

ADVENTURIEREN

Ein DSA-Kampagneband für 3 – 6 erfahrene bis Expert-Helden

NR. 159
ERFAHREN

С VOП EIGEPEN Г ПАДЕН



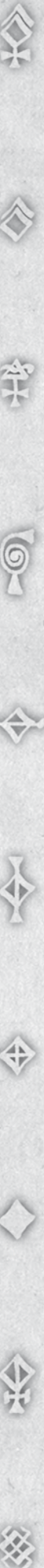
Das Schwarze Auge

13044 PDF

Das Schwarze Auge

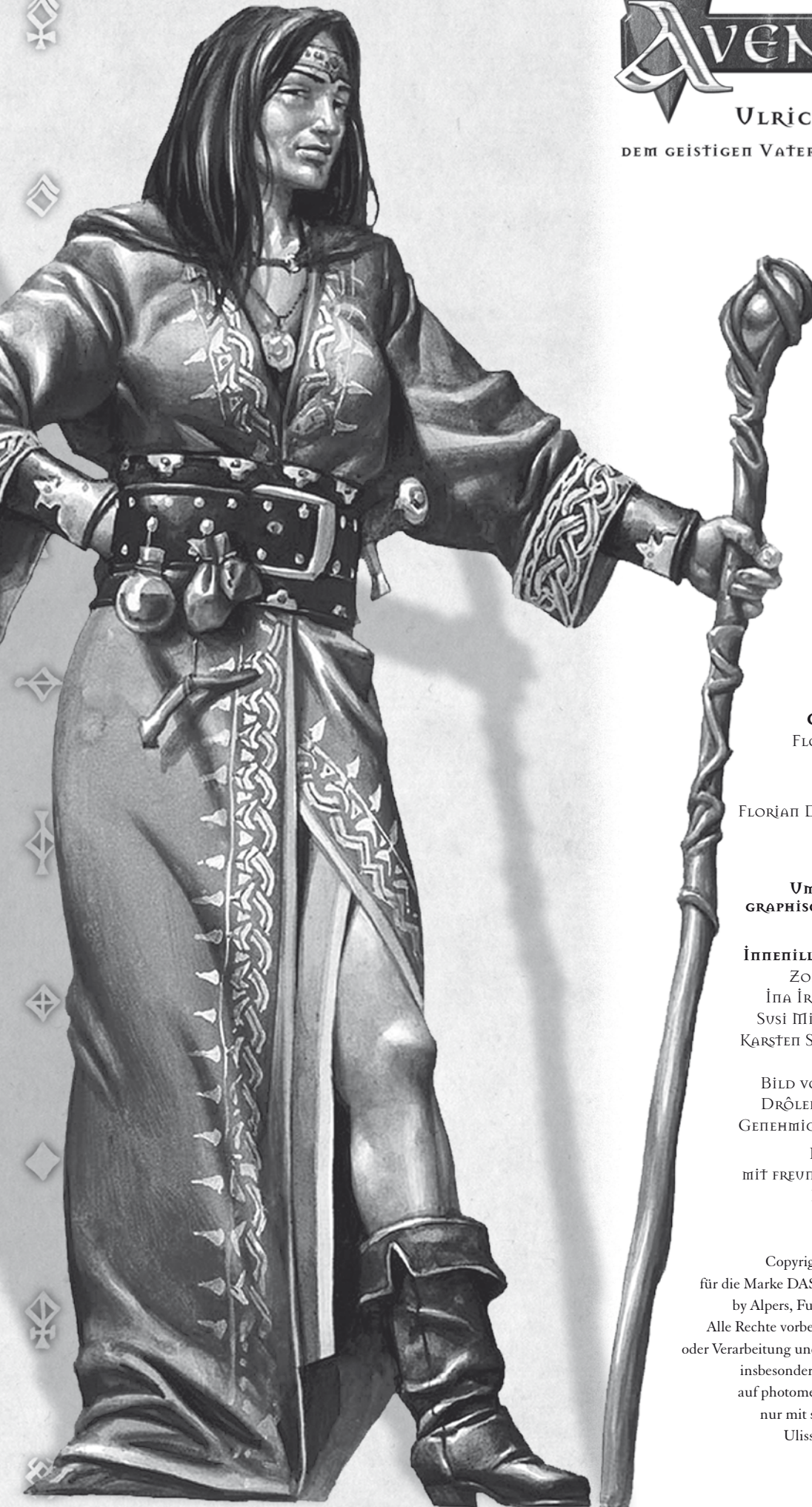
VON EIGENEN GMADEN

ULISSES SPIELE



AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

FLORIAN DON-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

LEKTORAT

FLORIAN DON-SCHAVEN, ANTON WESTE

COVERBILD

ARNDT DRECHSLER

UMSCHLAGEGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN UND KARTEN

ZOLTÁN BOROS, CARYAD,

INA IRRGANG, ALEXANDER JUNG,

SUSI MICHELS, SWEN PAPPENBROCK,

KARSTEN SCHREURS, EVA ZIMMERMANN,

SABINE WEISS

BILD VON FENNI WEITENBERG VON

DRÖLEPHORST MIT FREUNDLICHER

GEHEHMIGUNG VON MARCUS FRIEDRICH

DARSTELLER-KARTE

MIT FREUNDLICHER GEHEHMIGUNG VON

MARKUS BROHASGA

Copyright © 2010 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
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
Ulisses Spiele GmbH, Waldems

Das Schwarze Auge

G VON EIGENEN GNADEN

Ein DSA-Kampagnenband für
den Meister und 3 bis 6 erfahrene
bis Experten-Helden

von Uli Lindner

mit Beiträgen von
Jens Fichtner, Marcus Friedrich, Martin John,
Michael Masberg und Anton Weste

Mit Dank für Anregungen, Korrektur und Kritik an
Gero Ebling, Matthias Frey, Simone Gründker, Lena Kalvper,
Ulrich Lang, David Lukaßen, Christian Quitschke,
Daniel Simon Richter, Michelle Schwefel
und Ragnar Schwefel

sowie meine heldenhaften Test-Kriegsfürsten
Dennis Abmann, Marcus Friedrich, Oliver Peter
und Christiane Wagner



INHALT

Einleitung	5
Ein Licht der Hoffnung	7
Saar in die Herzen	7
Durch die Wildermark	8
Auf dem Heimweg	11
Spurensuche	12
Die Befreiung	13
Herren von eigenen Gnaden	21
Allgemeines zum Spiel als Kriegsfürsten	21
Die Phasen der Herrschaft	22
Die Herrschaft der Helden	23
Zwischen Pflicht und Verantwortung	25
Allgemeine Konflikte	26
Unruhige Zeiten	28
Zwischenspiel I:	
Die neuen Herren von Zweimühlen	29
Aufgaben der neuen Herren	29
Schlangentochter und Drachengreif	31
Tödliche Schatten	32
Zwischen den Jahren	32
Der Schatten kriecht hervor	33
Schattenjäger	36
Die Pacht des Schreckens	41
Zwischenspiel II: Zuckerbrot und Peitsche	45
Das Tagesgeschäft	45
Der erste Kontakt	46
Kors blutige Faust	47
Blut für Kor	49
Ewige Wunden	49
Frevler, Ketzer, Heilige	51
Blutfaust	53
Drei Prüfungen	55
Optional: Tilgt es von der Welt	57
Die Blutkerbe	58
Anhang	61
Zwischenspiel III: Über die Grenzen hinaus	62
Macht, Verrat und andere Sorgen	62
Sokramurs Faust	63
Des Greifens stumpfe Krallen	65
Einige Woche zuvor	65
Leichenfund	66
Die Suche nach den Schuldigen	69
Auf zur Rettung	74
Viperjagd	76
Zwischenspiel IV: Im Namen des Reiches	79
Die Helden als Amtsträger des Reiches	79
Die Fürstin von Darpatien	81
Unsterblicher Schmerz	83
Spuren der Vergangenheit	83
Die Rückkehr des Finsternapfs	87
Die Albtraumwelt	88
Die Befreiung der Seele	90
Epilog	92
Gesammelte Anhänge	93
Anhang I: Zweimühlen – Spielball der Kriegsfürsten ..	93
Anhang II: Dramatis Personae	96
Anhang III: Gerüchte und Legenden	99
Anhang IV: Gesammelte Kampfwerte	101
Index des Abenteuerers	105
Kopiervorlagen	107



EINLEITUNG

Als vor einigen Jahren der Schatten der Heptarchen über das Kernland des Raulschen Reiches fiel (nachzuerleben in der Kampagne um das **Jahr des Feuers**), wurde das Fürstentum Darpatien besonders hart von den Ereignissen getroffen. Ein Heerwurm von Untoten, blutgierige Söldner, eine erzdämonische Katastrophe über Wehrheim – all dies hat seine Spuren hinterlassen. Wo die Verheerungen am stärksten waren, verschwand das Licht der Ordnung und entstand ein gesetzloser Landstrich.

In diesem Landstrich ist sich jeder selbst der Nächste: Wo Söldner und Räuber die einfache Bevölkerung mit Terror und Schrecken überziehen. Wo Kriegsfürsten von eigenen Gnaden sich zur Herrschaft aufschwingen und wieder vom Thron gestoßen werden. Wo Verzweiflung und Missgunst vorherrschen. Wo selbst der Glaube an die Götter mitunter schwankt. Die **Wildermark**.

Der vorliegende Kampagnenband liefert Ihnen Material, um eine bis zu drei aventurische Jahre dauernde Kampagne in der Wildermark zu gestalten. Im Rahmen dieser Kampagne steigen die Helden selbst zu Kriegsfürsten eines kleinen Landstriches auf und müssen sich aus eigener Kraft gegen missgünstige Rivalen, finstere Schatten der Vergangenheit und selbst die Kräfte der Niederhöhlen durchsetzen. Denn in der Wildermark muss das Recht mit dem eigenen Schwert verteidigt werden, jeder Fehler kann der Letzte gewesen sein. Werden die Helden diese Herausforderungen bestehen?

HANDLUNGSKOMPONENTEN UND AUFBAU

Die Wildermark stellt einen freien Spielhintergrund dar, in dem Sie als Meister bei der Ausgestaltung große Freiheiten genießen. Auch der vorliegende Band gibt keine feste Handlung vor, die von Ihren Helden in dieser Form nacherlebt werden muss. Viel eher soll Ihnen durch die Darstellung von Personen, Orten und Interaktionsmöglichkeiten ermöglicht werden, auf Basis der Informationen in diesem Band Ihre eigene Wildermark-Kampagne zu entwerfen.

Diesem Prinzip folgt auch der Aufbau des Bandes: Nach einem einleitenden Abenteuer (**Ein Licht der Hoffnung**, Seiten 7 bis 20), in dem die Helden in die wildermärkische Kleinstadt Zweimühlen gelangen und dort zu Kriegsfürsten aufsteigen können, findet sich ein längerer Abschnitt über die eher vielfältigen Aspekte des Spiels als Kriegsfürsten (**Herren von eigenen Gnaden**, Seiten 21 bis 31) und das universelle Handwerkszeug zur Kampagne.

Außerdem sind im Band vier weitere Kurzabenteuer enthalten, die sich mit unterschiedlichen Kampagnenphasen und Bedrohungstypen beschäftigen. In **Tödliche Schatten** (Seiten 32 bis 44) und **Unsterblicher Schmerz** (Seiten 83 bis 91) sehen sich die Helden dem schrecklichen Finsternmann gegenüber, der ihre gerade gewonnene Herrschaft gefährdet. Ihn gilt es zunächst von der Zerstörung der Stadt abzuhalten, um anschließend seine eigene Vernichtung in die Wege zu leiten. Da die Geschichte um den Finsternmann etwa ein Jahr umspannt, kann sie auch gut als Rahmenhandlung und roter Faden für die gesamte Kampagne dienen.

In **Blut für Kor** (Seiten 49 bis 61) geraten die Helden zwischen göttliche und dämonische Kräfte, die um das Land ringen. Als ein angeblich vom Blutigen Schnitter auserwählter Streiter plötzlich unheilige Wunden schlägt, steckt mehr dahinter, als es den Anschein hat. Eine erzdämonische Bedrohung muss gebannt werden, um die Mark wieder ein Stück sicherer zu machen. Dies muss auch in **Des Greifen stumpfe Krallen** (Seiten 65 bis 78) verwirklicht werden, wenngleich die Umstände gänzlich anders sind: Die Helden werden Opfer einer Intrige und müssen dafür sorgen, dass ihr Name reingewaschen wird. Hierbei sorgen sie außerdem dafür, dass die Armee der Kaiserin in der Mark wieder handlungsfähig wird, und legen so einen Grundstein für eine spätere Befriedung.

Zwischen diesen einzelnen Abenteuern präsentieren **Zwischenspiele** unterschiedliche Szenariovorschlüsse und jeweils ein ausführlicheres Szenario. In diesen Abschnitten werden das Leben in der Stadt illustriert, Grundsteine für weitere Geschehnisse der Kampagne gelegt



und die fortschreitende Entwicklung der Herrschaft der Helden dargestellt.

VON EIGENEN GNADEN ALS ANTHOLOGIE

Sollte das Spiel als Kriegsfürsten Ihre Helden nicht reizen, besteht dennoch die Möglichkeit, die Abenteuer des Bandes losgelöst von der Kampagne zu spielen. Zu Beginn der fünf Hauptabenteuer ist jeweils in einem Kasten angegeben, wie Sie die Handlung als separates Abenteuer aufziehen können.

ZIELSETZUNG

Der gewählte Aufbau der Kampagne ist stark von der Zielsetzung des Bandes geprägt: **Von eigenen Gnaden** ermöglicht nicht nur ein freies Spiel als Kriegsfürsten, sondern setzt auch einen Grundstein für die später folgende Befriedung der Region (siehe **Epilog**). Hierfür müssen die zuvor genannten Bedrohungen beseitigt werden, um so den Weg für größere Entwicklungen frei zu machen. Der Band versteht sich daher nicht nur als reiner Kampagnen-Baukasten.

ORT

Zentraler Ort der Handlung ist die kleine Stadt **Zweimühlen** (Beschreibung siehe **Anhang** ab Seite 93), zu deren Herrschern die Helden aufsteigen. Der Verlauf der Kampagne führt die Helden jedoch auch in die entferntesten Winkel der Mark.

ZEIT

Die Kampagne kann zu einem beliebigen Zeitpunkt ab Frühjahr 1031 BF beginnen und spätestens Ende 1034 BF abgeschlossen sein. Es steht ihnen also durchaus auch frei, die Geschehnisse des Bandes beispielsweise nur im Jahr 1032 spielen zu lassen oder sie auf den kompletten Zeitraum auszudehnen. 1035 BF wird dann mit einem weiteren Kampagnenband, der voraussichtlich 2010 erscheint und die Befriedung der Wildermark behandelt, an die Ereignisse in diesem Band angeschlossen. Was bis zu diesem Zeitpunkt geschehen sein muss, finden Sie im **Epilog** ab Seite 92 beschrieben.

DIE HELDEN

Die Kampagne richtet sich an **drei bis sechs** zumindest **erfahrene Helden**. Verbindungen zu Autoritäten in Kirchen, Zauberervereinigungen, Stadtherren, hohem Provinzadel und Kaiserhof des Mittelreichs können moderat existieren, sollten aber keine übermächtigen Artefakte, stramme Hilfsarmeen oder sprudelnde Geldspritzen generieren können.

Die Fähigkeiten Ihrer Helden sollten eine gesunde Mischung aufweisen. Kampffertigkeiten sind in der Wildermark quasi unerlässlich und werden oft gebraucht. Zauberei und Götterwirken sind hilfreich, werden aber an keiner Stelle zur Lösung benötigt. Gerade Geweihte mit hoher Autorität könnten sich für den Kampagnenverlauf jedoch als schwierig erweisen und erfordern daher besondere Aufmerksamkeit des Meisters. In Sachen Kultur und Loyalität bestehen jedoch kaum Einschränkungen, auch Exoten sind spielbar. Es ist nicht nötig, dass Ihre Helden aus dem Mittelreich stammen oder treu zur Kaiserin stehen, auch wenn sich im späteren Verlauf der Kampagne zumindest die lose Zusammenarbeit mit den Soldaten des Reiches anbietet.

Im Verlauf der Kampagne wird davon ausgegangen, dass Ihre Spieler zumindest halbwegs für das Gute einstehen und eine einigermaßen gerechte Herrschaft über Zweimühlen anstreben. Das schließt nicht aus, dass die Helden in die eigene Tasche wirtschaften oder mit Strenge herrschen können. Sollte Ihre Gruppe aber aus kategorischen Menschenchindern und Misanthropen bestehen, so müssen Sie Anpassungen im Abenteuerverlauf vornehmen.

ZUSATZMATERIAL

Da in diesem Band die Zustände in der Wildermark nur angerissen werden können, werden Sie in vielen Fällen auf den Regionalband **Schild des Reiches** verwiesen, der die Wildermark ausführlich beschreibt. Da sich dort viele weitere auch frei für die Kampagne nutzbare Informationen finden, sei Ihnen dieser Band sehr ans Herz gelegt.

WEITERE ABENTEUER IN DER WILDERMARK

Einige weitere in der Wildermark spielende Abenteuer und Szenarien aus anderen Publikationen lassen sich als Vorlauf spielen oder einfach in die laufende Kampagne einbetten.

☛ In **Saat der Hoffnung** (Helden: *Einsteiger*) aus **Auf Elfenpfaden** helfen die Helden einem Weiler in der Wildermark gegen einen verdorbenen Baum und geraten dabei auch mit Elfen aneinander. Die Lage des Weilers lässt sich problemlos in das Umland Zweimühlens verlegen, die Helden werden in diesem Fall als Schutzherren um Hilfe angerufen.

☛ In **Eichhornschweif und Schmiedeschürze** (Helden: *Einsteiger bis erfahren*) aus **Märchenwälder, Zaubersflüsse** begleiten die Helden den Exodus einer Gruppe Wehrheimer Hämmerlinge (Seite 100) aus der zerstörten Ruinenstadt ins ferne Warunk. Dieses Abenteuer eignet sich vor allem als Vorlauf zu **Von eigenen Gnaden**. Hier können die Helden auch bereits auf den Offizier *Wulfhelm von Oppstein* treffen.

☛ Die Szenariovorschläge **Flammenspuren** (Helden: variable Erfahrung) im **AB 111** und **112** sind für das Jahr des Feuers entworfen, lassen sich aber größtenteils problemlos in die derzeitige Wildermark übertragen.

☛ Im Szenario **Danos und Tsalinde** (Helden: alle Erfahrungsstufen) aus dem **AB 123** muss ein Kind um seiner eigenen Sicherheit willen aus einem Travia-Kloster im nord-garetischen Hutt entführt werden. Hier bietet es sich an, die Helden im späteren Verlauf des Abenteuers statt durch die im Szenario genannten Personen durch bereits bekannte Adlige (beispielsweise *Wulfbrand von Rosshagen*) anheuern zu lassen.

☛ Die **Lanze des Heiligen Orgil** (Helden: alle Erfahrungsstufen) aus dem **AB 128** sendet die Helden auf die Suche nach einer heiligen Waffe. Das eigentlich in der Traviemark und den Trollzacken spielende Abenteuer lässt sich auch in die Wildermark verlegen. Hier könnte beispielsweise die Rondra-Geweihte *Junivera von Seshwick* aus Wehrheim die Helden anheuern, um die Lanze in der Schwarzen Sichel zu finden.

☛ In **signe serpentem** im **AB 129** (Helden: *Einsteiger bis erfahren*) spielt an einem nicht näher spezifizierten Ort in der Wildermark. Hier gilt es, im Auftrag des Draconiter-Ordens einer Räuberbande auf die Spur zu kommen. Das Abenteuer eignet sich als Prolog wie auch als Szenario während der Kampagne.

QUELLENVERWEISE

Verweise auf andere DSA-Publikationen sind in Fettschrift gehalten. Dabei werden folgende Abkürzungen verwendet.

AB xxx – Aventurischer Bote Nr. xxx

Herz – Herz des Reiches

LCD – Liber Cantiones Deluxe

Schild – Schild des Reiches

Stäbe, Ringe – Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen

WdG – Wege der Götter

WdS – Wege des Schwerts

WdZ – Wege der Zauberei

Zoo-Botanica – Zoo-Botanica Aventurica

Ein Licht der Hoffnung

Stichworte zum Abenteuer: eine Reise durch die Wildermark, eine verzweifelte Familie, ein finsterner Schwarzmagier und ein unerwartetes Ende

Orte: Gareth, Wehrheim, Wutzenwald, Zweimühlen

Zeit: etwa 3 bis 4 Wochen im Tsa bis Peraine; ab 1031 BF

Helden: 3 bis 6 nicht nur auf ihren Vorteil bedachte Helden

Erfahrung: erfahren bis Experte

Schwierigkeit: Spieler: niedrig / Meister: mittel

Dem Meister zum Geleit

In **Ein Licht der Hoffnung** begleiten die Helden einen kleinen Versorgungszug quer durch die Wildermark nach Wutzenwald, um Saatgut und dringend benötigte Werkzeuge aus Gareth zum Pfleger des Landes, dem bedeutendsten Peraine-Geweihten der Region, zu bringen. Kurz vor ihrem Ziel werden sie bei einem Hof an der Reichs-

Saat in die Herzen

Der Hintergrund

Im Travia 1029 BF wurde vom Diener des Lebens *Leatmon Phraisop dem Jüngerem*, dem Patriarchen der Peraine-Kirche Aventuriens, ein Pfleger des Landes* in die Wildermark entsandt, um dort den Wiederaufbau und die Genesung der Region zu beaufsichtigen und zu koordinieren. Dieser hohe Geweihte, dem alle anderen Diener der Peraine der Region unterstehen, hat sein Quartier im kleinen Ort Wutzenwald aufgeschlagen. Neben dem Leid der Bevölkerung hat er vor allem mit den viel zu geringen Ressourcen zu kämpfen, die ihm zur Verfügung stehen.

Aus diesem Grund organisiert der Dreischwesternorden, der den milden Schwestern Travia, Tsa und Peraine gleichermaßen dient (**WdG 124**), einen kleinen bewaffneten Hilfszug. Dank gesammelter Spenden (beispielsweise aus der *Heimesnacht zu Eslamsgrund*, siehe **AB 129**) werden in Gareth einige Wagen vornehmlich mit Saatgut, Heilkräutern und Werkzeugen beladen, um rechtzeitig zur Aussaat in Wutzenwald anzukommen. Außerdem sollen dem Pfleger des Landes liturgische Gegenstände, heilige Bücher und wichtige Tempelartefakte, wie zum Beispiel eine geweihte Storchenstatue, gesandt werden, um den bisher recht improvisierten Tempelbetrieb angemessen gestalten zu können. Zu guter Letzt wird versteckt noch eine größere Menge Gold mitgeführt, die dazu dienen soll, gelegentlich Schutzgeld an Kriegsfürsten zahlen zu können und so die Arbeit in der gefährlichen Wildermark überhaupt möglich zu machen.

Damit alles wohlbehalten dort ankommt, wo es hingehört, werden auch tapfere und wehrhafte Männer und Frauen gesucht. Der Orden braucht Recken von echtem Schrot und Korn, wahre Helden.

Die Anwerbung

Die Anwerbung der Helden kann fast überall im zentralen Mittelreich erfolgen, denn aus mancherlei Städten werden Waren nach Gareth geliefert, um den Zug der frommen Brüder und Schwestern zu unterstützen. So können die Helden schon in Angbar angeworben werden, um Werkzeug nach Gareth zu schaffen, oder in Eslamsgrund, wo Saatgut gestapelt wird. Vielleicht hört die Gruppe auch nur irgendwo von dem frommen Vorhaben des Ordens und zieht aus eigenem Antrieb in das Herz des Reiches. Ebenfalls denkbar ist es, dass die Helden im Botenszenario **In signe serpentem** (siehe **AB 129**) die Aufmerksamkeit des Ordens erregt haben und gezielt von diesem angesprochen werden.

*) Der Name des höchsten Peraine-Geweihten der Region bleibt in offiziellen Publikationen unerwähnt. Sie können hier nach Belieben eine Figur – zum Beispiel auch einen passenden Spieler-Geweihten – einsetzen.

straße traviagefällig aufgenommen. Doch als die Abenteurer auf ihrer Rückreise wieder bei den gastfreundlichen Bauern vorbei kommen, bietet sich ihnen ein Bild des Schreckens. Von der schwer verletzten Mutter können sie erfahren, dass Menschenfänger über die Familie herfielen und ihre Söhne entführten. Unter Tränen bittet sie die Helden, ihre geliebten Kinder wiederzufinden.

Durch Spurensuche kann das nahe Zweimühlen als Heimat der Menschenfänger ausgemacht werden. Der dortige Stadtherr, ein Nekromant, benötigt Opfer für götterlästerliche Forschungen. Die Helden können in der Stadt weitere Hintergründe erfahren, bevor sie schließlich in das Domizil des Frevlers eindringen und sich ihm entgegenstellen. Nachdem die Helden triumphiert haben und sich schon auf den Heimweg machen wollen, stehen sie auf einmal vor einer unerwarteten Wendung: Plötzlich werden sie als neue Herren der Stadt gefeiert und müssen sich fragen, ob ihnen nicht Pflicht und Verantwortung eine neue Aufgabe auferlegt haben.

In Gareth selbst treffen die Abenteurer auf den Anführer des Hilfszuges *Bruder Travinor* (Ende 30, pausbäckig, beherzt und fröhlich), einen Weidener Travia-Geweihten. Er freut sich über jede fromme Seele, die sich dem Zug anschließen will, und begrüßt die Helden bereits mit einer herzlichen Umarmung. Von ihm können sie alles Weitere erfahren, was es zu wissen gilt:

☞ Der Zug soll so bald wie möglich aufbrechen, um Wutzenwald noch vor der Aussaat im Peraine zu erreichen.

☞ Drei Fuhrwerke werden den Zug bilden. Mehr würden nur unnötige Aufmerksamkeit erregen.

☞ Bewaffneter Geleitschutz konnte bisher nur unzureichend gefunden werden, da der Orden (auch auf Grund des nötigen Schutzgeldes) keine große Bezahlung in Aussicht stellen kann. Neben den Helden wären aber noch ein halbes Dutzend weitere Abenteurer und Waffenknechte diverser Adliger dabei.

☞ Die Reiseroute soll über Puleth, Wehrheim und Talf nach Wutzenwald führen. Zwar begibt man sich so in die Nähe der Wehrheimer Waldlöwen unter Leomar vom Berg, doch hat der ehemalige Reichserzmarschall bereits mehrfach unter Beweis gestellt, dass Pilger und Kirchendiener unter seinem Schutz stehen und von seinen Mannen nichts zu befürchten haben.

☞ Die Bezahlung für die Helden soll einen mageren halben Silbertaler pro Tag betragen sowie freie Kost und Logis. Travinor betont jedoch die Göttergefälligkeit des Zuges und weist darauf hin, dass die Begleitung der Fuhrwerke laut Dekret des Heiligen Paares einer Pilgerfahrt nach Rommily gleichgestellt wird. "Reuige Seelen, findet Vergebung, dient den Göttern!", predigt Bruder Travinor den Helden.

☞ Mit nicht zu bewältigenden Problemen wird nicht gerechnet, da die Fuhrwerke für die meisten Kriegsfürsten kaum lohnende Beute darstellen. Stattdessen wird man sich wohl – wie Travinor bedauernd feststellt – vor allem der hungernden Bevölkerung erwehren müssen, die das Saatgut begehren könnte, um sich damit die leeren Bäuche vollzuschlagen.

☞ Travinor war noch nie so tief in der Wildermark und hat daher nur Informationen aus zweiter Hand über den Landstrich. Orientieren Sie sich bei allen seinen Angaben auf stark verwässerte und teils aufgebauchte oder verharmloste Versionen der Schilderungen im Wildermark-Kapitel auf den Seiten 108 bis 124 des Regionalbandes **Schild des Reiches**.

In Travias Namen

In Ehrung der wichtigsten Gottheit des ehemaligen Darpatiens hat sich der Dreischwesternorden entschieden, den Zug unter Travias Schutz zu stellen. Die drei von jeweils zwei kräftigen Ochsen gezo-

genen Wagen sind randvoll mit Kisten und Säcken beladen. Darin befinden sich Saatgut, Garten- und Ackerwerkzeuge, vom Pfleger des Landes angeforderte heilsame Kräuter gegen in der Wildermark grassierende Krankheiten wie Gilbe, Schlachtfeldfieber und Paralyse, sowie haltbare Lebensmittel wie Hartwurst und Schwarzbrot. Außerdem werden einige liturgische Gegenstände mitgenommen. Gelenkt werden die Wagen von vier mürrisch dreinblickenden darpatischen Fuhrleuten, die sich nur ungern auf ein Gespräch einlassen und lieber unter sich bleiben.

Im Folgenden finden Sie die Teilnehmer des Zuges näher beschrieben. Im weiteren Kampagnenverlauf spielen sie keine größere Rolle mehr, so dass Sie mit ihnen verfahren können, wie es Ihnen beliebt. Neben Bruder Travinor begleiten noch der Gänseritter *Herdfried von Binsböckel* (Ende 50, kriegserfahren und ortskundig, altersmilde und nachsichtig) und der junge Peraine-Geweihte *Pyglaion dyll Garén* (etwa 20, braungebrannt, abenteuerlustig, spricht mit breitem Akzent) von der Zyklopeninsel Hylailos den Zug. Letzterer will sich dem Pfleger des Landes in Wutzenwald anschließen und dort bleiben. Er hat eher romantische Vorstellungen von der Reise und versucht auch die Helden davon zu überzeugen, nach dem Hilfszug in der Wildermark zu bleiben und die einfachen Leute mit Schwert und Glauben zu schützen.

DURCH DIE WILDERMARK

DIE REISE BEGINNT

Der Zug verlässt spätestens Mitte Phex Gareth. Für die Strecke werden von Travinor und Herdried etwa zwei bis drei Wochen veranschlagt, je nachdem, wie gut man in der Wildermark vorankommt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein sanfter Frühlingstag ist angebrochen und die wärmenden Strahlen der Praiosscheibe kitzeln in der Nase. Gleich nach frühmorgendlicher Segnung durch Mutter Wallgrid und Vater Ganstreu seid ihr vom Alt-Garether Travia-Tempel aus aufgebrochen, um euch eurem fernen Ziel im Norden zuzuwenden. Vögel zwitschern, Kinder spielen auf den Straßen und kaum etwas lässt auf die Gefahren schließen, die auf eurem Weg lauern sollen.

Als ihr das Wehrheimer Tor passiert und von den Wachen freundlich begrüßt werdet, deutet Bruder Travinor erfreut zum Himmel. Dort ist eine Familie Wildgänse zu sehen, die sich auf dem Weg nach Norden befindet – genau wie euer Zug. „Die Götter sind mit uns!“, kommentiert der alte Ritter Herdried das Geschehen, als er seinem Pferd die Sporen gibt und zur Spitze des Zuges vorprescht.

Die Reise von Gareth nach Wutzenwald kann vor allem genutzt werden, um Helden an das Spielgefühl in der Wildermark heranzuführen und die hiesigen Fährnisse kennenzulernen. Ziehen Sie zur weiteren Ausgestaltung der Reise die entsprechenden Kapitel in den Bänden *Herz des Reiches* (Seiten 67f.) und *Schild des Reiches* (Seiten 108 bis 124) zu Rate.

DIE REISE BIS WEHRHEIM

Von Gareth aus führt der Weg über die Reichsstraße II gen Wehrheim. Die einstige Magistrale ist heute nur noch eine verkrautete Schotterpiste. Dementsprechend holprig kommt der Zug in den ersten Tagen voran.

Für die knapp 100 Meilen bis Wehrheim wird der nur langsam vorwärts kommende Zug etwa eine Woche brauchen. Der erste Teil der Reise bis etwa Puleth (900 Einwohner, Tempel von Ronda, Peraine und Firun) ist vergleichsweise sicher, denn in der von den Kriegsschäden der vergangenen Jahre gezeichneten Stadt sind derzeit wieder kaiserliche Truppen stationiert. Doch ist dies keinesfalls die Regel, wird die kleine Garnison doch auch gelegentlich von Kriegsfürsten der Wildermark vertrieben. Da Puleth noch im Königreich Garet-

Neben einem Dutzend weiterer Freiwilliger, die in Wutzenwald ihren Teil zum Wiederaufbau beitragen wollen (meist darpatische Flüchtlinge), gehören dem Zug noch an:

☞ der Krieger *Hasrulf von Baliho* (Mitte 30, einäugig, Veteran der Dreikaiserschlacht von 1028 BF)

☞ die beiden ehemaligen Reichssoldaten *Alwine* und *Thorwulf Guldenstetter* (Mitte 20, beide etwas dicklich, verheiratet und tief traviagläubig)

☞ die talentierte Bogenschützin und Späherin *Branje* (gerade 20, hübsch, hat ihren Bruder im Streit erschlagen und sieht die Fahrt als Teil ihrer Sühne, verheimlicht ihre Vergangenheit)

☞ die Waffenknechte *Ergil Arnhoff* (Mitte 30, feuerrotes Haar, trauert um seinen in Rommily gestorbenen Sohn) und *Ladwinja Krasnakoff* (fast 50, Bornländerin, hager, mütterlich und fürsorglich)

Lassen Sie den Helden bereits vor der Reise Gerüchte und Erzählungen über die Zustände in der Wildermark zukommen, beispielsweise von ihren Reisebegleitern oder von darpatischen Flüchtlingen in der Kaiserstadt. Vielleicht erfahren die Helden ja schon hier einen Teil der Gerüchte und Sagen im **Anhang** ab Seite 99.

en liegt und die Wildermark zumindest auf dem Papier erst hinter der Provinzgrenze beginnt, gibt es in solchen Fällen immer wieder Streitigkeiten zwischen den hiesigen Adligen und den Truppen von Marshall Ludalf, die nach Meinung der Barone und Junker keinerlei Vorrechte in der Gegend um Puleth genießen und hier nichts zu suchen haben.

Ab Puleth wird die Lage unsicherer. Hier kann man immer wieder auf Hartsteener Raubritter, Ork-Marodeure, Schergen diverser Kriegsfürsten oder allzu übermütige und raufstüchtige Wehrheimer Waldlöwen treffen. Nutzen Sie solche Begegnungen nur gelegentlich, um die Gefährlichkeit der Reise zu illustrieren, und nicht, um die Helden ernsthaft in Schwierigkeiten zu bringen.

In den Weilern und Dörfern auf der Strecke begegnet man den Pilgern scheu und zurückhaltend, mitunter mit neuem Optimismus. Oft ist eine bedrückte Grundstimmung spürbar und die Helden können, so sie den Kontakt mit den Einheimischen suchen, von den Sorgen der einfachen Leute erfahren. Diese fühlen sich inzwischen hilflos und haben häufig auch den Glauben an das Kaiserreich verloren, da die Truppen des Reiches sie oft nicht besser behandeln als die Schergen der Kriegsfürsten. Pyglaion und Travinor versuchen während der kurzen Aufenthalte, so vielen der Gläubigen wie möglich seelischen Beistand angedeihen zu lassen.

ZWISCHEN SÖLDNERN UND GEISTERN – DIE HELDEN IN WEHRHEIM

Der Empfang des Zuges in Wehrheim ist eher verhalten. An der Kettenfährde werden die Wagen von den Mannen Leomars zwar ohne Zoll über den Dergel transportiert, die Pilger müssen sich aber allerlei zotige Sprüche von den Söldnern gefallen lassen („Schau an, ein Pfaffe! Sieht so aus, als gäb es in der Stadt bald Gänsebraten.“ – „Pilger in Wehrheim, dass ich nicht lache. Passt auf, dass ihr vor lauter Ausschau nach Alveran nicht die Spalten im Boden überseht.“ – „Seit wann tragen die neuen Lustknaben denn Orange?“). Freundlicheren Kontakt kann man hingegen mit der Fährfrau *Ele Rattel* (Mitte 40, vernarbtes Gesicht, schwatzhaft) herstellen, die auch einiges über Wehrheim zu berichten weiß.

BEGEGNUNGEN UND EREIGNISSE AUF DER REISE

Im Folgenden finden Sie einige Geschehnisse, um die Reise etwas mit Inhalt zu füllen. Würfeln Sie für jeden Reisetag, ob es zu einer Begegnung oder einem Ereignis kommt (5–6 auf 1W6). Erwürfeln Sie die Art des Ereignisses mit einem W20. Alternativ können Sie die Begegnungen natürlich auch selbst passend festlegen. Werte für die Begegnungen finden Sie gesammelt im Anhang des Bandes ab Seite 101.

1: Ein reisender Händler erzählt von raffgierigen kaiserlichen Soldaten, die ihm einen angeblichen 'Sonderzoll' auferlegt und seine Knechte schikaniert haben. Sollte die Szene bereits in der tieferen Wildermark spielen, wurde außerdem seine Ware geplündert und ein Knecht, der Widerstand geleistet hat, wurde als 'Aufführer' aufgeknüpft.

2: Ein Mitglied des Zuges verschwindet nachts. Wurde es von Menschenfängern oder schlimmerem geholt, bittet Travinor die Helden, es zu suchen. Womöglich schlafwandelt es auch einfach – und stößt dabei vielleicht auf ein kleines Räuberversteck im Wald.

3: Der Barde *Travidan*, der ständig die schlimmen Zeiten und das zerschlagene Darpatien besingt, kreuzt den Weg der Reisenden und erzählt ihnen eine Sage des alten Fürstentums (siehe Seite 99ff.). Sollten ihm die Helden und der Rest des Zuges sympathisch sein, könnte er sie ein Stück begleiten.

4: Eine Schar (2W6+6) Söldner kreuzt den Weg der Pilger. Die betrunkene Hauptfrau beschimpft Bruder Travinor als 'Gänsehänder'. Können die Helden den folgenden Konflikt zwischen den Soldaten und Herdfried schlichten oder dem Gänseritter beistehen? Und bleiben sie auch dann noch ruhig, wenn sie von den rohen Gesellen angespuckt werden? Sollten sie die Konfrontation suchen, kommt es zum Kampf – und womöglich auch zu Toten unter den Mitgliedern des Hilfszuges.

5: Nachts schleicht ein Ghul um das Lager des Zuges, hält sich aber außer Reichweite der Wachen. Soll das Ungeheuer vertrieben werden oder warten die Helden lieber ab?

Ghul

Klauen: INI 8+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+2 DK HN
LeP 35 RS 2 AuP 60 WS 9 MR 15 / 10 GS 7

Besondere Kampffähigkeiten: Gezielter Angriff*

Besonderheiten: MU-Probe +3. Ghule können Krankheiten übertragen: Pro 5 SP besteht eine 5%ige Wahrscheinlichkeit, an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (1W20): Schlafkrankheit 1–3, Lutas 4–6, Paralyse 7–10, Schlachtfeldfieber 11–20. Näheres zu den Krankheiten finden Sie in **WdS 151ff.**

*Bei einem Gezieltem Angriff gelingt es dem Ghul, sein Opfer zu beißen (1W6+4 TP). Fallen dabei Schadenspunkte an, kommt das Gift des Ghuls zum Tragen (mehrmals): Stufe 10, 2W20 KR lang pro KR KK und GE je –1, fallen KK oder GE auf 0, setzt vollständige Lähmung ein. Die Werte regenerieren sich nach drei Stunden mit je einem Punkt pro SR.

Wer einen Ghulbiss überlebt hat und nicht mit einem Heiltrank, einem Gegengift oder der Formel **KLARUM PURUM** (10) behandelt wird, verwandelt sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5 % pro 5 erlittener SP binnen drei Tagen selbst in einen Ghul, wenn er nicht durch göttliches Wirken gerettet wird.

6: Zügel sind angeschnitten, Wagen sabotiert und Kornsäcke aufgeschnitten. Bei einer 6 auf dem W6 bricht sogar ein Brand aus, bei dem die Helden das Schlimmste verhindern müssen. Einer der Waffenknechte ist entweder ein Saboteur, der das Ankommen der Hilfsgüter aus eigenen Motiven verhindern will, oder aber verflucht oder von einem Dämon besessen, den eine missgünstige Hexe gesandt hat.

7: 3W6 Orks treffen auf die Pilger und wollen entweder Zoll eintreiben (1–3 auf 1W6), Handel treiben (4), einen rituellen Zweikampf

ausfechten (5) oder Blut vergießen (6). Die Orks könnten auch zu der Bande *Sharkhush Morchai* gehören (**Schild 117**) gehören und die stärksten Krieger des Zuges zu ihrem Häuptling bringen wollen, um deren Eignung als Kämpfer zu prüfen.

8–12: Der Zug trifft auf einen bewaffneten Haufen (2W6+6 Leute) unter dem Banner des Reiches (1–3 auf 1W20), eines örtlichen Adligen (4–7), eines anderen Kriegsfürsten (8–17) oder auf gänzlich eigene Rechnung (18–20). Diese können gemeinsam mit dem zwölfgöttlichen Zug Nachtlager halten (1 auf 1W6), Geleitschutz für eine kurze Strecke gewähren (2–3), die Pilger vor Gefahren auf dem weiteren Weg warnen (4) oder aber Zoll oder Bestechungsgeld verlangen (5–6).

13: Die Pilger treffen auf einen Niederadligen mit wenig Gefolge (1–2 auf 1W6), einen kleinen Schwertzug zur Unterstützung des Kampfes gegen die Schwarzen Lande (3–4), einen Werbetrupp der Reichsarmee (5) oder die Schergen eines Kriegsfürsten (6). Der Trupp fordert die Gefolgschaft der Helden für die (gute oder eigennützige) Sache und kann dabei je nach Auftreten der Gruppe auch aggressiv werden: "Wer nicht für uns ist, ist gegen uns".

14: Ein Liebespaar aus dem nächsten Dorf sucht Zuflucht bei den Pilgern. Da der hiesige Kriegsfürst / die hiesige Kriegsfürstin das Mädchen / den Jungen selbst begehrt, sind die zwei in großer Gefahr. Zwar ist das Verstecken der beiden ein Dienst an Rahja und Travia (möchten sie doch gerne heiraten), bringt aber auch den ganzen Zug in Gefahr, da der Kriegsfürst nach ihnen suchen lässt.

15: Ausgebrannte Wagen und achtlos zurückgelassene Leichen weisen auf einen kürzlich erfolgten Überfall hin. Bei einer 6 auf 1W6 sind die Täter noch in der Nähe. Bei ihnen handelt es sich nicht etwa um Räuber, sondern um Freischärler einer örtlichen Adligen. Die Überfallenen waren Schergen eines finsternen Kriegsfürsten (beispielsweise von *Varena von Mersingen*, **Schild 118**). Sollten die Helden den Spuren folgend die Freischärler im Wald aufstöbern, können sie den Pilgerzug ein Stück begleiten.

16: Der Zug gerät in einen Schwarm von 2W20 Feuerfliegen (**Zoo-Botanica 170**), die drohen, eventuelle Reitpferde und die Ochsen scheu zu machen. Hier sind die Helden gefragt, um die aggressiven Insekten zu vertreiben (Feuer leistet hier gute Dienste) und die Tiere im Zaum zu halten (*Reiten- oder Fahrzeug Lenken*-Probe +3).

17: 3W6+6 halbverhungerte Flüchtlinge treten an den Zug heran und betteln um Essen. Die armen Gestalten sind so abgemagert, dass sie sich an den Vorräten vergreifen, wenn sie nicht im Zaum gehalten werden. Sollten die Helden dem sichtlich überforderten Travinor, der am liebsten die ganzen Vorräte des Zuges verteilen möchte, auch moralisch beistehen, könnte er die Flüchtlinge schließlich zur Begleitung des Zuges nach Wutzenwald bewegen.

18: 2W6+4 Praiosdiener treffen auf den Zug. Bei 1–5 auf 1W6 handelt es sich um kirchentreue Bannstrahler, die nur nach offensichtlichen Hexen oder Paktierern suchen, bei 6 um die fanatischen und gefährlicheren Anhänger des Ketzers *Albuin* (**Schild 159**; siehe auch **Blut für Kor** auf Seite 51), die Unterwerfung unter den angeblichen Göttersohn und die Auslieferung aller Magiekundigen fordern.

19: Ein Prediger (1–3 auf 1W6: Zwölfgöttergeweihte, 4: ein fanatischer Kor-Geweihter, 5: Götzendiener, 6: heimlicher Geweihter des Namenlosen) bringt seine Lehren gerade einer kleinen Gruppe Dörfler näher, als der Zug vorbeikommt. Sollten die Helden gegen ihn vorgehen, kann er das von ihm überzeugte Volk gegen sie hetzen. Ein Geweihter der Zwölfe hingegen könnte sich dem Zug anschließen.

20: Dörfler auf der Flucht warnen die Pilger vor Gefahren auf dem weiteren Reiseweg, vor denen sie geflüchtet sind. Hierbei kann es sich von simplen Räubern (1 auf 1W6) über streunende Untote (2–3), eine Wolfsechse (4; **WdZ 229**) und einen ungebundenen Zant (5; **WdZ 225**) bis hin zum Höhlendrach *Arlopir* (6; **Schild 118**) um fast alles handeln. Weichen die Helden der Gefahr lieber aus, suchen sie die Verhandlung oder gehen sie direkt zum Angriff über? Travinor legt das weitere Vorgehen bis zur Bewältigung der bedrohlichen Situation in ihre Hände.

WEHRHEIM ZUR ÜBERSICHT

Seit die Stadt im Jahr des Feuers zerstört wurde und die meisten Bewohner ums Leben kamen, besteht sie aus größtenteils unbewohnten Ruinen. Mit der Zeit haben sich jedoch einige Abgebrühte und Entwurzelte hier angesiedelt, die meist von der Versorgung der Wehrheimer Waldlöwen leben. Diese Söldnerbande unter dem so genannten Schwertfürsten *Leomar vom Berg* hält in Wehrheim das Heft in der Hand. Der Umgangston in der Stadt ist rau, niemand hat etwas zu verschenken und Fremde sollten besser nicht unbewaffnet umherlaufen. Mehr zu Wehrheim finden Sie in **Schild des Reiches** ab Seite 113. Travinor wählt die Stadt als Ort für die Übernachtung, da Geweihte hier unter dem Schutz des Schwertfürsten stehen und meist nicht weiter behelligt werden. Das Lager kurz vor oder hinter Wehrheim aufzuschlagen ist seinen Schilderungen nach deutlich gefährlicher, weil sie dort von ungebundenen Söldnern als Freiwild angesehen werden könnten. Wenn die Helden darauf bestehen, wird er sich jedoch auch zur Änderung seiner Pläne überreden lassen.

