von 5-6 auf W6 wird einer der Truppencounter in diesem Feld beschädigt.

Ein Dharai kann nicht durch geweihte Truppen vernichtet werden. Wird das besondere Ereignis *Auge des Limbus* auf ihn ausgespielt, muß der Counter vom Spielfeld genommen werden.

TRUPPENAUFSTELLUNG

Die Counter der Borbaradianer dürfen nur in Feldern östlich der auf dem Spielplan eingezeichneten Grenzlinie aufgestellt werden. Vor Beginn der Schlacht müssen fünf der Festungscouter auf den Feldern plaziert werden, auf denen die Mauer an der Trollpfote eingezeichnet ist. Die übrigen drei Counter dürfen auf beliebige Felder, die kein schroffes Bergland sind, gelegt werden // Die Dharai können nicht in Felder gelegt werden, in denen ein Festungswerk steht, müssen sich aber in Feldern befinden, die an einen Festungscouter angrenzen // Borbarad und Galotta müssen in Feldern aufgestellt werden, in denen sich ein magischer Knoten befindet. Beide Counter dürfen im weiteren Verlauf des Spiels nicht mehr von der Stelle bewegt werden // Die Dämonischen Konstrukte müssen in einem Feld aufgestellt werden, das an das Feld angrenzt, in dem sich Borbarad befindet // Untote und Dämonen dürfen erst nach Einbruch der Finsternis, also ab Beginn der sechsten Spielrunde aufgestellt werden. Sie erscheinen auf einem beliebigen magischen Knoten, der nicht von kaiserlichen Truppen besetzt ist; für ihre weitere Bewegung gelten die normalen Bewegungsregeln // Reguläre Truppen, Söldner und Anführer dürfen in allen Feldern auf der östlichen Hälfte des Spielfeldes aufgestellt werden, die kein schroffes Bergland enthalten.

ANFÜHRER/BESONDERE TRUPPEN

Alle Anführer außer Borbarad und Galotta haben eine Bewegungsreichweite von 10 Feldern.

Borbarad: Der Dämonenmeister wird zu Beginn des Spiels auf einem der magischen Knoten östlich der Befestigungsmauer plaziert. Er wird diesen Platz nicht verlassen, denn er ist ununterbrochen mit mächtigen Beschwörungen beschäftigt. Solange Borbarad im Spiel ist, darf je Spielrunde ein Wurf auf der Tabelle für besondere Ereignisse durchgeführt werden. Truppen, die mit ihm in einem Feld stehen, verdoppeln ihren Verteidigungswert. 'Verwundete' Truppen werden in der Endphase jeder Spielrunde bei 4-6 auf W6 'geheilt', so als stünde ein Verbandplatz in diesem Feld.

Galotta: Der Zauberer muß zu Spielbeginn auf einem der magischen Knoten östlich der Befestigungsmauer plaziert werden. So wie Borbarad darf sich auch Galotta während des ganzen Spiels nicht bewegen, denn er ist wie sein Meister mit Beschwörungen beschäftigt. Solange Galotta im Spiel ist, darf in jeder Spielrunde ein zweiter Wurf auf der Tabelle für besondere Ereignisse durchgeführt werden. Truppen, die mit ihm in einem Feld stehen, verdoppeln ihren Verteidigungswert.

Marschall Helme Haffax: Wohl kein anderer Befehlshaber auf diesem Schlachtfeld ist ein so begnadeter Strategie wie Haffax, und kein anderer hat an diesem Ort, so wie Haffax, schon einmal eine große Schlacht gewonnen. Einheiten unter dem Kommando von Haffax verdoppeln ihre Angriffs- und Verteidigungswerte. Sie erleiden keine Abzüge auf ihre Bewegung, wenn sie dichte Wälder oder Bergland betreten.

Oberst Xarfaidon Giovarez: Der Spezialist für heimtückische Angriffe (auch hinter den feindlichen Linien). Truppen unter dem Kommando dieses Berserkers verdoppeln ihre Angriffskraft.

Marschallin Lutisana von Perricum: Lutisana führt das Kommando auf der Mauer, die den Paß blockiert. Die Truppen, bei denen sie sich aufhält, verdoppeln ihren Verteidigungswert. (D.h. innerhalb einer intakten Befestigung ist der Verteidigungswert vervierfacht!) Sie würde niemals ihren Posten verlassen. Werden die Truppen unter ihrem Kommando durch ein Kampfergebnis jemals gezwungen, ihre Stellung zu räumen, gilt Lutisana als getötet.