In Wehrheim bittet Travinor die Helden, eine Unterkunft für die Nacht aufzutreiben. Dies stellt sich jedoch schwieriger dar als gedacht, denn gastfreie Häuser existieren in der Stadt nicht mehr. Ebenso kann ein Ortsunkundiger schnell in gefährliche und nicht bewohnbare Teile der Stadt gelangen oder unbeabsichtigt in Bereiche vordringen, die von ihren 'Besitzern' erbittert und mit dem Schwert verteidigt werden, wie beispielsweise diverse Söldnerunterkünfte. Lassen Sie die Helden einige Schwierigkeiten erleben und mit einzelnen Parteien in der Stadt aneinandergeraten, bevor sie vom schmierigen Tavernenwirt *Suppen-Alrik* (Ende 40, hinterhältig und verschlagen, eine Schmugglergröße in der Stadt), dem Wirt der billigen Kaschemme *Blutsäufer*, für überbeuerte 5 Dukaten einen Platz in einer zugigen Ruine mieten können. Alternativ können sie in einer Ruine, die 'Gasthaus zur angestengten Gans' genannt wird, unterkommen. Hier spuken zwei ermordete Travia-Geweihte, die sich um das Wohl ihrer 'Gäste' kümmern. In beiden Unterkünften ist man vor (weiteren) Geistererscheinungen der Nacht einigermaßen sicher und muss sich nur mit unheimlichen Geräuschen auf der Straße und den Ängsten der Zugteilnehmer auseinander setzen.

Sollten die Helden keinen Erfolg haben oder beide Unterkünfte ablehnen (Travinor spricht sich für den Unterstand bei *Suppen-Alrik* aus), so muss der Zug entweder auf freier Straße kampieren oder (von den eigentlichen Bewohnern der Stadt wohlweislich gemiedene) unbewohnte Ruinen im Osten und Süden Wehrheims suchen. Ziehen Sie in diesem Fall das volle Register der Geistererscheinungen, die den Zug in der Nacht belästigen und vielleicht sogar zu einer Gefahr werden. Das nächtliche Wehrheim ist kein gemütlicher Ort. Hier können mit etwas Pech sogar Ghule und Untote umgehen (siehe Werte auf den Seiten 9 bzw. im **Anhang** ab Seite 102).

TIEF IN DER WILDERMARK

Wenn die Helden erst einmal Wehrheim passiert haben und nach Osten Richtung Wutzenwald auf die Reichsstraße I abgelenkt sind, haben sie das Kerngebiet der Wildermark erreicht. Würfeln Sie ab hier zwei Mal pro Tag auf der Begegnungstabelle oder wählen Sie bevorzugt bedrohlichere Situationen aus.

Ständig wechseln die Einflussgebiete der Kriegsfürsten. Verarmte Flüchtlinge und niedergebrannte Höfe sind keine Seltenheit. Vermitteln Sie in den Begegnungen, dass dieses Gebiet deutlich gefährlicher ist als die Randregionen der Wildermark. Söldner und Gesetzlose agieren selbstsicherer und aggressiver. Kaiserliche Truppen sind seltener und oft angeschlagen. Die Landbevölkerung reagiert häufig verschlossen und abweisend auf jeden, der durch ihre Lande zieht. Nachtlager sind nur schwer zu ergattern, selbst die Geweihten dringen nicht immer zu den desillusionierten oder verzweifelten Wildermärkern vor. Dennoch gibt es auch hier natürlich Gestalten, die an Durchreisenden ihr Geld verdienen und gesicherte Wehrgasthäuser unterhalten.

Entscheiden Sie nach eigenem Gutdünken, unter wessen Einfluss die einzelnen Gebiete stehen, durch die der Zug reist. Hierbei kann es sich um die Reichsarmee, die in **Schild** ab Seite 116 beschriebenen Kriegsfürsten und lokalen Adligen oder eigene Figuren handeln.

EINE KAISERLICHE PATROUILLE



Irgendwo zwischen Wehrheim und Talf trifft der Zug auf eine große kaiserliche Patrouille, die an der Reichsstraße eine Zollstation eingerichtet hat. Dort werden gerade die Wagen zweier Händler durchsucht, deren Besitzer auf einen prächtig gekleideten kaiserlichen Offizier einreden. Bei diesem handelt es sich um Oberst *Fenn Weitenberg von Drölenhorst*, den korrupten Stellvertreter Marschall Ludalfs, der sich gerade mit seinen Leuten bereichert. Den Sonderzoll, den er erhebt, gibt es nicht (wie jeder mit 5 TaP* in *Rechtswunde* herausfinden kann) und das Geld wandert geradewegs in seine eigene Tasche. Doch wo kein Kläger, da kein Richter – bisher sind Fenn und seine Leute mit dieser Praxis gut gefahren.

Mit dem Eintreffen des Pilgerzuges hat Fenn jedoch nicht gerechnet. Zur Kasse gebetene kleine Händler haben mangels Leumund keine Handhabe gegen den Oberst. Ihre Stimme gegen die eines angesehenen Offiziers und Adligen würde nur wenig wiegen. Anders sähe dies jedoch mit Klerikern aus, so dass Fenn daran gelegen ist, sich in dieser Situation möglichst gut zu positionieren.

Wenn die temporäre Zollstation in Sicht kommt und noch kein Banner zu erkennen ist, bittet Bruder Travinor die Helden, voranzugehen und nach dem Rechten zu sehen. Fenn wird sie eher herablassend empfangen und Zoll einfordern (so diese nicht einen erkennbar hohen SO aufweisen), bis er von der Anwesenheit der Pilger und Geweihten erfährt. In diesem Fall fertigt er die Händler sehr schnell ab (die dabei etwas günstiger als sonst wegkommen und daher schnell das Weite suchen) und bittet die Helden, den Zug herbeizuholen. Bruder Travinor empfängt er mit einer Maske der Freundlichkeit und spendet sogar die Hälfte der 'Zolleinnahmen' für den Dreischwesterorden – die Helden dürften jedoch durchaus ein ungutes Gefühl bei dem Oberst haben. In Zukunft werden sie erneut auf ihn treffen, dann unter noch schlechteren Vorzeichen.

Sollten die Helden außerdem die angebliche Zusatzsteuer öffentlich ankreiden, wird Fenn zunehmend ruppig reagieren. Er wirft den Helden Unkenntnis vor und beruft sich auf 'Sonderedikte' des Marschalls. Eine rechtliche Handhabe gegen ihn haben die Helden zu dieser Zeit nicht, Adlige oder Geweihte könnten höchstens drohen, sein Unrecht an hoher Stelle zu berichten. Fenn wird sich in diesem Fall die Gesichter der Helden aber gut merken. Wenn Sie ihn an dieser Stelle schon als Feind der Gruppe einführen wollen, kann er bei allzu forschen Anschuldigungen der Helden auch seinen Leuten befehlen, den Wortführer der Gruppe (wenn er oder seine Begleiter nicht von Stand sind) wegen "Beleidigung eines Offiziers der Reichsarmee und des Banners der Kaiserin" auspeitschen zu lassen. Nur die Anwesenheit der Geweihten verhindert indes ein 'Verschwinden' der unliebsamen Zeugen.

UNTER TRAVIAS SEGEN

Etwas über eine Tagesreise vor Wutzenwald, nachdem der Zug die Reichsstraße bereits verlassen hat, trifft die Gruppe auf einen einsamen, aber bewohnten Hof. Bruder Travinor bittet die Helden, nach Gastfreundschaft zu fragen, und wartet mit den Wagen und den übrigen Beschützern etwas abseits. Am Hof, der aus einem Haupthaus und einer Scheune besteht, wird den Helden zunächst misstrauisch begegnet, die Türen verschlossen gehalten. Doch sobald die Bewohner von dem göttergefälligen Auftrag des Zuges erfahren, schlägt die Stimmung um. Der Bauer *Hanno Erpeldinge* (fast 60, grauer Haar- kranz, herzlich und fröhlich) freut sich, den Geweihten und die Pilger

aufzunehmen, und überschlägt sich förmlich in seiner Gastfreundschaft. Seine schwer kranke Frau *Katla* (Mitte 50, von der Gicht geschwollene Gelenke, fromm) versucht, sich von ihrem Krankenlager zu erheben, um den Gästen dienlich zu sein, wenn die Helden dies nicht verhindern. Auch die beiden Söhne *Wulfert* (Ende 20, schwarze Haare, Frohnatur) und *Argolf* (Anfang 30, braune Locken, argwöhnisch und verschlossen) kümmern sich um den unerwarteten Besuch. Sie haben beide ihre Frauen und Kinder im Krieg verloren und helfen seitdem ihren Eltern auf dem Hof.

Inszenieren Sie hier als Kontrast zu den sonst eher betrüblichen Abenden in der Wildermark ein fröhliches Beisammensein. Die Erpeldinge kümmern sich rührend um ihre Gäste und drohen dabei auch ihre eigenen Vorräte zu stark zu dezimieren. Sie sind eine götterfürchtige Familie, die hofft, dass nun bald wieder Ordnung in der Region einkehren werde, "jetzt, wo die Diener der Götter wieder bei uns sind".

Sorgen Sie dafür, dass die Familienmitglieder den Helden ans Herz wachsen. Vielleicht macht Wulfert einer Heldin schöne Augen oder Katla erzählt einem Helden unter Tränen, dass er sie ja so an ihren tapferen Bruder erinnert, der in der Landwehr vor Wehrheim gefallen ist. Selbst Argolf mag mit der Zeit auftauen und ein oder zwei Sagen und Geschichten der Region zum besten geben (siehe etwa die Erzählungen im Anhang ab Seite 99).

Am nächsten Morgen verabschieden sich die Bauern herzlich von den Helden und ihren Begleitern und nehmen ihnen noch das Versprechen ab, sie auf der Rückfahrt wieder zu besuchen.

AM ZIEL DER REISE

Wutzenwald (650 Einwohner, Tempel von Rondra und Peraine, Travia-Schrein) ist ein Dorf, das wohl kaum von überregionalem Interesse wäre, wenn hier nicht der Pfleger des Landes sein Quartier aufgeschlagen hätte. Die Anwesenheit der Storchendiener ist in dem Dorf unverkennbar, wird der Hilfszug doch sofort freudig von einem Geweihten in Empfang genommen. Den Helden und ihren Begleitern werden Quartiere zugewiesen und man teilt ihnen mit, dass der Metropolit sie am Abend empfangen möchte, um ihnen für ihre Hilfe zu danken und ihnen seinen Segen zu spenden.

In Wutzenwald herrscht im Kontrast zu vielen anderen Teilen der Mark Aufbruchsstimmung vor, glauben die Dörfler doch fest daran, dass die Geweihten der Peraine ihnen wieder Frieden und gute Ernten bringen werden. Sollten die Helden bereits die Geschichten über den *Schlächter von Wutzenwald* gehört haben (siehe den Anhang zu Sagen und Legenden ab Seite 99 und **Schild 119**), so wird man ihnen hier mit Unverständnis begegnen. Von der Tatsache, dass der Baron nachts versehentlich einen Pilgerzug angegriffen hat, da er die Boronis in ihren schwarzen Kutten für Feinde hielt, ahnt im Dorf niemand etwas.

Der Baron ist als gerecht und götterfürchtig bekannt, weshalb man in den Geschichten üble Nachrede von Konkurrenten vermutet. Wer doch etwas davon weiß, wird dieses Wissen mit den Helden nicht teilen. Ob der Landherr derzeit anzutreffen ist und wie sich die Geschichte auflöst, liegt in Ihrer Hand. Ansonsten mögen die Helden in Wutzenwald auch weitere Sagen und Geschichten der Region hören. Am Abend empfängt der Pfleger des Landes die Teilnehmer des Pilgerzuges im Peraine-Tempel des Ortes. Der erschöpft wirkende

AUF DEM HEIMWEG

Nach einigen Tagen des Aufenthaltes, in denen auch eventuelle Blessuren der Hinreise auskuriert werden können, wird Bruder Travinor mit dem nun verkleinerten Zug die Heimreise antreten. Sollte die Hinreise sich als leidlich sicher erwiesen haben, wird erneut derselbe Weg gewählt. Anderenfalls würde Travinor den längeren Weg über Gallys und die Traviemark antreten. Sollten die Helden bereits früher losziehen wollen, so erleben sie die folgenden Ereignisse alleine, passen Sie die Beschreibungen in diesem Fall entsprechend an.

Geweihte lässt sich erst ausführlich von der Reise berichten, bevor er einen Novizen mit einer kleinen Schatulle heranwinkt und sich an die Mitglieder des Pilgerzuges wendet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Im Namen aller Zwölfe möchte ich euch für den Dienst danken, den ihr den Menschen in der Mark erwiesen habt. Euch mag euer Verdienst nur gering erscheinen, doch habt ihr mit diesem Saatgut vor allem etwas mitgebracht, dass ihr direkt in die Herzen der Menschen gesät habt: Hoffnung. Gedenkt dieser Worte in Zukunft, denn Friede und Gerechtigkeit können nur da sprießen, wo der Acker mit Glaube und Hoffnung bestellt wurde."

Der Pfleger des Landes lässt jedem Beschützer des Zuges ein geweihtes Storch-Amulett aus Holz aushändigen, das vor Krankheit schützen soll (wie Vorteil *Resistenz gegen Krankheiten* für ein Jahr, sofern sich der Träger göttergefällig verhält). Nach der folgenden Segnung der Pilger im Rahmen einer Andacht wird noch ein kleines Mahl eingenommen. Hier erzählt der Hochgeweihte den Teilnehmern des Zuges, dass helfende Hände in der Wildermark immer gebraucht werden und dass auch die Hilfe der Helden von Nutzen wäre, sofern sie nicht Verpflichtungen nachgehen müssen.

Neben Pyglaion und den darpatischen Flüchtlingen wollen auch einige der Waffenknechte in Wutzenwald bleiben. Die übrigen Teilnehmer des Zuges wollen aber nach kurzem Aufenthalt wieder nach Gareth ziehen. Bruder Travinor lädt auch die Helden ein, den Zug auf der Heimreise zu unterstützen. Sollten diese aber selbst weiterziehen wollen, so stellt der Geweihte ihnen dies frei, da der nunmehr verkleinerte Zug (zwei der Wagen werden in Wutzenwald zurückgelassen, um den Dörflern bei ihrer Arbeit zu helfen) ausreichend gesichert ist.

DER LOHN DER MÜHEN

Je nach Ausgestaltung der Reise sollten die Helden **zwischen 100 und 150 Abenteuerpunkte** erhalten sowie Spezielle Erfahrungen in *Götter/Kulte, Wildnisleben, Geographie* und weiteren passenden Talenten nach Wahl.

DIE HELDEN IN WUTZENWALD

Sollten sich Ihre Helden dafür entscheiden, in Wutzenwald zu bleiben, so stellt dies kein größeres Problem für den weiteren Abenteuerlauf dar. Lassen Sie die Gruppe in diesem Fall einfach einige Tage am Leben im Dorf teilhaben und bei Aussaat, Holzfällerei und Aufbaumaßnahmen helfen, bevor die Nachricht von angeblich niedergebrannten Höfen im Süden den Pfleger des Landes erreicht. Er bittet die Helden, dort nach dem Rechten zu sehen. Erster Anhaltspunkt ist der Bauernhof, wo ihnen traviagefällige Gastung gewährt wurde und von dem vor einem Tag eine große Rauchsäule aufgestiegen ist. Fahren Sie im Folgenden einfach wie im nächsten Kapitel dargelegt fort.

Ein grausiges Bild

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist bereits der zweite Tag seit eurer Abreise aus Wutzenwald angebrochen und bald müsstet ihr den Hof der Familie Erpeldinge erreichen, die euch auf der Hinreise so traviagefällige Gastung zuteil werden ließ. Doch als ihr die Hügelkuppe überquert, hinter der das einsame Bauernhaus steht, bietet sich

euch ein schauriges Bild. Die verkohlten Eckpfeiler der Scheune ragen wie schwarze Zähne aus dem Land, der übrige Teil des Gebäudes ist restlos niedergebrannt. Auch das Haupthaus ist offensichtlich in Mitleidenschaft gezogen worden, denn die Tür ist aus den Angeln gehoben, die Fenster sind eingeschlagen. Vor dem Haus sind vereinzelt zerbrochene Tonkrüge und Holzsplitter zu sehen, doch ein Lebenszeichen sucht ihr vergeblich.

Sollten die Helden nicht von selbst losziehen, um den Hof näher zu untersuchen, wird Bruder Travinor sie bitten, dies zu übernehmen, während er mit den Übrigen etwas abseits wartet, da dies alles eine Falle sein könne.

WAS AUF DEM HOF GESCHAH

Kurz nach der Abreise des Pilgerzuges kamen Menschenfänger aus Zweimühlen in diese Gegend, die im Auftrag ihres Herrn, des finsternen Schwarzmagiers *Nekrorius*, junge und kräftige Opfer für seine Rituale suchten. Um seine Forschungen nicht durch aufrührerische Zweimühlener zu gefährden, hat er seine Schergen für diese Frevel ins weitere Umland entsandt. Auf diesem Weg kamen die Unholde auch zum Hof der Erpeldinges. Als der alte Hanno Widerstand gegen die Entführung seiner Söhne durch das etwa halbe Dutzend Schlagetots leistete, wurde er von den Söldnern in der Scheune eingesperrt und verbrannt, die beiden Ackergäule der Familie geraubt. Die Söhne wurden niedergeschlagen und mitgenommen, Mutter Katla hingegen 'nur' verprügelt und hilflos zurückgelassen. Schließlich randalierten sie noch ein wenig und zogen weiter. Die ganzen Ereignisse liegen nur wenige Tage zurück, den genauen Zeitpunkt sollten Sie je nach Aufenthaltszeitraum der Helden in Wutzenwald wählen.

DAS SCHICKSAL DER ERPELDINGES

Am Ort des Kampfes zeigt sich den Helden ein Bild des Grauens. In der niedergebrannten Scheune sind die fast zur Unkenntlichkeit verbrannten Überreste von Hanno und den Tieren des Hofes zu finden (*Selbstbeherrschungs*-Probe +3, um sich nicht zu übergeben). Im Hauptgebäude befindet sich die furchtbar zugerichtete Katla,

von den Söldnern zum Sterben zurückgelassen. Zunächst ist die alte Frau vor Angst, Schmerz und Trauer kaum ansprechbar, wenn die Helden sich aber erstmal ihrer Wunden angenommen und ihr ein wenig Zeit gegeben haben, sich zu beruhigen, kann sie ihnen von den Geschehnissen berichten (siehe Kasten). Wichtige Informationen dabei sind:

- ☞ Etwa ein halbes Dutzend Söldner überfiel den Hof im Schutze der Nacht und überwältigte die beiden Söhne, die gewöhnlich in der Scheune schlafen, um das Vieh zu bewachen. Kurz darauf drangen die Söldner auch in das Hauptgebäude ein, um dort weitere Beute zu machen.
- ☞ Hanno versuchte, die Räuber und Heimsucher aus der Stube herauszuhalten, doch wurde der alte Mann von den Schlagetots überwältigt. Sie sperren ihn daraufhin in die Scheune und zündeten das Gebäude an.
- ☞ Katla selbst quälten sie einige Zeit, bevor sie weiterzogen. Sie ließen sie zum Sterben zurück, da sie meinten, dass ihr Herr "mit so einer alten Vettel" nichts anfangen könne. Mehr haben sie aber nicht darüber gesagt.
- ☞ Ein Wappen haben die Mordgesellen nicht getragen.
- ☞ Katla kann den Anführer der Männer recht genau beschreiben. Er war groß und muskulös, hatte allerlei Narben im Gesicht, eine Glatze und hörte auf den Namen *Neb*. Er war der einzige der Menschenfänger, der in Kettenrüstung gekleidet war.
- ☞ Die alte Frau sorgt sich besonders um das Wohl ihrer Söhne, da einige der Räuber darüber gescherzt haben, dass "deren Blut den Dämonen schon schmecken werde". (Damit spielten sie darauf an, dass Nekrorius die Söldner ausgeschickt hat, um kräftige Opfer für Blutmagie zu suchen.)

WAS TUN?

Travinor erklärt sich sogleich bereit, den verbliebenen Zug und die verletzte Katla nach Wutzenwald führen. Ob die Helden ihn dabei vorerst begleiten – beispielsweise um sich dort nach den Banditen umzuhören –, ist ihnen überlassen. Katla jedoch bittet sie unter Tränen, ihre Söhne zu finden, die "alles sind, was ich noch habe". Travinor entbindet die Helden selbstverständlich von ihrem Geleitschutzauftrag, denn er beabsichtigt nicht, unter diesen Umständen so bald zurück nach Gareth zu reisen.

SPURENSUCHE

Wie die Helden im Folgenden vorgehen werden, lässt sich nur schwer vorhersehen, daher sei im Folgenden nur darauf eingegangen, wo und unter Einsatz welcher Mittel sich Informationen finden lassen, um schließlich Zweimühlen als Ausgangsbasis der Menschenfänger ausfindig zu machen.

DER FÄHRTE FOLGEN

Spurensuche auf dem Hof kann (bei mindestens 2 TaP* in einer *Fährtentuschen*-Probe) offenbaren, dass die Söldner sich nach Südwesten gewandt haben, um quer über die Hügel und Felder zu reiten. Talf an der Reichsstraße haben sie somit umgangen. Der Spur lässt sich durchaus weiter folgen (bei mindestens 7 TaP*), sie wird aber kurz vor der Reichsstraße in einem etwas felsigeren Gebiet sehr schwer lesbar. Die nächsten größeren Orte von hier aus sind Berler, Talf und Zweimühlen. Bei wirklich guten Fährtenlesern (mindestens 12 TaP*) kann die Spur direkt bis Zweimühlen verfolgt werden.

GERÜCHTE

Sollten die Helden sich irgendwo in der Umgebung umhören – in Ortschaften, an Weggasthäusern und einsamen Höfen z.B. bei Dörf- lern, Tavernengästen, patrouillierenden Soldaten oder reisenden Händlern – können sie auf allerlei Hinweise stoßen, die mal mehr, mal weniger wertvoll sind. Sehen Sie die folgende Liste als exempla-

risch an und erweitern Sie diese passend. Flechten Sie auch ruhig Lokales ("Neb? So 'nen Burschen gab's mal auf der Erltrude ihrem Hof.") oder gänzlich Sagenhaftes in die Erzählungen ein (orientieren Sie sich hierzu am Anhang ab Seite 99), um die richtigen Hinweise den Spielern nicht zu offensichtlich zu präsentieren.

- ☞ Menschenfänger gibt es immer wieder mal, in letzter Zeit war es aber ruhig. (wahr)
- ☞ Viele Gefangene werden nach Gallys gebracht, um dort auf dem Sklavenmarkt verkauft zu werden. (wahr, aber in diesem Fall nicht zutreffend)
- ☞ Verschwundene Menschen wurden sicher vom Finstermann geholt, der immer wieder seine Schergen aussendet, um neue Blutopfer zu finden. (falsch / wahr)
- ☞ Die Menschenfänger wurden erstmals vor vier Wochen gesichtet, kurz nachdem Zweimühlen unter die Herrschaft eines Schwarzmagiers fiel. (wahr)
- ☞ Die Verschwundenen wurden nach Burg Rabenmund entführt, um dort Frondienst bei der Ausbesserung der Verteidigungsanlagen zu leisten. (falsch)
- ☞ Verschwundene können genau so gut geflüchtet sein, um sich ein besseres Leben in der Fremde aufzubauen. (falsch, auch wenn es oft passiert)
- ☞ Ein gewisser 'Blutiger Neb' diente früher in der Bande vom 'Fetten Ron', die jetzt im Zweimühlener Raum ihr Unwesen treibt. Er soll aber im Jahr des Feuers umgekommen sein. (wahr / falsch)

DIE UMGEBUNG

Wenn die Helden die weitere Umgebung des Hofes untersuchen, treffen sie in den nächsten Tagen bald auf weitere Bauersfamilien, deren junge und kräftige Angehörige geraubt wurden. Überlebende können auch hier davon berichten, dass die Häscher aus Richtung Süden gekommen sind, ein Bauer meint sogar den Namen "Nekorus oder so" gehört zu haben. Sollten die Helden bereits von Nekrorius in Zweimühlen gehört haben, dürften ihnen hier die Ohren klingeln. Ansonsten lässt sich in den größeren Orten des Umlandes erfahren, dass ein Schwarzmagier mit diesem Namen in dem alten Grafensitz herrscht.

ZWIELICHTIGES GESINDEL

Helden mit eher fragwürdigen Professionen wenden sich vielleicht an Ihresgleichen (streuende Bewaffnete, zwielichtige Händler, gewitzte Wirte, Trickser und Diebe), um Informationen über die Menschenfänger zu finden. Dabei kann man an den regional operierenden Hehler *Oswyn Orkenschreck* (Mitte 30, charismatisch, gewinnendes und freundliches Lächeln, stets Hand am Messerknauf) verwiesen werden, der als gut informiert über viele Schurkenstücke gilt und sich irgendwo in der Gegend herumtreibt.

Er weiß zu berichten, dass vor kurzem Leute aus Zweimühlen im Dienste ihres Herren versucht haben, junge und kräftige Sklaven für wenig Geld aufzukaufen, dabei aber nur wenig Erfolg hatten. Diese Informationen wird er den Helden aber nur dann geben, wenn sie ihn entweder durch die Androhung von Gewalt zur Kooperation 'überreden' oder ihm ein wertvolles Schmuckstück aus dem Magistratsgebäude von Talf beschaffen, wo sich derzeit ein Kriegsfürst eingenistet hat (500 Einwohner, zerstörter Rondra-Tempel, Imkereien; Gebäude nur mäßig bewacht, Einbruch ist am erfolversprechendsten).

IN GALLYS

Sollten die Helden sich den Gerüchten über den Gallyser Sklavenmarkt folgend zu der Stadt auf dem Artemaberg begeben, so orientieren Sie sich zur Darstellung der Stadt an der Beschreibung ab Seite 65 im Kapitel **Des Greifen stumpfe Krallen**. In Gallys weiß man zwar (noch) nichts von Menschenfängern aus Zweimühlen, aber von dem Interesse an Sklaven. Den Schergen aus Zweimühlen waren die Preise auf dem Gallyser Markt zu hoch, so dass sie unverrichteter Dinge wieder verschwanden.

In den Alchimistenküchen der Stadt ist zu erfahren, dass eben jene Zweimühlener auch alchimistische Grundstoffe wie Brabaker Vitriol, Gratenfelder Schwefelquell oder Unauer Salzlake, aber auch exotischere Zutaten wie Teile eines Drachenbandwurms, etwas Brodem*,

DIE BEFREIUNG

IN DIE STADT

Ob die Helden sich ganz offen oder getarnt in die Stadt begeben wollen, liegt ganz in ihrer Hand. Einige Möglichkeiten und die daraus folgenden Implikationen sind im Folgenden dargelegt.

ERHOBEREP HAPTEP

Selbstverständlich können die Helden einfach als fahrende Glücksritter und gänzlich ohne Tarnung nach Zweimühlen reisen. In diesem Fall werden ihnen am Tor aber einige Fragen gestellt. Auch danach mag es noch geschehen, dass einzelne Söldner ein Auge auf sie haben, falls sie nicht als gänzlich harmlos eingestuft werden. Abenteurer gelten außerdem bei den Städtern als potentielle Unruhestifter und werden daher von den Zweimühlenern eher gemieden, was Nachforschungen erschwert.

* Bei Brodem handelt es sich um eine flüchtige und stinkende Flüssigkeit, die rote Dämpfe absondert. Totennüsse sind von Vögeln auf Dornen aufgespießte Insekten und Mäuse. Siehe zu alchimistischen Zutaten auch **Stäbe, Ringe** ab Seite 118.

Totennüsse und Fledermausblut erstanden. Gerade letztere Zutaten weisen auf Vorbereitungen für ein größeres Ritual mit Affinität zu Tod und Verfall hin (6 TAP* in *Alchimie*).

DIE KAISERLICHEN

Sollten die Helden explizit danach suchen, können sie auf eine kaiserliche Patrouille stoßen, die wie üblich eine viel zu geringe Mannstärke für die zugeteilte Gebietsgröße besitzt. Leutnant *Wulphelm von Oppstein* (Mitte 20, schwarze Haare und Kaiser-Alrik-Bart, Sohn des vor Wehrheim gefallenen Inquisitionsrates Parinor von Oppstein, ernst und niedergeschlagen) wird sich das Anliegen der Helden gewissenhaft anhören, kann ihnen aber kaum helfen. Seine Lanze wurde kürzlich in ein Gefecht verwickelt und dezimiert. Die sechs Männer und Frauen befinden sich daher auf dem Heimweg in ihr Quartier. Er verspricht aber, die Berichte über die Menschenfänger an seinen Vorgesetzten weiterzuleiten. Auf Nachfrage: Das ist Oberst Fenn Weitenberg von Drölenhorst, der das Kommando über die Truppen hat, während Marschall Ludalf zu Rapport bei Kaiserin Rohaja weilt.

Der Leutnant gibt nach Kräften Auskunft und weiß ebenfalls von Gerüchten über einen Schwarzmagier in Zweimühlen und von Sklavenmärkten in Gallys zu berichten. Sollte er unter den Helden jemanden finden, den er für vertrauenswürdig hält (insbesondere integer wirkende oder charismatische Personen mit hohem SO), wird er dieser Person leise anvertrauen, dass er glaubt, dass der Beraterstab des Marschalls aus Mangel an Truppen und durch häufige Desertionen der letzten Zeit keine Soldaten zur Untersuchung der Sache schickt. Die Helden kümmern sich besser selbst um die Aufklärung der Entführungen.

DER WEG NACH ZWEIMÜHLEN

Durch die Hinweise werden die Helden ihre Schritte bald nach Zweimühlen lenken, das etwas südlich der Reichsstraße liegt und durch einen Karrenpfad mit ihr verbunden ist. Auf dieser Strecke treffen die Helden auf die Händlerin *Erlgard Munter* (Anfang 30, leicht beleibt, resolut und furchtlos), die mit einem von fünf Abenteurern bewachten Handelszug aus Richtung Zweimühlen kommt. Die Händlerin besitzt Informationen über die Stadt und weiß zu berichten, dass der Schwarzmagier Nekrorius, genannt 'der Mogul', Zweimühlen mit einigen Söldnern und vor allem der Angst vor seinen Dämonen und Untoten fest in der Hand hat. Der Nekromant lässt die Städter größtenteils ihren Geschäften nachgehen und schließt sich oft tagelang in den Kellern des Schlosses ein, um irgendwelchen Zaubereien nachzugehen. Die Stadt ist für auswärtige Söldner, Händler und Reisende zwar zu betreten (schließlich bringen diese Leute Geld in die Stadt), doch muss sich jeder größeren Kontrollen unterziehen.

Sollten die Helden nicht übermäßig kampfstark wirken, könnten sie auch vor dem Problem stehen, dass die Wachen ihr Kommen an ihre Kumpane weiterleiten, um sie nachts im Gasthaus zu überfallen und gefangen zu nehmen. Schließlich braucht der Herr kräftige Opfer für seine Experimente. Das Verschwinden der Helden würde in der Stadt keine Fragen aufwerfen. Damit würde das Abenteuer natürlich erheblich vom im Folgenden skizzierten Verlauf abweichen, weshalb Sie in diesem Fall die entsprechenden Szenen anpassen müssen.

UNTER FALSCEM NAMEN

Lohnender erscheint es da, sich eine Tarnung zuzulegen, um bereits einen guten Grund für die Anwesenheit in Zweimühlen vorweisen zu können. Denkbar hierfür wären beispielsweise:

☞ Die Helden geben sich als Söldner aus, die Anstellung beim hiesigen Kriegsfürsten suchen. Söldner sind ein alltäglicher Anblick in der Wildermark und auf diesem Weg können die Helden bereits Kontakt zur Garde finden (siehe nächste Seite oben), werden dafür aber von den Städtern gemieden. Auch mag es das Gewissen der Helden verbieten, die Städter zu schikanieren oder gar Bestrafungen vorzunehmen, wie es als Loyalitätsbeweis gefordert werden könnte.

☞ Sich ohne Waren als Händler auszugeben ist nicht leicht, doch können die Helden sich vielleicht eine passende Geschichte zurechtlegen. Gerade als Händler alchimistischer Exotika, die ihre Waren derzeit nicht mit sich führen, können sie Kontakt zum Verwalter Zordan als Nekrorius' Beauftragten in solchen Sachen aufbauen. Auch zu den Städtern lässt sich als Händler einfacher Kontakt aufbauen.

☞ Eine weitere Idee wäre es, sich als Sklavenhändler auszugeben, die von der Nachfrage in Zweimühlen gehört haben. Hierdurch lässt sich leicht Kontakt zur Garde und zu Zordan herstellen, die Zweimühlener werden aber nur unter Zwang mit den Helden reden.

☞ Als vermeintliche Pilger (nach Rommily oder Boronia) können die Helden nur durchgehen, wenn sie ein entsprechendes Äußeres (z.B. eine orangefarbene Schärpe oder schwarze Kapuze) tragen und nicht zu schwer bewaffnet sind. Von den Wachen werden sie in diesem Fall zur Kasse gebeten, bei den Städtern (und besonders Mutter Erlgunde) aber freundliche Aufnahme finden. Würfeln Sie in diesem Fall mit einem W6. Bei einer 3 bis 6 sind gerade wenig götterfürchtige Wachen am Tor, die die Reisenden lieber als Ritualopfer gefangen nehmen und ihrem Herrn schicken.

☞ Bettler, Fahrende und ähnliches Gesindel werden zwar auch in die Stadt gelassen, jedoch mit großer Wahrscheinlichkeit nachts überfallen, um als Ritualopfer zu enden.

AUF PHEXENS SPUREN

Natürlich können die Helden auch nachts über die vier Schritt hohe und mit einem Wehrgang versehene Palisade klettern (*Klettern-* und *Schleichen*-Proben +5, um nicht entdeckt zu werden) oder auf magischem Weg versuchen, ungesehen in die Stadt zu gelangen. In diesem Fall ist es jedoch sehr schwer, weitere Informationen einzuholen, da neugierige Fragen bald die Aufmerksamkeit auf die Helden lenken – und die Frage aufwerfen könnten, warum niemand in der Wache sich daran erinnern kann, wie sie in die Stadt gekommen sind. Hilfe

könnten derart phexische Charaktere aber von *Pervalia Hungertuch* (siehe **Geldverleiher Hungertuch** auf Seite 95) erwarten, so sie ihre Aufmerksamkeit erregen – was durchaus durch Freunde und Spitzel der Phex-Geweihten in der Stadt geschehen kann, die das nächtliche Eindringen der Helden bemerkt haben.

ZWEIMÜHLEN, EINE STADT IN ANGST

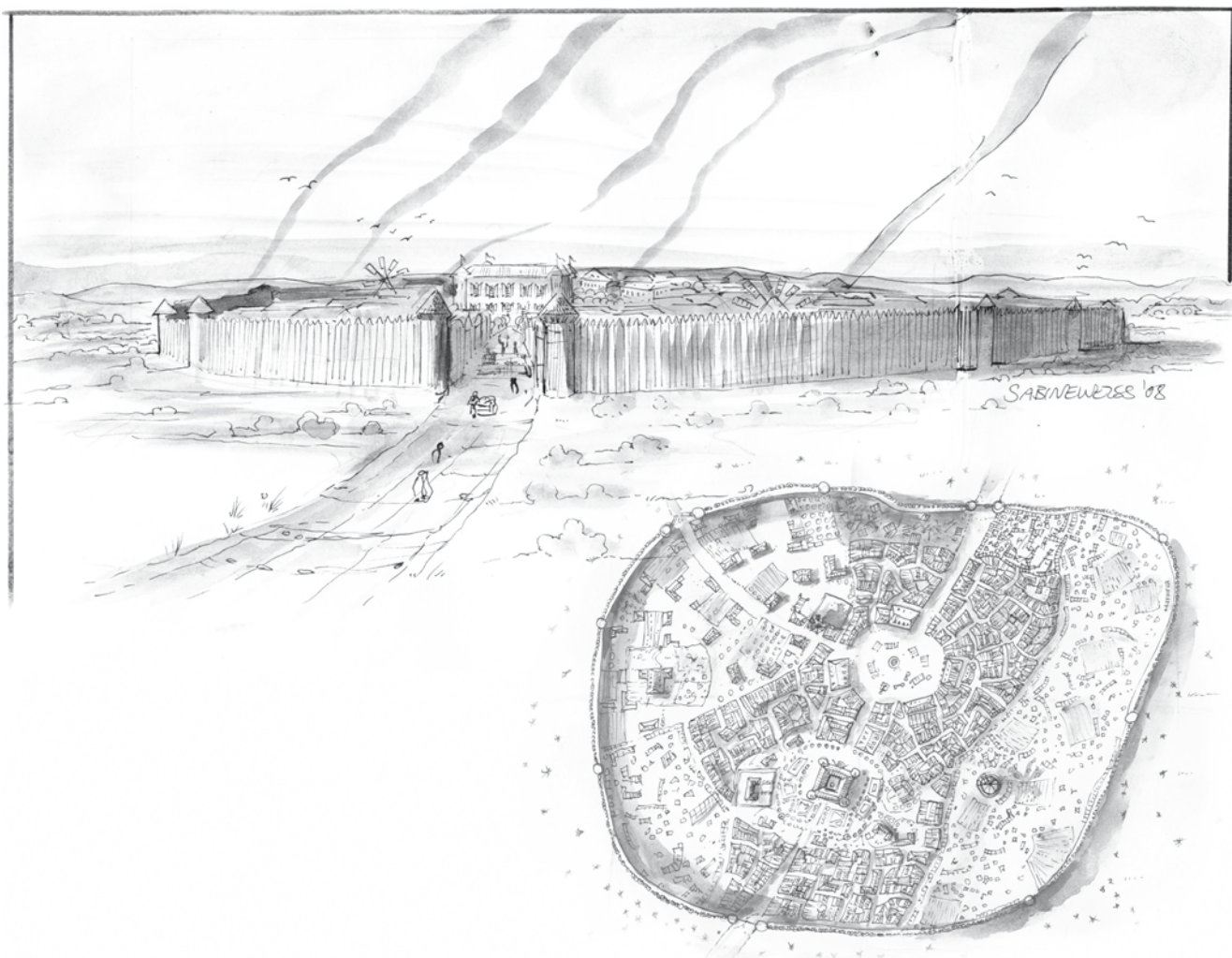
Eine Beschreibung Zweimühlens und seiner Bewohner enthält der **Anhang** ab Seite 93. Wichtigste Aufgabe der Helden ist es zu diesem Zeitpunkt, mehr über das Schicksal der verschwundenen Bauersleute in der Stadt zu erfahren. Wie sie in dieser Frage an weitere Informationen gelangen, finden Sie im Folgenden dargelegt.

DAS EINFACHE VOLK

Wenn die Helden sich auf offener Straße an Bewohner wenden, werden diese nur ungern Informationen weitergeben, da es Ärger einbringen kann, mit Fremden zu sprechen. Vielversprechender ist es, sich in der Schenke *Mühlenbräu* unter das Volk zu mischen oder den schwatzhaften Wirt des Gasthauses *Mogul Nekrorius* auszufragen. Ebenfalls als Ansprechpartnerin kann Mutter Erlgunde fungieren, sie wird den Helden aber von jeglichen tollkühnen Aktionen abraten.

Jeder Zweimühlener wird aber nur ungern mit den Helden sprechen, so dass es hier schon einiger Anstrengungen oder klingender Münze bedarf, um eine Vertrauensbasis herzustellen. Lassen Sie den Helden also anfangs einiges Misstrauen oder Angst vor Repressionen entgegenschlagen und lassen Sie sie nicht zu leicht auf hilfreiche Hinweise treffen.

Von den Zweimühlenern lässt sich neben allgemeinen Gerüchten über die Stadt und ihre Bewohner auch erfahren, dass in der Tat vor kurzem einige Gefangene in die Stadt gebracht wurden und direkt im alten Grafenschloss verschwanden. Eine alte Frau wird sich bei ei-



ner Beschreibung der Gesuchten auch erinnern, dass einer der beiden unter den Sklaven war. Auch Neb können viele Zweimühlener selbstverständlich als Hauptmann der Wache identifizieren. Ein Händler auf dem Markt führt außerdem ein von einem Söldner erstandenes Gänse-Amulett im Angebot, das aufmerksame Helden Argolf zuordnen können.

Außerdem heißt es unter den Zweimühlenern, dass die Gefangenen regelrecht gemästet werden, "als wolle sich der Mogul einen Braten daraus machen". Schon seit Tagen treiben die Bediensteten der Burg Nahrungsmittel als Steuer ein, laut ihren Angaben wandert das ganze Essen zu den Gefangenen im Keller. Ein alter Mann, der selbst früher in der Burg gearbeitet hat, bevor er aus Angst vor den Untoten lieber in Armut lebte, will außerdem wissen, dass Nekrorius nie schlafe und sich mit allerlei Dämonen umgebe. Ersteres ist auf den steten Konsum von Wachtrinken zurückzuführen, letzteres ist falsch – dennoch hält Nekrorius den Eindruck gerne aufrecht, da die Städter so vor ihm kuschen.

Näheres zum Schloss ist kaum zu erfahren, da die wenigsten es jemals betreten haben. Hierzu werden die Helden an Zordan verwiesen, der gezwungenermaßen dem neuen Herren dient und im Schloss lebt. Gegen Mittag ist er meist im *Mühlenbräu* einzutreffen, für gewöhnlich unter Bewachung von ein oder zwei Söldnern. Die Helden können aber auch an den Tagelöhner *Bogomil Westermann* (Ende 40, bullige Gestalt, gutmütig und etwas langsam) verwiesen werden, der früher in der Garde diente und daher die Burg ebenfalls kennt. Er weigerte sich schon unter der Herrschaft der ersten Kriegfürsten, den neuen Herren zu dienen, und lebt daher in Armut.

Nähere Informationen über die Freischärler der Bockelburg, von denen die Helden von den Söldnern der Stadt (hier als "Banditen") oder bereits im Umland erfahren haben können, kriegen sie von den Dörfnern kaum zu hören. Von der Burg wird einzig erzählt, dass es dort seit dem Jahr des Feuers spuken soll. So wollen einzelne Bürger schon bläuliches Feuer gesehen haben, das die Ruinen umspielt. Wer von den Freiheitskämpfern weiß, der wird keinem Fremden leichtfertig davon erzählen – als Opfer geschickten Aushorchens schon.

Sollten die Helden in ihren Nachfragen zu plump vorgehen, kann es auch geschehen, dass sie an einen Spitzel des Moguls geraten, der die Wache auf die Helden aufmerksam macht. In diesem Fall schlägt den Helden ziemlicher Gegenwind entgegen, passen Sie den weiteren Abenteuerverlauf entsprechend an.

DIE HERREN DER STADT

Die Söldner der *Todesfänger* sind recht schwatzhaft, wenn man ihnen mit klingender Münze oder mit ausreichend Brannt die Zunge lockert. Den meisten Erfolg verspricht dies in der Schenke *Blutgrube*, wo die Söldner allabendlich zechen. Dennoch ist das Klima hier sehr rau und die Helden brauchen ein dickes Fell und einige Trinkfestigkeit, um sich den Respekt der Söldner zu erkämpfen.

Hier können die Helden erfahren, dass die Gefangenen in die Keller der Burg gebracht wurden, wo der Mogul seine Labore unterhält. Weiteres wissen die Söldner aber nicht, da sie die Keller nie betreten. Dort halten die Untoten des Moguls ihre Wacht. Einige der Söldner sind recht unzufrieden mit ihrer derzeitigen Arbeit, wie man unter der Hand erfahren kann. Der *Fette Ron* wurde von Mogul Nekrorius eingekerkert und große Teile der Garde dienen nur noch aus Furcht vor den Untoten und Dämonen des Magiers und wagen nicht mal eine Flucht. Der Blutige Neb, ein brutaler Schläger, hat inzwischen die Führerschaft über die Truppe übernommen und bricht mit alten Traditionen, wie etwa der Schonung von Geweihten bei Überfällen. Besonders der alte Leutnant *Radulf Bergdorf* (fast 50, Holzbein, Feldkoch der Truppe) hadert mit seinem Schicksal und würde gerne seinem alten Weggefährten Ron helfen – und damit auch den Helden, wenn sie etwas für den Söldnerhauptmann tun können.

Durch die Söldner können die Helden auch von den örtlichen Freischärlern erfahren, die für Ärger in ihrem Gebiet sorgen und von denen einige früher zur Garde der Stadt gehört haben sollen. Dass ihre

Basis in der Bockelburg liegt, weiß aber keiner der Söldner. Die Söldner sind wie auch die Bürger der Überzeugung, dass es dort spukt. Tagsüber ist die Burg von den Söldnern bewacht, nachts hingegen verlassen alle das Gebäude und gehen in die in der Stadt 'requirierten' Häuser. Im Schloss treiben sich dann die Untoten herum. Die wenigen festen Bewohner schließen sich in ihren Zimmern ein.

DIENER WIDER WILLEN

An Zordan heranzutreten, der am besten über das Geschehen in der Burg Bescheid weiß, ist nicht einfach. Zwar besucht er mittags die Schenke *Mühlenbräu*, dort muss man aber seine Wachen ablenken, um mit ihm zu sprechen. Einfacher ist es, sich als Händler auszugeben und so unauffällig mit dem Verwalter zu reden (da er in seinen 'Amtsgeschäften' nicht so stark überwacht wird) oder sich mit Leuten aus der Stadt anzufreunden, die Kontakt zu ihm haben (wie beispielsweise Pervalia Hungertuch).

Zordan wird zurückhaltend reagieren, wenn die Helden erzählen, dass sie die Gefangenen retten wollen. Er fürchtet sich vor jedem Aufstand und glaubt, dass die Aktionen der Helden Probleme für die Bevölkerung nach sich ziehen könnten. Nur wenn die Helden ihm glaubhaft machen, dass sie dem Schwarzmagier das Handwerk legen wollen, und auch fähig genug dazu erscheinen, wird er ihnen berichten, was er weiß.

Er kann den Helden mitteilen, wie es in der Burg aussieht und wie die Wachwechsel verlaufen. Zwischen Dämmerung und Dunkelheit gibt es einen kurzen Zeitraum, wo die Burg nur wenig bewacht ist. Nekrorius hat sich schon seit Tagen in den Kellern eingeschlossen und scheint dort etwas Großes vorzubereiten. Die Gefangenen sind in Zellen ebenfalls dort untergebracht. Zordan weiß von den Freischärlern der Bockelburg und kann die Helden mit Leuten zusammenbringen, die diese vermutlich kennen. Ebenso weiß er von den unzufriedenen Söldnern der Todesfänger unter Radulf.

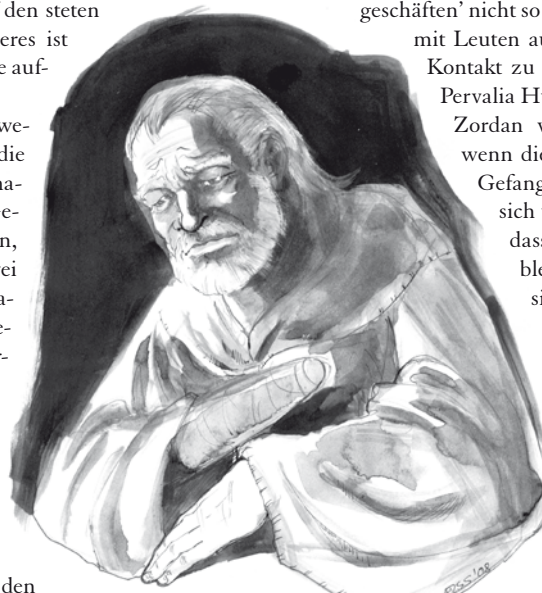
DER TAGELÖHNER

Der ehemalige Gardist Bogomil fungiert in der Stadt als Mittelsmann zu den Freischärlern und kennt sich außerdem in der Burg aus, was ihn für die Helden interessant macht. Wenn sich die Helden an ihn wenden, wird er Informationen zur Burg gerne teilen, wenn man ihm etwas Brannt spendiert oder sich anders mit ihm anfreundet. Genaueres zu den Freischärlern wird er aber nur sagen, wenn die Helden wirklich sein Vertrauen gewinnen – z.B. indem sie ihm im Streit mit einem der Söldner beistehen. Alternativ können sie ihn dazu bringen, nachlässig in seiner Vorsicht zu sein, beispielsweise wenn eine Heldin ihm schöne Augen macht oder man ihn betrunken macht.

Auch weiß er von einem angeblichen Geheimgang zwischen dem Grafenschloss und dem alten Phex-Tempel zu berichten, von dem er erfuhr, als er (wie er betont versehentlich) ein Gespräch der einstigen Gräfin Ragnar mit ihrer Tochter Svanja 'überhörte'. Genaueres dazu weiß er ebenso wenig wie der Rest der Stadt. Nur Pervalia Hungertuch könnte vielleicht noch mehr wissen.

DIE FREISCHÄRLER DER BOCKELBURG

Sowohl Zordan als auch Bogomil können die Helden zur Bockelburg schicken, wo sie des Nachts einfach kampieren sollen. Die Freischärler würden vorher benachrichtigt werden und die Helden erwarten. In der Burg werden die Helden irgendwann nachts plötzlich von Bogenschützen umringt und ihrer Waffen entledigt. Die Anführerin der Truppe, *Maline Ochsenbrecher* (siehe Seite 96), reagiert misstrauisch auf die Gruppe, wird aber schnell aufgeschlossener, wenn die Helden Pläne haben, um gegen Nekrorius vorzugehen. Wie die Freischärler



den Helden helfen können, hängt stark von den Plänen der Gruppe ab, grundsätzlich lassen sie sich aber zu fast allen Aktionen überreden, die nicht zu tollkühn erscheinen.

HINEIN IN DAS SCHLOSS

Im Folgenden werden einige Möglichkeiten skizziert, wie die Helden zur Befreiung der Verschleppten in die Burg gelangen könnten. Sollten die Helden weitere Ideen haben, so legen Sie ihnen nicht allzu viele Steine in den Weg.

MIT RONDRA'S SEGEN

Ein frontaler Angriff auf die Burg erscheint nur wenig erfolgversprechend: Tagsüber wird sie gut bewacht, nachts ruft zu viel Lärm auch die Söldner auf den Plan (orientieren Sie sich hierzu an den Angaben bei der Beschreibung des Inneren der Burg). Hier können die Helden nur Erfolg haben, wenn sie außergewöhnlich kampfstark sind oder Magier in der Gruppe die Söldner durch spektakuläre Zauber in Schach halten.

Mehr Erfolg könnten die Helden haben, wenn sie vorher Maline und ihre Mannen sowie Radulf und die treu zu Ron stehenden Teile der Todesfänger auf ihre Seite ziehen könnten. Mit derartiger Unterstützung würden die verbliebenen Söldner (Nebs direkte Gefolgsleute, die auch für die Entführungen verantwortlich sind) in der Stadt und der Burg gebunden, während die Helden direkt bis in den Keller vorstoßen können.

DER GEHEIMGANG

Der Geheimgang im alten, heute als Kornspeicher benutzten Pheextempel ist kaum zu finden, wenn man nicht weiß, wo man zu suchen hat. Gelingt es den Helden, in den Keller vorzudringen, können sie den Geheimgang (eine zur Seite schwingende Wand) nur bei 13 TaP* in *Sinnenschärfe*, 3 TaP* in *Zwergennase* oder *Pervalias Hilfe* finden. Der düstere Gang führt geradewegs in die Speisekammer im Untergeschoss der Burg. Weder die früheren Burgbewohner noch der heutige Herr der Stadt wissen von diesem Geheimgang.

TREUE DIENER DES MOGULS

Mit Zordans oder Radulfs Hilfe kann es den Helden gelingen, sich als Bedienstete oder neue Söldner in die Burg zu schmuggeln. Hier können sie nun entweder tagsüber heimlich versuchen, in den Keller zu gelangen, oder sich vor dem nächtlichen Wachwechsel verstecken und anschließend zum Keller vordringen. Achten Sie jedoch darauf, dass die Helden durchaus vor unangenehme Entscheidungen gestellt werden, wenn sie sich als Söldner des Moguls verdingen. Ein Loyalitätsbeweis kann auch sein, an der Misshandlung eines Gefangenen teilzunehmen.

AUF LEISEN SOHLEN

Heimlich in das Schloss einzusteigen ist nicht schwierig. Die Fenster im Erdgeschoss sind nur mit Läden verschlossen und liegen zwei Schritt über dem Boden. Außerdem können die Balkons des oberen Stockwerkes über Efeuranken leidlich gut erreicht werden. Um sich anschließend unbemerkt bis in den Keller zu schleichen, muss man den Wachen und Untoten aus dem Weg gehen. Bei ersteren ist dies durch simple vergleichende *Schleichen*-Proben (*Sinnenschärfe*-Wert der Wachen zwischen 4 und 7; Probe auf 11/12/12) möglich, den Untoten hingegen muss man großräumig aus dem Weg gehen, da sie Lebende spüren können (Fähigkeit *Lebensinn* auf einem Wert von 7; siehe **WdZ** 234).

NEUE FREUNDE

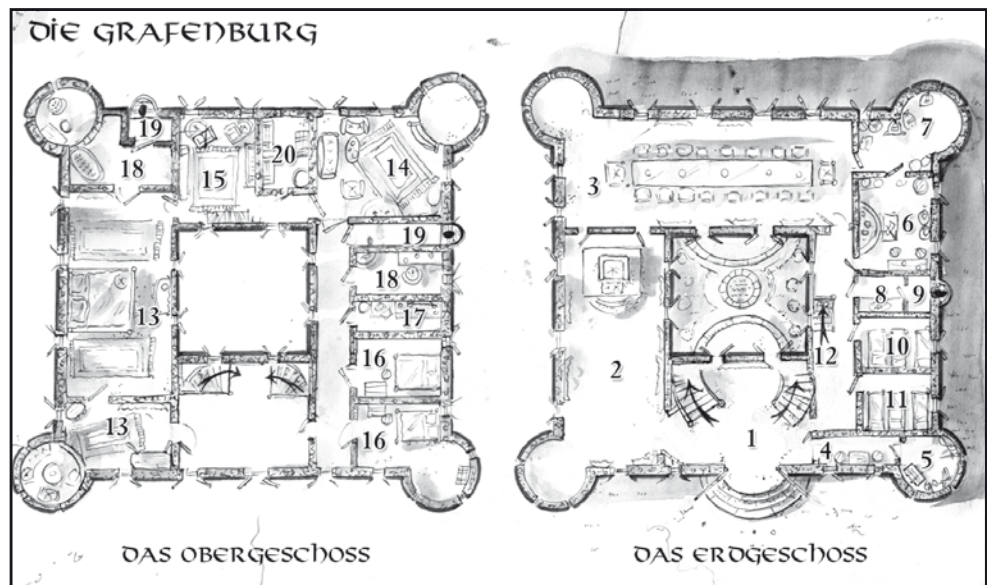
Sollten die Helden sich mit Bediensteten oder Wachen angefreundet haben, können diese ihnen den Hintereingang oder einzelne Fenster öffnen oder gezielt wegblicken, wenn sie die Burg durch den Haupteingang betreten. Dies mag jedoch nur gelingen, wenn der neue Freund überzeugt ist, dass die Helden auch Nekrorius zur Strecke bringen können. Den Helden könnte es bereits an dieser Stelle etwas Befriedigung verschaffen, dass ihr Erscheinen als Zeichen der Hoffnung wahrgenommen wird.

DIE GRAFENBURG

In der Grafenburg (nur dem Namen nach wehrhaft und eigentlich ein Schloss) durchqueren die Helden möglicherweise viele Räume, besonders falls sie nicht wissen, dass der Nekromant derzeit Tag und Nacht in seinem Labor verbringt. In der Bevölkerung raunt man gar, dass er niemals schlafen würde.

Gestalten Sie die hier kurz skizzierten Räume weiter aus. Die Helden werden sich vor allem im Verlauf der Kampagne für ihr Domizil interessieren. Lassen Sie ihnen in den einzelnen Räumen ruhig auch kleinere Schätze (Schmuckstücke in der Schatzkammer, ein seltenes Buch in Nekrorius' Zimmer oder der Bibliothek etc.) zukommen.

Die Nummern hinter den Räumen beziehen sich auf den Plan der Burg bei den Kopiervorlagen auf Seite 107.



DAS ERDGESCHOSS

Der Eingangsbereich des Erdgeschosses wird von einem repräsentativen **Flur (1)** und einer großen Wendeltreppe beherrscht, die in das obere Geschoss führt. Linkerhand führt eine große Flügeltür in den **Ball- und Thronsaal (2)** des Schlosses, der durch eine weitere Tür mit dem großen **Speisesaal (3)** verbunden ist. Beide Räume sind noch leidlich gut eingerichtet, da die meisten Kriegsfürsten ihren Schergen die Plünderungen des Schlosses verboten haben. Rechterhand gelangt man vom Eingangsbereich in die Bereiche der Bediensteten. Hier befinden sich neben der **Wachstube (4)** mit daran angeschlossener (inzwischen fast leerer) **Waffenkammer (5)** auch die **Küche (6)**, die **Speisekammer (7)**, ein **Waschraum (8)** und eine **Latrine (9)**. Eine der beiden **Gesindekammern (10+11)** wird von den verbliebenen Bediensteten der Burg bewohnt. Im Bedienstetentrakt führt eine **Treppe (12)** in den Keller hinab.

Tagsüber ist die Wachstube mit zwei Söldnern besetzt, weitere drei patrouillieren durch das Untergeschoss und zwei bewachen stets das große Tor. Nachts streifen fünf Untote durch die Gänge und Räume. Werte finden Sie gesammelt im Anhang ab Seite 102. Ohne Lichtquellen (die Wachen außerhalb der Burg alarmieren könnten) erhalten die Helden nachts in den oberen Geschossen Abzüge von 3 Punkten auf **Angriff** und **Parade**.

DAS OBERGESCHOSS

Das Obergeschoss beherbergt die alten Quartiere der Gräfin und ihrer Berater. Hier finden sich neben den beiden großen **Grafenzimmern** (13), die inzwischen von Nekrorius bewohnt werden, noch ein **Salon** (14), die karge und jeher kaum genutzte **Bibliothek** (15), zwei **Gästezimmer** (16), das **Zimmer von Zordan** (17) sowie zwei **Baderäume** (18) und zwei **Latrinen** (19). Auch die mit einem schweren Schloss gesicherte **Schatzkammer** (20) befindet sich hier, ist aber nur noch gering gefüllt (siehe das erste Zwischenspiel).

Im Obergeschoss patrouillieren tagsüber zwei Gardisten, nachts zwei Untote.

AB IN DEN KELLER

Die Tür am Fuß der Kellertreppe ist mit einem Schloss gesichert, dessen Schlüssel Nekrorius um den Hals trägt. Ein weiterer Schlüssel ist im Besitz eines Bediensteten, der ihn mit Speis und Trank versorgt und der im Gesindetrakt schläft oder seinem Tagwerk nachgeht. Sollte den Helden dies nicht bekannt sein, müssen sie das Schloss knacken (*Schlösser Knacken*-Probe +6), einen FORAMEN wirken (Probe +5, 5 AsP) oder die Tür aufbrechen (mindestens 3 gelungene KK-Proben +4; der Lärm ruft für jede Probe bei 5 oder 6 auf dem W6 weitere Wachen auf den Plan und alarmiert Nekrorius). Sollten Sie die Helden darüber hinaus fordern wollen, könnte Nekrorius die Tür noch von einem Zant (*WdZ 225*) bewachen lassen, da das Ritual bereits begonnen hat.

ERSTE GEFAHREN

Im Keller befinden sich die Helden zunächst in einem **großen Raum** (1), der früher als Lagerraum genutzt wurde. Einige zertrümmerte Kisten und aufgeschlitzte Säcke liegen herum, ein Gang führt im hinteren Bereich des Raumes weiter. Neben diesem Gang stehen zwei Ritterrüstungen mit Streitkolben und Schild. In den Rüstungen stecken zwei Skelette (Werte siehe Anhang auf Seite 103, die bis auf ihren Herren jeden angreifen, der zwischen ihnen hindurchgeht. Sollten die Helden hier keine Gefahr wittern (entweder durch ihr Misstrauen oder eine *Gefahreninstinkt*-Probe +3), können sie in der ersten Kampfrunde nicht parieren.

Auf der linken Seite befindet sich hinter einer nach hinten drückbaren Wand ein Geheimgang, der den Burgkeller mit dem Phex-Tempel verbindet (siehe dazu auch weiter oben).

Während man sich in den oberen Geschossen bei Tag keine Einschränkungen hinnehmen musste und sich auch nachts noch einigermaßen orientieren konnte, erhalten die Helden im Keller ohne ausreichende Lichtquelle 8 Punkte Abzug auf Attacke und Parade. Sollte der Kampf länger als 8 KR dauern, so würfeln Sie alle 2 KR mit einem W6. Bei einer 3–6 warnt der Lärm Nekrorius, wodurch dieser in der Lage ist, sich auf die Konfrontation mit den Helden vorzubereiten.

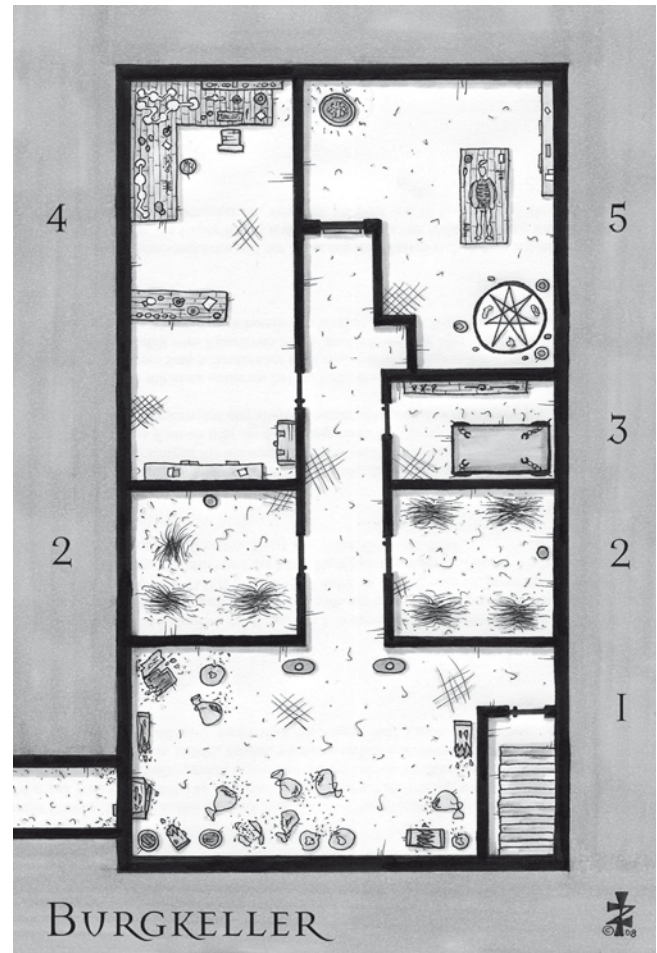
DER KELLER DER BURG

Neben dem ehemaligen Vorratsraum existierten noch einige weitere Lagerräume in den Kellern, die inzwischen aber von Nekrorius umfunktionierte wurden. Linker- und rechterhand des langen Ganges liegen zwei **Zellenräume** (2), die mit schweren Türen gesichert sind. Hier warten die Ritualopfer des Nekromanten auf ihr blutiges Schicksal. In einer kleinen **Folterkammer** (3) auf der rechten Seite ist der Fette Ron mit Ketten auf einen Tisch gefesselt.

Die letzte Tür auf der linken Seite führt in ein großes ehemaliges Lager, das in eine **Alchimistenküche** (4) umgebaut wurde. Hier können die Helden neben einer alchemistischen Komplettausrüstung und typischen Zutaten (Vitriol, Schwefelquell, Alkohol etc.) auch ein paar Bücher (*Artefakte und Alchemica*, Festumer Edition; *Der Grosse Paramanthus*, Band I und II; *Die Macht der Elemente*, schlechte Kopie; *Die Wege ohne Namen*, Zhayad-Ausgabe), fertige Mittelchen (4x Wachtrunk D, 2x Traumpulver C, Angstgift B, Bannbalöl C, 6x Beschwörungskerzen E, Zaubereyde D) und Exotika (3 Schank Ghulschweiß, 1 Schank Skelettblut, 1 Stein Graberde, der Schrumpfkopf eines Boroni, ein halber Drachenbandwurm, 1 Flux Brodem, 3 Totennüsse, einige Karneole) finden.

Am Ende des langen Ganges liegt eine Kammer, die durch eine mit Mondsilber beschlagene Tür verschlossen ist, in die allerlei Symbole (*Magiekunde*-Probe +5: hauptsächlich dämonische und nekromantische Zeichen) eingraviert sind. Hier hat Nekrorius seinen **Ritualraum** (5) eingerichtet und hier befindet er sich zu diesem Zeitpunkt auch.

Die Kellerräume werden von 1W6 ungerüsteten Untoten durchstreift. Es befindet sich zudem ein weiterer gerüsteter Zombie in einem Alkoven auf der rechten Seite. Sollte es zu einem Kampf kommen, gelten die selben Anmerkungen wie oben, allerdings wird der Wurf zur Feststellung, ob Nekrorius die Helden bemerkt (bei 2–6 auf 1W6), ab der ersten KR fällig.



DIE GEFANGENEN

In den beiden Zellen sitzen derzeit noch acht entführte Ritualopfer. Während die Bauern *Dunja*, *Arba*, *Faenwulf* und *Parinor* erst seit kurzer Zeit gefangen gehalten werden (sie wurden gemeinsam mit Wulfert und Argolf entführt), sitzen der Händler *Arwuf Melchinger* (Anfang 30, abgemagert, weinerlich) und seine Mägdle *Ailine* und *Praiala* sowie der Reichssoldat *Ungolf Ferdoker* (Ende 20, versucht würdevoll zu erscheinen, gebrochen) schon seit fast zwei Wochen in der Zelle. Die Gefangenen können den Helden – zwischen Flehen um oder Dank für ihre Befreiung – mitteilen, dass Argolf und Wulfert vor etwa zwei Stunden von Nekrorius geholt wurden. Die meisten, denen es so erging, wurden später nie wieder gesehen.

DER FETTE RON

In der Folterkammer können die Helden den grausam zugerichteten Ron finden. Nach Wochen der Tortur ist er nur noch ein schlaffhäutiges Wrack, sein Wille ist aber noch ungebrochen. Falls die Helden sich nicht sofort zu erkennen geben, wird er sie für Schergen des Nekromanten halten und sie mit schwacher Stimme beschimpfen. Wenn er aber den wahren Grund der Anwesenheit der Helden erfährt, reagiert er sichtlich erleichtert. Er treibt die Helden zur Eile an, da Nekrorius für heute ein großes Ritual vorbereitet hat. Der Magier hat dem Söldnerführer während der Folterungen oft gesagt, dass er das erste Opfer

sein solle, wenn er sein Elixier erst perfektioniert hätte. Und heute soll der große Tag sein, wie der Schwarzmagier ihm hohnlachend erzählt hat.

Wie ein Kenner der *Alchimie* (8 TaP*) den Schilderungen Rons entnehmen kann, will der Nekromant offensichtlich das Retro-Elixier der Warunker Nekromanten, mit dem tote Körper ohne Einsatz von Astralenergie zu Untoten erhoben werden können (siehe **Stäbe, Ringe 104**), kopieren und perfektionieren. Dies ist auch der Hauptgrund, warum der exzentrische und größtenwahnsinnige Nekromant Zweimühlen unter seine Knute gezwungen hat, da er somit die Geldmittel und einen sicheren Unterschlupf an der Hand hatte, um seine Forschungen zu beschleunigen.

Ron wollte nicht für den Frevler arbeiten und mit seinen Leuten abziehen. Sein Leutnant Neb verriet ihn aber, weshalb Nekrorius den Söldnerführer gefangen nehmen ließ, um seine Untreue zu bestrafen. Ron ist mit seinen Kräften am Ende und wird, die Freiheit vor Augen, bald zusammenbrechen.

LICHT UND DUNKELHEIT – DAS FINALE

Um Argolf und Wulfert zu retten und außerdem das Ritual des Schwarzmagiers zu stören, müssen die Helden den Ritualraum stürmen. Die mondsilberbeschlagene Tür ist von innen mit einem Riegel gesichert. Daher bleibt den Helden nur übrig, die Tür mit einem FORAMEN (Probe +5, 7 AsP) zu öffnen oder sie gewaltsam einzurennen (mindestens 4 gelungene KK-Proben +5; spätestens der Lärm lässt Nekrorius genug Zeit zur Vorbereitung). Nachdem die Helden sich Zugang verschafft haben, bietet sich ihnen folgendes Bild.

Zum Vorlesen oder Nachersähen:

Flackernde Schatten tanzen auf den groben und unbehauenen Steinen, die die Wände dieses Raumes bilden. Die nebelhafte Szenerie wird einzig von einigen Ritualkerzen und einer großen Feuerschale erleuchtet, auf einem Heptagramm in der rechten Ecke des Raumes seht ihr die regungslosen Leiber von Argolf und Wulfert, umgeben von abgetrennten und verrottenden Körperteilen und allerlei anderen abscheulichen Paraphernalia. In der Mitte des Raumes, vor einem mit einer seziierten Leiche bedeckten Tisch, steht der Schwarzmagier Nekrorius, der euch mit seinem schädelbewehrten Stab wutentbrannt zwei Leichname entgegenschickt, während ein mit Schwert und Rüstung bewehrtes Skelett vom Ritualkreis her zu euch stürmt. Der Magier muss durch euer Öffnen der Tür alarmiert worden sein, denn er schleudert euch bereits die Worte "Tlaluc Odem!" entgegen.

Sollte Nekrorius (wie anzunehmen ist) bereits gewarnt sein, ist der Zauber (den er mit der Sonderfertigkeit *Zauber bereithalten* entsprechend auf das Öffnen der Tür abgestimmt hat) kaum noch aufzuhalten (2W6+5 ZiP*, Ohnmacht beachten!). Sollte einer der Helden sich entsprechend bereit gemacht haben (Pfeil auf Bogen gelegt, Wurfmesser bereit, auf BLITZ DICH FIND oder verkürzten anderen Zauber vorbereitet oder Ähnliches), darf er mit einer gelungenen IN-Probe +5 noch eine Aktion ausführen, um somit die Konzentration des Magiers zu stören. Durch die im Weg befindlichen Skelette ist eine Attacke jedoch erschwert.

Die hier befindlichen Leichname bilden Nekrorius' 'Leibgarde' und sind im Gegensatz zu den sonstigen Untoten im Haus mit gebundenen Nephazzim nachträglich verstärkt. Das mit einer Rüstung geschützte Skelett des ehemaligen Hauptmanns der Zweimühlener Stadtwache *Efferwulf von Zwerch* wurde von Nekrorius mit besonderer Akribie verstärkt. Die Untoten sind durch die Besessenheit erstaunlich gerissen und nach Meistereentscheid in der Lage, Kampfmanöver zu verwenden. Außerdem verstehen sie es beispielsweise, gezielt Magiewirker anzugreifen, die Möbel im Raum zu ihren Gunsten zu nutzen und sich gegenseitig zu decken.

Besessener Lebender Leichnam

Schwert: INI 12+1W6 AT 16 PA 11 TP 1W6+6 DK N
LeP 35 RS 5 WS 4 MR 5 GS 5

Besondere Eigenschaften: wie alle Untoten (**WdZ 226**), zudem Folgeschaden (3 KR je 1W6 SP(A)), Lebenssinn, Lichtempfindlich

Skelett des Efferwulf von Zwerch

Schwert: INI 15+1W6 AT 2x18 PA 14 TP 1W6+7 DK N
LeP 34 RS 5 WS 5 MR 5 GS 8

Besondere Eigenschaften: wie alle Untoten (**WdZ 226**), zudem Zusätzliche Aktion, Lebenssinn, Regeneration I, Resistenz gegen Hiebsschaden, Immunität gegen Merkmal Antimagie, Lichtempfindlich.

Das Skelett kann nur mit Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden; Hiebswaffen, Schwerter, Säbel und Stäbe richten den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen Schaden an.

Passen Sie den Kampfstil des Magiers an die Aktionen Ihrer Gruppe an. Er wird versuchen, die Untoten stets zwischen sich und den Helden zu halten und sich mit Zaubern zur Wehr zu setzen.

Nekrorius, der Schwarze Mogul von Zweimühlen

Magierstab: INI 11+1W6 AT 13 PA 18 TP 1W6+1 DK NS
LeP 31 RS 1 (ohne ARMATRUTZ) AuP 31 WS 7 AsP 34 GS 8 MR 11

Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Eiserner Wille I + II, Konzentrationsstärke, Kraftfokus, Kraftkontrolle, Modifikationsfokus, Nekromant, Simultanzubern, Verbotene Pforten, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberroutine, Zauberspeicher

Auf genaue Zauberwerte sei an dieser Stelle verzichtet, Nekrorius beherrscht jedoch die gängigen nekromantischen, dämonischen und Beschwörungszauber sowie die sonstigen Hauszauber der Brabaker Akademie *meisterlich*. Er ist *kompetent* in den übrigen dort gelehrt Sprüchen und den verbreitetsten gildenmagischen Sprüchen.

Bevor die Helden die Tür geöffnet haben, hat er bereits einen GARDIANUM für 24 Punkte und einen ARMATRUTZ für 3 RS-Punkte gewirkt. In seinem Stab hat er außerdem noch folgende Sprüche gespeichert (Aktivierungszeit: 1 Aktion):

☞ **MAGISCHER RAUB** mit 8 ZiP*. Diesen wirft er dank Reichweitenmodifikation auch auf entfernt stehende erkennbar magiegebende Gegner, um deren Astralkraft für den bevorstehenden Kampf zu nutzen.

☞ **HARTES SCHMELZE!** mit 30 AsP und 5 ZiP*. Damit verflüssigt Nekrorius durch Berührung mit seinem Stab den Boden unter dem Fuß eines Helden – möglichst eines gefährlichen Nahkämpfers – und lässt das Material dann dank Zauberkontrolle sofort wieder erstarren, um den Gegner an einem Ort festzuhalten: kein Ausweichen mehr möglich; AT/PA -1.

☞ **DUNKELHEIT** mit 4 ZiP*. Dadurch verdunkelt sich der Keller um 11 Helligkeitsstufen, was zu Abzügen von AT -6 / PA -5 für die Helden führt. Er selbst und seine Untoten, die sich nicht nach Sicht orientieren, sind von dem Zauber unbeeinflusst.

☞ **SCHWARZER SCHRECKEN** für 4 ZiP*, dank Spontaner Modifikation auf bis zu zwei Ziele und ohne Berührung. Hierdurch kann er bis zu drei Helden Angst vor der Farbe Schwarz einflößen. Gerade in Verbindung mit Dunkelheit eine furchtbare Waffe.

☞ **IRIBAARS HAND** mit 13 ZiP* (MR des angegriffenen Ziels abziehen). Der Zauberstab beginnt schwarz zu glühen und für 13 KR richten erfolgreiche Attacken mit dem Stab die im LCD beschriebene Zauberwirkung an.

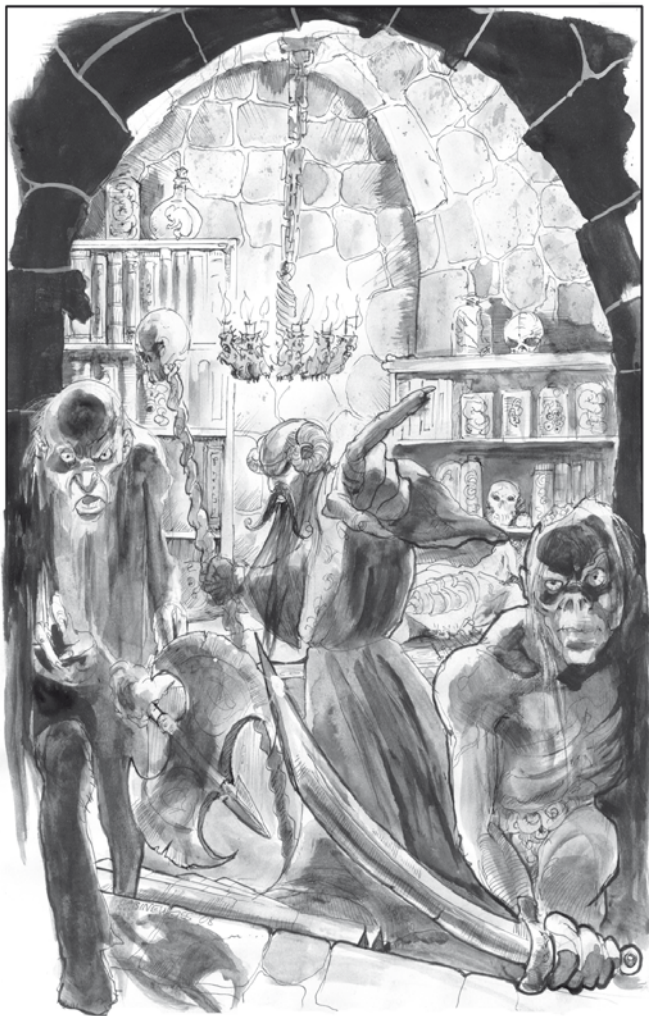
Alle Stabzauber können in beliebiger Reihenfolge ausgelöst werden, wobei der IRIBAARS HAND als letzter aktiviert werden sollte, da er das Auslösen weiterer Stabzauber für 13 KR verhindert.

Weitere mögliche Aktionen des Nekromanten während des Endkampfes sind:

☞ Durch den **MAGISCHEN RAUB** aus dem Zauberstab wird Nekrorius erst einmal versuchen, soviel AE aus dessen Opfer zu ziehen wie möglich. Vergleichen Sie einfach die Zauberdauern von Nekrori-

us und seinem Opfer – wer schneller zaubert, nutzt die AE. Hier setzt der Nekromant vor allem auf übliche, AsP-intensive Schadensmagie wie den IGNIFAXIUS, den er zwar nur mit ZfW 6 beherrscht, der aber auch nur gelingen muss, um 6W6 TP anzurichten.

☛ Sollte ein Spielmagier den Kugelzauber *Schutz gegen Untote* aktivieren, wird Nekrorius das Skelett anweisen, den Gegner gezielt zu Fall zu bringen. Durch seine Resistenz gegen das Merkmal *Anti-magie* kann es den Schutzbereich der Kugel ungestört betreten. Sollte dies nicht gelingen, wird er den Träger der Kugel mit Kampfzaubern attackieren oder versuchen, die Kugel mit einem MOTORICUS an sich zu reißen.



☛ Ebenfalls mit dem MOTORICUS ist es denkbar, das schwere gusseiserne Kohlenbecken oder andere Gegenstände in Richtung der Helden zu schleudern.

☛ Sollte er von einem Kämpfer bedrängt werden, kann er sich mit einem BLITZ Zeit erkaufen, um Zauber mit längerer Zauberdauer vorzubereiten. Selbiges mag auch gegen Kämpfer Wirkung zeigen, die gegen sein Skelett kämpfen, oder gegen Magier, die Zauber vorbereiten wollen.

☛ Ähnliches kann er auch mit einem PLUMBUMBARUM bewirken, welchen er vornehmlich gegen Gegner einsetzt, die von seinen Untoten bedrängt werden. Aber auch gegen Helden unter Einfluss eines AXXELERATUS ist dieser Zauber eine wahre Bremse.

☛ Ein HORRIPHOBUS kann einzelne oder mehrere starke Gegner ängstigen oder gar in die Flucht schlagen, scheitert aber schnell an der Magieresistenz der Helden und dem nicht sehr hohen Zaubervert des Nekromanten. Diese Möglichkeit wird Nekrorius nur im Notfall nutzen, um einen Helden an Angriff auf sich zu hindern.

☛ Per verkürztem INVOCATIO MINOR wird Nekrorius einen Dämon für den Kampf beschwören (einen Braggu zur Ablenkung oder, sofern es Nacht ist, einen Morcan, um einen Helden zu 'übernehmen') oder die Leiche auf dem Seziertisch oder gar die bereits toten Ritualopfer mit einem Nephazz beleben. Sollten die Gegner be-

sonders kampfstark sein, kann er auch einen Thalon rufen. Das niederhöllische Wiesel kann in dem Kellerraum zu einer tödlichen Plage werden, wenn es ständig im Schatten verschwindet, unters Gerümpel kraucht und praktisch von überall her angreift. Ein von Nekrorius gerufener Dämon erscheint nach 7 Aktionen.

☛ Per IMPERAVI in der Variante *Befehl und Gehorsam* kann Nekrorius einem kampfstarken Helden befehlen, seine Waffe abzulegen, um ihn dann von seinem 'Leib-Skelett' zersetzen zu lassen.

☛ Selbst wenn Nekrorius keine Astralenergie mehr besitzt, ist er auf Grund stets mit sich geführter alchemistischer Substanzen nicht wehrlos. Feuerpulver, auf einen Helden mit Fackel geworfen, mag diesen lichterloh in Brand setzen (2W6 SP). Nebelkugeln verschleiern die Sicht und verschiedene Öle machen den Boden schlüpfrig (GE-Proben).

☛ Auf klassische Kampfzauber wie FULMINICTUS oder CORPOFRIGO greift Nekrorius nur zurück, wenn er von einem Nahkämpfer in Bedrängnis gebracht wird, da seine Werte in den Zaubern nur mittelmäßig sind.

☛ Falls Sie den Kampf für die Gruppe noch fordernder gestalten möchten, kann Nekrorius kurz vor seiner Niederlage auch einen Pakt mit der fauligen Herrin der Untoten eingehen und die neu gewonnenen Kräfte gegen die Helden einsetzen. Orientieren Sie sich hierzu an den entsprechenden Angaben in **WdZ** ab Seite 236.

ARGOLF UND WULFERT

Sobald der Nekromant und seine Diener vernichtet sind, können die Helden nach den Bauersöhnen der Familie Erpeldinge sehen. Diese sind durch Schlafgift (**Wds 149**; die Phiolen mit zwei weiteren Anwendungen steht auf dem Tisch) gelähmt worden, um sie für das Ritual ruhig zu stellen, können von den Helden aber mit ein wenig Anstrengung geweckt werden. Sie werden erst sehr verängstigt reagieren, den Helden aber überschwänglich für ihre Rettung danken, zumal wenn sie vom Überleben ihrer Mutter erfahren. Die beiden wollen vorerst nur zu Katla nach Wutzenwald, sobald die Helden aber draußen zu neuen Herren von Zweimühlen ausgerufen werden, entschließen sich auch Argolf und Wulfert, ihre Mutter herbeizuholen und in der Stadt ein neues Leben zu beginnen.

BEUTE

Neben den Wertsachen aus der Alchimistenküche und der Schatzkammer lassen sich in dem Ritualraum noch Mindorium im Wert von 25 Dukaten, die Kristallkugel und der Magierstab von Nekrorius, eine stark beschädigte Ausgabe des *Arcanums*, weitere Beschwörungskerzen, Schmuck im Wert von 15 Dukaten und die persönlichen Notizen des Nekromanten erbeuten.

Aus diesen kann man mit ein wenig Studium (sofern man Zhayad beherrscht) herausfinden, dass Nekrorius ein glückloser Absolvent aus Brabak war, der sich in der Hoffnung auf Macht dem Schwarzen Drachen Rhazzazor anschloss, dann aber floh, da er nicht bereit war einen Pakt einzugehen. Er übernahm Zweimühlen dadurch, dass ein von ihm beschworener Zant den vorherigen Kriegsfürsten zersetzte – eine Machtdemonstration, die den Söldnern reichte, um das Tor zu öffnen. Anschließend forschte er in der Stadt einige Zeit daran, das Retro-Elixier des Aluris Mengreyth zu kopieren und zu verbessern. Seinen letzten Einträgen nach wählte er sich kurz vor dem Erfolg, heute Nacht sollte es soweit sein. Sollte irgendein Held auf die Idee kommen, sich näher mit den Ausführungen zu beschäftigen, kann er mit einem halben Jahr *intensiven Studiums* das Rezept des Retro-Elixiers rekonstruieren. Diese Aufzeichnungen wären bei Nekromanten einiges wert – und würden in der Boron-Kirche bei freiwilliger Übergabe eine hübsche Belohnung oder, so man damit ergriffen wird, den Tod durch lebendiges Begraben nach sich ziehen.

RAUS AUS DER BURG

Gerade wenn die Lage in der Stadt noch nicht näher geklärt ist, werden die Helden vermutlich mit den befreiten Gefangenen rasch die Burg verlassen wollen. Wenn sie bereits aus den Zellen geholt wurden, sind die übrigen Gefangenen nach draußen verschwunden, einzig der Fette Ron braucht dazu Hilfe. Gestalten Sie den Weg



der Helden nun nicht mehr zu schwierig. Die oben noch Wache haltenden Untoten können (wenn nicht schon vernichtet) mit dem Tod ihres Meisters zusammengefallen sein. Die übrigen Wachen haben sich bei derlei Lärm nicht mehr in die Burg getraut oder sind getürmt. Mit den geschwächten Söhnen der Familie Erpeldinge ist nicht daran zu denken, durch ein Fenster aus der Burg zu verschwinden, so dass wohl oder übel der Hauptaussgang genommen werden muss. Doch dort erwartet die Helden ein Anblick, mit dem sie so wohl nicht gerechnet haben.

EINE ÜBERRASCHUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr durch das Hauptportal des Schlosses ins Freie tretet, blickt ihr mit einem Mal statt auf den gewohnt leeren Platz der Sonne oder sogar wartende Söldner auf eine bunt gemischte Menge aus Bauern, Bürgern und Bettlern. Die meisten der Männer und Frauen blicken auf den Boden, kneten ihre Mützen und scheinen gerade wohl lieber woanders zu sein. Doch einige blicken auch voll Hoffnung in Richtung der Helden.

Zordan steht auf der Treppe ganz in eurer Nähe und versucht ganz offensichtlich freundlich und fröhlich auszusehen, doch wirkt sein Blick eher gequält. Mit seinem rechten Armstumpf schiebt er einen kleinen Jungen nach vorne, der auf einem Samtkissen einen großen Schlüssel vor sich herträgt: den Schlüssel der Stadt.

“Wir unterwerfen uns Eurem gnädigen Urteil, hohe Herrschaften. Möge Eure Herrschaft lange währen und mögen Eure Urteile stets weise sein”, hört ihr Zordan sagen, als in der Menge die ersten zaghaften “Hoch!”-Rufe ertönen und der Junge euch das Kissen mit dem Schlüssel entgegenreckt. So langsam scheinen

die Bürger etwas Mut zu fassen oder von ihrer Angst vor Bestrafung überwältigt zu werden, so dass bald der ganze Platz von den Rufen der Menge widerhallt. “Lang leben die neuen Herren!”, tönt es in euren Ohren.

Zordan hat ungeachtet des Ausgangs des Kampfes im Keller einige Leute zusammengetrommelt, um dem Sieger der Konfrontation zuzujubeln. Auf diese Weise hofft er, entweder Nekrorius' Zorn zu besänftigen oder die Helden den Zweimühlenern gewogen zu machen.

Die Bande des Fetten Ron ist derweil gerade derart gespalten, dass sich der Großteil der Söldner nicht entschließen kann, gegen die Helden vorzugehen – zumal Rons Anhänger den Helden für die Befreiung ihres Anführers dankbar sind. Sie wollen lieber abwarten, was diese neue Änderung der Lage mit sich bringt. Mehr dazu finden Sie im folgenden Zwischenspiel. Diskussionen sind zu dieser Zeit kaum möglich, da die Helden in den Augen der Städter als Bezwiner des Schwarzmagiers naturgemäß die neuen Kriegsfürsten der Stadt sein müssen. Die Städter werden sofort jedem Befehl gehorchen und selbst die Söldner verhalten sich vorerst gespannt ruhig. Zordan aber bittet die Helden, nachdem die Huldigung verehrt ist, nach drinnen, falls sie genauere Fragen haben. Fahren Sie hierfür im folgenden Kapitel fort.

DER LOHN DER MÜHEN

Für das Auffinden der Gefangenen und die Vernichtung des Schwarzmagiers stehen den Helden **350 Abenteurpunkte** zu. Spezielle Erfahrungen gibt es in *Menschenkenntnis* sowie weiteren passenden Talenten nach Wahl.

HERREN VON EIGENEN GNADEN

Nachdem die Helden die Herrschaft über die Stadt Zweimühlen errungen haben, beginnt das Kernstück der Kampagne: Die Helden sind nun Kriegsfürsten von eigenen Gnaden in der umkämpften Wildermark. Sie als Spielleiter stehen vor der komplexen Aufgabe, das

nun weitgehend offene Szenario zu begleiten. Um Sie für Ihre Aufgabe zu wappnen, möchten wir Ihnen die nachfolgende Spielhilfe an die Hand geben.

ALLGEMEINES ZUM SPIEL ALS KRIEGSFÜRSTEN

EINE LEBENDIGE STADT

Zweimühlen ist der zentrale Ort der Kampagne, der den Helden zur Heimat werden soll. Damit die Spieler sich mit 'ihrer' Stadt identifizieren können, müssen Sie ihnen einen lebendigen Ort präsentieren. Führen Sie sich dabei vor Augen: Zweimühlen lebt auch ohne die Helden. Die Bürger der Stadt hocken nicht in ihren Häusern und warten darauf, dass einer der Helden sich mit ihnen beschäftigt. Jeder Zweimühlener hat einen eigenen Charakter, eine eigene Geschichte und ein Tagwerk, dem er nachgeht. Er hat Sorgen und Nöte, Wünsche und Träume. Die Bürger interagieren miteinander, es gibt Freundschaften und Feindschaften, Angewohnheiten und Marotten. Wenn die Zweimühlener für die Helden eine anonyme Masse bleiben, wird ihnen das Schicksal der Stadt egal sein. Wenn sie 'ihre' Bürger aber ins Herz schließen, werden sie sich umso mehr für das Wohl der Stadt engagieren. Sie werden aber auch angreifbarer für ihre Feinde.

Sie müssen sich nicht für jeden Bürger der Stadt eine Geschichte zu rechtlegen, aber es ist hilfreich, wenn Sie sich eine Liste mit Namen und generischen Merkmalen bereitlegen, um besser improvisieren zu können. Ein paar Beispiele finden Sie in dem Kasten **Bürger von Zweimühlen**. Zusätzlich können Sie sich an den Meisterpersonen orientieren, die in diesem Band bereits aufgeführt werden (eine Übersicht aller Personen finden Sie im Anhang ab Seite 96).

Führen Sie ein kleines Notizbuch, in dem Sie jeder Figur ein wenig Platz widmen. Hier können Sie auch improvisierte Figuren und deren Entwicklung festhalten, so dass Sie nicht den Überblick verlieren.

EINBINDUNG DER SPIELER

Beziehen Sie Ihre Spieler mit in die Aufgabe ein, die Stadt mit Leben zu füllen! Betrachten Sie jede von Ihnen eingebrachte Figur als ein Angebot an die Spieler. Sie werden schnell herausfinden, auf welche Personen und Spielsituationen sich Ihre Gruppe einlässt. Wenn die Spieler an einer Figur Interesse gefunden haben, scheuen Sie sich nicht, diese auszubauen. So kann aus dem pockennarbigen Söldner, der einem Helden im Kampf beispringt, oder dem vorwitzigen Waisenjungen Reto bald eine zentrale Figur für das Spiel in Zweimühlen werden. Dabei kann es geschehen, dass eine improvisierte, aber massiv von den Spielern 'angespielte' Meisterfigur bald eine wichtigere Rolle spielt als hier im Band genannte Personen. Sie sollten damit arbeiten und entsprechende Stellen in den Abenteuern anpassen. Sie können auch einen Schritt weitergehen und die Spieler einzelne Bürger für Zweimühlen entwickeln lassen, die sie dann an Sie übergeben. So wird aus der Ausgestaltung ein gemeinsames Projekt Ihrer Spielrunde.

PERSÖNLICHE BINDUNGEN

Pflegen Sie die persönlichen Bindungen der Helden. Wenn sie sich auf den Tavernenabend mit Ron freuen, dem nächsten Kampf Malines in der Blutgrube entgegenfiebern oder bei der Aussicht auf ein Verhandlungsgespräch mit Cordovan Weitzmann die Augen verdrehen, dann sind sie in Zweimühlen angekommen. Vielleicht findet ein Held auch sein Travia- (oder Rahja-)Glück in der Stadt. Achten Sie also darauf, dass Ihre Helden nicht an den Zweimühlenern vorbei leben.