Kolon Tunneltreiber: Der verräterische Zwerg und Menschenhasser kommandiert Borbarads Geschütztruppen. Artillerie-Einheiten unter seinem Kommando dürfen bei einem Fehlschuß noch einmal würfeln. Das zweite Ergebnis ist allerdings verbindlich!

Rakolus von Schrotenstein: Der Reichsverräter kennt als Veteran der Ogerschlacht das Gelände genau. Reiter unter dem Kommando dieses Offiziers erhalten zwei zusätzliche Bewegungspunkte und ignorieren Behinderungen durch dichte Wälder und Bergland.

Die Karakilim: Diese dämonischen fliegenden Schlangen haben

BESONDERE EREIGNISSE

Würfeln Sie mit dem W20 auf der folgenden Tabelle. Für die Borbaradianer sind zwei Würfe je Spielrunde erlaubt, solange Borbarad und Galotta im Spiel sind.

1 Sphärendurchbruch! Wenn zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel alle magischen Knotenpunkte von borbaradianischen Truppen besetzt sind, darf augenblicklich in jedes der Felder eine noch nicht beschworene Einheit Dämonen oder Untote plaziert werden.

2 Borbarads Wille stärkt die Kampfkraft einer beliebigen borbaradianischen Einheit auf dem Spielfeld. Die Einheit kämpft in einem Nahkampf mit verdoppeltem Angriffs- oder Verteidigungswert. (ZAUBER)

3 Der Atem der Niederhöhlen. Der Boden in einem von kaiserlichen Truppen besetzten Feld beginnt zu beben. Breite Spalten in der Erde tun sich auf, aus denen in fauligen Schwaden unbeschreiblicher Gestank hervorbricht. Einheiten, die keine Kirchentruppen sind, müssen diesen Ort augenblicklich verlassen und sich in ein angrenzendes Feld flüchten. (ZAUBER)

4 Ein Regen aus Flammenkugeln geht auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan nieder. Jede Einheit, die sich in diesem Feld befindet erleidet bei 4-6 auf W6 einen Treffer. (ZAUBER)

5 Taktische Finessen! Sie können in einer beliebigen Spielrunde die Initiative - das heißt den ersten Spielzug - für sich beanspruchen.

6 Durch einen Bannspruch kann ein besonderes Ereignis der kaiserlichen Truppen verhindert werden, das ausdrücklich als Zauber gekennzeichnet ist. (ZAUBER)

7-11 So viele Einheiten von Dämonen werden beschworen, wie magische Knotenpunkte durch Truppen des Dämonenmeisters besetzt sind. Sie dürfen auf jedem magischen Knotenpunkt plaziert werden, der noch nicht von kaiserlichen Truppen besetzt ist. Die Einheiten dürfen frei unter den noch nicht im Spiel befindlichen dämonischen Truppen ausgewählt werden. Auch für beschworene Truppen gilt, daß sich nicht mehr als drei Einheiten in einem Feld befinden dürfen! (ZAUBER)

12-16 So viele Einheiten von Untoten werden beschworen, wie magische Knotenpunkte durch Truppen des Dämonenmeisters besetzt sind. Sie dürfen auf jedem magischen Knotenpunkt plaziert werden, der noch nicht von kaiserlichen Truppen besetzt ist. Die Einheiten dürfen frei unter den noch nicht im Spiel befindlichen untoten Truppen ausgewählt werden. Auch für beschworene Truppen gilt, daß sich nicht mehr als drei Einheiten in einem Feld befinden dürfen! (ZAUBER)

17-19 Eine beschädigte Befestigung wird wieder in verteidigungsbereiten Zustand versetzt. Dieser Spruch kann nur auf beschädigte Befestigungen angewendet werden, in denen sich noch borbaradianische Truppen aufhalten. (ZAUBER)

20 Eine Einheit (nach Wahl des Borbaradianers) in einem Feld, das von kaiserlichen oder verbündeten Truppen besetzt ist, wird von Panik ergriffen und muß in ein benachbartes Feld fliehen. Alle übrigen Einheiten in diesem Feld dürfen keine 1 auf W6 würfeln, ansonsten müssen sie ebenfalls fliehen. Gibt es kein Feld, auf das sich die fliehenden Truppen zurückziehen können, gelten sie als vernichtet. (ZAUBER)

eine außergewöhnliche Bewegungsreichweite und vermeiden es möglichst, sich auf Nahkämpfe einzulassen. Karakilim können am ehesten als eine Art fliegende Artillerie betrachtet werden. Als Flieger ignorieren sie jeglichen Einfluß des Geländes auf ihre Bewegungsreichweite.