DIE KLEINIGKEITEN IM LEBEN

Streuen Sie in Ihre Erzählungen immer wieder kurze Schilderungen ein, die das Leben in der Stadt greifbar machen. Vermeiden Sie allgemeine Beschreibungen wie "Ihr geht zum Travia-Tempel", sondern

BÜRGER VON ZWEIMÜHLEN

Dieser Kasten soll Ihnen helfen, wenn Sie auf die Schnelle eine Figur ausgestalten müssen, der die Helden begegnen.

Typische Namen (Auswahl)

Ausführliche Namenslisten finden Sie in **Wege der Helden** (Seite 307) und **Herz des Reiches** (Seite 60).

Weibliche Vornamen: Adaque, Boriane, Coris, Dramina, Danka, Firisia, Fredegard, Gänselieb, Hildelind, Helke, Khora, Lutisana, Ondwina, Saria, Wilimai, Yolda

Männliche Vornamen: Angildbert, Baltram, Burian, Connor, Edorian (Edo), Gerding, Helmbrecht, Ingalf, Perainor, Raulbrin, Reto, Sigman, Travidan, Xepert, Zondan

Merkmale und Eigenheiten

Mit 1W20 können Sie jeweils ein prägnantes körperliches Merkmal und eine Charaktereigenschaft festlegen oder frei aus der nachfolgenden Tabelle auswählen.

W20 körperliches Merkmal	Charaktereigenschaft
1 lahmes Bein	einnehmendes Wesen
2 Sprachfehler	schwer von Begriff
3 Silberblick	bieder
4 Sommersprossen	arkanophob / andere Angst
5 Hexensträhne	überfordert
6 gut aussehend	bevormundend
7 Hasenscharte	altklug
8 auffälliger Körperwuchs	vorlaut
9 weiche Gesichtszüge	hohe Intelligenz
10 große / abstehende Ohren	lebenslustig
11 zierliches Näschen	vorschlagen
12 pervalsche Adlernase	ständig meckernd
13 Mischling	hilfsbereit
14 gepflegtes Äußeres	schwermütig / verzweifelt
15 stark schwitzend	unerschütterlicher Optimist
16 unsteter Blick	tief gläubig
17 Zittern in den Händen	begabt
18 schwerfällig	misstrauisch
19 flink	leichtgläubig
20 kränkelnd	eifert den Helden nach

benutzen Sie ausgeschmückte Formulierungen: "Auf dem Weg zum Travia-Tempel winkt euch der Schmied Nardo zu und fordert lachend eine Revanche im Armdrücken." – "Auf einer Bank sitzen zwei alte Herren und erinnern sich wehmütig an die Zeiten Kaiser Retos." – "Einige Kinder treiben eine Schar Gänse vor sich her." Winzige Spielszenen leisten bereits einen großen Beitrag, Zweimühlen atmen zu lassen.

DIE HERREN VON ZWEIMÜHLEN

Mit der Machtübernahme in Zweimühlen verändert sich schlagartig die gewohnte Spielsituation. Im Ringen um Recht, Ruhm und Reichum in der Wildermark tragen die Helden plötzlich die Verantwortung für eine ganze Stadt. Ihnen stehen zudem nicht mehr nur ihre

eigenen, sondern eine üppige Anzahl weiterer scharfer Schwerter zur Verfügung. Mutige Klingen und treue Gefolgsleute können im Umfeld Zweimühlens Großes bewirken – und zwar ganz nach dem Willen der Helden.

Die Freiheiten, die die Helden als uneingeschränkte Herrscher der Stadt haben, können die Phantasie Ihrer Spieler ins Unmögliche beflügeln oder sie vor eine schwere rollenspielerische Aufgabe stellen. Bevor wir Ihnen konkrete Werkzeuge an die Hand geben, einige allgemeine Anmerkungen:

Im Lauf der Kampagne wachsen die Aufgaben der Helden und die Helden an ihrer Aufgabe. Ihr Machtbereich beschränkt sich anfänglich auf die Stadt selbst und das direkte Umland. Mit der Zeit können die Helden ihr Einflussgebiet langsam ausdehnen, so dass er schließlich bis nach Talf, Berler und Ochsenweide reichen kann. Wenn die Helden zu schnell zu viel wollen, werden sie garantiert Rückschläge erleiden. Die Wildermark ist ein umkämpftes Pflaster: Nicht nur legitimierte Adlige stehen in Opposition zu den Helden, sobald sie leichtfertig Lehensgrenzen überschreiten, sondern auch konkurrierende Kriegsfürsten. Es empfiehlt sich also, dass die Helden ihre Machtbasis sichern und sie dann ausweiten, ehe sie sich früh viele Feinde machen. Manche Spieler wollen aber auch auf die harte Tour lernen – scheuen Sie es dann nicht, den Helden auch schmerzhaft Konsequenzen aufzuzeigen.

Auch Ressourcen sind insbesondere zu Anfang sehr begrenzt und bremsen hochgesteckte Pläne. Das Geld ist knapp und muss umsichtig eingesetzt werden. Ein anderer limitierender Faktor ist die Zeit. Aufwändige Projekte ziehen sich hin, vor allem, wenn ein unerwartetes Ereignis die Aufmerksamkeit der Helden verlangt. Sie können die verschiedenen Pflichten der Helden (siehe **Zwischen Pflicht und Verantwortung** auf Seite 25) nutzen, um Vorhaben zu steuern.

Zudem sollten Sie im Sinne einer lebendigen Spielwelt immer die Reaktionen der Umwelt im Auge behalten. Alles, was die Helden

tun oder lassen, hat Konsequenzen. Sie tragen eine große Verantwortung für die Menschen Zweimühlens und werden von benachbarten Kriegsherren beobachtet. Bis die Helden sicher im Sattel sitzen, ist es ein harter Weg, der nicht immer geradeaus führt.

DIE MOTIVE DER HELDEN

Lassen Sie die Helden über ihre Pläne und Motive diskutieren. Motivieren Sie sie gegebenenfalls durch Meisterpersonen wie Zordan, Maline oder Ron, die sie auf ihre Absichten ansprechen. Die Helden können ihre Herrschaft nach eigenem Gutdünken (aber auch auf eigene Rechnung) gestalten. Je genauer sie für sich zentrale Fragen beantwortet haben, desto gezielter können sie ans Werk gehen.

DER RAHMEN DES MÖGLICHEN

Auch wenn es das erklärte Ziel der Helden sein mag: Es wird ihnen im Rahmen dieses Kampagnenbandes nicht gelingen, die halbe Wildermark zu befrieden. Wäre dies so einfach, wäre es Marschall Ludalf – der über deutlich mehr Ressourcen und Einfluss als die Helden verfügt – längst gelungen. Die Helden werden ihre Herrschaft in einem Areal festigen können, das in etwa das Gebiet der Baronie Zweimühlen umfasst (siehe dazu die politische Karte der Region auf Seite 5). Alleine damit haben die Helden als aufsteigender Machtfaktor viel erreicht und den Grundstein für weitere Entwicklungen der Wildermark gelegt.

Es steht Ihnen natürlich frei, in Ihrem Aventurien den Machtbereich der Helden einzugrenzen oder auszuweiten. Dann nehmen Sie allerdings in Kauf, in Widerspruch mit zukünftigen Publikationen zu stehen.

DIE PHASEN DER HERRSCHAFT

Die Kampagne gliedert sich in mehrere Phasen, deren Wendepunkte die in diesem Band versammelten Abenteuer darstellen. Dazwischen gesellen sich die Zwischenspiele, die Ihnen weitere Szenarien zur Verfügung stellen. Zur Übersicht sind die unterschiedlichen Phasen der Herrschaft der Helden hier zusammengefasst.

PHASE I: FESTIGUNG DER MACHT

Zeitraum: etwa die ersten zwei Monate der Herrschaft bis zu den Namenlosen Tagen

Die Übernahme der Stadt durch die Helden ist eine schwierige Angelegenheit, die einige Wochen in Anspruch nehmen wird. Es müssen Eckpfeiler wie die Organisation der Stadtverteidigung (siehe **Schild und Schutz** auf Seite 24) und der Administration (siehe **Zwischen Pflicht und Verantwortung** auf Seite 25) gesetzt werden. Die Stimmung in der Stadt ist zunächst angespannt, auch wenn die Helden durch ihren Sieg über den Nekromanten ein gewisses Vertrauen gewonnen haben. Nutzen Sie diese Zeit vor allem, um die Helden mit Zweimühlen vertraut zu machen. Trotz allem sind die Herausforderungen meisterbar und große Rückschläge sollten erst einmal ausbleiben.

Weitere Anregungen für diese Phase finden Sie ab Seite 29 im Kapitel **Zwischenspiel I: Die Herrschaft über Zweimühlen**.

PHASE II: DER ALLTAG DER KRIEGSFÜRSTEN

Zeitraum: die ersten Monate nach den Namenlosen Tagen

Mit der Verteidigung der Stadt kann es den Helden gelungen sein, endgültig den Respekt der Zweimühlener zu genießen. Sollten sie gegen den Finstermann einen Rückschlag erlitten haben, werden sie jedoch viel Zeit aufwenden müssen, um den bisherigen Status wieder zu erreichen. Im Spiel in der Stadt kehrt nun eine gewisse Routine ein und die Herrschaft der Helden beginnt sich nach außen zu

öffnen. Mit einer gefestigten Herrschaft im Rücken können sie ihren Machtbereich vorsichtig ausweiten, wecken aber auch das Interesse der Nachbarn. Die Herausforderungen wachsen ebenso wie die Möglichkeit des Scheiterns.

Dieser Phase widmen sich die Seiten ab 45 im Kapitel **Zwischenspiel II: Zuckerbrot und Peitsche** ausführlicher.

PHASE III: DIE ETABLIERTE MACHT

Zeitraum: nach frühestens einem halben Jahr

Die Helden haben sich in der Wildermark behaupten können. Ihre Herrschaft wird in Zweimühlen kaum mehr hinterfragt: Die Helden können nun größere Unternehmungen angehen, die auch über die Grenzen von Zweimühlen hinausreichen. Die Kontakte und Konflikte der Helden finden auf höherer Ebene statt. In diese Phase können auch größere Kriegszüge (siehe Seite 25, **Kriegszüge**) der Helden mit ihren Siegen und Niederlagen fallen.

Das dritte Zwischenspiel ab Seite 62 beschäftigt sich mit dieser turbulenten Zeit.

PHASE IV: AMTSTRÄGER DES REICHES

Zeitraum: nach der Rettung von Marschall Ludalf und der Anerkennung durch das Reich

Mit der Rettung von Marschall *Ludalf von Wertlingen* (siehe **Ludalf von Wertlingen, Marschall der Wildermark** auf Seite 98) sind die Helden als Herren von Zweimühlen auch durch das Mittelreich anerkannt. Sie genießen das Wohlwollen des Marschalls. Auch wenn er den Helden wegen seiner eigenen knapp bemessenen Ressourcen wenig konkrete Hilfe angedeihen lassen kann, bestätigt er zumindest ihren Status. Das eröffnet den Helden neue Möglichkeiten, die ab Seite 79 im Zwischenspiel IV vorgestellt werden.

DIE HERRSCHAFT DER HELDEN

Simulation versus Rollenspiel

Die Verwaltung von Zweimühlen, Bedarf und Ertrag der Stadt könnten natürlich auch in Form einer Wirtschaftssimulation dargestellt werden. Sie finden etwa in den nachfolgenden Abschnitten immer wieder Richtlinien zu Einnahmemöglichkeiten und Kosten. Das Augenmerk dieses Abenteuerbandes für **Das Schwarze Auge** liegt allerdings auf dem Rollenspiel. Die Angaben sollen Ihnen lediglich Richtwerte vermitteln, wie es um Zweimühlen bestellt ist, und führen nicht jedes beachtenswerte Detail auf. Sie sind nicht genötigt, über jeden Kreuzer in der Schatzkammer der Helden Buch zu führen, aber falls es Ihnen Spaß bereitet: Nur zu!

SYMBOLE DER HERRSCHAFT

Um die Identifikation zu stärken, sollten die Helden Wappen und Titel als Zeichen ihrer Herrschaft prägen. Das Banner Nekrorius' wurde von den Zweimühlenern selbst eingeholt. Nun ist es an den Helden, ein eigenes Wappen zu hissen und auf die Röcke ihrer Garde nähen zu lassen. Dieses können sie selbst bestimmen oder die alten Zeichen der Stadt oder Grafschaft (mit denen die Städter sich am besten identifizieren) wieder einführen (siehe **Anhang I: Zweimühlen** ab Seite 93).

Wie andere Kriegsfürsten auch, können die Helden sich einen prägenden Titel zulegen. Dies kann ebenso ein Kampfname sein wie ein Adelstitel (**Herz 27**), den die Helden (oder einer von ihnen) für sich beanspruchen. Dabei sollten Sie aber beachten, dass angeeignete Adelstitel zu Schwierigkeiten mit legitimierten Edelleuten führen können. Unabhängig von der Entscheidung der Helden wird sich, wenn sie sich entsprechend verhalten, nach und nach die (Parallel-) Bezeichnung *Helden von Zweimühlen* einbürgern.

DER WAHRE HERRSCHER?

Wie die Helden von Zordan auf Nachfrage nach dem eigentlichen Herrscher Zweimühlens erfahren können, ist nach dem Tod der letzten erbenlosen Gräfin auf dem Mythraelsfeld das Lehen vakant. Daher könne nur die Kaiserin in ihrer Funktion als Königin von Darpatien das Lehen neu vergeben – an sie dürften die Helden jedoch zu diesem Zeitpunkt der Kampagne nicht heran kommen. Wenn die Helden ihre Vertreter (z.B. Marschall Ludalf) kontaktieren wollen, orientieren Sie sich an den entsprechenden Angaben weiter unten in diesem Kapitel.

FESTE UND TURNIERE

Feste, gerade zu zwölfgöttlichen Feiertagen, dienen besonders dazu, die allgemeine Stimmung zu heben. Hier bieten sich regional bedingt vor allem der *Jahresbeginn* (1. Praios), der *Tag der Heimkehr* (1. Travia), das *Fest der eingebrachten Früchte* (1. bis 3. Travia), der *Tag der Treue* (12. Travia), der *Tag der Ifirn* (30. Firun), *Tag und Nacht der Erneuerung* (30. Tsa/1. Phex) und das *Saatfest* (1. Peraine) an.

Gerade wenn die Helden in späteren Phasen der Kampagne die Achtung des Reiches gewonnen haben, kann auch ein ausgerichtetes Turnier dazu dienen, Kontakte zu knüpfen und zu festigen.

EINKÄUFE UND RESSOURCEN

DIE SCHATZKAMMER

Wenn die Helden die Herrschaft über Zweimühlen übernehmen, ist die Schatzkammer nahezu leer: Ihre Schätze haben einen Wert von 5W20 Dukaten. Der Großteil früherer Schätze wurde geraubt oder ging zuletzt durch Nekrorius' Einkäufe alchimistischer Exotika verloren.

HERRSCHAFTSFORMEN

Im Allgemeinen gehen wir davon aus, dass die Helden sich im Rahmen der für das Mittelreich üblichen feudalen Herrschaftsstrukturen bewegen. Alle wichtigen Informationen dazu finden Sie in **Herz** ab Seite 23 (Gesellschaft und Herrschaft im Mittelreich) und Seite 10 (Die mittelreichische Stadt). Anders als im Horasreich sind modernere Gesellschaftsentwürfe unbekannt oder erzeugen großes Misstrauen. Dennoch können die Helden gesellschaftliche Experimente wagen.

Die vorherrschende Herrschaftsform in der Wildermark ist neben der klassischen Feudalherrschaft eingessener Adliger die Tyrannei von Kriegsfürsten (wie die Helden). Diese Herrschaft steht und fällt mit ihrem Herrscher. Eine Magokratie (wie unter Nekrorius) ist im Mittelreich rechtlich nicht zulässig und mit Schreckensbildern aus den Magierkriegen und Schwarzen Landen besetzt. Auch wenn Theokratie mit den Kirchenmarken neuerdings im Mittelreich existiert, gibt es auch hier schlechte Erfahrungen aus der Priesterkaiserzeit. Demokratische Anwandlungen werden für Misstrauen sorgen und können den Helden Vorwürfe der Ketzerei einbringen. Feinde können diese Vorwürfe benutzen, um die Position der Helden zu schwächen und sie zu vertreiben.

Tatsächlich ist es so, dass sich die Zweimühlener nach Sicherheit sehnen – und die finden sie in alten, ihnen vertrauten Strukturen. Gesellschaftliche Experimente wecken Unsicherheiten und Ängste, die sich gegen die Helden wenden können.

DER ZEHNT

Der Zehnt (**Herz 28**) ist die Haupteinnahme im Feudalwesen, eine Steuer, die grob einem Zehntel des erwirtschafteten Jahreseinkommens entspricht. Marodierende Banden und schlechte Ernten können den Zehnt erheblich senken (siehe Tabelle auf Seite 28 im Abschnitt **Unruhige Zeiten**) – gerade in der Wildermark.

Nekrorius hat zuletzt die Abgaben auf vier Zehnte erhöht. Wer diese Summe nicht aufbringen konnte, wurde zu Frondiensten herangezogen oder musste Blutopfer leisten. Die Helden können die Abgaben wieder senken oder sie auf dieser Höhe lassen, um schnell zu Reichtum zu kommen.

Der Zehnt bringt anfänglich etwa 250 D im Monat ein, der Großteil davon in Naturalien.

5 TaP* in *Hauswirtschaft* oder *Staatkunst*: Eine Besteuerung von zwei Zehnten ist für die Stadt zu verkraften und führt am ehesten dazu, die Lage zu verbessern.

Der Zehnt steigt mit der Zeit von selbst, wenn die Helden die wirtschaftliche Lage ihrer Bürger verbessern. Außerdem können weiter entfernt gelegene Höfe, die derzeit selten Abgaben leisten, da sie auch keinen Schutz erhalten, in den Herrschaftsbereich der Helden eingegliedert werden. Hierdurch schaffen die Helden sich jedoch auch weitere Verpflichtungen.

Tempelzehnt

Die Helden können auch den Tempelzehnt wieder einführen. Die Abgabe kommt jedoch nicht direkt ihnen, sondern den Tempeln zugute. Sollten die Helden (wie Nekrorius) die Abgabe an die Tempel verwehren – etwa um mehr in ihre Tasche zu wirtschaften –, wird das auf Dauer zu Konflikten mit den Gläubigen führen. Da der Tempelzehnt in Zweimühlen jedoch durch die Tempel der Travia und der Peraine vor allem den Armen zu Gute kommen würde, könnten die Helden mit der Wiedereinführung auch das Problem der Versorgung dieser Bevölkerungsschicht lindern.

Weitere Einnahmen

Wenn die Helden auf die klassische Heerfolgepflicht bestehen, können sie von jedem freien Bürger, der sich der Pflicht entziehen will, ein

Bannergeld einfordern (um die 20 Dukaten für ein Jahr), um an seiner statt einen Söldner zu bezahlen. Unfreie haben bei der Eheschließung ein geringes **Weingeld** zu zahlen und ein **Sterbegeld** im Falle des Todes eines Angehörigen. Zusätzlich können die Helden noch Abgaben bei zahllosen Gelegenheiten einfordern, etwa bei Rechtsakten, Pachtungen und den Ausbau von Befestigungen. Wenn die eingeschüchterten Zweimühlener jedoch erst einmal das nötige Selbstbewusstsein zurückerlangt haben, können sie sich bei maßlosen Forderungen zur Wehr setzen. Schon mancher Herr musste diese Erfahrung mit seinen bürgerlichen Untertanen machen.

ZÖLLE UND STAPELRECHT

Am Stadttor können die Helden **Einfuhrzölle** für Handelswaren erheben (etwa fünf bis zehn Prozent des Werts), allerdings sollten sie es damit nicht übertreiben, weil sie sich sonst von fahrenden Händlern abschneiden. Auch an Brücken oder wichtigen Wegabschnitten, die eine gewisse Instandhaltung erfordern, können Zollstationen eingerichtet werden. Alternativ können die Helden auch ein **Stapelrecht** einführen, wodurch durchreisende Händler gezwungen werden, ihre Waren zuerst eine bestimmte Zeit auf dem Zweimühlener Markt anzubieten, bevor sie weiterziehen können. Dies würde die Versorgungslage der Stadt verbessern.

BEUTE UND SCHÄTZE

Mit den Steuereinnahmen alleine werden die Helden viele Projekte nicht verwirklichen können. Wie andere Kriegsfürsten der Wildermark auch müssen sie andere Pfade beschreiten, um ein Vermögen anzuhäufen. Wenn sie ihren Herrschaftsbereich ausweiten und weiteres Land unter ihren Schutz stellen, können auch die Einnahmen steigen. Mitunter bleibt ihnen aber nichts anderes übrig, als auf Kriegszug zu gehen (siehe Seite 25, **Kriegszüge**), um die Schatzkammer zu füllen. Die Suche nach einem Schatz kann eine gute Motivation zu sein, um die Helden in ein Abenteuer zu führen oder von Zweimühlen wegzulocken. Zu guter Letzt können sie, wie die Ehre es gebietet, von den Familien etwaiger gefangener Adliger ein Lösegeld einfordern.

KOSTEN UND AUSGABEN

SCHILD UND SCHUTZ

Eine Priorität der Helden als neue Kriegsfürsten dürfte es sein, die Verteidigung der Stadt zu organisieren, um in einem weiteren Schritt den eigenen Machtbereich auszuweiten. Auf die damit verbundenen Konflikte wird auf der folgenden Seite im Abschnitt **Risiken** näher eingegangen, während es hier vorrangig um die Kosten der unter Waffen stehenden Kräfte der Helden geht.

Die Garde

Kosten: 3 bis 4 Dukaten pro Kopf und Monat, dazu gestellte Ausrüstung und Verpflegung im Dienst

Der **Fette Ron** (siehe Seite 25, **Rondrian Pulvertreu**, genannt der **'Fette Ron'**) wird nach seiner Befreiung mit seiner Truppe gerne in Zweimühlen bleiben, um weiter als Garde für den Schutz der Stadt zu sorgen, allerdings wird er die schlimmsten Kollaborateure und Mordbrenner um den **Blutigen Neb** aus seinem Banner ausschließen. Wie die Helden mit diesen verfahren, liegt in Ihrer Hand. Es bleiben ihnen etwa 25 Söldner der **Todesfänger**.

Wenn die Helden Kontakt mit den Freischärlern der **Maline Ochsenbrecher** (siehe **Maline Ochsenbrecher** auf Seite 96) aufnehmen und sie von ihrer Rechtschaffenheit überzeugen, können sie ein Dutzend ehemalige Gardisten und desertierte Soldaten für ihre Sache gewinnen.

Es ist ebenfalls möglich, weitere Bürger in die Garde aufzunehmen, doch die Ausbildung der Rekruten kostet Zeit, zudem wollen die neuen Gardisten ausgerüstet werden (siehe Kasten). Für die richtige Bezahlung melden sich 2W6+3 Zweimühlener (darunter **Ungolf Ferdöker** und **Bogomil Westermann**) zum Dienst in der Garde.

Söldner

Kosten: 5 bis 8 Dukaten pro Kopf und Monat, dazu eventuelle Beuteanteile

AUSRÜSTUNG UND BEWAFFNUNG

Die Bewaffnung der Garde ist anfänglich bunt gemischt, da die Waffenkammer der Burg schon lange geplündert wurde. Manche Gardisten kämpfen nur mit einfachen Knüppeln. Rüstungen und Schilde sind kaum vorhanden, ebenso Stangen- oder Fernwaffen. Der örtliche Hufschmied ist nur in der Lage, einfache Waffen zu fertigen. Neue Waffen lassen sich entweder bei durchreisenden Händlern oder in größeren umliegenden Städten wie Wehrheim, Gallys oder Rankaraliretena erwerben, sind aber ein immenser Kostenfaktor.

Für berittene Patrouillen stehen in der Stadt ein Dutzend Pferde zur Verfügung.

Um die Garde zu verstärken, können die Helden Söldner anwerben. In den ersten zwei Monaten interessieren sich 3W6+6 Waffenknechte dafür, im Sold der Helden zu streiten. Je besser der Ruf der Helden wird (hier zählt weniger die Rechtschaffenheit als ihre Liquidität), desto mehr Söldner können sie dauerhaft in Dienst stellen.

Für Kriegszüge werden die Helden mehr Schwerter brauchen als jene, die der Stadtverteidigung dienen. Da Söldnerbanner eine kostspielige Angelegenheit sind, werden sie für spezielle Ziele angeworben. Die üblichen Kosten betragen pro Monat (ohne Privilegien, Pensionen, Abfindungen oder Beuteanteile):

Qualität der Truppen	billig	durchschnittlich	gut	Elite
1 Banner Fußkämpfer	200 D	400 D	800 D	1.500 D
1 Banner Reiter	–	750 D	1.500 D	2.500 D

Bekannte Söldnerhaufen sind etwa die **Schwarzen Parder**, die **Garether Maulwürfe**, die **Waldlöwen** (Wehrheim) oder das **Sturmbanner** (Auen). Eine Übersicht finden Sie in **Herz 47**. Weitere Informationen zum kriegsbetonten Spiel mit Heerhaufen und Söldnern finden Sie im Abenteuerband **Hinter dem Thron 21–32**.

Achten Sie darauf, auch selbst entworfenen Söldnerhaufen ein Profil zu verleihen und diese in das Spiel um die Stadt und den Machtbereich der Helden einzubinden. Ein Söldnerführer kann von großem Einfluss sein und den Helden ein wertvoller Verbündeter werden, wenn er gut bezahlt und behandelt wird.

Waffentreue

Kosten: keine, eventuell Ausbildung und Ausrüstung

Jeder volljährige Bürger der Stadt unterliegt nach feudalem Recht der **Waffenpflicht** (siehe **Herz 44**), die die Helden auch von den Zweimühlenern für einen begrenzten Zeitraum einfordern können. Das Aufgebot der letzten Gräfin fand auf dem Mythraelsfeld vor Wehrheim ihr grausiges Ende; in den letzten Jahren gab es keine Wehrübungen mehr. Diese können von den Helden wieder angesetzt werden, wobei zu beachten ist, dass auch hierfür kaum noch Waffen zur Verfügung stehen. Die Helden sollten auf die Bildung eines Aufgebots von Waffentreuen erst zurückgreifen, wenn sie in der Stadt wirtschaftlich sicher im Sattel sitzen (da jede Einberufung Arbeit liegen lässt) oder wenn die Stadt in akuter Gefahr ist.

Verteidigungsanlagen

Kosten: variabel, siehe unten

Die Palisade Zweimühlens hat schon einmal bessere Zeiten gesehen, besonders einige Wachtürme sind baufällig. Die Helden müssen hier die Arbeitskraft ihrer Bürger sowie das Gold ihrer Schatzkammer in die Ausbesserung investieren. Auch zu späteren Zeitpunkten, wenn die Stadt schwere Kämpfe hinter sich hat, verschlingen die Verteidigungsanlagen das knappe Gold der Helden.

Die nachfolgenden Angaben beschränken sich größtenteils auf die **vorhandenen** Anlagen. Der Bau einer Steinmauer zum Beispiel dürfte an den Kosten und dem nicht vorhandenen Baumaterial scheitern. Wollen die Helden solche Projekte angehen, können Sie sich an den Angaben in **Ritterburgen & Spelunken** orientieren. Bedenken Sie, dass die Kosten durch die Arbeitskraft der Untertanen halbiert werden können.

Anlage	Kosten
Erdwall und Graben	Höhe/Tiefe x Höhe/Tiefe x 5 S / lfd. Schritt
Palisade	20 S / lfd. Schritt
Holzwall mit Schüttwerk	50 S / lfd. Schritt
Tor	250 S bis 500 S
Turm	250 S bis 500 S

Die Kosten der Ausbesserung hängen von dem Grad der Beschädigung ab. Würfeln Sie pauschal 1W20 und multiplizieren Sie die Augenzahl mit 5. Das Ergebnis gibt die Kosten in Prozent an.

BEDIENSTELLE

Wenn die Helden die Herrschaft übernehmen, dienen in der Burg nur Zordan, die Köchin *Valna Arwulf*, die Magd *Wilma* und der Hausdiener *Ertzel*. Die Helden können weitere Personen in den Dienst nehmen, was natürlich auch weitere Kosten verursacht. Eine Übersicht finden Sie in der Spielhilfe **Ritterburgen & Spelunken**.

WIEDERAUFBAU

Vieles lag im Zweimühlener Land in letzter Zeit im Argen, das von den Helden nun wieder aufgebaut werden könnte – wenn es denn die Mittel erlauben. Einige Beispiele sind:

- Die Aussaat steht bald an und viele Höfe haben zu wenig helfende Hände oder kaum Saatgut. Die Helden können Tagelöhner aus der Stadt oder die misshütige Garde zur Hilfe schicken und aus Wutzenwald (wenig) oder anderswo (teures) Saatgut organisieren.
- In der Stadt leben einige Flüchtlinge aus dem Umland als Tagelöhner in notdürftigen Bretterbuden. Die Helden können ihnen Bauland in der Stadt oder im Umland zuweisen, ihre Zukunft sichern, indem sie sie auf die bestehenden Höfe verteilen oder sie sogar selbst in Dienst nehmen.
- Der alte Boronanger ist entweicht. Die Leichen mussten zuletzt dem Mogul ausgeliefert werden. Um den Anger wieder zu weihen, braucht es einen Boroni, den man aus der Rabenmark anfordern könnte, aber nach Zweimühlen und wieder zurück eskortieren muss. Die Helden können auch die Feuerbestattung der Verstorbenen anordnen (was in Mittellaventurien untraditionell ist und nur als Notnagel oder Bestattung für Rondra- oder Praios-Anhänger gesehen wird).
- Der niedergebrannte Peraine-Tempel (siehe Seite 95, **Haus des Storches (16)**) kann wieder aufgebaut werden. Der Pfleger des Landes in Wutzenwald würde auf Bitte der Helden nach Zweimühlen reisen, um die Tempelweihe vorzunehmen. Als Tempelvorsteher wird den Helden (sofern nicht ein Spieler-Geweihter diese Aufgabe wahrnehmen will) der ihnen bereits bekannte Pyglaion (siehe **In Traviat Namen** ab Seite 7) zur Seite gestellt.

KRIEGSZÜGE

In späteren Phasen der Kampagne kann sich das Augenmerk der Helden auf Ländereien außerhalb ihrer Stadtmark richten, sei es, weil sie ihre Herrschaft ausdehnen (und damit ihre Einnahmen mehren) oder anderen Kriegsfürsten die Stirn bieten wollen. Zu diesem Zeitpunkt sollte die Macht der Helden in Zweimühlen allerdings schon zu einem bestimmten Grad gefestigt sein.

ZWISCHEN PFLICHT UND VERANTWORTUNG

An die Herrschaft über Zweimühlen ist auch eine Reihe von Verpflichtungen geknüpft, die die Helden erfüllen sollten, um ihren Status zu festigen. Nachlässigkeiten können hier die Herrschaft der Helden gefährden und Konflikte provozieren.

RECHTSPRECHUNG

Als Herren von Zweimühlen sind die Helden auch die obersten Richter der Stadt. Vor allem wenn die Helden sich als gerechte Herrscher erweisen und das Vertrauen des Volkes gewinnen, wird man sie in

Die Helden benötigen natürlich eine entsprechende Streitmacht, also Söldner in ihrem Gefolge oder waffenstarke Verbündete, auf die sie setzen können, ansonsten können sie ihren Gegner mit kleinen Truppen eher Nadelstiche versetzen oder verlieren erobertes Land schnell wieder.

LOHNPENDE ZIELE

Umliegendes Land unter die Herrschaft Zweimühlens zurückzuholen und grausame Despoten zu vertreiben sind ehrenwerte Ziele, die auch einen gewissen Gewinn versprechen. Große Gewinne können die Helden jedoch nur mit tollkühnen Aktionen machen, etwa den Überfall auf Waffenlieferungen, die Besetzung von Silber- oder Erzminen oder die Plünderung von Steuereintreibern. Die Helden begeben sich hiermit aber in eine moralische Zwickmühle (siehe Seite 26), mit der sich viele Kriegsfürsten auseinander setzen müssen: In einem Landstrich ohne Ordnungsmacht müssen die Helden ihr Vorgehen an ihren eigenen Wertvorstellungen messen.

RISIKEN

Kriegszüge verursachen Kosten, die wieder eingeholt werden müssen. Angesichts von plündernden Soldaten, die sich mit Raubzügen auf fremden Gebiet selbst versorgen, dort plündern und vergewaltigen, können rechtschaffene Helden schnell in einen Gewissenskonflikt geraten. Andererseits können sich die Söldner gegen die Helden wenden, wenn diese nicht zahlen können oder ihnen ihr 'Recht' auf Beute verwehren wollen.

Erhöhte Abgaben wecken den Unmut der Zweimühlener, wenn die Helden sie nicht von der Notwendigkeit des Feldzugs überzeugen können. Wenn die Helden ihre Kräfte außerdem zu sehr für einen Feldzug bündeln, können sie sich damit daheim angreifbar machen. Im Falle eines Scheiterns (was leicht passieren kann) droht zudem ein Vergeltungsschlag, der die Helden empfindlich treffen kann. Im Abschnitt **Allgemeine Konflikte** wird darauf näher eingegangen.

GRÖßENWAHN?

Wenn Spieler soviel freie Hand haben, können die Pläne ihrer Helden schnell absonderliche Triebe zeigen. Bereiten Sie sich darauf vor, dass Ihre Spieler eine imposante Steinmauer errichten wollen, über einen alchemistischen Fernhandel im großen Stil nachdenken oder ein Dschinnentaxi nach Rommilyls in Erwägung ziehen. Prüfen Sie immer, ob solche Ideen mit der aventurischen Spielwelt vereinbar sind, und bedenken Sie die beschränkten Ressourcen der Helden. Außerdem werden nicht alle Pläne auf das Verständnis der Zweimühlener stoßen.

Wenn die Gruppe gar den "Reichsverräter" Leomar aus den Ruinen von Wehrheim zerren oder der "Rabenbrut" Answins des Jüngeren die Federn rupfen will, können Sie sie bremsen, indem Sie sie empfindlich scheitern lassen. Wer in der Wildermark viel wagt, kann viel erreichen – aber auch ebenso viel verlieren. Der Weg der Helden zu einer etablierten Macht in der Region läuft nicht linear und ist nicht nur von Erfolgen gekrönt, sondern ebenso von Rückschlägen gezeichnet.

Streitfällen konsultieren. Die angespannte Lage der Bevölkerung führt regelmäßig zu Streitereien und kleineren Vorfällen wie Diebstählen und Betrügereien. Wenn die Helden nicht von sich aus Gerichtstage abhalten, wird Zordan ihnen das empfehlen.

Die Helden müssen für sich entscheiden, ob sie das traditionelle Recht anwenden oder eigene Vorschriften ersinnen. Es ist auch denkbar, dass die Helden einen Richter bestellen. Eventuell sehen die Helden sich als Richter mit Bestechungsangeboten konfrontiert (die ihnen für ihre Pläne vielleicht gerade gelegen kommen) oder ihr Vertreter steht im Verdacht der Korruption (siehe Seite 27).

AUDIENZEN

Schon bald sehen sich die Helden allerlei Audienzsuchen gegenüber. Zuerst sind es die einflussreichen Bürger der Stadt, die sich den neuen Herren Zweimühlens andienen oder sie in eine gewünschte Richtung lenken wollen. Auch hier ist mit Bestechungsversuchen zu rechnen. Wenn die Helden zu einem regionalen Machtfaktor aufsteigen, werden andere Kriegsfürsten mit ihnen Kontakt aufnehmen. Manche werden versuchen, die Helden für ihre Sache zu gewinnen, andere wollen sie einschüchtern, wieder andere auf Augenhöhe verhandeln.

An den Besuchern der Helden können Sie auch die Entwicklung des Einflusses deutlich machen: Sind es erst die Bürger Zweimühlens, die die Herren ihrer Stadt aufsuchen, trifft man sich später mit Gesandten von Adligen und Kirchen.

DIE KUNST DER DIPLOMATIE

Um für ihre Sache zu werben oder Verbündete zu finden, können die Helden Boten in das Reich, zu Kirchen, Adligen, Zaubereerkreisen oder anderen Kriegsfürsten schicken. Die Wege, die die Helden beschreiten können, sind vielfältig.

ALLGEMEINE KONFLIKTE

Abschließend möchten wir Ihnen eine Reihe von Konflikttypen vorstellen, die sich über die gesamte Kampagne erstrecken und als Motiv immer wieder eine Rolle spielen können.

DIE MORALISCHE ZWICKMÜHLE

Die Wildermark stellt rechtschaffene Helden vor eine Prüfung ihres Gewissens. Selbst wenn sie hehre Ziele verfolgen, müssen sie dafür manchmal Pfade beschreiten, die bei ihnen Unbehagen auslösen. Benutzen Sie den rollenspielerischen Reiz der moralischen Zwickmühle, wenn die Helden ihre Ziele gegen die zu erbringenden Opfer abwägen.

Ein Herrscher muss hart durchgreifen, will er sich nicht angreifbar machen. Gnade walten zu lassen ist eine ehrbare Tugend, eine zu milde Herrschaft jedoch Schwäche. Wenn die Helden Urteile fällen müssen, die über das Leben eines Menschen entscheiden, werden sie sich nicht nur ihrer Macht, sondern ihrer Verantwortung bewusst. Manchmal muss man über Verbrechen hinwegsehen, um sich einen Verbündeten zu erhalten. Stellen Sie die Helden immer wieder vor die Wahl zwischen zwei Übeln, von denen sie eines hinnehmen müssen, soll ihre Herrschaft bestehen bleiben. Eine Reihe von Beispielen finden Sie weiter unten unter **Generische Konflikte**.

Leicht erwachsen auch aus gut gemeinten Handlungen negative Konsequenzen. Wenn ein Kriegszug scheitert und der Vergeltungsschlag die Schützlinge bedroht, eine Fehlentscheidung Dutzenden Menschen in Zweimühlen das Leben kostet oder der Fluch einer Hexe, die sich die Helden leichtfertig zur Feindin gemacht haben, die Ernte eines Jahres verdirbt, erfahren die Helden die Schattenseite ihrer Entscheidungen. Das kann auch fernere Regionen treffen: Durch einen erfolgreichen Überfall auf eine Waffenlieferung mit Schwertern aus Gareth an einen anderen Kriegsfürsten konnten die Helden endlich ihre Garden ausstatten. Später erfahren sie, dass in einem anderen Teil der Mark Dörfer ausgelöscht und Menschen vertrieben wurden, weil eben diese Schwerter dort fehlten.

FEDER ODER SCHWERT?

Geschriebenes Recht und das Recht durch Gewalt klaffen schnell auseinander:

☞ Nachdem die Helden ihren Herrschaftsbereich ausdehnen konnten, meldet sich ein Edler, der sich für die Befriedung seiner Ländereien bedankt. Er kann ein Gefolgsmann der Helden werden, ist ihnen aber bis zu der Anerkennung durch das Reich offiziell keine Rechenschaft schuldig. Er wird sich durchaus mit einem einmaligen

Drohungen kommen eigentlich nur in Frage, wenn die Helden diesen auch Nachdruck verleihen können. Nicht immer muss man einem angeschlagenen Feind den Todesstoß versetzen (gerade wenn damit das Risiko weiterer Kämpfe verbunden ist), mitunter ist es vielversprechender, ihn zu vertreiben, einmaligen Tribut zu fordern oder ihn unter die eigene Herrschaft stellen.

Zeitweilige **Bündnisse** für das Erreichen eines gemeinsamen Zieles wie das Überwinden eines Feindes sind in der Wildermark keine Seltenheit. Doch selten erwächst daraus ein dauerhafter Zusammenschluss. Dazu sitzt das Misstrauen der Kriegsfürsten untereinander zu tief.

Auf jeden Fall sollten die Helden ihre Reputation im Blick behalten: Wenn sie erst einmal als Kriegstreiber und Plünderer, als heimtückische Verräter und wortbrüchige Bündnispartner gelten, dann finden sie sich bald in einer isolierten Lage wieder.

Bedenken Sie zudem das komplizierte Geflecht adliger Beziehungen, das schon in geordneten Regionen selten frei von Stolpersteinen ist (siehe Seite 27).

Lohn dankbar zeigen, es dann aber dabei belassen wollen. Das wird den Helden vielleicht nicht passen, die auf die Erträge der Ländereien spekuliert haben und viel Gold in die Befriedung investiert haben.

☞ Ein Adliger fordert die Herausgabe von Schollenflüchtigen, die in Zweimühlen untergekommen sind. Die verzweifelten Flüchtlinge fürchten die Rückkehr in ihre umkämpfte Heimat, verstoßen aber gegen von Praios gegebenes Recht. Verweigern die Helden die Herausgabe, haben sie sich einen mächtigen Feind gemacht.

☞ Um das Überleben Zweimühlens zu gewährleisten – etwa in einem Hungerwinter –, *müssen* die Helden bestehendes Recht brechen und Nachbarn heimsuchen. Mit einem erfolgreichen Überfall auf die Vorräte anderer Herrscher müssen die Menschen in Zweimühlen nicht hungern – ihre Nachbarn allerdings schon.

ALTE FEINDE

Es bietet sich an, Gegenspieler der Helden aus früheren Abenteuern in die Kampagne einzubauen. Je mehr die Helden in Zweimühlen heimisch werden und persönliche Bindungen eingehen, desto angreifbarer machen sie sich für die Rache eines Erzfeindes. Plötzlich geraten die Zweimühlener in einen Konflikt, der mit ihnen nichts zu tun hat – und wenn die Helden ihre Schützlinge nicht vor Unheil bewahren können, kann das ihre Herrschaft unter einen schlechten Stern stellen.

EINE LEBENDIGE SPIELWELT

Die Zweimühlener beobachten das Verhalten der Helden genau und reagieren entsprechend. Wenn die Helden sich sehr großzügig geben und einen leichtgläubigen Eindruck machen, scheuen sich manche nicht, die Helden auszunutzen, um sich selbst zu bereichern. Es kann lange dauern, bis die Helden merken, dass sie frech betrogen werden. Nachrichten über eine gütige Herrschaft können hoffnungsvolle Flüchtlinge und verzweifelte Leibeigene ebenso in die Stadt treiben wie desertierte Kämpfer oder zwielichtige Gestalten, die hier ihr Geschäft machen wollen. Die Ankömmlinge können für Unruhe bei den Alteingesessenen sorgen, die die 'Hungerleider' nicht in ihrer Stadt haben wollen. Tatsächlich stellt ein zu rasanter Zuwachs eine enorme Belastung für die Versorgung der Stadt dar. Zudem können die Ankömmlinge schlimmstenfalls eine Revolte vom Zaun brechen, wenn ihre Erwartungen nicht erfüllt werden.

Auch eine Despotenherrschaft kann zu Aufständen führen, zudem mag sich jemand berufen fühlen, die 'Tyranen' zu vertreiben. Ag-

gressive Kriegszüge der Helden (siehe **Kriegszüge** auf Seite 25) können zur Folge haben, dass sie sich damit stigmatisieren, gerade wenn sie geltendes Recht und Kriegstraditionen verletzen. Halten Sie den Helden immer wieder einen Spiegel ihrer Herrschaft vor. Aventurien ist eine lebendige Spielwelt und die Handlungen der Helden stehen im Wechselspiel mit ihrer Umwelt – im Positiven wie im Negativen.

DIPLOMATISCHE STOLPERSTEINE

Im Hinblick auf eine interagierende Umwelt der Helden sollten Sie das komplexe Geflecht aus Beziehungen und Verbindungen in der Region bedenken. Unbedachte Affronts gegen eingessene Adlige

INTERESSENGRUPPEN IN UND UM ZWEIMÜHLEN

Rons Söldner

Loyalität: fragwürdig

Interessen: regelmäßiger Sold, Beute

Abneigungen: verlustreiche Kämpfe, harte Arbeit

Machtmittel: Verweigerung der Gefolgschaft und Kampfkraft

Risikofaktoren: mangelnde Autorität der Helden, Unzufriedenheit mit der Besoldung, Plünderungen auf eigene Rechnung, Verrat

Malines Freischärler

Loyalität: hoch (wenn die Helden für die alte Ordnung kämpfen)

Interessen: Stabilität von Recht und Ordnung, Ruhm und Ehre im Kampf

Abneigungen: Söldner (denen sie Verrat nachsagen), Abkehr von mittelreichischen Traditionen

Machtmittel: Kampf gegen die Herrschaft der Helden, Einfluss bei den Bürgern

Risikofaktoren: Unruhefaktor, eigenwillige Aktionen

Die Vornehmen (reichere Bürger und Großbauern, Kleinadlige)

Loyalität: hoch, wenn es ihren Interessen dient

Interessen: Einfluss und Macht in Zweimühlen, Stabilität, Mehren des Reichtums und eigenen Vorteils

Abneigungen: selbstbewusstere Volksmassen, unkontrollierte Söldner, hohe Einflussnahme der Helden in ihre Belange, hohe Abgaben

Machtmittel: Zurückhalten von Unterstützung, gezielte gestreute Verleumdungen und Gerüchte

Risikofaktoren: Eigensinn und Machtstreben, Kollaborationen, Verrat

Bürger und Freisassen

Loyalität: durchschnittlich

Interessen: Frieden und Wohlstand, Recht und Ordnung

Abneigungen: Kriegsdienst, hohe Abgaben

Machtmittel: Zurückhalten von Abgaben, Gruppenprotest, Flucht

Risikofaktoren: Aufstände, können sich von Gegenspielern der Helden einspannen lassen

Leibeigene Bauern

Loyalität: durchschnittlich

Interessen: geringe Abgaben- und Arbeitspflicht, gerechte Behandlung, Frieden

Abneigungen: übermäßiger Frondienst, Krieg

Machtmittel: Schollenflucht (mit hohem Risiko verbunden), Gruppenprotest, Aufstand (selten)

Risikofaktoren: gering, da ihnen Waffendienst und große Besitztümer nicht gestattet sind

oder aggressive Kriegszüge gegen Nachbarn können langfristige Folgen haben, die den Helden gar nicht bewusst sind. Vielleicht hat der Adlige eine Stimme beim Hof oder ist der Schützling einer einflussreichen Person. Vielleicht befindet sich der Kriegsfürst, den die Helden überfallen, um an seine Kriegskasse zu gelangen oder ihm Waffenlieferungen abzunehmen, gerade im Bündnis mit Marschall Ludalf von Wertlingen oder anderen Machthabern. Die Helden können Fehler begehen, die erst Wochen oder Monate später auf sie zurückfallen und sie dann vor gewichtige Herausforderungen stellen.

WECHSELNDE BÜNDNISSE

Die Machtstrukturen der Wildermark sind stets in Bewegung – ebenso ihr Geflecht von Beziehungen und Bündnissen. Dass jemand immer fest auf einer Seite steht, ist hier Luxus oder Starrsinn, nicht aber die Realität für die meisten der abgebrühten Wildermärker. Verbündete einer Schlacht stehen sich in der nächsten vielleicht als Gegner gegenüber. Einer Söldnerin, die anfangs für die Helden gekämpft und ihnen im wichtigen Moment den Rücken freigehalten hat, begegnen die Helden Monate später im Sold eines Kontrahenten wieder. Im Kampf kreuzt man die Schwerter, Wochen danach trinkt und scherzt man in der *Blutgrube* zusammen. Auch Kriegsfürsten, mit denen man gemeinsam gegen eine große Bedrohung gezogen ist, mögen plötzlich das Land der Helden plündern, wenn es in ihrem Interesse liegt. Solche Szenen bringen rollenspielerisches Konfliktpotential mit sich und können tragische Größe erreichen.

KORRUPTION

In den letzten Jahren sind Misswirtschaft und Korruption erblüht. Wer Geld hat, versucht sich damit das Wohlwollen der Mächtigen zu erkaufen und Konkurrenten auszustechen – bei Garde, Zöllner, Richter oder Geweihtem. Wer Macht hat, lässt sich bezahlen, um seine eigene Lage zu verbessern. Auch den Helden werden Angebote gemacht, gegen ein Geschenk dem Gönner Vorteile zu verschaffen. Gehen die Helden hart gegen Bestechungen vor, kann das für Unmut unter den Nutznießern (z.B. Gardisten) sorgen, der sich später gegen die Helden wenden kann. Unter Umständen kann es sinnvoller sein, die Korruption hinzunehmen und sich dafür die Loyalität der Beteiligten zu erhalten.

DIE OPTION DES SCHEITERNS

Zum Abschluss seien noch ein paar Worte zum möglichen Scheitern der Helden verloren. Anders als in vielen anderen Abenteuerbänden ist es durchaus möglich, dass die Helden scheitern. Das heißt nicht, dass sich die Gruppe mit den ersten Fehlentscheidungen zum Misserfolg verdammt. Die Kampagne ist so aufgebaut, dass sie in einem kleinen und übersichtlichen Rahmen beginnt, der sich schrittweise ausweitet. Spätere Erfolge der Helden können regulierende Wirkung auf frühe Fehlritte haben. Durch Meisterpersonen in der Stadt und außerhalb haben Sie zudem die Möglichkeit, die Helden mit Ratschlägen zu lenken.

Sollten die Helden aber alle Warnungen in den Wind schlagen, müssen Sie nicht über die Maße gnädig mit ihnen sein. Schon mancher hat sich in der Wildermark von eigenen Gnaden zum Herrn erhoben und ist dabei untergegangen. Vielleicht reihen sich die Helden hier ein. Ein Scheitern kann zeitweilig sein (dann haben sie noch die Gelegenheit, ihre Herrschaft zurückzuerobern) oder endgültig – in diesem Fall endet die Kampagne für diese Helden.

Bedenken Sie zudem, dass weder Marschall Ludalf noch die Kaiserin Ehrlose, Mordbrenner und Frevler dulden werden. Wenn das Verhalten der Helden sie zu Feinden des Reiches macht, wird ihre Herrschaft definitiv einen Endpunkt finden, selbst wenn sie sich für ein paar Jahre behaupten können.

UNRUHIGE ZEITEN

Folgende Tabelle enthält kleinere Ereignisse und Begegnungen, mit denen Sie das Spiel in der Wildermark anreichern können. Sie können die Liste aber auch als Anregung benutzen und frei aus ihr wählen.

Wenn Sie es dem Zufall überlassen wollen, bestimmen Sie mit 2W20 die Art des Ereignisses. Sie können die Tabelle einmal pro Monat zu Rate ziehen oder wann immer Ihnen danach ist.

2W20 Ereignis

Stadtleben

- 2 Ein Liebespaar wünscht von den Helden den Segen ihrer Hochzeit / benennt das erstgeborene Kind nach einem Helden.
- 3 Ein kleines Mädchen fragt die Helden, wann die Ritter der Kaiserin kommen und die Regentschaft über Zweimühlen übernehmen.
- 4 In der *Blutgrube* bricht eine Schlägerei vom Zaun.
- 5 Ein kinderloser Bürger vermacht den Helden sein Erbe. / Ein Erbe fordert von den Helden sein Recht ein.
- 6 Ein Waisenjunge will der Knappe/Novize/Eleve der Helden werden.
- 7 Gaukler kommen in die Stadt.

Nachbarn

- 8 Ein goblinischer Jagdtrupp wildert im Herrschaftsgebiet der Helden.
- 9 Ein Trupp Golgariten aus der Rabenmark macht Jagd auf Ghule / sucht einen Frevler.
- 10 Ein benachbarter Adliger gibt eine Jagdgesellschaft und lädt auch die Helden ein, um sie für ein Bündnis zu gewinnen / ein böses Spiel mit ihnen zu treiben.
- 11 Pilger auf dem Weg nach Rommily bitten um Geleitschutz.
- 12 Ein kaiserlicher Heerhaufen zieht durch das Zweimühlener Land und beschlagnahmt Proviant.
- 13 Bannstrahler aus Auraeth jagen einen Ketzer und führen auch in Zweimühlen eine genaue Untersuchung durch.

Bedrohungen

- 14 Ein Wanderprediger / Kultist / bezahlter Demagoge hetzt das Volk gegen die Helden auf.
- 15 Nachts umherstreifende Untote / sommerliche Feuerfliegen häufen sich zur Plage.
- 16 Marodierende Briganten treiben ihr Unwesen im Umland.
- 17 Eine Kornfäule gefährdet die Ernte.
- 18 In Zweimühlen bricht eine Sieche aus, z.B. Dumpfschädel, Gilbe oder Zorgan-Pocken.

Kriegsspiele

- 19 Die Helden erhalten Pläne über eine Waffenlieferung an einen anderen Kriegsfürsten.
- 20 Ein Kriegsfürst versucht, mit Fehlinformationen die Aufmerksamkeit der Helden zu binden, um ihnen dann in den Rücken zu fallen.
- 21 Ein gefangener Soldat kennt den Geheimgang in eine feindliche Burg.

- 22 Agenten eines Kriegsfürsten haben sich als Händler getarnt in die Stadt geschlichen und erkaufen sich das Wohlwollen einiger Söldner, um einen Umsturz vorzubereiten.
- 23 Ein verzweifelter junger Mann, der einen lieben Verwandten / seine Familie durch Aktionen der Helden verloren hat, verübt einen Anschlag.
- 24 Maline Ochsenbrecher und ihre Männer / andere Verbündete der Helden geraten in die Gefangenschaft eines Feindes.

Wetter

- 25 Ein Sturm / Hagelschauer verwüstet das Land.
- 26 Ein besonders heißer Sommer / harter Winter plagt das Land.
- 27 Anhaltende Regenschauer bedrohen die Ernte und drücken auf das Gemüt.
- 28 Die Ernten fallen besonders reich aus und die Abgaben steigen.
- 29 Ein für die Jahreszeit ungewöhnliches Wetterphänomen tritt ein.

Abenteuerliches

- 30 Ein reisender Händler bietet eine Schatzkarte feil.
- 31 Ein Bürger entdeckt in seinem Keller einen geheimen Gang.
- 32 Der Schlussstein eines Stadtores birgt ein magisches Geheimnis.
- 33 Bei der Feldarbeit entdeckt ein Bauer die Reste eines bosparanischen Tempels.
- 34 Ein reisender Ritter, der vom Mut der 'Helden von Zweimühlen' gehört hat, bittet die Helden, ihn auf seiner Queste zu begleiten.
- 35 Ein paar Kinder sind Schmugglern auf die Spur gekommen, wurden aber entdeckt und verschleppt. Ein Mädchen konnte entkommen und bittet die Helden um Hilfe.

Phantastisches

- 36 Ein Neuankömmling oder Alteingesessener verbirgt seine Lykanthrop – bis sie am nächsten Vollmond ausbricht.
- 37 Ein Kobold richtet es sich auf einem Dachboden / in der Grafenburg gemütlich ein.
- 38 Der Geist eines Ahnen erscheint einem Helden im Traum und warnt ihn vor einer drohenden Gefahr.
- 39 Ein Troll beobachtet von einem Hügel aus ein paar Tage lang die Stadt, ehe er kopfschüttelnd weiterzieht.
- 40 Ein Purpurwurm fliegt am Himmel über der Stadt (vielleicht der sagenumwobene Isladir?). Aus einer Laune heraus kann er vor der Stadt landen und von den Menschen einen (einmaligen) Tribut fordern.

ZWISCHENSPIEL I:

DIE NEUEN HERREN VON ZWEIMÜHLEN

Themen: Einführung in die Amtsgeschäfte, die Stadt und ihre Bewohner kennen lernen, Festigung der eigenen Position
Ort und Zeit: Zweimühlen und Umland, die ersten zwei Monate der Herrschaft bis zu den Namenlosen Tagen

Die ersten Wochen der Herrschaft von Peraine bis Ende des gewählten Jahres werden die Helden benötigen, um sich mit ihrer neuen Rolle vertraut zu machen. Nutzen Sie diese Zeit, um die Helden Pläne schmieden und ihre neue Heimat kennen lernen zu lassen. Es müssen Fragen über den Herrschaftsstil, Symbole und Werkzeuge zur Festigung der Macht geklärt werden. Auch die Spieler müssen sich mit neuen Spielmechanismen vertraut machen.

AUFGABEN DER NEUEN HERREN

Beschäftigen Sie die Helden in dieser Zeit vor allem mit den alltäglichen Problemen als Stadtherren und machen Sie ihnen deutlich, dass vieles nicht so einfach ist, wie sie es sich vielleicht gedacht haben. Die Schatztruhen sind leer, das Land ist erschöpft. Das Kapitel **Herren von eigenen Gnaden** hilft Ihnen, angemessen auf die Pläne der Helden zu reagieren und eine lebendige Stadt zu präsentieren.

DIE AUFWARTUNG DER STADTVORDEREN

Bald nach der Übernahme der Stadt durch die Helden werden es sich einige wichtige Bürger nicht nehmen lassen, den Helden ihre Aufwartung zu machen. Ausführliche Beschreibungen der hier erwähnten Personen finden Sie im **Anhang**. Zordan wird den Helden vor jeder Audienz kurze Informationen zu den Gästen zukommen lassen.

Der reiche Händler **Cordovan Weitzmann** wird den Helden kriecherisch begegnen und versuchen, sich mit den neuen Herren gut zu stellen. Hierzu hat er auch kleinere Geschenke (guten Wein, Konfekt) und einen Beutel mit 15 Dukaten zur Bestechung mitgebracht. Er will sich Handelsprivilegien sichern und sich für die Helden unentbehrlich machen, indem er sie darauf hinweist, dass er für moderate Preise vieles besorgen kann, was ihnen beliebt. Cordovan ist eine klassisch ambivalente Figur, die die Helden früh in Gewissenskonflikte bringen kann (sie können seine Hilfe gebrauchen, heißen vielleicht aber nicht alle Methoden gut), wie ab Seite 26 im Abschnitt **Allgemeine Konflikte** beschrieben.

Auch die zweite Kauffrau, **Gunilde Sensendengler**, macht den Helden ihre Aufwartung und möchte herausfinden, welcher Gesinnung die neuen Machthaber sind. Sie ist deutlich aufrichtiger als Cordovan, dafür ist ihre Position eine schlechtere. Ein Bestechungsgeld kann sie sich derzeit nicht leisten. Sie können diese Figur benutzen, um den Helden Fragen zu ihren Plänen Stadt, Recht und Wirtschaft betreffend zu stellen. Wenn die Helden aber nicht aufpassen, können sie in den Konkurrenzkampf der beiden Kaufleute hineingezogen werden.

Die Travia-Geweihte **Mutter Erlgunde** bittet um die Schonung der Bevölkerung. Da sie die religiöse Gesinnung der Helden nicht kennt, fordert sie den Erhalt des Tempels und weist auf dessen Vorteile hin, um die Bevölkerung ruhig zu halten. Erweisen sich die Helden als zwölgöttergläubig und spenden gar für Tempel und Waisen, können sie Erlgunde für sich gewinnen.

Gastwirt **Jargold Blütenstätter** ist voller Dank für die Helden und hat ihnen zu Ehren sein Gasthaus in 'Die Helden von Zweimühlen' umbenannt. Wenn den Helden ein anderer Name besser gefällt, wird er diesen Vorschlag natürlich annehmen. Die Helden genießen in seinem Haus kostenlose Verpflegung.

Bastan Erlgau, letzter Sohn der Familie Erlgau und Mitglied der Freischärler, wird gegebenenfalls von den Helden die Villa seiner Familie einfordern. In diesem Gebäude ist jetzt jedoch die **Blutgrube** untergebracht. Lara Guttmann und die Söldner werden das Haus nicht räumen wollen, die Freischärler um Maline und viele Bürger stehen jedoch auf Bastans Seite. Es ist an den Helden, eine Lösung zu finden.

Ungolf Ferdoker, der kaiserliche Soldat aus dem Kerker, bietet den Helden seine Dienste an. Er erzählt, dass er von seinen eigenen Kumpanen an den Schwarzmagier verkauft worden sei, da er den Unterschlagungen des Obersts von Drölenhorst und seiner Männer auf die Schliche gekommen war und sie melden wollte. Er wurde aber von einem Kameraden verraten und sollte umgebracht werden. Stattdessen verkauften die Soldaten ihn in ihrer Gier aber an die Menschenfänger. In der Armee gilt er als desertiert.

Wenn sich herumspricht, dass die Helden ein offenes Ohr für die Probleme der Zweimühlener haben, wird sie bald ein Strom von Bittstellern von anderen Aufgaben abhalten. Ein Herr, der sein Volk gütig behandelt, sieht sich mit vielen Forderungen konfrontiert: Je mehr er sich für die Sorgen seiner Untertanen interessiert, desto mehr Probleme werden an ihn herangetragen.

DER HAUPTMANN DER GARDE

Wenn die Helden die Garde zusammenstellen (siehe Seite 24, **Die Garde**), wird der Fette Ron den Titel des Hauptmannes für sich beanspruchen. Sollte es den Helden auch gelingen, die Freischärler für ihre Sache zu gewinnen, will Maline ebenfalls den Posten für sich. Zudem verlangt sie die Hinrichtung des Fettes Ron. Den Helden sollte klar sein, dass sie der Forderung kaum nachkommen können, weil sie sonst die Unterstützung der **Todesfänger** verlieren, auf deren Kampfkraft sie jedoch angewiesen sind (**Kriegskunst** +2). Andererseits erschweren sie sich ihre Position auch, wenn sie sich die Freischärler zum Feind machen.

Mit den richtigen Argumenten und dem Verweis auf die Standhaftigkeit des Fettes Ron gegen den Nekromanten kann es gelingen, dass Maline zähneknirschend die **Todesfänger** als notwendiges Übel anerkennt. Damit ist allerdings die Frage nach der Führung der Garde noch nicht gelöst, da keiner der beiden Kontrahenten bereit ist, unter dem anderen zu dienen. Die einfachste Lösung ist es, wenn ein Held den Posten des Hauptmannes übernimmt und sowohl Maline als auch Ron gleichberechtigt unter sich stellt. Dennoch werden Reibereien zwischen den beiden und ihren Gefolgsleuten noch lange anhalten.

DIE HÄNDLERIN

Die Händlerin Erlgard Munter, die den Helden möglicherweise schon auf ihrem Weg nach Zweimühlen begegnet ist (siehe **Der Weg nach Zweimühlen** auf Seite 13), kommt auf ihrer Rückreise aus der Rabenmark durch die Stadt. Die Frau ist von den Veränderungen sichtlich überrascht und bietet den Helden an, in Zukunft ihre Handelszüge häufiger durch Zweimühlen zu führen.

Erlgard ist ein guter Quell für Gerüchte aus anderen Teilen des Reiches und kann auch Nachrichten überbringen (etwa an Marschall Ludalf von Wertlingen).

DIE NACHBAREN

Es ist denkbar, dass sich die Helden in ihrer Nachbarschaft umsehen, sei es, um potentielle Verbündete zu finden oder rechtzeitig über mögliche Kontrahenten informiert zu sein.

Bei den **lokalen Adligen**, die zum Teil noch im Umland von Zweimühlen leben, haben es die Helden als Emporkömmlinge schwer (vor allem, wenn sich unter ihnen niemand von Stand befindet). Sie sehen sich gar mit Forderungen konfrontiert, die Herrschaft der Stadt abzutreten. Personen, die die Helden in dieser Zeit vor den Kopf stoßen, können ihnen später das Leben schwer machen (siehe Seite 27, **Diplomatische Stolpersteine**).

GUTES BIER

Wie die Helden bald erfahren, ist das Mühlenbräu derzeit von schlechter Qualität, da es in der Aldewyck-Mühle seit dem Unfalltod des alten Müllers spukt. Da besseres Mühlenbräu auch die Stimmung in der Stadt verbessern würde, können die Helden sich des Geistes annehmen. In Wahrheit wurde der Müller von seinem Sohn *Haslof* im Zorn erschlagen, da er die Mühle verkaufen und nach Gareth gehen wollte. Dies können die Helden erfahren, wenn sie sich nachts mit dem Geist auseinandersetzen oder Haslof unter Druck setzen. Sollte der Müllerssohn für seine Taten zur Rechenschaft gezogen werden, wird die Seele seines Vaters Ruhe finden und Haslofs jüngere Schwester *Agelia* (Anfang 20, vollbusig, freundlich und aufgeweckt) übernimmt den Betrieb von Mühle und Brauerei – die Qualität des Mühlenbräus ist damit gesichert.

KRIEGSFÜRSTEN

Welche Kriegsfürsten im direkten Umfeld von Zweimühlen ihre Machtbereiche besitzen, können Sie frei festlegen – ebenso wie sie sich im Lauf der Kampagne ändern, wenn etwa ein Konflikt der Helden mit anderen Kriegsfürsten erfolgreich ist oder scheitert. Mit der Positionierung bestimmter umgänglicher, gefährlicher oder ungewöhnlicher Kriegsfürsten als Nachbarn können Sie die Bedrohungen für Zweimühlen nach Geschmack dosieren.

Die Möglichkeit zur freien und wechselnden Verortung von Kriegsfürsten gilt ebenso für die gesamte Wildermark, wobei Sie folgende Fixpunkte beachten sollten:

☞ Gallys wird zurzeit vom Kriegsfürsten *Reto Ertzel von Echsmoos* (Seite 99) regiert. Eigentliche Herrin ist jedoch die intrigante *Arnild von Darbonia* (Seite 98 sowie **Schild 157**).

☞ Wehrheim befindet sich meistens in der Hand der *Wehrheimer Waldlöwen* und ihres Schwertfürsten *Leomar vom Berg* (**Schild 114, 117, 157**).

☞ Kriegsfürsten, die um die Hartsteener Grafenkrone streiten, also insbesondere *Geismar II. von Quintian-Quandt* und *Luidor von Hartsteen*, halten sich vorwiegend in der südlichen Wildermark auf (mehr zum Konflikt siehe **Herz 67, 75**).

☞ Zum Zeitpunkt der Abenteuerhandlung von **Des Greifen stumpfe Krallen** gibt es in der nördlichen Wildermark bis zur Reichsstraße nördlich Zweimühlens mehrere Orte, die die kaiserlichen Soldaten unter Marschall *Ludalf von Wertlingen* kontrollieren.

☞ Zum Zeitpunkt der Abenteuerhandlung von **Unsterblicher Schmerz** bietet *Answin der Jüngere von Rabenmund* (**Schild 118**) über Burg Rabenmund in der Baronie Bröckling.

DIE HELDEN UND DIE KAISERLICHEN

Vermutlich wollen die Helden auch Kontakt zu den **Kaiserlichen** aufnehmen. Ein reisender Händler (etwa Erlgard Munter, siehe oben) erklärt sich durchaus bereit, ein Schreiben an den Marschall mitzunehmen, der zurzeit im Norden der Mark residieren soll. Wollen die Helden die Reise selbst antreten, sollten Sie ihnen durch wohlwollende Meisterpersonen abraten: Die Stadt ist zu diesem Zeitpunkt sehr verwundbar und bedarf der Führung der Gruppe.

Für Sie als Meister sei an dieser Stelle ganz klar gesagt: Im Rahmen der Kampagne ist es nicht vorgesehen, dass die Helden zu schnell einvernehmlichen Kontakt mit den Kräften des Reiches herstellen, sondern zunächst an Oberst Fenn und andere korrupte Offiziere geraten, die sich an Zweimühlen nach besten Kräften bereichern wollen. Im weiteren Verlauf werden die Helden mit Ludalfs Stellvertreter immer größere Probleme haben (siehe dazu die Zwischenspiele), bis es schließlich dazu kommt, dass sie ihm im Abenteuer **Des Greifen stumpfe Krallen** das Handwerk legen können.

Sollten Ihre Helden es jedoch allzu sehr darauf anlegen, Marschall Ludalf zu kontaktieren, so passen Sie die Ereignisse entsprechend an. Wenn sie persönlich zu seinem Hauptquartier reisen, mag der Marschall gerade nicht anwesend sein oder sie werden zunächst nur abgewimmelt oder gar an Oberst Fenn verwiesen. Nur mit ausgesuchter Hartnäckigkeit oder indem man sich beispielsweise in das Feldherrnzelt des Marschalls schleicht, mag man bis zu Ludalf vordringen. Dieser mag Helden mit untadeligem Ruf und offenkundig guter Gesinnung durchaus auftragen, 'kurzfristig für Ordnung in Zweimühlen zu sorgen', bis er Männer entbehren kann, um dort das Kommando zu übernehmen – was natürlich nicht so schnell passieren wird. Auch in diesem Fall wird Fenn jedoch gezielt weiter gegen die Helden vorgehen, da er in ihnen und Zweimühlen leichte Opfer sieht, um sich selbst zu bereichern.

Sollten die Helden tatsächlich freundlichen Kontakt mit Ludalf haben und im späteren Kampagnenverlauf Fenn wegen seiner diversen Vergehen anklagen wollen, wird sich das Ganze schwierig darstellen. Fenn kann viele entlastende Leumundszeugen anbringen, während es kaum Beweise für seine Verfehlungen gibt. Die Chance, dass die Helden hier ihren Ruf ruinieren, ist groß, Fenn hingegen wird mit größter Wahrscheinlichkeit freigesprochen werden. Sollte sich Ihre Gruppe dennoch den Kampf gegen Fenn als wichtigstes Ziel auf die Fahnen geschrieben haben und alle Ressourcen investieren, könnten sie durchaus Erfolg haben – doch müssen Sie in diesem Fall natürlich den weiteren Kampagnenverlauf entsprechend anpassen, beispielsweise indem Sie einen treuen Gefolgsmann Fenns als Nachfolger des Obersts installieren, der natürlich einen um so größeren Hass auf die Helden hat.

Doch beachten Sie auch die Probleme im Falle eines solchen Vorgehens der Helden: Wenn die Helden selbst Ludalf aufsuchen wollen, mag durchaus in der Zwischenzeit ein anderer Kriegsfürst Zweimühlen seinem Machtbereich einverleiben. Auch kann es den Helden passieren, dass sie, wenn sie selbst keinen guten Leumund und keinen hohen sozialen Stand haben, von Fenn schlicht eingekerkert werden, bevor sie zu Ludalf vordringen können. Der Oberst hat einen guten Ruf und viele Offiziere, die ihn decken, daher wird kaum jemand einigen dahergelaufenen Abenteurern glauben. Hier müssen sich die Helden erst aus der Gefangenschaft befreien, bevor sie wieder nach Zweimühlen zurückkehren können.

Im Folgenden wird größtenteils davon ausgegangen, dass die Helden es auf Grund der oben genannten Widrigkeiten vorerst nicht schaffen, bis zu Marschall Ludalf vorzudringen, und sich größtenteils mit Oberst Fenn herumschlagen müssen.

SCHLANGENTOCHTER UND DRACHENREIF

Stichworte: Suche nach einem Geweihten, Fund eines Drachenschatzes

Ort und Zeit: Zweimühlen und Umgebung, während der ersten zwei Monate der Herrschaft (Ende des ersten oder Beginn des zweiten Zwischenspiels)

HINTERGRUND

Als im Ingerimm 1027 BF Rommilys unter dem Ansturm borbaradianischer Feinde fällt, wird auch der dortige Hort der Draconiter niedergebrannt. Der Abt des Ordenshauses, *Irion Lunamor* (*982 BF, 1,80 Schritt, schlank, drahtig), flieht mit einigen Getreuen in die Schwarze Sichel zum Gut Fürstlich Hornhausen in der Baronie Echsmoos. Mit sich rettet er ein Artefakt des Tempelschatzes: den *Reif der Telekinese*, in dem der Karfunkelstein des Höhlendrachen *Irfandor* eingearbeitet ist (siehe Kasten).

In der folgenden Zeit bemüht sich Irion, ein Gelehrter des Kirchenrechts, mit weisen Ratschlägen und vorsichtiger Diplomatie eine friedliche Lösung in der Wildermark zu erreichen, wird dabei jedoch ausgenutzt und scheitert an Starrsinn und Fehdelust der Kriegsfürsten. Enttäuscht zieht er sich an den Rand der Sichel zurück, wagt dann aber einen neuen Versuch, indem er die Nähe des Barons *Reto Ertzel von Echsmoos* (Seite 99) sucht, der einst als aufrechter Ritter bekannt war, ehe ihn die Katastrophen der letzten Jahre verbitterten. Doch Irion muss hilflos mit ansehen, wie Reto ihm immer mehr entgleitet. In einem Streit schließlich schlägt Reto den Geweihten nieder. In seiner Kammer fällt zufällig ein Tropfen von Irions Blut auf den *Reif der Telekinese*, den er immer bei sich führt – und weckt so die schlummernde Drachenseele, die den Draconiter seitdem in seinen Träumen heimsucht.

Vor wenigen Tagen hat Irion Gallys den Rücken gekehrt, um von seinen Träumen getrieben den Hort des Drachen zu finden.

Der Reif der Telekinese

In dem Stirnreif aus Mondsilber ist der erbsengroße Karfunkelstein des Höhlendrachen *Irfandor* eingearbeitet. Seit dem Erwachen der Drachenseele zucken unruhige Schlieren durch den Stein. Seinem Träger erlaubt der Reif die intuitive Anwendung telekinetischer Magie ähnlich dem *MOTORICUS*, wobei Nichtmagier die Kosten mit ihrer Lebensenergie bezahlen.

DIE LEGATIN

Anfang 1031 BF hat der Draconiter-Orden eine Legatin für die Wildermark ernannt, die dem Hort zu Perricum untersteht (siehe **AB 130**). *Purothea Schlangentochter* (*996 BF, 1,72 Schritt, blonde Haare mit grüner Hexensträhne) ist eine Schwester des Wissens (Vertrautentier: die Nesselvipere *Goldfleck*) und gehört dem arkanen Zweig des Drachenordens an. Die gesprächige Hexe verehrt Hesinde als eine andere Erscheinungsform *Satuarias* und die Hohen Drachen als *Sumus* Kinder und ihre eigentlichen Geschwister. Sie liebt Kunst, Theater und gesellschaftliche Konversation, weiß ihre Aufgabe aber mit dem nötigen Ernst anzugehen. Sie bereist für den Perricumer Abt *Perval Groterian* (**Schild 168**) die östlichen Grenzmarken, knüpft Kontakte zu Kirchen und Adligen und behält vor allem die Kriegsfürsten im Auge.

Wenn sie von den neuen Herren Zweimühlens hört, wird sie es sich nicht nehmen lassen, diesen als Gesandte des Ordens die Aufwartung zu machen (vor allem, um deren Motive zu erforschen) – mehr noch, wenn die Helden Abt Perval kennen (etwa aus dem Szenario **In signe serpentem**, **AB 129**). *Purothea* macht keinen Hehl daraus, dass sie potentielle Verbündete in der Wildermark sucht, sie verspricht götterfürchtigen Streitern zudem die (begrenzte) Unterstützung des Ordens.

BEGEGNUNG MIT IRION

Bei einem abendlichen Spaziergang durch die Stadt, bei dem die Helden der Legatin stolz ihre ersten Fortschritte präsentieren können,

kommt es zu einer Begegnung mit Irion. Dieser hat die Ordenstracht schon in Gallys abgelegt und reist in Verkleidung. Dennoch erkennt *Purothea* den verschollenen Ordensbruder. Ihre Freude wandelt sich in Überraschung, als dieser umgehend die Flucht ergreift. Diese sollte ihm gelingen: Mit der Macht des magischen Reifes kann er notfalls Soldaten durch die Luft schleudern oder ein Stadttor aus den Angeln reißen. In der beginnenden Dunkelheit flieht Irion in die nahen Wälder.

DIE SUCHE

Purothea bittet die Helden, ihr bei der Suche nach Irion zu helfen, dessen Verhalten sie sich nicht erklären kann. Die Spur des ehemaligen Abtes zu finden sollte nicht schwer sein: Sie führt durch die Wälder nach Süden in hügeliges Land. Unterwegs können Sie den Helden das Leben mit allerlei Begegnungen (wilde Tiere, orkische Räuber) schwer machen.

DER DRACHENHORT

Die Spur führt zu dem einstigen Hort des Höhlendrachen *Irfandor*. In dieser Höhle hat sich mittlerweile ein Oger eingenistet. Irion ist in arger Bedrängnis, da er mit Hilfe des Reifes den Menschenfresser zwar entwarnen konnte, dann aber zu geschwächt war, um ihm noch etwas entgegenzusetzen. Nach ihrem Ermessen können die Helden den Geweihten retten oder erleben sein Ende mit.

Ein Oger

Faust: INI 12+1W6	AT 15	PA 10	TP(A) 2W6+5	DK HN	
Keule: INI 12+1W6	AT 15	PA 7	TP 3W6+4	DK N	
LeP 45	AuP 40	RS 2	MR 1/8	WS 11	GS 10

Nachteile: Aberglaube 11, Übler Geruch

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag, Waffenlose Kampfmanöver (Gerade, Schmetterschlag)

Besondere Kampfregeln: großer Gegner

Ein Teil des Drachenhortes ist bereits vor Jahren geplündert worden, der gerettete (oder sterbende) Irion kann aber von einem Versteck berichten, das *Irfandor* angelegt hat. Dazu muss ein schwerer Felsen beiseite geschafft werden, entweder durch Körperkraft oder Magie.

DRACHENSCHATZ

Die Ausgestaltung des Drachenschatzes liegt in Ihren Händen, nur sollte er sich in einem gewissen Rahmen halten (nicht mehr als 6W20+20 Dukaten). Gefährliche Artefakte und Bücher werden von *Purothea* im Namen des Drachenordens beansprucht.

Allerdings können Sie den Helden ein besonderes Fundstück gönnen: einen mächtigen alchimistischen Trank, die These einer hilfreichen Zauberformel oder eine besondere Waffe. Das kann ein edelsteinbesetztes Schwert oder eine hervorragend gearbeitete Axt sein. Die Waffe kann geweiht oder mit einem Zauber (oder Fluch) belegt sein. Diese Waffe (oder auch ein besonderes Rüstungsstück wie ein außergewöhnlicher Helm) mag zu einem Insignium der Herrschaft der Helden von Zweimühlen werden.

AUSKLANG

Purothea nimmt den *Reif der Telekinese* an sich und bleibt noch einige Tage in Zweimühlen. Hat Irion überlebt, kümmert sie sich um das Seelenheil des angeschlagenen Geweihten. Wenn die Helden das Vertrauen der Legatin gewonnen haben, wird die Hexe in Zukunft öfter in Zweimühlen vorbeischaun (und kann dabei die Helden auch mit Informationen und Gerüchten versorgen). Nach ein paar Tagen sorgt ein anderer Besuch für Aufregung: Auf dem Platz der Sonne landet eine Perldrachin, deren graue Schuppen irisierend glänzen. *Raspyrrha* dient wie ihr Bruder *Raspyrriz* (siehe die Anthologie **Drachenodem**) im Gefolge des Kaiserdrachens *Apep dem Ewigen*. Sie nimmt von *Purothea* den magischen Reif mit dem Karfunkelstein entgegen und trägt ihn in die Drachensteine zu ihrem Herrn.

TÖDLICHE SCHATTEN

Stichworte zum Abenteuer: die Namenlosen Tage, geplünderte Höfe, ein schattenhafter Feind, Kampf um die Stadt

Orte: Zweimühlen und Umgebung, Schloss Randolphshall

Zeit: etwa 2 bis 3 Wochen nach den Namenlosen Tagen; ab Ende 1031 BF

Helden: 3 bis 6 selbsternannte Kriegsfürsten oder sonstige Helden

Erfahrung: erfahren bis Experte

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

DEM MEISTER ZUM GELEIT

In **Tödliche Schatten** bereiten die Helden ihre Stadt auf die Namenlosen Tage vor, um die Zeit zwischen den Jahren in Ruhe zu überstehen. Am dritten der verfluchten Tage taucht plötzlich ein verstörtes und blutüberströmtes Kind von einem nahe gelegenen Hof auf. Nun ist es an den Helden, der Sache auf den Grund zu gehen und nach dem Verbleib der Bauernfamilie zu forschen. Am Ort des Geschehens finden sie nur Blutspuren, die Leichen der Familie aber wurden in ein altes Jagdhaus im nahen Wald geschleppt. Dort finden sich noch über ein Dutzend weitere verstümmelte und blutleere Tote.

Die Spuren führen die Helden in die Baronie Dergelsmund, wo sie einen Adligen vor finsternen Schattenwesen retten und herausfinden können, dass der Finstermann (siehe Seite 97) in der Region sein Unwesen treibt. Alle Zeichen deuten auf das verlassene Schloss Randolphshall, in dem es spuken soll. In der Tat finden die Helden dort Beunruhigendes heraus und schaffen sich einen unheiligen Feind,

ZWISCHEN DEN JAHREN

DIE NAMENLOSEN TAGE

Etwa zwei bis drei Monate nach der Übernahme der Herrschaft durch die Helden stehen die Namenlosen Tage an. In Aventurien ist dies eine Zeit, in der die Nähe der Götter gesucht wird und sich die meisten Familien zu Hause einschließen. Auch in Zweimühlen blicken die Bewohner der Zeit mit Sorge entgegen. Wie Zordan den Helden erzählt, sind gerade in den letzten Jahren während der verfluchten Tage immer wieder unheimliche Dinge geschehen und mitunter sogar ganze Dörfer ausgelöscht worden.

Auch für die Helden stehen, entweder aus eigenem Antrieb oder auf Bitten ihrer Schutzbefohlenen, diverse Vorbereitungen vor der Tür, so dass sie in der letzten Rahja-Woche sicher genug beschäftigt sind. Orientieren Sie sich für die Darstellung dieser Zeit an den folgenden Angaben und fügen Sie nach Belieben eigene Szenen hinzu. Wenn die Helden sich um einzelne Einwohner oder Gruppen besonders verdient gemacht haben, können diese nun gezielt auf sie zukommen. Vielleicht haben die Kinder des Waisenhauses ja große Angst und bitten einen freundlichen Helden ganz schüchtern, ob er nicht vielleicht die Namenlosen Tage mit ihnen und Mutter Erlgunde im Tempel verbringen möchte. Oder Katla und ihre Söhne laden sie ein, die Zeit gemeinsam zu überstehen, da sie ja selbst derzeit fern ihrer Familien weilen müssen.

Auf der anderen Seite werden die Helden nicht gezielt in die Vorbereitungen eingebunden oder sogar Ablehnung spüren, wenn sie sich der Bevölkerung gegenüber besonders hart oder abweisend gezeigt haben.

Flucht vor den Schrecken

Während der Schutz der Stadt relativ leicht durch ein Schließen der Tore und das Verdoppeln der (nur wenig begeisterten) Wachen erreicht werden kann, sieht die Sache im Umland schwieriger aus. Auch hier erhoffen sich die Bewohner Schutz von den neuen Herren Zweimühlens, gerade da die einsamen Höfe besonders unter den Schrecken der Namenlosen Tage in den letzten Jahren zu leiden hatten.

der zu allem entschlossen ist und die Eindringlinge da treffen will, wo es sie schmerzt – in Zweimühlen. Die Helden müssen so schnell wie möglich in ihre Stadt gelangen und die Verteidigung organisieren, denn die Horden des Feindes nahen.

TÖDLICHE SCHATTEN ALS EINZELABENTEUER

Sollten Sie **Tödliche Schatten** außerhalb der Hauptkampagne spielen wollen, bietet sich an, die hier und in **Unsterblicher Schmerz** erzählte Geschichte um den Finstermann von dem Kriegsfürsten-Hintergrund zu lösen. So können die Helden beispielsweise eher zufällig auf einen der nach den Namenlosen Tagen zerstörten Höfe treffen oder aber selbst in einem Bauernhaus, in dem sie für diese verfluchte Zeit untergekommen sind, angegriffen werden. Alternativ können sie auch gegen Bezahlung von Wulfbrand von Rosshagen für die Jagd auf die Kreatur angeheuert worden sein und in den Überfall des Finstermanns geraten.

Wenn sie den Vorkommnissen nun auf den Grund gehen, stoßen sie ebenso auf Schloss Randolphshall. Für das Ende bietet es sich jedoch an, dass der Finstermann und seine untoten Diener sich mit den Helden ein furioses Gefecht im Schloss liefern, bevor das Unwesen geschwächt entkommt. Nun können Sie nahtlos an das Abenteuer **Unsterblicher Schmerz** anknüpfen und die Helden somit eine Kurzkampagne um den Daimonden erleben lassen.

Es ist an den Helden zu entscheiden, ob Schutzsuchende eingelassen werden, auch wenn sie nicht genug Geld besitzen, um ein Zimmer in einem Gasthaus zu mieten – und auch sonst wenig mit sich führen aus Angst, es würde ihnen abgenommen werden. Zwar weist Mutter Erlgunde sicher niemanden ab, doch hat sie kaum genug Nahrungsmittel, um mehr als sich und ihre Kinder die fünf Tage überstehen zu lassen. Können die Helden eine Versorgung der Flüchtlinge organisieren oder aus eigener Tasche etwas beisteuern? Oder werden schlicht die Abgaben der übrigen Bürger erhöht, um die Bauern zu versorgen? Und was hat es mit den bald kursierenden Gerüchten auf sich, dass viele Bauern ja gar nicht mehr auf ihre Höfe zurückkehren wollten, sondern sich in Zweimühlen ins gemachte Nest setzen möchten?

Im Namen der Götter

Nachdem es in den letzten Jahren oft verboten war, den Göttern offen zu huldigen, ist für dieses Jahr erstmals wieder eine gemeinsame Fürbitte um Schutz an die Zwölfe in Form eines Götterdienstes geplant. Auch die Helden werden hierzu selbstverständlich konsultiert und höflichst eingeladen. Während Mutter Erlgunde hofft, eine Andacht in ihrem Tempel halten zu dürfen und der eventuell bereits anwesende Bruder Pyglaion Ähnliches vorhat, können die Helden mit einem großen öffentlichen Götterdienst am letzten Tag des Jahres auch ein allgemein sichtbares Zeichen setzen, dass der Glaube nach Zweimühlen zurückgekehrt ist.

“Und dann saugen sie dir das Blut aus ...”

Ende Rahja sind in den Schenken und Gaststätten der Stadt, aber auch an so manch heimischem Kamin, allerlei Gruselgeschichten zu hören. Die oft nur vermeintlich hartgesottene Erzähler verstehen es dabei gekonnt, plastische Bilder zu malen, die den Zuhörern angst und bange werden lassen. Auch die Helden werden vielleicht die ein oder andere Geschichte hören (orientieren Sie sich hierzu an den Sagen aus dem **Anhang** ab Seite 99, lassen Sie aber

die Geschichte über den Finstermann aus). Gerade unter den Söldnern und Gardisten sind Schauermärchen weit verbreitet, aber auch manch älterer Zweimühlener möchte mit seinen Erzählungen die Jüngeren ängstigen.

Um eine Brücke zu den Ereignissen im späteren Verlauf des Abenteuers zu schlagen, können die Helden hören, dass vor einigen Jahren (1029/1030 BF) in den Namenlosen Tagen ein gar nicht mal so weit entfernt liegendes Dorf in der Baronie Dergelsmund von namenlosen Schrecken ausgelöscht wurde (nachzulesen im **AB 126** und **AB 128**). Die armen Bewohner wurden allesamt blutleer in einem nahen Schloss gefunden. (In Wahrheit war dies das Wiedererstehen des Finstermanns, was jedoch niemandem in Zweimühlen bekannt ist.)

Sollten die Helden aus Angst um die Moral der Städter das Erzählen solcher Geschichten verbieten, werden diese unter der Hand natürlich immer noch erzählt, da ihnen nun auch der Reiz des Verbotenen anhaftet. Effektiver wäre es, wenn die Helden durch ihr Beispiel zeigen, dass man vor solcherlei Geschichten keine Angst haben muss, und damit ein gewisses Maß an Zuversicht verbreiten.

Darpatische Bräuche

Im ehemaligen Darpatien gibt es verschiedene Bräuche, um die Schrecken der Namenlosen Tage fern zu halten, die auch von den Zweimühlenern mit großer Sorgfalt begangen werden.

☞ Schon im Rahja-Mond werden von den Kindern der Stadt aus Wachsresten des Jahres kleine Kerzen geformt, die Heiligen ähnlich sehen und den Schutz der Diener der Zwölfe auf das Haus herabrufen sollen, wenn sie in den Nächten während der Namenlosen Tage brennen. Zwar können es sich viele Familien nicht mehr leisten, so viel Wachs dafür zu verwenden, doch wird der Brauch noch von einigen gepflegt. Familien ohne Kinder erhalten gewöhnlich Kerzen befreundeter Familien geschenkt. Sollten die Helden ein gutes Verhältnis zu einzelnen Kindern entwickelt haben, mögen auch sie ein solches Geschenk erhalten, das eine hohe Wertschätzung ausdrückt.

☞ Auf dem Marktplatz wird am 30. Rahja traditionell ein Ochse geschlachtet und gebraten. Das Fleisch soll die Armen der Stadt vor den Namenlosen Tagen stärken und der zum Himmel ziehende Rauch soll die Sünden Zweimühlens davontragen. Dieses Jahr spendet der dafür viel gelobte Cordovan Weitzmann ein mageres Tier für den mit der Schlachtung beauftragten Travia-Tempel. Zu dem anschließend folgenden Fest werden natürlich auch die Herren der Stadt geladen, denen auch das erste Stück Fleisch zusteht.

☞ An den Namenlosen Tagen ist es Sitte, sich mit Freunden und Familie zu umgeben, alles andere soll Unglück bringen. Dies führt zu Problemen in der Garde, denn die ehemaligen Freischärler weigern sich zunächst, gemeinsam mit den früheren Räubern Wache zu halten.

DIE VERFLUCHTE ZEIT BRICHT HERAN

In der Nacht vom 30. Rahja auf den ersten Namenlosen Tag schließen sich die Zweimühlener in ihren Häusern oder den Tempeln ein, zünden die Heiligen-Kerzen an und versuchen die Zeit mit stillen Arbeiten und Gebet so gut wie möglich auszusitzen. Nur wer zur Wache gehört oder aus sonstigen Gründen keine andere Wahl hat, verlässt sein Haus.

DER SCHATTEN KRIECHT HERVOR

БОПІН ДЕС ШРЕКЕПС

Am dritten Namenlosen Tag werden die Helden spät abends von der aufgewühlten Maline Ochsenbrecher gestört. Sie eröffnet ihnen verärgert, dass sie gegen die Anweisungen, das Tor geschlossen zu halten, verstößen hat, da ein kleines blutüberströmtes Mädchen auf die Stadt zugewankt kam. Sie hat ihre Männer angewiesen, das Kind in den Travia-Tempel zu bringen.

ІМ ХАУС ДЕР ГАПС

Im Travia-Tempel werden die Helden von der aufgelösten Mutter Erlgunde empfangen, die sie sogleich in das Allerheiligste führt, wo sie

Es liegt bei Ihnen, ob Sie die Namenlosen Tage relativ ereignislos passieren lassen und nur ein unterschwelliges Gefühl der Angst und Bedrohung erzeugen oder ob Sie konkrete Unglücke und Gefahren (wie beispielsweise Streit unter den Wachhabenden, Feuer durch eine umgefallene Heiligenkerze) einbauen möchten. Orientieren Sie sich in diesem Fall an dem folgenden Kasten.

DIE NAMENLOSEN TAGE IM ÜBERBLICK

Die Tage zwischen den Jahren tragen die Bezeichnung dämonischer Tagesherrscher, die einem Helden mit 8 TaP* *Magiekunde* bekannt sein können.

1. NL, Isyahadin: Der erste Namenlose Tag steht im Zeichen des niederhöllischen Schenkers des Irrsinns.

Stimmung: grau verhangener Himmel, unheimliche Geräusche vom Wind (?), man fühlt sich beobachtet oder verfolgt.

Mögliche Ereignisse: Panik bei Tieren ohne ersichtlichen Grund, peitschender und heulender Sturm, Halluzinationen, Traumata der Vergangenheit brechen auf, Anfälle von Wahnhaftigkeit.

2. NL, Apestadil: Die dämonische Patronin der Trägheit wacht über den zweiten Namenlosen Tag.

Stimmung: trübe Stille, kein Lüftchen regt sich, man fühlt sich antriebslos und erschöpft, Schlaf bringt keine Erholung.

Mögliche Ereignisse: Brunnen trocknen aus, schwere Alpträume, Menschen verlieren sich in Selbstzweifeln, mancher Greis oder manches Kind stellt das Atmen ganz ein und steht nie wieder auf.

3. NL, Rahastes: Der dritte Namenlose Tag wird vom niederhöllischen Bringer der Plagen beherrscht.

Stimmung: Schwülwarmer, bleierner Dunst erfüllt die Luft, Ungeziefer peinigt Mensch und Vieh.

Mögliche Ereignisse: Eine Plage von Käfern, Asseln, Feuerfliegen oder Heuschrecken breitet sich aus, Vorräte werden befallen, Vieh geht durch, Feuer bricht aus.