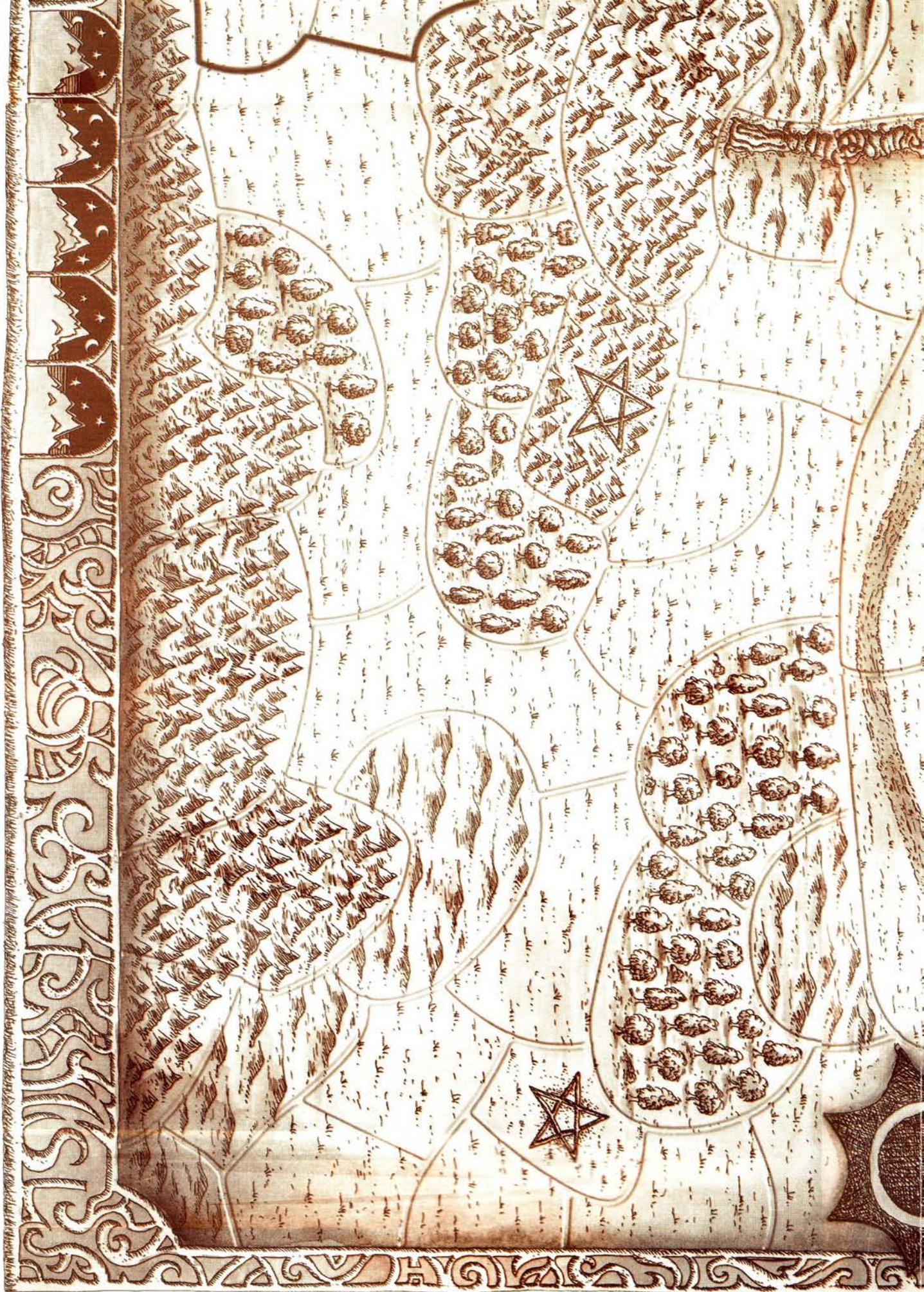
Dharai: Siehe *Gelände /Bewegungshindernisse, Punkt 8*

Rhazzazor: Der Drache ist das einzige untote Geschöpf, das sich schon vor Sonnenuntergang auf dem Schlachtfeld aufhält. Als Flieger wird er durch keinen Geländetyp behindert. Wird Razzazor verletzt und begibt sich in eines der Felder, in denen sich Borbarad oder Galotta aufhalten, gilt er in der Endphase dieser Spielrunde automatisch als 'geheilt'. Rhazzazor wird wie ein Anführer gewertet und nicht wie eine Armeeinheit. Das heißt, er darf sich auch in einem Feld aufhalten, in dem schon drei Armeeinheiten stehen.





Die Schlacht an



der Großpforte