4. NL, Madaraestra: Die unheilige Verführerin herrscht über den vierten Namenlosen Tag.

Stimmung: Es ist erneut schwül, Schweiß rinnt Mensch und Tier herab, das Praiosmal verbreitet nur trübes Dämmerlicht, Mensch und Tier werden von ihren innersten Bedürfnissen getrieben und vergessen dabei jedes Maß.

Mögliche Ereignisse: Sturzregen, Diebstahl und Raub, Vergewaltigung, Totschlag, Geister gehen nachts um

5. NL, Shihayazad: Der letzte Namenlose Tag schließlich steht im Zeichen des Sphärenspalters.

Stimmung: dunkler Himmel, das Praiosmal wie verschluckt, Wolken türmen sich zu grotesken und bedrohlichen Formen auf, Todesangst liegt in der Luft.

Mögliche Ereignisse: langjährige Freunde zerstreiten sich, ein Unglücksfall in einer Alltagssituation fordert einen Toten, ein dämonischer Schemen zieht über den Himmel, leichtes Erdbeben.

das kleine Mädchen zur Ruhe gebettet hat. Sie erzählt den Helden, dass das Mädchen von einem etwa eine halbe Tagesreise westlich gelegenen Hof stammt und auf den Namen *Rovena* hört. Warum das Kind blutverschmiert in Zweimühlen erschienen ist, weiß die Geweihte nicht zu sagen, da das Mädchen bei Erreichen des Stadttors in eine Art Zustand wacher Ohnmacht fiel und nicht ansprechbar ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Erlgunde euch an das Strohlager des Mädchens heranzieht, bietet sich euch ein schauriger Anblick. Zwar hat die Geweihte das Kind gewaschen, aber die neben ihr liegende

Kleidung besteht nur aus blutigen Fetzen. Dutzende offene Wunden sind zu sehen, am gebrochenen Arm schaut der Knochen heraus. Doch wirklich verstörend sind die Augen des Kindes, die von Schreck geweitet ins Nichts starren. Ohne Frage, dieses Mädchen muss etwas Abgründiges erlebt haben.

Mutter Erlgunde ist der Überzeugung, dass es erstmal Ruhe benötigt. Vor dem Morgen sei also an eine Befragung kaum zu denken. Sollten die Helden dennoch das Kind sofort aufzuwecken versuchen, ist das Kind so verängstigt, dass sich Befragung deutlich schwieriger als am nächsten Morgen erweist.

Wenn die Helden früh am nächsten Morgen zurückkehren oder die Nacht im Tempel verbringen, werden sie Zeuge, wie Rovena im Schlaf schreit und anscheinend eine bedrohliche Situation immer wieder erlebt. Das Mädchen ruft nach seinen Eltern, kreischt um ihr Leben und schlägt wild um sich. Etwa zur zehnten Stunde erwacht sie.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal stößt das kleine Mädchen einen schrillen Schrei aus und richtet seinen Oberkörper kerzengerade im Bett auf. Das Gesicht ist vor Angst verzerrt, als es um sich blickt. Als es euch sieht, kehrt der Horror in seine Augen zurück. So behände wie man es von dem verletzten Mädchen gar nicht erwartet hätte, springt es vom Lager und zieht sich in die hinterste Ecke zurück, wo es die Arme um seine Beine schlingt und kreischt: "Die Schatten, sie kommen!" – "Tut mir nicht weh, tut mir nicht weh!" Wimmernd ruft sie nach ihren Eltern.

Rovena zu beruhigen stellt sich als sehr schwierig raus, da sie sehr unter den Bildern ihrer Erinnerung leidet und in den Helden zunächst die Schattengestalten ihrer Alpträume sieht. Hier ist es an feinfühligem Helden (*Heilkunde Seele*) oder der in dieser Hinsicht sehr geschickten Erlgunde, das Mädchen wieder in das Hier und Jetzt zurückzuholen. Auch helles Licht mag ihr ein wenig ihrer Angst nehmen. Mit der Zeit wird Rovena merken, dass sie nicht mehr in der Schattenwelt ihrer Erinnerung gefangen ist, und sich beruhigen – und auch vor Erschöpfung fast zusammensacken. Eine behutsame Befragung des Mädchens ist nun möglich. Rovena antwortet auf manche Fragen nicht und verfällt mitunter wieder in ihren alten Zustand zurück, wenn die Helden ungeschickte Fragen stellen, die ihre Erinnerung wieder wach rufen.

Folgende Informationen können aus den wirren Schilderungen des Mädchens gewonnen werden:

- ☞ Rovena kommt von einem abgelegenen Hof westlich der Stadt, wo sie mit ihren Eltern und drei Geschwistern lebte.
- ☞ Wie üblich haben sie sich während der Zeit zwischen den Jahren zu Hause eingeschlossen, als am Abend des zweiten Tags plötzlich seltsames Heulen vom nahen Wald herüber schallte und der Wind am Haus zu rütteln begann.
- ☞ Kurz nach Einbruch der Dunkelheit schlichen Schatten um das Haus herum, verschwanden aber wieder, als die Familie mehr Licht entzündete und zu beten begann.
- ☞ Etwa um Mitternacht geschah es dann: Mit lautem Getöse flog die Haustür in den Raum, ein kalter Luftzug ließ alle Feuer verlöschen. Grünbläulich-kalt glühende Augen erschienen in der Tür und tiefste Dunkelheit breitete sich aus.
- ☞ Rovena wurde von ihrem Vater nach vorne gestoßen und stolperte durch die Türe. Sie nahm die Beine in die Hand und lief um ihr Leben. Im Ohr klangen ihr dabei die Schreie ihrer Familie nach.
- ☞ Wie sie nach Zweimühlen kam, erinnert sie sich nicht. Auch die Ursache ihrer vielen Verletzungen weiß sie nicht mehr.
- ☞ Rovena glaubt an einen Fluch, da ihre Eltern im Sommer zuvor eine bössartige Hexe an die Bannstrahler verraten haben. Die Schwarzkünstlerin wurde verbrannt.

Rovena wird wohl noch Wochen, wenn nicht sogar Monate brauchen, um über die größten Folgen der Ereignisse hinwegzukommen. Mangels eines nahen Noionitenklosters wird sich Erlgunde des jungen Mädchens annehmen.

DEM GRAVEN AUF DER SPUR

Die Helden werden sicherlich den Geschehnissen auf den Grund gehen wollen, anderenfalls wird Mutter Erlgunde sie bitten, sich der unheimlichen Sache anzunehmen. Der Hof von Rovenas Eltern liegt im nominellen Herrschaftsbereich der Helden und jegliche Bedrohung mag auch schnell die Stadt selbst in Gefahr bringen.

MUTIG ODER ZAGEND

Ob die Helden gleich oder erst nach dem Ende der Namenlosen Tage aufbrechen, hat durchaus Einfluss auf die Ausgestaltung der Suche.

Sollten die Helden sofort aufbrechen, drohen auf der Reise verschiedene Gefahren der Zeit zwischen den Jahren wie wildgewordene Tiere, feindliche Natur oder widernatürliche Kreaturen. Lassen Sie die Gruppe durchaus ins Schwitzen kommen und belegen sie sämtliche Proben *abergläubischer* Helden mit einem Aufschlag in Höhe ihres Wertes in der Schlechten Eigenschaft. Der Lohn für so viel Mut liegt allerdings darin, dass es den Helden gelingen kann, den letzten Überfall zu vereiteln und somit eine Bauernfamilie vor den Schattenwesen (Werte siehe Seite 103) des Finstermanns zu retten. Den wandelnden Leichnam selbst werden sie jedoch nicht hier schon stellen können.

Sollten die Helden sich entscheiden, erst nach dem Ende der Namenlosen Tage aufzubrechen (wozu Zordan rät, während Erlgunde zum raschen Aufbruch zur Rettung der Familie drängt), erreichen sie den Hof von Rovenas Eltern unbehelligt. In diesem Fall kann es ihnen aber auch nicht mehr gelingen, eine der Bauernfamilien zu retten.

Der Weg zu dem angegriffenen Hof kann den Helden ausführlich beschrieben werden. Wenn sie es wünschen, kann auch der Jäger *Ugdalf* (*1012 BF, Bauchansatz, redselig und abergläubisch) aus dem Zweimühlener Umland als Führer fungieren. Nach etwa einer halben Tagesreise zu Fuß können die Helden den Hof von Rovenas Eltern erreichen.

BLUTSPUREN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Hof sieht genau so aus, wie Rovena ihn beschrieben hat. Eine bleierne Stimmung liegt über dem Gebäude. Kein Lebenszeichen ist zu sehen, kein Laut zu hören – nicht einmal die Vögel scheinen noch zu singen und das Praiosmal wirkt seltsam fahl. Doch wirklich erschreckend ist die deutlich sichtbare Blutspur, die von dem einsamen Hof weg in den nahen Wald führt.

Auf dem Hof lässt sich nicht viel herausfinden. Die Tür ist aus den Angeln gerissen worden, als habe sie jemand mit enormer Kraft eingeschlagen. Im Inneren herrscht Unordnung, als habe es hier einen kurzen Kampf gegeben. Geplündert wurde jedoch offensichtlich nichts. An der Tür und an den Außenwänden sind vereinzelt Kratzspuren zu sehen, der Boden weist jedoch keinerlei Spuren auf.

Im Inneren des Hofes ist nur wenig Blut zu sehen, von der Tür führt aber eine Schleif- und dünne Blutspur in den westlich des Hofes gelegenen Wald. Mit 3 TaP* in *Fährtsensuchen* kann ein Held feststellen, dass abgesehen von den Schleifspuren keine Abdrücke zu sehen sind. Wenn die Helden der Spur folgen, stehen sie bald in einem lichten Laubwald. Dort führt die zunehmend schlechter zu sehende Spur (*Fährtsensuchen*-Probe +7, um die Spur nicht zu verlieren; der groben Richtung folgend gelangt man jedoch dennoch zum Jagdhaus) nach etwa einer Stunde zu einer kleinen Lichtung.

DAS JAGDHAUS

Die Lichtung wird von einem großen, baufälligen Holzhaus dominiert, das wohl vor einiger Zeit noch recht ansehnlich gewesen sein muss. Über der Tür prangt auf einem Schild der schwarze Rabe auf silbernem Grund – für jeden Kenner der *Heraldik* (2 TaP*) als Wappen des in ganz Ex-Darpatien verbreiteten ehemaligen Fürstenhauses Rabenmund zu erkennen.

Bei dem Haus handelt es sich um ein altes Jagdhaus der Familie im derzeit quasi herrenlosen Süden der Baronie Königsweber. Das Haus liegt etwa auf halbem Weg zwischen Zweimühlen und dem nahe Dergelheim am Dergel gelegenen Schloss Randolphshall, zu dem die Helden später noch aufbrechen werden. Die Spur der Blutropfen führt geradewegs auf die geschlossene Tür zu. Dort treffen aus anderen Richtungen kommend noch insgesamt vier weitere Spuren von Blutstropfen aufeinander (nur drei, falls die Helden den letzten Überfall verhindert haben).

Auch hier kann den Helden wieder auffallen, dass kaum Fuß-, Huf- oder Radabdrücke zu erkennen sind, weder um das Haus herum, noch entlang der anderen Blutspuren. Nur mit 9 TaP* in *Fährtsuchen* ist eine einzelne kaum sichtbare Fußspur zu erkennen, die aus Westen auf das Haus zuführt. Dieser kann man etwa ein bis zwei Meilen aus dem Wald hinaus folgen (sie führt grob Richtung Dergel), bevor sie sich verläuft. Einzig ein wahrer Meister der *Fährtsuchen* (14 TaP*) könnte die Spur mit viel Zeit direkt bis Schloss Randolphshall verfolgen. Passen Sie in diesem Fall die folgenden Geschehnisse entsprechend an.

DER HINTERGRUND

Hinter den Überfällen stecken vom Finsternmann kontrollierte niederhöllische Schattenwesen aus dem Reiche Thargunitoths (zu diesen *Schattenwandlern* siehe den *Anhang* ab Seite 103). Diese Wesen wurden vom Finsternmann aus der Lebenskraft gewaltsam Verstorbener geschaffen. In jeder Nacht der Namenlosen Tage entführten sie eine Bauernfamilie, deren Lebenskraft ihr Herr sich einverleibte. Da in dieser Zeit die Verbindung in die Siebte Sphäre stärker ist, konnte er seine zuvor noch geringe Kraft durch das Ritual beträchtlich erhöhen. Da die Schattenwandler keine körperliche Form haben, hinterlassen sie auch keine Fußspuren.

IM INNEREN

Das Innere des Jagdhauses wirkt, als sei es schon vor einiger Zeit verlassen worden. Spinnweben hängen in den Ecken, Staub liegt fast fingerdick auf dem Boden. Die Wände und das Dach sind nicht mehr dicht. Doch die Ansammlung toter Körper im Inneren der Hütte beweist, dass hier vor kurzer Zeit noch Aktivität geherrscht haben muss. Die Helden finden wie achtlos auf einen Haufen geworfen insgesamt 21 Leichen, darunter 12 Kinder (entsprechend weniger, falls sie das letzte Bauernhaus vor den Schatten geschützt haben). Wer keine *Selbstbeherrschungs*-Probe +6 besteht (eventuell um den Wert in *Totenangst* erschwert), übergibt sich vor Ekel und wagt es kaum, sich den Leichen zu nähern oder auch nur in der Hütte zu bleiben.

Alle Körper sind seltsam blutleer, obwohl auf dem Boden kaum größere Pfützen zu erkennen sind. Auch Wundmale am Hals oder sonstwo am Körper sind nicht zu finden, falls die Helden Vampire befürchten. Stattdessen hat der Finsternmann die flüchtige Lebenskraft der Toten durch seine tharguniden Fähigkeiten geradezu aufgesogen. Die Leichen sind (*Anatomie*-Probe +3 oder *Heilkunde Wunden*-Probe +7) allesamt von wenigen Tagen bis zu wenigen Stunden alt, sonstige Spuren sind im Haus nicht zu finden.

WEITERE SPUREN

Falls die Helden den übrigen Blutspuren folgen, finden sie vier weitere Höfe. Auch diese wurden von den Schattenwesen überfallen und die Bewohner verschleppt, die Höfe weisen ähnliche Spuren wie der bereits von den Helden besuchte auf.

In einem der Häuser können die Helden (bei 5 TaP* in einer *Sinnenschärfe*-Probe) leises Wimmern unter einem am Boden liegenden Fell vernehmen, auf dem eine Truhe steht. Dort hat sich in einer verborgenen Vorratskammer der kleine *Reto Dünmbauch* (*1025, blonde Mähne, verstört und ängstlich) versteckt, der einzige Sohn der hier dahingeschlachteten Familie. Nach dem Verschwinden der Schatten konnte er sich aus seinem Versteck jedoch nicht wieder befreien, da eine schwere Truhe auf die Falltür gerutscht war, die er nicht anheben konnte.

Von dem Verängstigten können die Helden ähnliche Informationen wie von Rovena erhalten (wenn auch weniger wirt), außerdem aber erfahren, dass am Tag vor der Bluttat ein blondgelockter großer Mann in strahlender Rüstung mit vielen Bewaffneten hier war. Er hat sich nach seltsamen Vorkommnissen erkundigt und schien auf der Jagd nach irgendwas zu sein. Reto wurde aber von seinem Vater fortgeschickt, so dass er nicht mehr belauschen konnte. Er weiß aber zu berichten, dass der Mann als nächstes beim Hof der *Zuckelberges*, der nur etwa eine halbe Stunde Richtung Süden liegt, nach dem Rechten schauen wollte.

Was die Helden mit Reto anstellen, liegt in ihrer Hand. Anbieten würde es sich, beim Hof der Zuckelberges vorbeizuschauen und den Jungen dort in Pflege zu geben. Die Bauern wissen zu berichten, dass es sich bei dem von Reto beschriebenen Mann um Baron *Wulfbrand von Rosshagen* (siehe Personenbeschreibungen im Anhang ab Seite 97) handelt, den Herrn der benachbarten Baronie Dergelsmund. Er ist auf der Suche nach einer seltsamen Schattenkreatur, die seine Stammlande unsicher gemacht hat und sich nun hier herumtreiben soll. Die Bauern berichten, dass Wulfbrand während seines Aufenthalts bei ihnen Nachricht von einem Späher erhielt, woraufhin er mit seinen Männern im gestreckten Galopp nach Westen aufbrach. Die Spur des Barons ist leicht zu finden (3 TaP* in *Fährtsuchen*). Sollten die Helden ihr zu diesem Zeitpunkt folgen, fahren Sie mit dem nächsten Abschnitt fort.

Durch Suche im weiteren Umkreis der zerstörten Höfe können die Helden auf nahe gelegene Bauernhäuser treffen, deren Bewohner meist nur wenig zu berichten haben. Ein Hof wurde aber ebenfalls in der vorletzten Nacht angegriffen, kurz nach Einbruch der Dunkelheit. Hier konnte der beherzte Vater, ein ehemaliger Reichssoldat, die Wesen aber dadurch vertreiben, dass er sie mit einer Fackel vor sich her getrieben hat. Als er einen großen Heuhaufen vor dem Haus entzündete, sind die Wesen in die Dunkelheit verschwunden und nicht wiedergekehrt. Bei Tag hat noch niemand diese Wesen gesehen.

“WAS KÜMMERT VNS DAS?”

Sollten die Helden glauben, dass die Gefahr nur temporär war oder ihre Stadt nicht in Gefahr ist, können sie selbstverständlich wieder umkehren. Doch werden in diesem Fall bald weitere Überfälle aus dem Umland an die Helden herangetragen, bis es schließlich sogar zu einer großen Menge Flüchtlinge kommt. Spätestens jetzt sollten die Helden (auch in Anbetracht der Appelle der Geweihten) einsehen, dass alte Baroniegrenzen nichts mehr zählen, und der Sache auf den Grund gehen. Zur Not könnte auch ein geflohener Großbauer den Helden Geld bieten, um seine verschwundene Tochter zu finden.

ÜBERFALL AUF EINEN BARON

Wenn die Helden sich auf die Suche nach Baron Wulfbrand machen, wird die Nacht während der Suche anbrechen (sofern dies nicht schon während der Nachforschungen bei den Höfen geschehen ist). Irgendwann nach Einbruch der Dunkelheit, während der Reise oder im Nachtlager, werden die Helden Kampfplärm vernehmen, der von einer Hügelkuppe herüber schallt. Dies geschieht auch, falls die Helden sich nicht auf die Suche nach dem Baron gemacht haben, sondern beispielsweise direkt nach Randolphshall reisen.

Zum Vorlesen oder Nacherszählen:

Als ihr die Spitze des kleinen Hügels erreicht, fällt euer Blick auf eine nur spärlich von einigen Fackeln erleuchtete Szene in einer Senke, vielleicht drei Dutzend Schritt entfernt. Dort versuchen einige Bewaffnete, sich verzweifelt gegen seltsame schemenhafte Kreaturen zu wehren, die aus den Schatten auf sie eindringen. Zwei Kämpfer liegen bereits am Boden. Auch die übrigen werden sich wohl nicht mehr lange gegen die grausige Übermacht wehren können, denn in diesem Moment erlischt eine weitere Fackel und ein Schmerzensschrei ist zu hören – der blondgelockte Krieger in der Plattenrüstung ist gefallen.

Die Lage der Eingekreisten ist verzweifelt und die Helden werden sich vermutlich aufmachen, um sie gegen die Kreaturen des Finstermanns zu unterstützen. Auch Wulfbrands Mannen werden um Hilfe rufen, wenn sie der Helden ansichtig werden. Von Wulfbrands sechs Waffenknechten sind drei bereits gefallen, zwei weitere sind verletzt. Der Baron fiel soeben getroffen zu Boden, woraufhin sich der Finstermann, der sich bis dahin in den Schatten hielt, sofort auf ihn stürzt. Doch über dem Adligen wird der gemarterten Seele Wolfrats bewusst, wer dort unter ihm liegt. Statt Wulfbrand die Lebenskraft auszusaugen, flieht er vor der schmerzhaften Erinnerung an ein unter tiefen Schatten verborgenes Leben.

Wenn die Helden am Kampfplatz ankommen, stehen ihnen nur noch acht Schattenwandler gegenüber. Zur Seite stehen ihnen die verbliebenen Kämpfer Wulfbrands, die aber fast alle bereits vom Kampf gezeichnet sind (Werte und Kampfweise für die Schattenwandler und Wulfbrands Waffenknechte finden Sie im Anhang ab Seite 101).

Der Kampf gegen die Schattenwandler im Dunkeln ist kein Zuckerschlecken, doch wenn die Helden ihnen mit Fackeln und anderen Lichtquellen gezielt zu Leibe rücken und stets zusammenbleiben, sollten sie unter Anstrengungen die Oberhand gewinnen können. Die Schattenwandler sind von einer böartigen Intelligenz besetzt, so dass sie besonders gerne die Träger von Fackeln zu Fall bringen oder diese mit ihrer Hypnose-Kraft attackieren, um das für sie gefährliche Licht zum Verlöschen zu bringen. Sobald einige Schattenwandler gefallen sind, werden sich die übrigen zurückziehen.

Wulfbrands Mannen (die je nach Aktionen der Helden mehr oder weniger stark dezimiert sind) werden den Helden vielmals für die Hilfe danken, der Baron selbst ist noch nicht bei Bewusstsein. Er ist schwer verletzt, wird aber überleben. Natürlich können die Helden der Genesung auch mit einem Zauber nachhelfen. In jedem Fall wird Wulfbrands Hauptmann *Parinor von Perz* (oder, wenn er aus seiner Ohnmacht aufgeweckt wird, der Baron selbst) vorschlagen, sich gemeinsam zu einem ihm bekannten Hof in der Nähe zurückzuziehen, um dort die Verwundeten zu versorgen. Inmitten der Dunkelheit müsse jederzeit ein weiterer Angriff befürchtet werden.

WUNDEN LECKEN

Spätestens in dem Bauernhof wird Wulfbrand erwachen und den Helden ebenfalls für ihre Hilfe danken. Wenn er erfährt, dass es sich bei ihnen um die neuen Herren Zweimühlens handelt, wird er zuerst verhalten reagieren, dies aber zunehmend ablegen, wenn er von der Lauterkeit ihrer Motive überzeugt ist. Er weiß, dass man bei der Wahl seiner Freunde und Verbündeten in der Wildermark nicht wählerisch sein kann.

Folgende Informationen können die Helden von ihm erhalten:

☞ Er ist Baron der Baronie Dergelsmund, östlich von hier gelegen. Zwar ist das Gebiet oft umkämpft, aber er ist der festen Überzeugung, dass er mit der Hilfe der Götter bald obsiegen wird.

SCHATTENJÄGER

Der Weg nach Randolphshall ist nicht schwer zu finden. Sollten die Helden sich die Strecke dennoch nicht selbst zutrauen, kann ihnen Wulfbrand noch einen seiner Männer als Führer mitgeben. Lassen Sie die Helden unterwegs auf Spuren des Finstermanns stoßen: Einzelne Höfe sind geplündert und zerstört, manche Weiler wurden von ihren

☞ Der als Finstermann bekannte Anführer dieser Schattenkreaturen tauchte schon im Jahr des Feuers erstmals auf, damals als Heerführer der Warunkei. Bereits mehrfach wurde von seiner Vernichtung berichtet, doch ist er stets wiedergekehrt. Unter anderem belagerte er Burg Rabenmund und konnte erst durch die Ankunft des Retters Answin besiegt werden.

☞ In den Namenlosen Tagen zwischen den Jahren 1030 und 1031 BF erschien er im nahe Dergelheim gelegenen Schloss Randolphshall, das früher dem Vorgänger und Mentoren des Barons, *Wolfrat von Rabenmund*, als Residenz diente. Allgemeine Informationen zu Wolfrat kann Wulfbrand den Helden geben (siehe dazu die Personenbeschreibung im **Anhang**), wird jedoch nichts von ihrem besonderen Verhältnis (Wulfbrand war Wolfrats Geliebter) offenbaren.

☞ Damals konnte der Finstermann, der ein ganzes Dorf ausgelöscht hatte und die blutleeren Leichen zu Untoten erhob, von Abenteurern vertrieben werden. Seitdem wurde er diverse Male in der Mark gesehen, unter anderem auf dem Mythraelsfeld vor Wehrheim und bei Burg Rabenmund. Bisher schien er aber recht schwach und ging Konfrontationen aus dem Weg (da er erst durch das Ritual der letzten Tage seine Kraft stärken wollte).

☞ Wulfbrand ist seit etwa drei Wochen auf der Jagd nach der Kreatur, konnte sie aber bis vorhin nicht stellen. Nun war diese aber viel stärker als erwartet und hatte erstmals diese seltsamen Schattenkreaturen zu seiner Unterstützung dabei. Der Finstermann hatte Wulfbrand bereits am Boden und hätte ihn mit Leichtigkeit töten können, wurde aber von den Helden wohl dabei gestört, wie der Baron glaubt. Beim Gedanken an den Blick in die kalten Augen des Finstermanns überläuft Wulfbrand ein Schauer. Dass er nicht zufällig verschont wurde, ahnt er nicht, obwohl er schon vorher einmal 'durch Glück' der Kreatur entkommen ist.

☞ Der Baron kann den Finstermann natürlich beschreiben, orientieren Sie sich hierzu an den Angaben im **Anhang**.

Wulfbrand bittet die Helden, an seiner Statt die Fährte des Finstermanns zu verfolgen, da er auf Grund seiner Verletzungen und der Dezimierung seiner Männer dazu nicht mehr in der Lage ist. Der Daimonid hat sich, der Fährte der letzten Tage nach zu urteilen, vermutlich wieder zu seiner alten Wirkungsstätte Randolphshall aufgemacht. Sollten die Helden nicht aus eigenem Interesse handeln (schließlich bedroht der Finstermann auch ihre Lande), wird Wulfbrand ihnen 50 Dukaten für die Vernichtung oder Vertreibung der Kreatur bieten. Auch weist er darauf hin, dass man in der Wildermark auf Freunde immer angewiesen ist. Wulfbrand will die Helden nach ihrer Mission im nahen Zweimühlen treffen, wo ihn seine verbliebenen Wächter hinbringen werden.

Er kann allgemeine Informationen zu seiner Baronie und Schloss Randolphshall geben (siehe unten) sowie auch Gerüchte und Geschichten über den Finstermann erzählen. Schloss Randolphshall gilt seit der Auslöschung des Weilers während der Wiedererstehung des Finstermanns als verwunschen und ist nicht mehr bewohnt. Zuletzt haben einige Waffenknechte vor wenigen Monden nach dem Rechten gesehen, sich aber nicht in das Innere des Gebäudes vorgewagt.

Im übrigen können Helden, die sich näher mit den Kriegern des Barons beschäftigen, durchaus Andeutungen über die "spezielle Beziehung" Wolfrats und seines Erben erhalten (siehe hierzu auch die Personenbeschreibung Wulfbrands im **Anhang**). Zwar ist das zu diesem Zeitpunkt noch von keinerlei Bedeutung, kann jedoch später noch wichtig werden.

Bewohnern fluchtartig verlassen, in der direkten Nähe des Schlosses lebt seit Monaten kaum noch eine menschliche Seele.

Lassen Sie die Helden, sofern sie es nicht darauf anlegen, das Schloss nachts zu untersuchen, bei Tag ankommen. Auch Wulfbrand rät ihnen dazu, sich erst im Lichte des Tages umzusehen. So haben sie die

Möglichkeit, sich ein Bild der Lage zu machen, bevor nach Einbruch der Dunkelheit der wahre Spuk anfängt. Sollten Ihre Helden die gefährliche Variante eines nächtlichen Besuchs wählen, passen Sie die folgenden Beschreibungen entsprechend an. Sie werden in diesem Fall bereits bei der Untersuchung des Gebäudes mit Schattenwandlern und Untoten konfrontiert. Der Finstermann hingegen weilt nicht im Schloss, sondern taucht erst nach der ersten Erkundung der Helden auf. Ab hier verläuft wieder alles wie im Abenteuer dargelegt.

DAS VERLASSENE DORF

Der Weiler *Randolphsweg* liegt am Fuß des Schlosshügels und ist seit den Ereignissen der Namenlosen Tage 1029/1030 BF verlassen. Die Häuser stehen leer und die letzten Wertsachen wurden schon vor langer Zeit geplündert. In den Hütten sind jedoch immer noch dunkle Blutspuren der grausigen Tat zu finden, die draußen schon längst vom Regen davon gewaschen wurden. Vom Dorf führt ein Karrenweg den Hügel zum etwa eine halbe Meile entfernten Schloss hinauf.

DER HORT DES FEINDES

Das Schloss befindet sich auf der Kuppe eines kleinen Hügels und ist von einem weitläufigen Garten umgeben, der einst zum Lustwandeln einlud, heute aber eher eine beklemmende Stimmung verbreitet.

DER VERWUNSCHENE GARTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schlossgarten ist von einer etwa mannshohen Hecke umgeben, die seit Jahren keine ordnende Gärtnerhand zu spüren bekommen hat. Das kunstvoll verzierte gusseiserne Tor hängt schief im marmornen Torbogen. Durch die Gitter kann man einen Blick auf den verwilderten Garten erhaschen, hinter dem sich drohend das Schloss erhebt.

Vom Eingangstor bis zum Schloss liegen 50 Schritt kiesbedeckter Weg. Dieser ist zum Teil mit Ranken überwachsen, auch sonst sind die einst sorgsam gestutzten Hecken und Bäume wild gewuchert. Das Gras wächst fast hüfthoch.

Der Garten ist ebenfalls unter den dunklen Schatten gefallen, der das Schloss in Besitz genommen hat. Umwelt und Pflanzen verhalten sich feindselig, Tiere meiden das Gebiet, allerlei kleinere Unheimlichkeiten geschehen. Geben Sie den Helden das Gefühl, unerwünscht zu sein und beobachtet zu werden, ohne sie jedoch mit direkten Gefahren zu konfrontieren. Im ganzen Schloss steht die gruselige Stimmung im Vordergrund, die Bedrohung ist ungreifbar und bleibt diffus.

☞ Schwarze Wolken scheinen sich über dem Schloss aufzutürmen, so als würde jeden Moment ein Gewitter hereinbrechen. Es ist drückend warm und die Luft steht still.

☞ Dennoch bewegt sich das Gras immer wieder, als streiche ein Windhauch darüber.

☞ Aus den Augenwinkeln nehmen die Helden Bewegungen wahr, doch wenn sie sich umdrehen, ist stets nichts zu erkennen.

☞ Stiefel der Helden verfangen sich in Ranken, die nach ihnen gegriffen haben. Befreiungsversuche führen nur dazu, dass die Schlinge sich immer enger zieht.

☞ Das Efeu auf der Schlossmauer bildet, wie die Helden stets nur aus den Augenwinkeln wahrnehmen können, immer wieder neue Symbole, Fratzen und verstörende Muster.

☞ Die Schatten der Bäume sehen aus, als würde neben dem Baum noch jemand stehen, doch wenn die Helden näher kommen, verschwindet der scheinbare Beobachter. Alles sieht wieder normal aus.

☞ Einzelne Helden können leises, unverständliches Wispern und Raunen hören, dessen Quelle sie nicht erkennen können.



Das Äußere des Schlosses hat schon bessere Zeiten gesehen, vielerorts ist Putz abgebröckelt, die Fenster sind größtenteils eingeschlagen und sämtliche Goldverzierungen wurden herausgebrochen. Das schwere Eichenportal hat die letzten Jahre jedoch unbeschadet überstanden. Es ist für die Helden der nächstliegende Weg in das Schloss, aber selbstverständlich können sie das Haus auch umrunden und über die rückwärtige Terrasse oder durch einen der drei Dienstboteneingänge in das Innere gelangen.

SCHLOSS RANDOLPHSHALL

Das einst so liebliche Lustschloss am Dergelufur wurde vor gut 200 Jahren unter der Herrschaft des ersten darpatischen Fürsten Randolph von Rabenmund errichtet. Lange Jahre verbrachten die Angehörigen der Fürstenfamilie ihre Sommerfrische auf Randolphshall und genossen den Blick über den Dergel, bis das Schloss unter Fürstin Hildelind, der Schwester des Thronräubers Answin, kaum noch genutzt wurde. Schließlich nutzte Baron Wolfrat von Rabenmund zu Dergelsmund das Schloss als Residenz, bevor er auf dem Mythraelsfeld vor Wehrheim fiel. Mit seinem Tod und den folgenden Wirren verwaiste der Bau vollends und wurde mehrfach geplündert. Seit den Ereignissen um die Rückkehr des Finstermanns und den Spukgeschichten über das Schloss traut sich keine Menschenseele mehr nach Randolphshall.

IM INNEREN DER BURG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Quietschend schwingt die Tür auf und lässt Licht in den düsteren Raum fallen. Staub liegt fingerdick auf dem Boden und die Luft riecht muffig. Mit einem Mal hört ihr ein leises Trippeln auf dem Boden, als sich ein kleiner Schatten aus einer Ecke des Raumes löst. Eine Ratte schießt auf einen Riss in der Wand zu, um vor der unwillkommenen Störung Schutz zu suchen. Doch was dort vor euch flüchtet, ist kein Wesen aus Fleisch und Blut, sondern die belebten Knochen des schon lange verstorbenen Nagetiers.

Diese Begegnung sollte den Helden eine Einstimmung auf das geben, was sie im Innern des Schlosses erwartet. Auch hier lauern keine Untoten darauf, den Helden das Mark auszusaugen. Stattdessen ist auch das Schloss unter die düsteren Schatten gefallen und wehrt sich auf eigene Weise gegen die ungebetenen Eindringlinge. Das Gebäude scheint ein eigenes böses Bewusstsein entwickelt zu haben, dessen Schicksal auf seltsame Weise mit dem des Finsterrmanns verwoben ist. Stellen Sie Randolphshall als klassisches Spukschloss dar und versuchen Sie eine entsprechend gruselige Stimmung zu schaffen.

👁 Einzelne Wandgemälde scheinen die Helden mit ihren Augen zu verfolgen. Auf anderen Bildern ändert sich die Szenerie immer wieder kaum merklich. So bewegen sich beispielsweise Personen auf Landschaftsgemälden. Die auf Porträts abgebildeten Personen altern und sterben schließlich.

👁 Schwere, von Motten zerfressene Vorhänge wabern wie von Wind getrieben in den Raum hinein, obwohl das Fenster geschlossen und intakt ist. Wer sich in ihre Nähe begibt, der wird gepackt und droht in den Falten der übergroßen Stoffstücke zu verschwinden.

👁 Fußspuren führen durch den tiefen Staub und enden plötzlich im Nichts. Manche stammen direkt vom Finsterrmann, andere jedoch erscheinen und verschwinden in Wimperschlägen. Auch die eigenen Fußstapfen verschwinden immer wieder spurlos.

👁 Blut rinnt gelegentlich tröpfchenweise die Wände hinab, wenn nur ein einzelner Held hinsieht. Sobald seine Gefährten sich dem Spiel zuwenden, ist es so, als sei dort nie etwas gewesen.

👁 Auch hier sind Stimmen zu vernehmen, die jedoch lockend einen Helden zu verführen trachten und ihm sagenhafte Macht versprechen. Dafür müsse er sich nur weiter in das Haus vorwagen und ganz "der Herrin" verschreiben.

👁 Helden mit dem *Nachteil Medium* oder mit niedriger MR können direkt in eine Art Traumwelt gezogen werden, wenn sie sich weiter von der Gruppe entfernen. In diesem Fall stehen sie auf einmal in einem sauberen, eingerichteten Raum und sehen das Tagwerk der Menschen, wie es einst war. Doch handelt es sich auch hierbei nur um Traumgespinste, die den Helden dazu verführen wollen, sich beispielsweise Brüstungen hinunterzustürzen, die er nicht sehen kann.

MAGISCHE ANALYSE

Betrachtet ein Held Garten oder Schloss mit magischer Hellsicht, wird er bei einem ODEM +5 eine schwache magische Hintergrundaurea feststellen, die das ganze Gebiet erfüllt. Bei einer genaueren Untersuchung per ANALYS +8 eröffnet sich dem Helden eine fremdartige Magie, die keiner bekannten Repräsentation ähnelt, aber dämonischen Ursprungs scheint (1 ZiP*). Diese dämonische Komponente stammt aus der Domäne Thargunitoths, eine zeitliche Begrenzung des Effektes ist nicht erkennbar (4 ZiP*). In Grundzügen ähnelt dieses Zauberwerk der Traummagie, wengleich in diesem Fall Alptraummagie wohl angebrachter wäre. Einige der beobachteten Effekte können also als Illusion entlarvt werden (8 ZiP*). Dabei scheint eine abstrakte Form der Beseelung vorzuliegen, die das ganze Schloss umfasst (ab 12 ZiP*).

DER AUFBAU DES SCHLOSSES

Das zweiflügelige Schloss besteht aus drei Stockwerken, einem Keller und einem Speicher. Der genaue Aufbau des Schlosses soll in diesem Abenteuer nicht näher festgelegt werden und kann von Ihnen daher aufbauend auf den Erkundungen Ihrer Gruppe selbst bestimmt werden. Mögliche Räume beinhalten Gesindekammern, Küchen, Speise- und Tanzsäle, Zimmer für Familie und Gäste, Fechtzimmer, Salons, Waschräume und was Ihnen sonst noch in den Sinn kommt.

Bei vielen Räumen lassen nur noch Wand- und Deckenverzierungen sowie der Fußboden den eigentlichen Zweck erahnen, da sie weitestgehend geplündert wurden. In anderen stehen noch Möbel oder Trümmerstücke. Intakt ist kein einziges der Zimmer. Vermitteln Sie Ihren Helden das Gefühl, sich in einem mehrfach geplünderten und schon lange leer stehenden Schloss zu bewegen.

Das Kaminzimmer

Dieser großzügige Raum im Erdgeschoss wird von einem großen offenen Kamin dominiert. Dieser wurde zwar schon lange nicht mehr benutzt und ist inzwischen von einigen toten Fledermäusen bewohnt, doch finden sich hier noch ausreichend Holzvorräte. Sollten die Helden an den (nicht zu weit entfernten) Einbruch der Nacht und die Verwundbarkeit der Schattenwandler denken, könnte ihnen dieser Raum mit seinem einzigen Eingang gelegen kommen, da er als einziger wirklich gut zu beleuchten ist. Notfalls kann ein Held durch eine einfache Klugheits-Probe auf diese Idee kommen. Aber auch andere Räume könnten zum Zufluchtsort werden, wenn die Helden beispielsweise über FLIM FLAM, alchemistisches Brandpulver oder LICHT DES HERRN verfügen.

Die Barongemächer

Wichtigster Raum der oberen Geschosse ist das ehemalige Zimmer des Barons nebst Ankleide- und Waschzimmer. Hier führen einzelne nicht verschwindende Fußspuren des Finsterrmanns hin. Auch die Feindseligkeit des Schlosses nimmt mehr und mehr zu, sobald die Helden sich dem Raum nähern – was sich auch in dem 'Angriff' eines belebten Wandteppichs neben dem Eingang äußert.

Der Raum unterscheidet sich von allen anderen Zimmern in Randolphshall dadurch, dass er geradezu akribisch sauber ist und aussieht, als sei er nur kurz verlassen worden. Schwere Samtvorhänge tauchen den Raum in ein Dämmerlicht, in dem sogar ein Untoter in einer abgewetzten Livree mit Rabenmund-Wappen auf der Brust existieren kann. Dieser attackiert die Helden zwar sofort (Werte siehe *Anhang*), stellt aber alleine keine größere Gefahr dar.

Die Möbel sind intakt, Vasen und andere Einrichtungsgegenstände stehen an ihren Plätzen, das imposante Himmelbett ist mit Laken bezogen und die Schränke sind sogar mit sorgsam zusammengelegter Kleidung gefüllt. Selbst Schätze und Wertgegenstände finden sich hier – darunter eine Erstabschrift des *Ringenden Herrn*, Edelsteine, eine Kasse voller Dukaten und mehrere Schmuckstücke –, an denen sich die Helden nach Herzenslust bedienen können. Viele dieser Stück sind beschädigt. Eine Teekanne hat einen abgebrochenen Henkel neben sich liegen, ein Hemd im Schrank hat einen großen blutigen Schlitz auf der Brust, selbst die weißen Laken sind besudelt und weisen Schmitze auf. Alles wirkt so, als wäre es erst nachträglich hierher gebracht worden. Es findet sich auch das von Flammen versengte und in einem miserablen Zustand befindliche Tagebuch des Wolfrat von Rabenmund auf einem Schreibtisch, penibel bis zur Schlacht auf dem Mythraelsfeld geführt (mehr zu diesem Buch erfahren Sie im Abenteuer *Unsterblicher Schmerz* ab Seite 83). Doch wie gelangte das Tagebuch hierher, wenn es doch vom Feldherrn mit auf das Mythraelsfeld genommen wurde?

Der Hintergrund

In der Tat ist es so, dass der Finsterrmann, getrieben von kruden Erinnerungen an seine frühere Existenz als Wolfrat von Rabenmund, nach seiner 'Übernahme' des Schlosses vor wenigen Monden begonnen hat, seine alte Einrichtung wieder zusammenzusuchen. Seine Häsher stellten, von Dämonen geführt, Söldner und Händler in der Wildermark, die ehemaliges Plündergut besaßen, und nahmen ihnen dies und ihr Leben. Selbst seinen alten Leibdiener erweckte er als

Untoten wieder, um seine Räumlichkeiten herzurichten. Doch bei all dem ist der Finstermann wie bei so vielem nur von Instinkten und den alpträumhaften Einflüsterungen seiner dunklen Herrin getrieben. Kein größerer Plan liegt diesen Taten zu Grunde, einzig schmerzvolle Erinnerungsfetzen, die er weder einordnen noch vergessen kann – denn Vergessen ist das Geschenk Borons, das ihm versagt bleibt. Das Zimmer dient gemeinsam mit späteren Erkenntnissen aus dem Keller dazu, die Helden auf die Spur der wahren Identität des Finstermanns kommen zu lassen. Aufbauend auf diesem Wissen können sie im späteren Verlauf der Kampagne (siehe das Abenteuer **Unsterblicher Schmerz** ab Seite 83) das Mysterium lösen, warum der Finstermann stets wiederkehrt und wie man ihn endgültig von Dere tilgen kann.

DER KELLER

Der Eingang in den Keller, einst vor allem als Lager für Vorräte genutzt, liegt im Bedienstetenrakt. Da es in den fensterlosen Räumen stockfinster ist, sollten die Helden unbedingt Fackeln mit sich führen.

Wenn Sie eine zusätzliche handfeste Bedrohung der Helden wünschen, können Sie sie hier auf einzelne Untote und Schattenwandler treffen lassen (Werte siehe **Anhang**), die sich hier tagsüber vor dem Licht der Praiosscheibe verbergen. Alles in allem ist es jedoch nur eine kleinere Zahl, da der Finstermann derzeit nicht anwesend ist. Diese Untoten gehören zum 'Gefolge' seiner Familie – zumindest den verdrehten Plänen und Vorstellungen des Finstermanns entsprechend (siehe Kasten).

Der Kerker

In diesem Raum aus kaltem Stein – einstmals eine simple Vorratskammer – sind Ketten mit Hand- und Fußfesseln an der Wand angebracht. Das wirklich Verstörende hieran ist jedoch, dass dort nicht etwa Menschen darben, sondern sich drei Untote in unterschiedlichen Verwesungszuständen in den Ketten winden.

Bei diesen handelt es sich um Mitglieder des Hauses Rabenmund, deren Leichen der Finstermann nach ihrem Tod im Jahr des Feuers gefunden und erhoben hat. Wenn ihre Helden bestimmte, nun tote Mitglieder der Familie Rabenmund in Erinnerung haben (z.B. aus der Kampagne **Das Jahr des Feuers**), könnten Sie hier ein Wiedererkennen ermöglichen.

Die drei Untoten tragen allesamt Siegelringe mit dem Wappen des Hauses Rabenmund, wie die Helden es auch schon an dem Jagdhaus und in den Verzierungen und Wandmalereien im Schloss aufgefallen sein dürfte. Außerdem sind die Initialen der Träger auf den Ringen angebracht. Bei ausreichenden Kenntnissen der Etikette oder Heraldik (je 2 TaP*), können die Helden wissen, dass Adlige einen solchen Ring als Legitimations- und Erkennungszeichen tragen. Die Namen und Titel der Personen können bei Kenntnis von Wappen und Initialen mit dem bei ihnen jeweils angegebenen TaP* in *Heraldik* (vor dem Schrägstrich) bzw. *Geographie* oder *Staatskunst* (nach dem Schrägstrich) vermutet werden.

👁 **Helmbrecht II. von Rabenmund j. H.** (9 TaP* / 14 TaP*), ehemaliger Baron zu Bröckling und Gemahl der verstorbenen Erzmagierin Racalla von Hosen-Rabenmund. Er verstarb bei der Eroberung Wehrheims, wo sein Leichnam in eine tiefe Spalte fiel und nicht geborgen werden konnte. Erst dem Finstermann gelang es, die Überreste aufzufinden und die ruhelose Seele an den Körper zu binden. Der Leichnam ist stark verweset.

👁 **Leomar Bernfried von Rabenmund j. H.** (12 TaP* / 15 TaP*), Junker zu Rabenmund und fahrender Ritter. Er öffnete während der Belagerung durch Rhazzazors Schergen die Tore von Burg Rabenmund, um die Belagerten zu retten, und wurde von den Schergen Rhazzazors hingerichtet. Durch dieses Schicksal wurde auch seine Seele an Dere gebunden und konnte nicht in Borons Hallen eingehen. Sein Zustand ist besser als der Helmbrechts, aber auch er ist kaum zu identifizieren.

👁 **Selindian Egilmar von Rabenmund ä. H.** (14 TaP* / 18 TaP*), Urenkel Answins d. Ä. und Großneffe Wolfrats. Der junge Mann (er wurde nur etwa 20) wurde nach einem Besuch auf Burg Rabenmund

SCHATTENHAFTE GEDANKEN – DIE FAMILIE IST ALLES

Treue zur Familie war eines der hervorstechendsten Charaktermerkmale Wolfrats von Rabenmund und auch nach seinem Tod lässt diese ihn nicht los. Er hat zwar nur rudimentäre Erinnerungen an sein früheres Leben, die immer wieder durch bekannte Orte, Gegenstände, Namen und Gesichter aufflackern. Doch bestimmen diese in Verbindung mit den Einflüsterungen seiner Herrin immer wieder seine Aktionen. Auf diese Weise weiß er, dass die Wildermark das Land seiner Familie ist und dass nur sie zum Herrschen bestimmt ist. Dass die Familie über alles geht und sich ihr nichts in den Weg stellen darf. Doch sagt die lockende Stimme in seinem Innern auch, dass seine Familie viele Feinde hat, dass sie schwach und zerstritten ist. Dass sie geeint werden müsse, um einer glorreichen Zukunft entgegen zu streben. Geeint unter einer starken Macht. Geeint unter ihm!

Im Finstermann wuchs der Drang, seine 'Familie' um sich zu versammeln. Wer sich ihm lebend anschließen wolle, der solle dies tun, doch zumindest im Tode sollen sie alle zu ihm halten. Er erhob die Leichname einiger gefundener Rabenmunds und wollte sie mit ihren ruhelosen Seelen vereinigen. Doch aus ihm unerfindlichen Gründen gelang es nicht, den Geist der Opfer in ihren Körpern zu binden und sie dennoch unter seine Kontrolle zu zwingen. Es ist, als halte irgendetwas eine letzte schützende Hand über die Mitglieder seines Hauses, um sie vor dem Schicksal willenloser Sklaven und Opfer eines Frevels zu schützen. So kettete der Finstermann sie hier an, auf dass die Zeit vielleicht einen Weg bringe, seine Verwandten zu brechen.

Nicht nur seine Familie erhob der Finstermann zu Unleben, denn wahre Fürsten benötigen auch Gefolge. So können die Helden im Laufe der Zeit (und eventuell auch im Keller, siehe oben) immer wieder auf vom Finstermann erhobene Gestalten stoßen – gleich welcher Profession. Sein Augenmerk gilt jedoch vor allem seiner Familie.

Ausführliche Darlegungen zu den Zielen des Finstermanns sowie zu den kosmologischen Begebenheiten im Hintergrund erfahren Sie im Abenteuer **Unsterblicher Schmerz** ab Seite 83.

vom Finstermann überfallen, der ihm anbot, sich ihm lebendig anzuschließen. Selindian weigerte sich, so dass der Daimonid seine Lebenskraft nahm. Die Leiche scheint erst einige Tage tot; das Antlitz des hübschen jungen Mannes ist noch erkennbar, sein Körper weist keine tödliche Wunde auf.

Mit den Untoten ist keine Interaktion möglich, da sie weder bei Verstand sind, noch dazu in der Lage wären, sich zu artikulieren.

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden die Untoten an Ort und Stelle vernichten und eventuell verbrennen oder anders bestatten. Sollten Sie dies nicht tun, ist es jedoch auch nicht weiter von Belang. Die Siegelringe können die Helden an sich nehmen und im späteren Verlauf der Kampagne an die Mitglieder des Hauses übergeben (siehe dazu ebenfalls **Unsterblicher Schmerz**). Weitere auffällige Besitztümer finden sich bei den älteren Leichen kaum, einzig der erst kürzlich verstorbene Selindian trägt noch prächtige Kleidung, Schmuck und einen Geldbeutel mit mehreren Dukaten bei sich.

DIE PACHT BRICHT AN

Im Laufe der Untersuchung des Schlosses wird langsam die Dämmerung heranbrechen. Je länger die Schatten werden, desto aktiver werden sie auch: Schattenwandler, die tagsüber verborgen in ihrem Element warteten, erwachen zum Leben, um den Atmenden ihre Wärme zu rauben.

SCHАТТЕПВАПП

Wohin nun? In näherer Umgebung gibt es nichts Bewohntes, wohin man sich begeben könnte, und eine Reise im Dunkeln ist in Anbetracht der Schattenwandler kaum anzuraten. Wenn die Helden nach einem sicheren Ort für die Nacht suchen, bietet sich das Kaminzimmer an, wo man am besten Licht schaffen kann. Der einzelne Zugang ist gut zu verteidigen, die Fenster lassen sich verrammeln. Ebenfalls leidlich zu verteidigen wären die kleineren Gesinde- und Vorratskammern, doch ist es dort schwieriger, für gute Beleuchtung zu sorgen. Im Dorf schließlich steht keine Hütte, die noch eine Tür hätte.

Sollten die Helden gar keinen Schutz suchen, werden sie bald von Schattenwandlern attackiert. Mit jeder vernichteten Kreatur scheinen zwei weitere aufzutauchen, so dass die Helden sich dennoch werden zurückziehen müssen, wenn sie nicht außerordentlich kampfstark sind. In einem ordentlich vorbereiteten Schutzraum

können die Helden sich der Schattenwandler erwehren. Besonders ein großes Licht spendendes Feuer, Magie (ein starker FLIM FLAM, eine WAND AUS FEUER oder dergleichen) oder bestimmte Liturgien leisten hierbei unschätzbare Dienste. Lassen Sie die Helden ruhig ein wenig in der Nacht schwitzen, lassen Sie das Brennholz schneller als gedacht zur Neige gehen und die Müdigkeit von ihnen Besitz ergreifen, während die Schattenwandler am Rande des Lichtscheins warten und lauern. Doch schließlich zeigt sich der wahre Feind.

DER FEIND ZEIGT SICH

Die folgende Szene ist lediglich ein illusionärer Albtraum, der Finstermann befindet sich nicht im Schloss. Doch hat er durch seine Diener von den Taten der Helden erfahren – und ist über die Vernichtung seiner 'Familie' (bzw. über Diebstahl von Gegenständen aus seinem Gemach, die Vernichtung seines Dieners oder allgemein die 'Entweihung' seines Rückzugsortes) in unsäglichem Zorn geraten. So ist mit einem Mal ist ein lauter und markerschütternder Schrei zu hören, der geradewegs aus den Tiefen der Niederhöhlen zu kommen scheint.

Der Finstermann will die Helden nicht einfach so vernichten – das wäre nicht schmerzvoll genug. Er will ihnen etwas Wichtiges nehmen, so wie sie ihm etwas genommen haben. Und da wittert die leise Stimme in ihm wieder die Möglichkeit, Tod und Verderben über einen Hort der Lebenden in dieser Zeit zu bringen. Über einen Ort, der bis vor kurzem noch unter der Herrschaft eines Mannes stand, der fast so weit war, seine Seele an die Herrin zu verlieren: Zweimühlen.

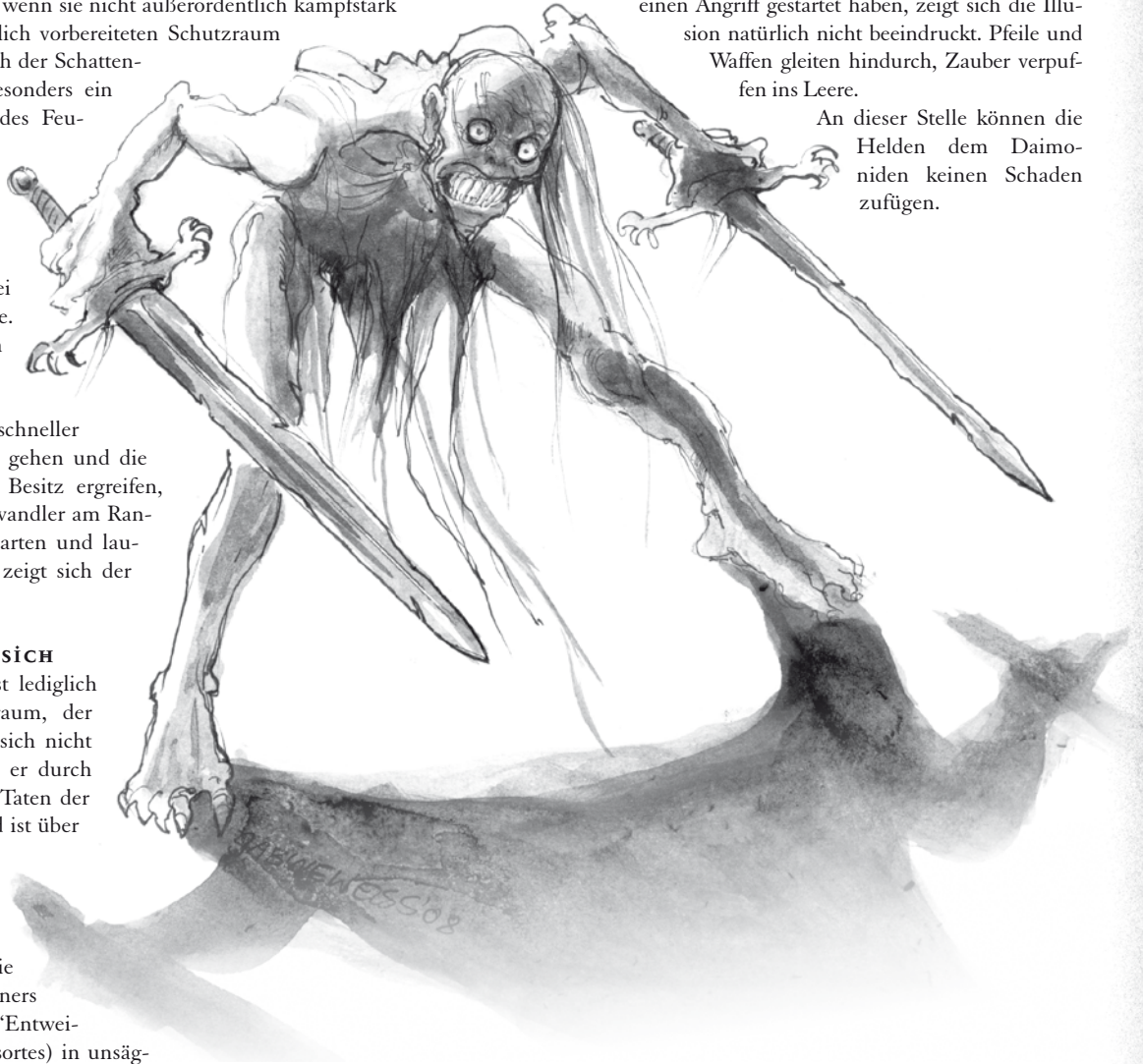
Kurz nachdem die Helden den Schrei vernommen haben, konfrontiert sie der Finstermann in illusionärer Form an ihrem Rückzugsort. Die Schattenwandler weichen wispernd zurück, als ihr drohend aufragender Meister erscheint. Doch zieht er nicht seine Schwerter und greift die Helden an. Stattdessen tauchen Zerrbilder und wispernde Stimmen in ihrem Kopf auf. Ihre Schädel fühlen sich auf Grund der Gewalt des Vordringens in ihre Gedanken an, als würden sie bald zerbersten. Sie sehen ein in Flammen stehendes Zweimühlen, da-

hingeschlachtete Bürger, als Untote in den Reihen des Finstermanns marschierende Einwohner. All das scheint schon in Kürze stattzufinden. Mit jedem Gedanken der Helden wird der Albtraum schlimmer, denn die Bilder nähren sich aus den Erinnerungen der Helden, die der Finstermann durch die Kraft seiner Herrin ergründet. Mit einem Mal spricht die wispernde Stimme im Kopf der Helden, und alles, was sie hören, ist: "Schlimmer als der Tod."

Anschließend löst sich das Abbild des Finstermanns in eine schimmernde Rauchwolke auf und verschwindet. Und mit ihm verschwinden auch die Schattenwandler. Der Finstermann will sich am Leid der Helden laben und sie nicht wie die Läuse zerquetschen, für die er sie hält. Dies soll später erfolgen, nachdem sie erstmal gebrochen sind.

Sollten die Helden übrigens direkt bei Auftauchen des Finstermanns einen Angriff gestartet haben, zeigt sich die Illusion natürlich nicht beeindruckt. Pfeile und Waffen gleiten hindurch, Zauber verpuffen ins Leere.

An dieser Stelle können die Helden dem Daimoniden keinen Schaden zufügen.



HELDENPFLICHT

Durch die Albtraum-Botschaft dürfte den Helden klar sein, dass es der Finstermann auf ihre Stadt abgesehen hat, dass er keine Gnade zeigen wird und dass er schon bald dort ist. Die Zeit drängt, die Reise nach Zweimühlen dauert fast einen ganzen Tag. Es wird im Folgenden davon ausgegangen, dass die Helden sich so schnell wie irgend möglich nach Zweimühlen begeben, so dass sie dort irgendwann in der nächsten Nacht ankommen. Zu diesem Zeitpunkt ist der Angriff bereits im vollen Gange. Sofern einzelne Helden beispielsweise durch Magie schneller ans Ziel gelangen können, passen Sie das Abenteuer entsprechend an.

Sollten die Helden ihre knappe Zeit damit verbringen wollen, das Schloss anzuzünden oder ähnliche Taten zu vollbringen, orientieren Sie sich an den Angaben im letzten Abenteuer des Bandes – achten Sie jedoch auf die verschwendete Zeit, die bei der Rettung Zweimühlens fehlt.

DIE NACHT DES SCHRECKENS

Sobald die Helden wieder in die Nähe Zweimühlens kommen, sehen sie bereits die Meeltheuer-Mühle lichterloh in Flammen stehen. Am Tor, das sie passieren, liegt zumindest die Leiche einer ihrer Wachen. Alle Eingänge sind geöffnet, man hört Schreie und das rauschende Knistern vieler Brände. Die Bewohner laufen panisch durch die Stadt, verfolgt von blutgerigen Söldnern und finsternen Schattenkreaturen.

WAS IST PASSIERT?

Der Finstermann rief alle Schattenwandler zu sich und zog mit ihnen nach Zweimühlen. Als er auf dem Weg auch noch ein Banner erfahrene Söldner traf, die bereits einmal für ihn gekämpft hatten, boten seine lockenden Gedankenbilder ihnen an, Zweimühlen zu plündern. Sie nahmen sofort an und der Finstermann öffnete ihnen bei Einbruch der Dunkelheit die Tore durch seine Schattenwandler. Nun metzeln sich 50 Söldner, zwei Dutzend Schattenwandler und der Finstermann durch die Stadt. Sollten die Helden den Blutigen Neb noch nicht zur Strecke gebracht haben, wird er unter den Söldnern sein, um sich an den Helden und dem Fetten Ron zu rächen.

SZENEN DES CHAOS

Die primäre Aufgabe der Helden ist nun, Zweimühlen gegen die Angreifer zu organisieren und diese zu vertreiben. Dazu müssen sie einige Dinge tun:

☛ Den Finstermann zu besiegen ist das wichtigste Ziel. Im Moment labt er sich an der Zerstörung und offenbart sich den Helden vorerst nicht. Ihn können sie im Grafenschloss stellen und dort vernichten. Mit ihm werden die Schattenwandler ebenfalls nach und nach verschwinden.

☛ Ihre Wachen zu koordinieren ist für die Verteidigung der Stadt von höchster Bedeutung. Als Schattenwandler ihre Anführer aus dem Weg räumten, verstreute sich die Garde in kleine Haufen und ist kaum zu gemeinsamem Vorgehen fähig. Die Söldner des Finstermanns haben sich in der Stadt verteilt. Wenn die Helden ihre Kämpfer sammeln, so können sie die menschlichen Feinde gezielt ausschalten. Zum Sammeln der Kämpfer sind insgesamt 25 TaP* *Kriegskunst* nötig (anzusammeln in den Szenen *Kämpfer*). Sollten die Helden Maline oder Ron befreien, so können diese ihnen dabei helfen (beide bringen jeweils 8 TaP*).

☛ Brände müssen bekämpft und die panischen Bürger gerettet und organisiert werden. Für die Organisation benötigen die Helden 40 TaP* *Überzeugen* (anzusammeln in den Szenen *Bürger*, alternativ sind auch *Überreden*-Proben +5 erlaubt). Das Bezwingen des Finstermanns erbringt ihnen 20 TaP* durch den Rückzug der Schattenwandler.

☛ Pro Szene kann genau ein Held eine Probe auf *Überzeugen* (Bürger-Szenen) oder *Kriegskunst* (Kämpfer-Szenen) ablegen, um die Bürger zu organisieren und zu inspirieren oder die Kämpfer zu sammeln. Diese Proben sind je nach Umstand der Szene erschwert. Die Bonus-Szenen geben zusätzliche Punkte oder anderweitige Vorteile außerhalb der *Kämpfer*- oder *Bürger*-Szenen.

Die Stimmung während der Schlacht ist gehetzt: Die Helden können nicht überall zugleich sein. Leute sterben und werden in den Wahnsinn getrieben. Es brennt um sie herum und wenn die feindlichen Söldner ihrer ansichtig werden, werden sie sich durch den Tod der Helden Ruhm erkaufen wollen. Die Reihenfolge der Szenen, in denen die Helden Punkte sammeln können, ist beliebig. In den Szenen können die jeweiligen Bewohner durchaus umkommen, wenn die Helden nichts dagegen unternehmen. Sollten sie aber keine Möglichkeit haben, die Person zu retten, so hängt es ganz von Ihnen als Meister ab, ob sie überlebt. Lassen Sie die Helden in jedem Fall spüren, dass ein Sieg hier teuer erkaufte ist. Auch lieb gewonnene Charaktere können an dieser Stelle ihren Weg über das Nirgendmeer antreten, um das Erlebnis von Verlust und Schmerz umso intensiver zu gestalten.

Haben die Helden bereits ausreichend TaP* angesammelt und damit alle Stadtwachen vereint und bei sich, so entfällt die Herausforderung *Kampf* an den entsprechenden Stellen und kann durch eine einfache *Kriegskunst*-Probe zur Koordinierung der Gardisten ersetzt werden. Die folgenden Szenen spielen sich zum überwiegenden Teil an bestimmten Orten ab, daher empfiehlt sich die Verwendung der Karte.

MÜHLENBRAND (BÜRGER, MEELTHEUER-MÜHLE)

Die Meeltheuer-Mühle brennt lichterloh. Zwei Bürger, Müller Ansgar und sieben seiner Kinder sind mit Eimern dabei, das Gebäude zu löschen – jedoch ohne Erfolg. Als die Helden ankommen, brechen oben laut krachend die Mühlenflügel herunter und versperren den Eingang. Splitter fliegen umher. Ansgar wird schwer verletzt, was für den alten Mann tödlich sein könnte.

Nun muss alles gleichzeitig geschehen:

☛ Ansgar benötigt Hilfe, sonst wird er sterben (*Heilkunde Wunden* +4).

☛ Ebenso rufen seine Kinder den Helden zu, dass sich noch jemand in der Mühle befindet. Um den Wirt *Jargold Blütenstücker* und ein Mädchen, das den Helden immer Mut zugesprochen hat, zu erreichen, muss eine *Akrobatik*-Probe (alternativ *Körperbeherrschung* +5) abgelegt werden; um einen schweren, auf Jargold liegenden Balken anzuheben, eine *KK*-Probe +3.

☛ Die Bürger benötigen Verstärkung beim Löschen, die in den nahen Straßen zu suchen ist (*Überreden*). Sie müssen bei ihrer Ankunft zudem noch koordiniert werden (*Kriegskunst*).

Ohne herausragenden Erfolg kann der Brand nur eingedämmt werden, die Mühle ist verloren.

LICHT, UM JEDEN PREIS!

(BÜRGER, SENSENDEGLER-KONTOR)

Vor den Fenstern des Sensendengler-Kontors läuft eine einsame, verwirrte Person in der Dunkelheit mit zwei Fackeln herum, wirft eine davon in ein Fenster des Kontors und brüllt wirres Zeug wie im Wahn. Anschließend wirft sie die zweite Fackel und bricht zusammen.

Dies ist die durch einen Angriff der Schattenwandler bis zum nächsten Abend erblindete Gunilde Sensendengler. Die Helden können verhindern, dass ein Brand ausbricht (*Athletik* +3 zum Wassereimerholen), dann können sie sich um die halbverrückte Gunilde kümmern (*Heilkunde Seele* +4). Währenddessen tauchen drei Schattenwandler auf, welche die Helden aber nicht unbedingt töten, sondern in ihrer Grausamkeit lieber erblinden lassen wollen (*Kampf*). Ein bereits ausgebrochener Brand kann nur durch das Hinzuholen weiterer Bürger (*Überreden*) gelöscht werden.

TEMPELBRAND (BÜRGER, TRAVIA-TEMPEL)

Im Eingang des leeren Travia-Tempels steht Cordovan Weitzmann in einem alten Kettenhemd und mit dem Schwert seiner Vorfahren. Obwohl seine Villa gerade geplündert wird, verteidigt er das Gotteshaus gegen zwei Söldner – doch ein weiterer taucht auf, wirft einen brennenden Granatapfel und erwischt Cordovan. Die Helden müssen sich zu dem brennenden Mann vorkämpfen, ehe er stirbt und das Feuer auf dem Tempel übergreift (*Kampf*, zum Retten Cordovans und des Tempels: *Athletik* und *Heilkunde Wunden*).

DUNKELHEIT (BÜRGER, AUF DER HAUPTSTRAÙE)

Einige Bürger haben sich im Schutz brennender Feuer und heller Fackeln versammelt. Doch nun treibt ein halbes Duzend Söldner die Bürger hohnlachend vor sich her und löscht die Lichter. Die Helden müssen die Lichter so schnell es geht wieder entzünden (*Hauswirtschaft* oder *Wildnisleben*), die mordenden Söldner bekämpfen (*Kampf*) und den Angriff der in der Dunkelheit vorrückenden Schattenwandler zurückschlagen (auch *Kampf*).

Unerwartete Hilfe kommt von Pervalia Hungertuch, die hier (dank des Segens ihres Gottes) aus den Schatten zuschlägt und den Söldnern mit gezielten Stichen ihres Langdolchs empfindliche Wunden verpasst. Bei ernsthaften Verletzungen versucht sie zu fliehen.

KINDERAugEN (BÜRGER, EIN BÜRGERHAUS)

Aus einem Bürgerhaus vor den Helden läuft ein nacktes Kind auf die Straße. Das Kind hat die Augen weit aufgerissen und schreit unentwegt. In dem einfach eingerichteten Bürgerhaus können sie die Leichen der mit Langdolchen bewaffneten Eltern des Kindes finden. Zordan kämpft einhändig und eindeutig unterlegen gegen einen Schattenwandler (bereits +48 LeP), um dem Kind Zeit zu verschaffen. Die Helden können sich hier um das Kind kümmern (*Heilkunde Seele*) und den Schattenwandler vernichten, bevor Zordan fällt (*Kampf*). Sollte der tapferere Verwalter sterben, ist es deutlich schwieriger, die Bevölkerung zu *überzeugen* (+7).

BEI LEBENDIGEM LEIBE (BÜRGER, SCHEPKE MÜHLENBRÄU)

Die Helden bemerken vier Söldner vor der Schenke *Mühlenbräu*. Sie wollen das Gebäude anzünden und dann auf die aus dem Haus Fliehenden warten. Dass die Helden dies nicht dulden dürfen, ist klar (*Kampf*), aber sie müssen auch den Brand eindämmen (*Kriegskunst*), während sie die im Gebäude Gefangenen retten (*Athletik*+2).

ICH KANN EUCH SEHEN! (BÜRGER, GROßER PLATZ)

Sobald der Finstermann weiß, dass die Helden in der Stadt sind, wird er sich ein erstes Mal zeigen. Wenn die Helden auf den Marktplatz oder den Platz der Sonne kommen, so können sie mehrere schreiende und um ihr Leben rennende Bürger sehen, zwischen denen zwei Klingen toben und schlitzeln. Erst beim zweiten Blick ist der Finstermann in der Dunkelheit zu erkennen. Er tötet wahllos Bürger und verletzt Einarm-Lara, die die Bürger verteidigen wollte, schwer.

Sobald die Helden sich nähern oder den Finstermann mit einer Fernwaffe treffen, verschwindet er mit Blick auf die Helden und höhnischem Lachen. Auf einmal tauchen fünf Schattenwandler auf, die Lara und den Bürgern den Rest geben sollen. Die Helden sollten dies verhindern (*Kampf*) und vor allem Lara retten (zwei Schattenwandler kümmern sich ausschließlich um sie).

UND ICH FÜRCHTE KEIN UNHEIL ... (BOVUS, WEHRHEIMER TOR)

Am Wehrheimer Tor können die Helden die Geweihte Erlgunde und ihre Waisenkinder sowie einige weitere Bürger finden. Während die Geweihte ein Gebet führt, drängen sie sich möglichst eng um die Fackeln zusammen. Vier lauern Schattenwandler sind für Helden mit gutem Auge (TaW *Sinnenschärfe* 12+) zu erkennen, schlimmer sind aber die drei Söldner, die mit einem Bottich Wasser von der Palisade aus die Fackeln löschen und sich auf die Kinder stürzen wollen, um sie zu entführen.

Die Helden können dies vereiteln (*Fernkampf* oder *Magie; Athletik* +12) oder die Söldner verfolgen und ihnen die Kinder abnehmen (*Athletik* und evtl. *Kampf*, die Söldner fliehen aber vor den Helden und wollen sie in einen Hinterhalt zu zehn plündernden Söldnern in der Villa der Weitzmanns locken) und vor allem Erlgunde gegen die Schattenwandler verteidigen (*Kampf* oder *Wildnisleben* für ein großes Feuer). Gelingt dies, können sie Erlgunde dazu bringen, eine Ansprache an die Bürger zu halten (TaP* der *Überzeugen*-Probe werden verdoppelt, mindestens aber +5).

TURMVERLIES (KÄMPFER, IRGENDWO AUF DER PALISADE)

Bei einem Kampf auf dem schmalen Wehrgang der Palisade können die Helden in einen der Türme gelangen, dessen unterer Ausgang von einem Dutzend Söldner belagert wird. Hier hat sich ein Teil der Stadtwache mit einigen Bürgern verschanzt. Die vier Kämpfer wissen auch, wo sich weitere ihrer Kameraden verschanzt haben, und können die Helden im Falle einer Befreiung dorthin führen.

SCHATTENANGST (KÄMPFER, ALTE WACHSTUBE)

Die alte Wachstube steht einsam, dunkel und still herum. Im Keller verstecken sich sechs panische Wachen, die sich bis hier ein Rückzugsgefecht gegen Schattenwandler geliefert haben. Dass im Gebäude nur noch ein Schattenwandler umherstreift und sie bewacht, wissen sie nicht. Selbst wenn dieser weg ist, müssen sie erst einmal wieder zu

Sinnen gebracht werden (*Heilkunde Seele* oder *Überreden*), damit sie die Reihen der Wachen sinnvoll verstärken.

DAS BORDELL (KÄMPFER, RAHJAS HÖHLE)

Lüsterne Söldlinge haben wehrlose Bürger ins Bordell getrieben und vergehen sich an ihnen. Einige Stadtwachen stehen nackt auf einer Empore und werden von lachenden Söldnerinnen ausgepeitscht, weitere liegen gefesselt in den Ecken. Gegen die fast zwei Dutzend Söldner kann ein Kampf sehr schwierig werden, zumal sie Geiseln nehmen und auch wahllos töten.

Hier sollten sich die Helden eher auf ihre Talente *Gassenwissen* (wie komme ich da anders rein?), *Schleichen* (wie tue ich das am besten?), *Verstecken* (von wo kontaktiere ich die Wachen?) und *Menschenkenntnis* (wer wird leise bleiben?) verlassen müssen. Die so befreiten Wachen müssen ausgerüstet werden. Ein gutes Ablenkungsmanöver kann die Bürger befreien, die nicht so scharf bewacht werden wie die Wachen (vor allem nicht, wenn die Söldner, die auf ihnen liegen, nach draußen müssen), dies kann eine weitere *Überzeugen*-Probe für die Bürger herbeiführen.

AUSFALL AUS DER BLUTGRUBE (KÄMPFER, SCHEPKE BLUTGRUBE)

In der *Blutgrube* haben sich ein Dutzend Wachen verschanzt, belagert von einem Dutzend Söldner. Die Wachen versuchen einen Ausfall, als einer von ihnen die Helden kommen sieht, in der Hoffnung, die Helden werden ihnen beistehen. Wenn die Helden geschickt kämpfen (*Kriegskunst* und *Kampf*), können sie hier zumindest ein halbes Dutzend Wachen um sich scharen.

BARON WULFBRAND – DIE LETZTE RETTUNG

Auch Wulfbrand von Rosshagen befindet sich wie angekündigt in *Zweimühlen* – wenngleich er natürlich nicht geplant hatte, in ein derartiges Inferno zu geraten. Der Baron verschanzt sich mit seinen verbliebenen Waffenknechten zu Beginn der Schlacht im Gasthaus, zieht jedoch später durch die Stadt, um Bürgern beizustehen.

Sie können den Baron als rettende Kavallerie benutzen. Der Finstermann kann seinem einstigen Geliebten kein Leid zufügen. Und auch seine Kreaturen vermögen es nicht, Wulfbrand ernsthaften Schaden zuzufügen. Sollten die Helden also in einer brenzlichen Situation stecken, kann Wulfbrand mit seinen Männern auftauchen und einige Schattenwandler 'mit Fackeln' vertreiben. Er kann sich mit den Helden beraten und ist ein erstaunlich ruhiger Pol in dem Chaos um sie herum. Wie er den Helden weiterhelfen soll, legt er vollkommen in ihre Hände – schließlich ist es ihre Stadt.

STUMME SCHREIE (BOVUS, GASTHAUS HELDEN VON ZWEIMÜHLEN)

Wenn die Helden das Gasthaus betreten, ist es stumm und düster. Erst oben können sie leises Wimmern aus einem Raum hören. Ein nackter Jüngling hockt in einer Ecke, bedroht von einer Söldnerin mit einem Schwert, deren linke Hand sich zwischen ihren Beinen befindet. Die Frau wird sich nicht ergeben, einzig Ohnmacht oder Tod bringen sie von ihrem Tun ab.

Wenn die Helden Lärm verursachen, so kommt aus dem angrenzenden Raum außerdem der grausam entstellte Anführer der Söldner bar jeder Kleidung, aber mit einer Axt bewaffnet heraus und wird die Helden attackieren. Sind sie hingegen leise, beschäftigt er sich mit der halbblinden, verstörten und nackten Maline im Nebenraum.

Hier können die Helden Maline finden – sie kann nur mit *Heilkunde Seele* dazu gebracht werden, ihnen zu helfen. Sie erhalten dann 8 TaP* *Kriegskunst* (siehe oben), eine eigene Probe auf *Kriegskunst* ist hier nicht möglich.

DIE BRENNENDE VOGELSCHEUHE (ВОПУС, ФІРУНСТОР, СПАТЕР)

Diese Szene passiert nur, wenn die Helden Ron verpflichtet haben und er sich noch in der Stadt befindet. Etwas außerhalb des Firunstors haben sich nach Ankunft der Helden fünf Söldnerinnen den Spaß gegönnt, den niedergeschlagenen Ron als Vogelscheuche aufzubauen und von der Mauer aus Zielübungen mit Brandpfeilen auf ihn zu veranstalten. Nachdem er wieder erwacht ist, konnte er zumindest seine Fesseln lösen und sucht sich nun halb blind seinen Weg die Mauer entlang zu einem Tor – geht dabei jedoch in die falsche Richtung. Wird Ron gerettet (Schützen bezwingen, evtl. löschen, Wunden verarzten), stellt dies den Helden wie Maline automatisch 8 TaP* in *Kriegskunst* als Bonus zur Verfügung. Auch hier können sie keine eigene Probe versuchen.

BLUT UND SCHERBEN – DAS ENDE DES FINSTERMANNS (ЕПДГЕГНЕР)

Dies sollte die finale Szene des Kampfes um Zweimühlen darstellen. Wenn die Helden nicht von selbst im Schloss nach dem Daimoniden suchen, können panische Dörfler oder geflohene Mitglieder des Gesindes von seinen Verwüstungen berichten.

Der Finstermann genießt das Chaos um sich herum, ist aber selbst recht wenig präsent im Kampf um die Stadt. Er konzentriert sich mehr auf das Schloss der Helden und richtet dort großflächige Zerstörungen an. Wie weit er gekommen ist, hängt ganz davon ab, wie lange die Helden brauchen, bis er auf sie aufmerksam wird und sich ihnen zeigt. Sollten sie viel Zeit damit verbringen, die Dörfler vor Schattenwandlern und Söldnern zu beschützen, so besteht die Einrichtung nur noch aus Trümmern. Das Schloss wurde dann vollständig geplündert, die goldgierigen Söldner sind bereits verschwunden oder amüsieren sich in *Rahjas Höhle*. Sind die Helden sehr früh hier, so können sie in einen Kampf gegen drei bis fünf Söldner verwickelt werden, bevor sie den Finstermann (Werte und Kampfweise siehe *Anhang*) stellen.

Er erwartet sie in den oberen großen Sälen, vor zerbrochenen Fenstern und vom zertrümmerten Holz der Einrichtung umgeben. Licht kommt nur von draußen, von den brennenden Häusern der Stadt. Im ersten Saal wird er die Helden ungestüm und ohne Parade angreifen. Sobald er schwer verletzt ist (etwa auf 20 LeP), verschwindet er in einer violetten Rauchwolke. Ein Schrei ist aus dem nächsten Saal zu hören. Dort hat der Finstermann eine junge, leblose Frau in seinen Fängen, der er soeben die Lebenskraft ausgesaugt hat (+27 LeP für ihn). Er wirft die Frau (ein Mitglied des Gesindes oder eine Bürgerin, die hier Zuflucht suchen wollte) auf den Boden und stürzt sich wieder in den Kampf, diesmal mit Paraden. Sollte er zu unterliegen drohen (unter 15 LeP), zieht er sich rasend schnell in den nächsten Saal zurück, indem er durch die Tür bricht.

Dort ersticht er eine seiner eigenen Söldnerinnen, die dort gerade plündert. Man kann erkennen, wie das Blut an den Klängen zu ihm fließt, während sie stirbt (+30 LeP). Hier geht es für ihn nicht weiter, außer nach draußen, daher kämpft er nun bis zu seiner Vernichtung und versucht möglichst, einen oder zwei Helden mit sich in den Untergang zu reißen (ihre Seelen sind dann an seine Schwerter gebunden, bis ein Boroni sie erlöst oder der Finstermann wieder aufsteht).

Fiehende Helden verfolgt der Finstermann nicht, aber er vermag ihre offensichtliche Angst zu nutzen, um ihnen durch einen Fluch Thargunitoths den Nachteil *Alträume* auf den Hals zu hetzen (bis zur endgültigen Vernichtung des Finstermanns im Abenteuer *Unsterblicher Schmerz*; der Held glaubt sich durch seine Alträume vom Finstermann beobachtet)

Nach dem Kampf gegen den Finstermann leben womöglich nicht mehr alle Helden, um sich um die Stadt zu kümmern, doch die Kreatur ist hoffentlich vernichtet.

Ein letztes Bild

Im Moment der Vernichtung sendet der Finstermann den Helden ein letztes hohnlachendes Gedankenbild: Sie sehen einen purpurn verhangenen Himmel, Blitze zucken und der Boden scheint faulig. Ohne es wirklich sagen zu können, wissen die Helden, dass sie die

Namenlosen Tage in einem Jahr sehen. Plötzlich ziehen Schatten über den Boden, huschen herum und sammeln sich an einer tiefen Spalte. Aus dieser steigt hohnlachend und den Helden genau in die Augen blickend ... der Finstermann. Damit endet die Vision, der Finstermann liegt (scheinbar) vernichtet zu ihren Füßen und löst sich binnen Sekunden in dieselbe schleimige Masse auf wie seine Schattenwandler (siehe *Anhang*).

DAS LICHT VERTREIBT DAS DUNKEL

DIE STADT IN TRÜMMERN

Wenn am Morgen die Sonne aufgeht, ist der Feind geschlagen. Doch auch Zweimühlen ist schwer getroffen. Tore und Palisade liegen teils in Trümmern, Teile der Stadt sind ein Raub der Flammen geworden. Auch herbe Verluste unter den Bürgern der Stadt sind nicht vermeidbar gewesen.

Wenn die Helden genug Punkte gesammelt haben und den Finstermann besiegen konnten, so besteht Hoffnung, dass der mühselige Wiederaufbau nur wenige Monde dauern wird. Zwar sind viele Bürger gestorben, doch viele andere konnten durch die Taten der Helden gerettet werden. Aus der Asche dieser Nacht erheben sich die Zweimühlener und blicken mit neuem Mut zu ihren Herren auf, die sie gerettet haben.

GRADE DER ZERSTÖRUNG

Wenn Sie wünschen, können Sie die Zerstörung in der Stadt im Guten wie im Bösen stark an die Aktionen Ihrer Gruppe anpassen. Diese Variante sollten Sie nur dann wählen, wenn Ihre Spielrunde auch mit herben Rückschlägen oder gar dem Verlust der Stadt keine Probleme hat. Anderenfalls könnte eine solche Lösung zu vermeidbarem Frust führen.

Himmelhoch jauchzend

Wenn die Helden alle Szenen gemeistert und dabei herausragende Erfolge (Doppel- oder gar Dreifacheinsen, extrem viel Kampfesglück) gefeiert haben, so liegt wesentlich weniger in Trümmern, als man vermutet hätte: Die Arbeiten zum Wiederaufbau werden kaum einen oder zwei Monate dauern und die Bevölkerung feiert sie enthusiastisch als Helden. Die Zweimühlener haben auf einen Schlag, ohne weitere Aktionen der Helden, ihr Selbstbewusstsein zurückgewonnen und sind ihnen treu ergeben.

Zu Tode betrübt

Wenn die Helden nicht genug Punkte sammeln konnten, um die Bürger und die Wache zu organisieren, so werden sie am nächsten Morgen Zweimühlen als Trümmerhaufen vorfinden – die Söldner sind weitergezogen, Schattenwandler und Finstermann womöglich wieder in Schloss Randolphshall. Sein Ziel ist erreicht: Zweimühlen vernichtet, die Helden besiegt. Ein Wiederaufbau macht nur für wenige Bürger noch Sinn, das Ansehen der Helden ist am Tiefpunkt, viele wichtige Personen sind tot. Die, die überlebt haben, machen ihnen schwere Vorwürfe oder ziehen still von dannen, je nach bisherigem Verhalten der Helden.

WAS EINST VERLOREN, WARD GEWECKT

Nicht nur Verluste wurden erlitten, wie die Helden bald feststellen werden. Es ist auch etwas gewonnen worden. Wenn sie blutend, dreckig und verrußt durch die Stadt gehen, um das Ausmaß der Zerstörung einzuschätzen, werden die Bürger sie ehrerbietig grüßen. Die Zweimühlener halten sich nicht mehr geduckt und vorsichtig. Wer noch stehen kann, der tut dies aufrecht. Eines werden die Helden in der folgenden Zeit immer wieder erfahren: Das gebrochene Rückgrat der Zweimühlener ist wieder gerichtet, ihr Selbstvertrauen zurückkehrt. Und damit auch das Vertrauen in die Herrschaft der Helden. Nun sitzen sie so fest im Sattel, wie das in einer Stadt der Wildermark nur der Fall sein kann.

DER LOHN DER MÜHE

Für die Rettung Zweimühlens haben sich die Helden **550 Abenteuerpunkte** sowie Spezielle Erfahrungen auf ein Kampftalent nach Wahl, *Fährtensuchen*, *Kriegskunst* und *Überzeugen* sowie weitere häufig verwendete Talente verdient. Vorhandene *Dunkel-* oder *Nachtangst* kann verbilligt um bis zu zwei Punkte gesenkt werden.

NICHT DAS ENDE ...

Vielleicht grübeln einzelne Helden bereits über das letzte Gedankenbild des Finstermanns nach oder denken von selbst daran, dass er

bereits zwei Mal vernichtet wurde, um bald darauf zurückzukehren. Spätestens Wulfbrand, in dem die Helden inzwischen einen Verbündeten und vielleicht sogar Freund gefunden haben, wird diesen Gedanken äußern. Und in der Tat wird der Finstermann spätestens in den nächsten Namenlosen Tagen wieder sein Haupt erheben. Sobald die Helden sich näher mit den Hintergründen beschäftigen wollen oder sich auf die Suche nach einer Waffe gegen den Finstermann machen, finden Sie detaillierte Angaben dazu im Abenteuer **Unsterblicher Schmerz** ab Seite 83. Doch ist es auch problemlos denkbar, dass die Helden vorerst von anderen Problemen geplagt werden. Was sie in dem Jahr bis zur Wiederkehr ihres Feindes machen, steht ihnen frei.

Sollte der Finstermann hier nicht getötet worden sein, müssen Sie die Geschehnisse des letzten Abenteuers entsprechend anpassen.

ZWISCHENSPIEL II: ZUCKERBROT UND PEITSCHEN

Themen: Alltag als Kriegsfürsten, erster Kontakt nach außen
Ort und Zeit: Zweimühlen und die weitere Umgebung in den ersten Monaten nach den Namenlosen Tagen

Die Helden haben ihre Herrschaft in Zweimühlen gefestigt und können sich jetzt eingehender den Problemen ihrer Stadt widmen.

DAS TAGESGESCHÄFT

DIE ALTE BRÜCKE

Eine Brücke über einen schmalen Flusslauf im Norden Zweimühlens wurde während Kriegshandlungen niedergebrannt. Zahlreiche aus Norden kommende Reisende müssen einen Umweg in Kauf nehmen, der sie oft an Zweimühlen vorbeiführt. Cordovan Weitzmann schlägt den Helden vor, die Brücke wieder in Stand zu setzen – um seinen Profit und die Zolleinnahmen der Helden zu erhöhen.

☛ Für das Projekt müssen die Helden einen geeigneten Baumeister aufreiben. Die Suche danach kann sich nach Ihrem Ermessen schwierig gestalten. Ein durchschnittlicher Baumeister verlangt für die Aufgabe etwa 20 Dukaten Lohn.

☛ Zusätzlich müssen Baumaterial herangeschafft und Arbeiter abgestellt werden. Der Holzbau verschlingt mindestens 70 Dukaten, wenn die Helden keine Fronarbeiter abstellen, leicht 150 Dukaten. Eine Steinbrücke wird für die Helden kaum zu finanzieren sein.

☛ Der Gewinn für die Helden liegt im Brückenzoll (üblich ist 1 Kreuzer pro Bein, 1 Heller pro Rad), den sie erheben können, und in der größeren Zahl von Händlern, die ihren Weg nach Zweimühlen finden.

☛ Die Helden sollten – auf jeden Fall, wenn sie auf Zoll bestehen – Söldner bei der Brücke abstellen. Eine ungeschützte Brücke könnte lohnendes Ziel für konkurrierende Kriegsfürsten sein.

GERICHTSHERREN

Die angespannte Lage der Bevölkerung führt regelmäßig zu Streitereien und kleineren ungesetzlichen Vorfällen, wie Diebstähle und Betrügereien. Spätestens jetzt werden die Helden immer häufiger um Richtsprüche gebeten. Zeigen sich die Helden aktiv und bemühen sich um eine gerechte Herrschaft, werden sie bald mit unzähligen Kleindelikten überschwemmt.

Halten sie sich hingegen zurück, schlägt ihnen Zordan vor, das Amt des Richters und Henkers nach alter Tradition gegen Gebühr einem verdienten Bürger Zweimühlens in die Hand zu geben und sich dadurch zu entlasten. Der Richter würde sich das Geld anschließend von seinem Anteil an den Strafen und Gerichtsgeldern zurückholen. Cordovan Weitzmann hätte bereits Interesse angemeldet und sich darüber hinaus erkundigt, ob ihm die Folterinstrumente im Schlosskeller in diesem Fall zur Verfügung ständen. Zordan sähe jedoch lieber sich selbst in diesem Amt, wenngleich er nicht so eine hohe Gebühr entrichten könne wie Weitzmann.

Auch stellt sich die Frage, welche Rechtsgrundsätze die Helden anwenden wollen. Möchten sie traditionelles mittelreichisches Recht gelten lassen? (Zivilrecht nennt man 'Gemeines Landrecht', Strafrecht 'Hand- und Halsrecht'; vergilbte Ausgaben des *Codex Raulis*, des *Codex Pax Aventuriana* und einiger anderer Gesetzestexte finden sich in der Bibliothek der Burg.) Oder entscheiden sie die Fälle lieber nach eigenem Gutdünken? Zwar würde die Wahrung der Tradition grundsätzlich Zustimmung in der Stadt finden, doch auch wenn die Helden Gerechtigkeit über Recht stellen und dementsprechend urteilen, mag dies Fürsprecher finden.

Das Spiel konzentriert sich weiterhin auf die Stadt und das nähere Umfeld.

Die Grenze des Zweimühlener Landes, aus dem Bauern zum Getreidemahlen, wegen der Märkte und Abgaben in die Stadt kommen, fungiert auf diese Weise als Wegmarke, hinter der Unsicherheit und Unwägbarkeiten liegen. Die nähere Wildermark bleibt noch undurchsichtig und muss erkundet werden.

UNTER DER HAND

Den Helden könnte bald auffallen, dass trotz der Knappheit bestimmter Güter manche Städter doch immer an diese heranzukommen scheinen. Wenn sie die richtigen Leute unter Druck setzen oder einige Leute beschatten lassen, können sie von der Geheimen Markthalle im Kontor Pervalia Hungertuchs erfahren. Falls die Helden die Halle nicht schließen, sondern die Hand aufhalten, eröffnen sich hier neue Geldquellen. Auch mag man so näheren Kontakt zu der geheimen Phex-Geweihten erhalten und auch etwas über ihr Informanten-Netzwerk in der Wildermark erfahren. Doch verlangt die Frau stets Gegenleistungen der Helden, so dass sich die Verhandlungen nicht als einfach erweisen.

ANGROSCHS KINDER

Eine Gruppe von 2W6+2 brillanzwergischen Edelhandwerkern, angeführt vom galanten Kavalier *Ebrurrax Sohn des Aururrax*, erreicht Zweimühlen und will sich dort niederlassen. Die Angroschim stammen ursprünglich aus der Stadt Zwerch, haben diese auf Grund der vorherrschenden Konkurrenz mit anderen zwergischen Handwerkern aber verlassen. Machen Sie den Helden die Ansiedlung der Zwerge schmackhaft: Sie bringt nicht nur weitere Äxte in die Stadt, die Angroschim geben sich auch umgänglich und würden das Ansehen der Stadt mit ihrem Handwerk heben. Allerdings können die Helden sich schnell Feinde innerhalb Zweimühlens machen, denn die Zünfte sind über die neuen Handwerker alles anderen als erfreut. Auch sind die Zwerge selbstbewusste neue Bürger, die sich von den Helden nur wenig in ihre Angelegenheiten hineinreden lassen und oft ihren eigenen Kopf durchsetzen.

VAGABUNDEN

Ein Strom von Bettlern und Vagabunden, die von dem einbeinigen Kriegsversehrten *Luidor* (kämpfte in der Dritten Dämonenschlacht und fühlt sich vergessen) angeführt werden, kommt in die Stadt. Die Lehren Travias gebieten es, die Vagabunden aufzunehmen und zu versorgen. Ein Problem entsteht, als die meisten von ihnen nicht mehr fortwollen, vor allem, wenn es den Helden bisher gelungen ist, Zweimühlen zu einem sicheren Flecken zu machen. Als zusätzliche Bevölkerungsgruppe, der es nach vielen rastlosen Jahren schwer fällt, sich zu integrieren, und denen die eingessenen Bürger bald alles Schlechte nachsagen, sorgen sie für zusätzliche Konflikte. Je nach Verhalten der Helden können sie den Bettlern nach und nach auch gegen den Widerstand der Bürger in Zweimühlen eine Heimat geben (und finden in ihnen dankbare Verbündete) – oder sie mit Gewalt aus der Stadt jagen.

DER STREITWAGEN

Ein Bauer bittet um eine Audienz, knetet verlegen an seiner Mütze herum und erklärt den Helden schließlich schüchtern, dass er um einen Handel bittet. Er wünscht sich einen umfassenden Abgabenerlass,

wenn er den Helden einen für ihn unnützen, aber noch einigermaßen gut erhaltenen Streitwagen schenkt, den ein schwer verwundetes Ross vor einigen Wochen mit letzter Kraft vor seinen Hof schleppte. Der Streitwagen ist mittlerweile der Goldverzierungen entledigt, in völlig desolatem Zustand und bedarf teurer Reparaturen. Leisten sich die Helden ein wahrhaft imposantes und ebenso repräsentatives Fuhrwerk?

HOCHZEITSGLOCKEN

Nachdem die Helden einige Monde in der Stadt verbracht haben, haben sie vielleicht auch schon intimere Kontakte zu Bürgerinnen und Bürgern der Stadt geknüpft. Sollte es dazu kommen, führen Sie die Beziehungen der Helden ruhig auf eine weitere Stufe, indem die Partner bereits an eine Heirat denken – in Darpatien tendiert man dazu, Liebe recht bald mit einer Ehe zu festigen.

Eine etwas andere Konstellation ergibt sich jedoch ebenfalls etwa zu dieser Zeit. Cordovan Weitzmann stellt den Helden während eines Balls oder einer anderen Festivität seine Erbin *Cecilia* (Anfang 30, recht hübsch, störrisch, verwöhnt und eigensinnig) und seinen jüngsten Sohn *Haselwulf* (Mitte 20, bereits angegrautes Haar, Träumer, mit vielen Ansichten seines Vaters nicht einverstanden) vor. Und bald darauf bietet er einem Held oder einer Heldin tatsächlich die Hand eines

seiner Kinder an. Hiermit will er ein dauerhaftes Bündnis zum beiderseitigen Vorteil schließen. Sobald dies bekannt wird, bringen sich auch andere Vornehme der Stadt in Position (wie beispielsweise die Sensendenglers oder die Hungertuchs) und die Helden können sich der Einladungen und Avancen kaum noch erwehren.

Gehen Sie in dieser Thematik besonders auf die Bedürfnisse Ihrer Gruppe ein und gestalten Sie den Verlauf nach Geschmack der Spieler. Schließen die Helden ein dauerhaftes Bündnis mit den Mächtigen Zweimühlens und besiegeln es durch eine Hochzeit? Verlieben sie sich gar wirklich in einen Sohn oder eine Tochter der Stadt? Oder ist ihnen die ganze Situation eher unangenehm und versuchen sie sich aus der Affäre zu ziehen?

DIE STADT DER HELDEN

Spätestens an dieser Stelle können Sie den Helden als Ausdruck ihrer Verbundenheit zur Stadt außerhalb der Reihe und ohne AP-Aufwand die Sonderfertigkeit *Ortskenntnis Zweimühlen* zukommen lassen. Ebenso kann die *Kulturkunde (Mittelreich)* verbilligt erworben werden. Nach Monaten in ihrer neuen Heimat sollten sie sich hier so gut auskennen, dass auch ihr Charakterbogen dies entsprechend wiedergibt.

DER ERSTE KONTAKT

FREUND ODER FEIND?

Nachdem er von den Ereignissen in Zweimühlen gehört hat, macht sich *Answin der Jüngere von Rabenmund* (*995 BF, gewählte Ausdrucksweise, standesbewusst; **Schild 118**) mit einer Gefolgschaft von 15 Rittern und 40 Waffentreuen auf den Weg in die Stadt, um die neuen Herren kennen zu lernen. Der Enkel des Rabenkaisers ist ein glühender Verehrer des Thronräubers, zudem sieht sich der (laut Titel) Burggraf zu Rabenmund und Baron zu Bröckling als rechtmäßiger Fürst von Darpatien.

Tatsächlich will er überprüfen, ob er in den Helden Verbündete finden kann, und zudem ein wenig mit dem Säbel rasseln, wenn sie sich ihm verweigern. Er steht für den Erhalt der traditionellen Feudalherrschaft und die Wiederherstellung der eigenen Familie, ist aber auch auf seinen eigenen Vorteil bedacht. Answin ist bereit, die Herrschaft der Helden anzuerkennen (und einen von ihnen zum *Landedlen von Zweimühlen* von seinen Gnaden zu erheben), wenn diese ihm den Lehnseid leisten: Sie schwören damit Gefolgschaft (insbesondere das Stellen von Bewaffneten für Kriegszüge Answins) und leisten ihm den Zehnt ihrer Einnahmen als Abgaben; im Gegenzug würde Answin die Helden als seine Vasallen politisch und militärisch schützen – in der Theorie jedenfalls. Gerade wenn die Helden von einfacher Geburt sind, zeigt Answin aber auch, dass er sie kaum als achtbare Partner anerkennt.

Vor allem für reichstreue Helden ist Answin ein Reibungspunkt, denn er macht keinen Hehl daraus, dass er die Taten Kaiserin Rohajas und ihrer Anhänger im Jahr des Feuers für die Zerstörung Darpatiens verantwortlich macht und dass ein Kaiser Answin das Reich vor dem Zerfall bewahrt hätte.

BARON WULFBRAND VON ROSSHAGEN

Als Kontaktperson zu anderen Kriegsfürsten und Verbündeter gegen Feinde können die Helden auf Baron Wulfbrand von Rosshagen (siehe Seite 97, **Wulfbrand von Rosshagen**, **Baron von Dergelsmund**) stets zählen. Der Baron ist gewissermaßen Ihr Joker. Er kann die Helden bitten, ihm Freundschaftsdienste zu erweisen, oder ihnen Ratschläge geben, was Ihnen die Möglichkeit gibt, die Helden in weitere Abenteuer zu führen, die über ihren direkten Machtbereich hinausgehen.

UNVERSCHÄMTE FORDERUNGEN

Wachposten an den Grenzen (etwa an der wiedererrichteten Bücke) melden eine Abordnung schmuck uniformierter Reiter, die die Stadtherren zu sprechen verlangen: Oberst Fenn von Drölenhorst hat sich persönlich mit leichter Bedeckung zu einer Inspektion der Vorgänge um Zweimühlen herbeibequemt. Ohne viel Umschweife fordert

VERLEUMDUNG

Ab dieser Szene wird Fenn gezielt gegen die Helden arbeiten und ihren Ruf dadurch in weiten Teilen der Mark ankratzen oder sogar ruinieren. Rechtlich gesehen sind die Helden Usurpatoren, die sich die Herrschaft über Zweimühlen durch Gewalt angeeignet haben. So ist es ein leichtes, das Bild der 'Mordbrenner aus Zweimühlen' zu zeichnen. Denn wer würde schon am Wort eines kaiserlichen Offiziers und seiner Männer zweifeln?

Konfrontieren Sie die Helden gelegentlich damit und zeigen Sie ihnen ruhig auch ihre Hilflosigkeit gegen derlei Verleumdung. Die Helden haben derzeit vermutlich nicht die Position, um ihre Stellung irgendwie zu verbessern, doch wird ihr Tag der Rache schon noch kommen. Sollten Ihre Helden hingegen gute Verbindungen, untadeligen Ruf oder herausragende Ressourcen haben und daher bereits jetzt gegen Fenn vorgehen wollen, orientieren Sie sich an den Angaben auf Seite 30 im Kasten **Die Helden und die Kaiserlichen**. Beachten Sie jedoch auch, dass, falls die Helden eine größere Gefahr darstellen oder gar Kontakte in hohe Stellen haben, Fenn selbst ebenfalls subtiler vorgeht.

Sollten die Helden an dieser Stelle oder später einen Schattenkrieg oder gar eine offene Konfrontation mit Fenn beginnen wollen, so steht ihnen dies frei. Lassen Sie sie dabei spüren, dass das Wort Fenns in der Wildermark mehr gilt als ihr eigenes und dass der Intrigant sich durchaus darauf versteht, keine Beweise oder ernstzunehmende Zeugen zurückzulassen. Wenn die Helden nicht zu direkter Gewalt greifen wollen (was ihnen wiederum, wenn es auffliegen würde, den Nachteil *Gesucht II* einbringen würde), wird dieser Konflikt zu diesem Zeitpunkt der Kampagne eher ein aufreibender Kampf hinter den Kulissen werden, in dem der Feind nur schwer zu packen ist.

er von den Helden die Herausgabe aller Waffen und die Übergabe der Stadt unter (sein) kaiserliches Regiment. Außerdem stünden sie wegen Raub und der widerrechtlichen Übernahme der Stadt unter Arrest, bis er über sie entschieden habe. Die Bürger hingegen sollen wegen Kollaboration mit dem Feind sofort Sonderzahlungen in Höhe von 1.000 Dukaten leisten.

Die bei den Helden befindlichen Wachen sind empört, schließlich habe das Reich bisher nicht geholfen. Sollten die Helden dies nicht tun, verlangen ihre Begleiter, dass der Marschall oder die Kaiserin selbst über die Situation entscheiden sollen, was Fenn strikt ablehnt. Aus seinem ganzen Verhalten wird deutlich, dass er gedenkt, Zweimühlen für seinen eigenen Säckel auszupressen. In Verbindung mit den Erfahrungen der Helden (siehe **Eine kaiserliche Patrouille** auf Seiten 10 und **Ungolf Ferdoker** auf Seite 29) werden sie also vermutlich vehement ablehnen, wozu auch fast jeder in Zweimühlen rät.

KORS BLUTIGE FAUST

Stichworte: Auftritt des Kor-Jüngers Blutfaust, ritueller Zweikampf

Ort und Zeit: Zweimühlen, beliebig vor dem Abenteuer **Blut für Kor**

Das nachfolgende Szenario führt den Krieger *Blutfaust* (siehe Seite 99) ein, dem die Helden in dem Abenteuer **Blut für Kor** wieder begegnen werden.

WIE IN ALTEN SAGEN

Eines Tages werden die Helden von aufgeregten Gardisten auf ein Schauspiel aufmerksam gemacht, das sich vor den Toren Zweimühlens abspielt: Eine flügelahme, blutende Harpyie (**Zoo-Botanica 108**) kämpft gegen einen ebenfalls verletzten, kahlköpfigen und muskulösen Hünen im Lendenschurz (*Blutfaust*, ein Kor-Jünger, von dem die Helden vielleicht schon einmal gehört haben; siehe Seite 99). Ein schwarzer Panther an der Seite des Kämpfers faucht die Vogelfrau an. Die wahnsinnige Harpyie schwankt zwischen Flucht und plötzlichen Attacken, der Hüne treibt sie vor sich her und verbeißt sich mit ihr in ein Gefecht mit Klauen, Zähnen und Schwert.

Wollen die Helden der Harpyie helfen (lassen), ruft Blutfaust mit kehler Stimme: "Nein, sie gehört mir! Verschandelt keinen *guten Kampf!*"

Die Vogelfrau attackiert in ihrem Wahnsinn auch Personen, die ihr helfen wollen, und kämpft bis zum Tod.

Verletzte Harpyie

INI 9+1W6	PA 7	LeP 16*	RS 1
Klauen: DK N	AT 14	TP 1W6+5	
GS 2 (am Boden)*	AuP 50	WS 7	MR 12/5 GW 9

*) Die Harpyie hat bereits über die Hälfte ihrer Lebensenergie eingebüßt und kann sich deswegen auch nicht mehr in die Luft erheben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Chimäre liegt vor dem archaisch anmutenden Krieger tot im Gras. Er nimmt einen Schluck ihres Blutes, gurgelt es und brüllt anschließend seinen Triumph heraus: "Du warst schwach, Harpyie! Dein Tod ist verdient. Der Starke gewinnt. Ehre dem blutsaufenden Kor!"

Der Kor-Anhänger kann berichten, dass er unweit im Wald von drei Harpyien überfallen wurde. Er tötete eine und setzte sich auf die Fersen einer weiteren, die am Flügel verletzt bis hierher floh. Blutfaust fordert den Kadaver der Harpyie als Opfergabe für Kor.

Bevor die Situation eskaliert, macht Fenn mit seinen Reitern kehrt und lässt durchblicken, dass er zu keinen Konzessionen bereit ist und fest vorhat, Zweimühlen früher oder später auszupressen. Von diesem Tag an besuchen in unregelmäßigen Abständen nächtliche Reiter Zweimühlen, die aus dem nahen Waldrand heraus von ihren Rössern absteigen, mehrere Salven lodender Brandpfeile durch die Nacht auf Zweimühlen herabregnen lassen und einige Dächer in Brand setzen, bevor sie sich rasch wieder entfernen. Mag der Zorn der Dörfler über die feigen Angriffe auch gewaltig sein, so wünscht sich doch manch einer ein Ende der Zerstörungen und sei es um den Preis der Unterwerfung. Fenn derweil macht klar, dass in dieser Angelegenheit das letzte Wort noch nicht gesprochen sei.

DER GEIFERNDEN SCHNITTER IN ZWEIMÜHLEN

Blutfaust wird für ein paar Tage in Zweimühlen bleiben wollen. Wenn die Helden das gewähren, ziehen sie sich leicht den Unmut mancher Bürger auf sich, die den unheimlichen Priester des finsternen Rondra-Sohnes nicht in ihrer Stadt haben wollen.

Auch wenn Blutfaust kein Zugang gewährt wird, richtet er vor dem Wehrheimer Tor auf dem Trolltisch vor der Stadt eine Messe zu Ehren Kors aus. Er opfert den Kadaver der Harpyie mit neun Schnitten seinem Gott und preist die Tugenden Kors. Bis zu 3W6 Söldner und Gardisten können sich für den Gottesdienst interessieren. Während der Messe erzählt er von dem Heiligtum der Blutkerbe (siehe Seite 58ff.) als "Kors Geschenk an das Menschenland". An diesem Ort, der nur Auserwählten zugänglich ist, "finden die Starken Kraft und Halt" und "der größte Streiter der Mark erhält dort die Kraft, über die anderen Kriegsfürsten zu triumphieren". Bei einigen Gardisten finden seine Worte vom Messen der Stärksten Anklang: Am Abend kommt es zu einem Zwischenfall, der tödlich enden kann, wenn die Helden nicht rechtzeitig eingreifen.

DER ZWEIKAMPF

Falls die Helden Blutfaust und seine Messe nicht dulden wollen, fordert er einen Zweikampf ein. Siegen die Helden, fügt er sich ihren Forderungen, siegt er, bleibt er, solange er will. Selbst wenn es zu keinem Konflikt kommt, mag es sein, dass Blutfaust den augenscheinlich stärksten Kämpfer der Helden fordert; er sieht in ihm einen möglichen Kandidaten, um irgendwann zur Blutkerbe zu reisen.

Der Zweikampf findet nicht nach rondrianischen Regeln statt, sondern ist ein pures Messen der Kraft. Neben einem Kampf mit den Waffen (der dann bis zur Kampfunfähigkeit eines der Kämpfer geführt wird) ist auch ein Ringkampf denkbar.

Blutfaust im Kampf

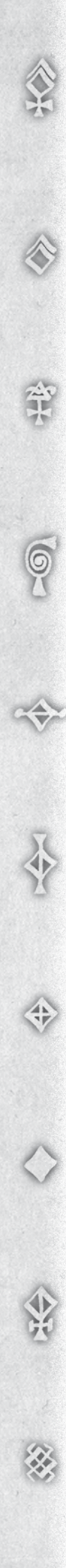
Passen Sie die Werte Blutfausts und die ihm zur Verfügung stehenden Manöver so an, dass er für den Helden ein fordernder Gegner ist.

Waffenlos: Blutfaust kämpft im Gladiatorenstil.

Kampf mit Waffen: kraftvoller und schneller Kampf mit einem Schwert. *Stilprägende Manöver:* Ausfall, Ausweichen, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Alles erlaubt: Tritt der Gegner mit Magie oder Wunderwirken gestärkt an, macht Blutfaust ebenfalls von seinen Kräften Gebrauch, die ihm z.B. Schmerzlosigkeit und zusätzlichen RS bringen oder den Gegner mutlos werden lassen.

Besonderheiten: Blutfaust beherrscht intuitiv Kräfte, die den Kor-Liturgien ähneln (siehe Seite 99).



Keiner der Kontrahenten sollte in diesem Wettkampf sterben – Blutfaust selbst legt es nicht darauf an, seinen Gegner zu töten. Seine eigenen Verletzungen verheilen nach dem Kampf wundersam binnen weniger Minuten.

Hat der Held Blutfaust im Kampf beeindruckt, ermahnt er diesen, dass vor Kors Augen nur die Stärksten bestehen können und die Wildermark Schwäche bestraft. Sollte es dem Helden gelingen, Kors Ge-

fallen zu finden, dürfe er einst die Gaben der Blutkerbe empfangen. Blutfaust gelobt gar, den Helden im Auge zu behalten und eines Tages wiederkommen, um ihm den Weg zur Blutkerbe zu zeigen. Er verabschiedet sich mit bedeutungsschwangeren Worten: “Deine erste Prüfung hast du bestanden. Ich habe sie gestellt. Doch die weiteren Prüfungen wird Kor dir selbst stellen. Sei gewappnet!”

BLUT FÜR KOR

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach einer (un-)heiligen Stätte von Krieg, Gewalt und Blut; Prüfungen und Versuchungen; Kor und Belhalhar

Orte: Wutzenwald, diverse andere Orte in der zentralen Wildermark, die Blutkerbe

Zeit: einige Wochen in einem Sommerhalbjahr; ab 1032 BF

Helden: 3 bis 6 Helden, zumindest teils kampfstark; insbesondere lohnend für kor- oder rondragläubige Kämpfer oder Geweihte

Erfahrung: Experte

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel

HINTERGRUND

»Solange da auch nur eine Seele ist, die einen Vorteil durch Gewalt, Kampf und Krieg hat, wird kein Frieden sein auf Deren. Die Menschen wollen den Krieg und der Krieg will die Menschen. Und hinter den Wällen der Welt triumphieren nicht Ronda und Kor, sondern hohnlacht darob der Jenseitige Mordbrenner.«

—Rohal der Weise

Als im Jahr des Feuers bei Wehrheim über 10.000 Sterbliche durch das *Magnum Opus des Weltenbrandes* binnen Augenblicken einen gewaltvollen Tod fanden, war dies nicht nur eine Katastrophe für Mittelreich und Menschengeschlecht. Die vielfachen Todesschreie weckten auch die Aufmerksamkeit Belhalhars, des Erzdämons des Blutes und Krieges, der auch Xarfai genannt wird. Das Ereignis ermöglichte ihm irgendwo im Hügelland der zentralen Wildermark, einen Spalt in das Sphärengefüge zu brechen. Eine Saat dämonischer Macht wurde gelegt und ein Unheiligtum entstand auf Dere: die *Blutkerbe*, ein Tal, in dem rote Bäche quellen und der Himmel rostet. Der Atem von Belhalhars Domäne strömt seitdem schwach, aber stärker werdend, über das Land und schürt kaum merklich Aggressionen und Gewaltbereitschaft der Sterblichen (was auch dazu beigetragen hat, dass die Wildermark entstand). Belhalhar will, dass das Insanctum zu einer Pforte für seine Höllenhorden wird und dass die Geschichte der Wildermark in einem Blutbad endet. Dafür braucht er Menschen, die ihm Opfer darbringen und die erzdämonischen Lehren verbreiten – wissend oder unwissend.

Aber auch die Wächter des Kosmos schlafen nicht: Kor, dem Erzdämonen so wesensähnlich wie kein anderer Gott, erahnte die Bedrohung und sandte einem auserwählten Kämpfer bei der Vernichtung Wehrheims eine Vision. Der garetische Schmied und Waffentreue *Rangold* wurde von der Erscheinung eines blutroten Mantikors angehalten, das Insanctum zu finden. Der göttertreue Mann lebte fortan nach Kors Lehren und zog unter dem Namen *Blutfaust* durch die Wildermark – und er fand schließlich den mysteriösen Ort. Doch der göttliche Auftrag war für Rangolds menschlichen Geist missverständlich und die Blutkerbe wurde von Belhalhar mit der Maske eines Kor-Heiligtums verkleidet. Blutfaust sah in dem wundersamen Tal eine Gabe Kors, lauschte den Worten des 'Gottes' und ließ sich unwissentlich zu einem Gesandten Belhalhars machen: Seitdem streift der Kämpfer im Namen Kors durch die Wildermark, um neue, mächtige Jünger zu Xarfai in die Blutkerbe zu senden. Ohne dass er es ahnt, ist seine Seele befleckt; seine Mirakel, die an Fähigkeiten von Kor-Geweihten erinnern, sind in Wahrheit unheilige Gaben. Viel-

EWIGE WUNDEN

IM ZEICHEN DER ÄHRE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Hitze über Zweimühlen macht das Gemüt schwer und reizt es zugleich. Es gab wieder eine Schlägerei mit einem Toten in

leicht sind die Helden so bereits auf ihn getroffen (siehe Seite 47). Belhalhars Täuschung aber kann nicht perfekt sein. Letztlich brechen Chaos und Maßlosigkeit der Siebten Sphäre durch: Seit kurzem schlägt Blutfausts Schwert unheilbare Wunden bei seinen Gegnern. Während er weiter über das Land zieht und das Dämonische in sich nicht erkennt, sterben frühere Kampfpartner qualvoll. Einige suchen Hilfe beim angesehensten Heiler der Region – dem Pfleger des Landes in Wutzenwald.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

DIE HANDLUNG

Vom Pfleger des Landes auf die unheilbaren Wunden aufmerksam gemacht, setzen sich die Helden auf die Fährte Blutfausts. Sie finden ihn in der Hand ketzerischer Praios-Anhänger und können von ihm erfahren, dass sein im schwarzen Feuer brennendes Schwert ein Zeichen ist: Etwas ist faul im (Un-)Heiligtum der Blutkerbe und muss von wahren Streitern im Namen Kors berichtet werden. Ein Held unterzieht sich drei Prüfungen von Opfermut, Kraft und Blutdurst, damit die Gruppe den verborgenen Ort finden und betreten kann. Spätestens in der Blutkerbe offenbart sich den Helden die unheilige Natur des Tals: Durch Bäche von Blut, Panoramen ewiger Qual und Klauen niederhöllischer Bestien müssen sie sich einen Weg zum Insanctum bahnen, um es zu vernichten. Nur so wird Belhalhars Einfluss auf die Wildermark abgeschnürt.

HINTER DER MASKE

Ein tragendes Element der Handlung ist das verschleierte Wirken des Erzdämons: Je nach Neugier und Fähigkeiten der Helden kann die Gruppe früher oder später im Abenteuer herausfinden, dass in Blutfaust und der Blutkerbe dämonische Kräfte walten (frühestens bei der Untersuchung der unheilbaren Wunden; spätestens im Insanctum der Blutkerbe durch die Offenbarung eines Kor-Alveraniars). Bis dahin werden sie – wie auch die Personen in ihrer Umgebung – den Halbgott Kor als Ursprung dieser wundersamen Phänomene annehmen. Möglichkeiten der Helden zur Enttarnung von Xarfais List finden Sie für jeden Handlungsabschnitt in den mit Weg der Erkenntnis betitelten Kästen.

BLUT FÜR KOR ALS EINZELABENTEUER

Wollen Sie das Abenteuer ohne den Kampagnenrahmen des Bandes spielen, wendet sich der Pfleger des Landes an die Helden, weil er von ihren Taten und Fähigkeiten gehört hat: Sie scheinen ihm eine passende Hilfe in dieser Angelegenheit zu sein. So könnten Sie das Abenteuer beispielsweise direkt im Anschluss an den Geleitzug-Abschnitt im Abenteuer *Ein Licht der Hoffnung* anschließen. Im weiteren Verlauf des Szenarios ist es ohne Belang, ob die Helden die Kriegsfürsten von Zweimühlen sind.

Der passende Zeitpunkt

Lassen Sie das Abenteuer in einer Zeit relativer Ruhe stattfinden, wenn die Helden es sich leisten können, auch mal einige Zeit von Zweimühlen abwesend zu sein.

der *Blutgrube*. Am Marktplatz haben sich zwei Bauern die Knochen gebrochen, nur weil sie sich um ihre Standplätze stritten. Und im Umland haben Marodeure eine Frau an einen Baum genagelt. Manchmal scheint es euch, als ob das Land selbst Gewalt

ausdünstet und die Menschen sein Gift atmen. Vielleicht bringt zumindest der Brief vom Pfleger des Landes, den dir Zordan gerade überreicht, gute Botschaft.

Leider nicht. Der hohe Peraine-Geweihte klingt resigniert und bittet die Helden um Rat und Hilfe: Wie aus dem Nichts seien Versehrte mit "einer Vielzahl von Kampfswunden, die nicht heilen wollen und eitern, bis die Verletzten am Wundbrand sterben" erschienen. Keine Heilkunst oder Segnung habe den Opfern helfen können. Er hoffe auf die Helden, die Ursachen dieser Wunden finden zu können, und freue sich auf ihr Eintreffen in Wutzenwald.

TOD DURCH DAS SCHWARZE SCHWERT

Beim Peraine-Tempel in Wutzenwald eingetroffen, erfahren die Helden vom Pfleger des Landes Einzelheiten. Er segnet gerade ein frisches Grab auf dem nahen Boronanger ein.

☞ Die Opfer: Innerhalb der letzten zehn Tage erschienen hier fünf Personen (ein Doppelsöldner, ein orkischer Wegelagerer, zwei Totschlägerinnen in Diensten eines Kriegsfürsten, ein Rondrianer; allesamt Kämpfernaturen), die nicht verheilende Kampfswunden einer Klingewaffe aufwiesen. Vier dieser Personen sind bereits tot; das jüngste Opfer liegt im Grab zu Füßen der Helden.

☞ Die Wunden haben eine rot-schwarze Färbung angenommen und nie ganz zu bluten aufgehört. Keine Heilkunst half. Alchimistische Heiltränke und der HEILUNGSSEGEN kräftigen zwar die Opfer, zögern ihren Tod aber nur hinaus. Dasselbe gilt für Heilmagie, wenn die Helden sie ausprobieren (evtl. mit Ausnahme des KLARUM PURUM, siehe unten). Der WUNDESEGEN bewirkt nichts. Die Opfer sterben letztlich an Blutverlust oder an Wundfieber.

☞ Drei Opfer (die übrigen zwei waren nicht mehr ansprechbar) teilen mit, dass die Wunden vom Korjünger Blutfaust geschlagen wurden – in einem Zweikampf oder während eines Überfalls auf ihn. Der glatzköpfige Krieger zog jeweils nach dem Kampf weiter.

☞ Der Überlebende: Einer der Versehrten lebt noch und liegt im Krankenlager des Tempels auf blutig-braunroten Laken: der Rondra-Akoluth *Thalion Bremor* (Anfang 50, trüber Blick, fromm, väterlich, Mitglied der Ardariten). Er kann den Helden unter Schmerzen berichten, dass Blutfausts gezackte Klinge im Kampf plötzlich von schwarzem Feuer umspielt war. Er nennt den Ort des Zweikampfes mit Blutfaust und dessen weitere Reiserichtung. Unterdessen wiederholt er häufiger: "Die Löwin straft mich." – "Diese Wunden sind der Preis für meine Vermessenheit ..." – "Den Gesandten ihres Sohnes herauszufordern ..."

Wenn er nicht weitere Hilfe erhält, stirbt Thalion in den nächsten Stunden. Der Pfleger des Landes will einen letzten Versuch unternehmen, den Tod aufzuhalten, und bittet Geweihte und Akoluthen unter den Helden, mit ihm zu beten. Er bittet die Göttin um SEGENSREICHES WASSER (Grad IV) und ruft so den *Krug der Heiligen Lindegard* herbei, einen Talisman des Peraine-Kults. Vom Wasser beträufelt, lösen sich die Wunden sofort auf. Der Rondrianer ist gerettet, aber noch schwach. "Oh gütige Herrin ... endlich!", stößt der Peraine-Geweihte hervor und sackt überanstrengt zusammen.

WEG DER ΕΡΚΕΠΤΗΣ – UNHEILBARE WUNDEN

☞ THERBÜNS ERKENNTNIS zeigt, dass keine Krankheit vorliegt (abgesehen von eventuellem Wundfieber).

☞ PESTILENZ ERSPÜREN zeigt darüber hinaus, dass ein Gift der 15. Stufe wirkt. Ein KLARUM PURUM, der diese Giftstufe überwindet, kann die Wunden heilbar machen.

☞ Ein ODEM ARCANUM +13 zeigt, dass die Wunden (vor einigen Tagen) von einem magischen Gegenstand verursacht wurden. Ab 7 ZfP* kann dabei erkannt werden, dass dessen Magie dämonisch verunreinigt ist, also chaotischen Ursprungs sein dürfte.

☞ Letzteres kann man auch mit BLICK DER WEBERIN oder ANALYS +18 feststellen: Hier wirkte eine Lebewesen schädende Magie dämonischen Ursprungs. 5 ZfP* ordnen die Her-

kunft der Domäne Belhalhars zu, 8 ZfP* sogar dem Wirken des Erzdämons höchstpersönlich.

☞ AURAPRÜFUNG (sehr selten; auch vom Pfleger des Landes nicht beherrscht): Die Wunden sind dämonischen Ursprungs.

DER APPELL

Der Pfleger des Landes bittet die Helden, Blutfaust aufzuspüren, nach der Ursache für dieses "Strafgericht der ewigen Wunden" zu fragen und – wenn möglich – ihn dazu zu bewegen, diesen brutalen Kampffolgen ein Ende zu setzen. "Weiteren Opfern werden wir Diener der Peraine kaum helfen können: Die segnende Kraft unserer Hände reicht nicht für so viele." (Sprich: Die Karmaenergie ist zur Neige gegangen.) Haben die Helden die dämonische Natur der Wunden erkannt und offenbart, ist sein Appell eindringlicher und er bezeichnet Blutfaust als "Verdammten". In diesem Fall wird er außerdem eine Depesche an den Rondra-Tempel in Wehrheim schicken.

Der Geweihte ist spätestens nach Annahme dieser Aufgabe ein treuer Freund der Helden. Geschäftlich orientierte Charaktere können aber auch die Schuldigkeit eines Gefallens feststellen oder mit dem Pfleger konkrete Gegenleistungen (z.B. bevorzugte Segnung von Feldern und Vieh oder Heilung Gebrechlicher in Zweimühlen) aushandeln.

AUF BLUTFAUSTS FÄHRTE

Was man in Wutzenwald und Umgebung über Blutfaust im Generellen weiß, entspricht dem ersten Absatz seiner Personenbeschreibung im Anhang auf Seite 99.

Blutfaust reist zu Fuß. Er wechselt bisweilen die Richtung und bleibt hin und wieder mehrere Tage an einem Ort, wenn er regelrechte Schaukämpfe oder Predigt-kämpfe veranstaltet, um korgefällige Streiter zu finden. Seinen genauen Reiseweg durch die Wildermark können Sie selbst festlegen. Wenn die Helden konsequent seiner Spur folgen (der auffälligen Gestalt ist leicht nachzuspüren), holen sie ihn in einem Weiler namens Gellborn ein (siehe nächster Abschnitt). Gestalten Sie die Dauer der Verfolgungsjagd und Schwierigkeiten auf der Route (Begegnungen, Widrigkeiten von Weg und Wetter) nach Geschmack Ihrer Spielrunde.

DIE VERSEHRTEN

Das schwarze Schwert hat reiche Ernte gehalten. Die Helden können auf dem Weg kürzliche Kampfgegner Blutfausts mit unheilbaren Wunden antreffen, die unter Umständen Hinweise zu seiner weiteren Reise geben. Wenn die Helden die Todgeweihten nicht selbst heilen können, verweisen sie vielleicht auf den Peraine-Tempel in Wutzenwald. Einige Beispiele:

☞ Eine Junkerin und deren vier Gefolgsleute, die den "blutdürstigen Prediger" von ihrem Land vertreiben wollte, was ihr auch gelang: Blutfaust verwandelte sich nach einem schmerzhaften Hauen und Stechen mitsamt Schwert (!) in die TIERGESTALT eines schwarzen Panthers und entwischte der berittenen Überzahl. Wer von seiner Waffe getroffen wurde, liegt nun danieder. Die Junkerin lobt zwei gute Reiterpferde aus, wenn jemand ihr Leben retten kann.

☞ Ein Söldnerweibel, der für einen Kriegsfürsten mit drei Kämpfern eine Zollstation besetzt. Er hat mit Blutfaust getrunken und gehen ihn knapp in einem Ringkampf verloren. Zu Ehren Kors ritzen sie sich mit der Waffe des anderen die Hand. Seitdem hat sie nicht aufgehört zu bluten. Er berichtet nur, wohin sich Blutfaust wandte, wenn ihm die Helden eine Perspektive zur Heilung bieten können.

☞ Pech für einen Brückentroll, der an Blutfaust geriet: Einige Streiche des Schwarzen Schwerts ließen deutlich sichtbare, schmerzhaft Wunden zurück, die den Koloss langsam in unkontrollierte Wutausbrüche treiben. Nun stürzt er sich mit seiner klobigen Axt auf Reisende oder sogar ein Dorf der "Wimmelläufer" und richtet großen Schaden an (Werte des Ungetüms siehe *Zoo-Botanica* 182). Er versteht nur Trollisch und Goblinisch.

☞ Auf jeden Versehrten kommt etwa ein Toter, der gleich im Kampf gestorben ist oder bald darauf den unheilbaren Wunden erlag.

FREVLER, KETZER, HEILIGE

DAS IST PRAIOS' WILLE?

Im Weiler Gellborn – nach Belieben in der Wildermark anzusiedeln – endet die Fährte Blutfausts. Hier haben derzeit fanatische Praios-verehrer um *Albuin den Ketzer* (Schild 159) das Heft in der Hand. Bevor die Helden auf die ersten Sonnendiener treffen, begegnen ihnen ein Köhler oder einige Bauern, die sie vor den Fanatikern warnen können und gerne erzählen (mitunter farbenfroh ausgeschmückt), was sich kürzlich zugetragen hat: Ein kahlköpfiger, muskulöser Krieger in Begleitung eines schwarzen 'Berglöwen' geriet in Streit mit den hiesigen Praioten, als er vor dem Bildnis ihres Meisters, dem 'Sohn des Lichts', nicht niederknien wollte. Stattdessen wollte er im Namen Kors diesen Gottessohn zum Duell fordern, um Maß an dessen Stärke zu legen. Blutfaust tötete einen Sonnendiener und verletzte zwei weitere im Kampf, ehe ein Praios-Geweihter ihn mit Blindheit schlug (BLENDSTRAHL AUS ALVERAN) und der Krieger mit Wurfnetz und Lasso gefangen wurde. Sein Panther floh.

Nun liegt er in Ketten im Kerzenzieherhof – einem von zwei Gutshöfen Gellborns, die sich die Sonnendiener als Heimstatt nahmen – und soll zur nächsten Mittagsstunde verbrannt werden wegen "Frevel wider die Ordnung, Gotteslästerung und schändlich' Hämmern an den Grundfesten Alverans".

UNTER DEM SOPPENBAPPER

Die vier Dutzend ketzerischen Anhänger Albuins haben seit einiger Zeit Gellborn (80 Einwohner, neun Höfe, eine Mühle mit Gasthaus, Peraine-Schrein, neuerdings Praios-Altar) fest in ihrer Gewalt. Sie sehen es als ihre heilige Mission, alles Böse bei der Wurzel zu packen und mit Stumpf und Stiel auszurotten – gleich wie viele minder Schuldige dabei ebenfalls ihr Leben lassen. Dabei lassen sie kein anderes Recht außer ihrem eigenen gelten. In ihrer Bigotterie nehmen sie sich selbst von den Idealen ihrer frommen Predigten aus, wenn sie eigene Begehrlichkeiten befriedigen möchten. Von der Kirche sind die Ketzer geächtet, sind ihre Taten doch schlimmer als die so manchen Priesterkaisers. Die hiesige Bevölkerung wird geknechtet und erträgt mutlos ihr Schicksal.

Die meisten Sonnenfanatiker halten sich tagsüber am Gutshof ihres Meisters Albuin auf; weitere beten vor dem Praios-Altar mit dem vergoldeten Bildnis Albuins auf dem Dorfplatz (hier stehen auch drei Scheiterhaufen für die baldige Hinrichtung), bewachen nachlässig die Arbeiten der Leibeigenen oder sitzen gesellig im Gasthaus. Jeden Tag zur Mittagszeit predigt Albuin, der Sohn des Lichts, in Adlermaske vom unbarmherzigen Sonnengott, den er als seinen Vater bezeichnet.

Es empfiehlt sich nicht für jeden, Gellborn offen aufzusuchen. Reisende sehen sich im Ort schnell drei Sonnendienern gegenüber, die die Ankömmlinge barsch begrüßen und unhöflich begutachten. Offensichtliche Zauberkundige werden wie Schwerverbrecher behan-

delt und aufgefordert, zur Gewissensprüfung (ein Verhör, eventuell mit WORT DER WAHRHEIT erzwungen) zu Albuin mitzukommen. Wer 'lästerliche Ansichten' offenbart oder zu 'anrührigen Formen der Magie' fähig ist, wird in Ketten geschlagen, in gefährlichen Fällen seiner Zaubermacht mit *Bannstaub* (Stäbe, Ringe 93) entledigt und soll ebenfalls verbrannt werden. Nur wer beteuern kann, seine Zauberei immer nur zu guten Zwecken eingesetzt zu haben (und außerdem den Schatz Albuins und seiner Schergen mit heiligem Gold mehrt), wird unter Ermahnung entlassen. (Auch Orks, Goblins, Achaz und offensichtliche Frevler werden so hart angegangen, augenscheinliche Heiden wie Nivesen, Mohas oder Novadis nur dann, wenn sie sich nicht bekehren und per Bekenntnis und INITIATION in den Kreis der Zwölfgöttergläubigen aufnehmen lassen wollen.)

Alle müssen ihren Respekt vor Praios und Albuin bezeugen, indem sie sich vor seinem goldenen Bildnis in den Staub werfen. Andernfalls drohen sieben Schläge mit der Geißel. Exoten und 'Liederliche' werden auch danach noch schief angesehen. "Alles Gold gehört dem Sohn des Lichts" und muss abgegeben werden: Dukaten, goldener Schmuck. Nur bei entsprechend verzierten Waffen oder Rüstungen können die Wächter nachlässig oder bestechlich sein.

ІН ДЕЙ ХАПДЕН ВОП РАПАІКЕРІ

Im Folgenden finden Sie zunächst die relevanten Örtlichkeiten beschrieben. Näheres zur Befreiung oder Befragung Blutfausts erfahren Sie anschließend.

DER BERKELSHOF

Der reichste Gutshof des Weilers ist die Residenz Albuins, der hier betet und meditiert, Reichtümer sammelt und bei Wein und Kalbsbraten schmaust. Hier halten sich üblicherweise 3W6 Sonnendiener, 1W6+2 Streiter des Lichts und 1W6-3 Geweihte auf. Zu den gesammelten Schätzen Albuins (im Gesamtwert von 3W20 x 100 Dukaten) zählen goldene Greifenstatuetten und Monstranzen (aus Praios-Tempeln 'gerettet'), teure Kleidung, Zauberbücher wie *Geheimnisse des Lebens* und *Essentia Obscura* und sogar das Alicorn (Stäbe, Ringe 119) eines von den Albuiniten erlegten Einhorns.

DER KERZENZIEHERHOF

Gegenüber dem Berkelshof liegt ein Gut, das vor allem für seine Imkerei und Kerzenzieherei bekannt ist. An das einstöckige Bauernhaus schließen sich zu beiden Seiten Ställe an. Rückwärtig stehen vierzehn summende Bienenstöcke auf einer Wiese.

Die Türen im Gut sind nicht abgeschlossen, mit Ausnahme derjenigen zu den Räumen 6 und 9 (geringe Schlosskomplexität, mittlere Stabilität) sowie 8 (mittlere Schlosskomplexität und Stabilität). Auf dem eingefassten Hof mit Brunnen 1 halten sich tagsüber 1W6-4 Sonnendiener arbeitend, wartend oder parlierend auf; außerdem steht stets ein Streiter des Lichts vor der Tür zu Raum 9 Wache. In den Ställen (2, 3) stehen vornehmlich nachts Kühe und Schweine; im linken Stall (2) auch Gänse, die bei Eindringlingen schnell Alarm schlagen; im rechten Stall nächtigt die fünfköpfige Bauernfamilie, die eigentlichen Hofbesitzer, die derzeit den Praioten zu dienen haben.

Die Wohnräume (4-8) sind von Streitern des Lichts in Beschlag genommen, Essen und Habseligkeiten liegen unordentlich verstreut umher. Ein betrunkenen Kämpfer liegt auch mal in einer Ecke. Insgesamt halten sich in diesen Räumen immer 1W6-3 Sonnendiener, 2W6-5 Streiter des Lichts und tagsüber auch 1W6-4 Geweihte auf – bevorzugt im Kaminzimmer (7). Jede dieser Personen ist tagsüber bei 1-12

DER KERZENZIEHERHOF



auf 1W20 wachen Sinnes, bei 13–17 abgelenkt (durch Glücks- oder Liebesspiel, Alkohol, betörende Rauschmittel oder simple Tätigkeiten wie Gebete oder Kochen) und bei 18–20 im Schlaf. Nachts addieren Sie 7 Punkte zum Würfelergebnis hinzu.

Im Schlafraum (8) versteckt der Lichtstreiter *Hosulf* Beutegut, das er Albuin und seinen Geweihten vorenthält: Neben Blutfausts gezacktem Schwert *Götterschlag* finden sich hier (im Gesamtwert von 5W20 Dukaten) Silbergeld, Schmuck, gute Schuhe und Waffen sowie einige anrühige Ölgemälde, darunter ein Bild namens *Belhalhar und Belkelel* (siehe Abbildung).



Die Gefangenen

In der Werkstatt (9), wo auch Bienenwachs gekocht und Honig abgefüllt wird, liegen derzeit drei zum Tode Verurteilte in Ketten. Jede Eisenkette kann per *Schlösser Knacken* +4 gelöst oder mit gesammeltem KK von 40 (maximal der Gefangene und zwei weitere Personen können daran ziehen) aus der Verankerung gerissen werden. Die Gefangenen sind:

☞ (an zwei Armketten) eine *Bannstrahlerin aus Auraeth*, die Albuin in einem Gespräch überzeugen wollte, dass er den falschen Weg geht und ein Ketzer ist. Sie lehnt es ab, dass bei der Befreiung Magie eingesetzt wird. Von ihr können die Helden mehr über die Hintergründe des Praios-Ketzers erfahren und erkennen, dass selbst die Bannstrahler nichts von Albuins angeblichen Idealen und Geboten halten.

☞ (an einer Beinkette) ein *Satyr*, der sich unvorsichtigerweise in der Nähe eines Feentors fangen ließ. Um seine Magie zu schwächen, wurde ein Salzkreis um ihn gezogen und seine Bocksbeine wurden mit Hufeisen beschlagen. Wird er befreit, trampelt er hilflos davon, versucht als erstes, die Hufeisen loszuwerden, und anschließend, sein Feentor zu finden.

☞ (an zwei Armketten und einer Beinkette) *Blutfaust*, der sich immer wieder gegen seine Ketten wirft. Er ist geknebelt, da er es sich nicht nehmen ließ, seine Bewacher zu beschimpfen und Kors Rache anzukündigen. Bei einer Befreiung will er nicht ohne sein Schwert gehen, von dem er weiß, dass es der Lichtstreiter *Hosulf* genommen hat.

Die Richtstätte

Zur Hinrichtung der drei während der nächsten Mittagsstunde auf dem Dorfplatz erscheinen der Großteil des Dorfes und die meisten Albuiniten unter der Führung des 'Sohns des Lichts' persönlich. Der Hohepriester preist vor über 100 Zuschauern Praios' Gnade und prangert die Untaten der Verurteilten an. Er gibt ihnen die Möglichkeit, ein letztes Mal ihre Schuld einzugestehen und ihre Seele somit reinzuwaschen (mit Ausnahme des Satyrn, der aus Sicht dieser Praioten ein seelenloses Ungeheuer ist). Verbrannt würden sie aber so oder so.

Die Albuiniten

30 Soppendieper

Glaubensjünger, oft in abgerissener Kutte, waren früher oft zeitweilige Mitglieder des Bannstrahls, verarmte Freie oder auch entlaufene Leibeigene, die Albuin zu einem neuen Leben als "Diener des Praios" erweckte. Sie sind häufig bestechlich.

Herausragende Eigenschaften:

Aberglaube 5–9, Goldgier 6, Gerechtigkeitswahn 6

Geißel: INI 9+1W6 AT 12 PA 7 TP 1W6–1 DK N

Schwerer Dolch: INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+2 DK H

evtl. Leichte Armbrust: INI 10+1W6 FK 12 TP 1W6+6* (10/15/25/40/60)

LeP 27–32 AuP 30–35 RS 1 WS 6 MR 4–6 GS 7

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag oder Gezielter Stich

10 Streiter des Lichts

Erfahrene Kämpfer im Kettenhemd, teils ehemalige Ritter vom Bannstrahl-Orden

Herausragende Eigenschaften:

Eisern, KK, Gerechtigkeitswahn 7

Morgenstern* / Schild: INI 9+1W6 AT 16 PA 17 TP 1W6+6 DK N

LeP 35–40 AuP 40–50 RS 4 WS 9 MR 6–9 GS 5

Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Kampreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II (2 Schildparaden), Wuchtschlag
*) Gegen Kettenwaffen sind alle PA um 2 Punkte erschwert und es gilt kein Schild-PA-WM, Fechtwaffen und Dolche können gar nicht parieren.

3 Geweihte des Praios

Albuins Mitstreiter im Ketzerglauben, denen die offiziellen Lehren der Praios-Kirche zu verwässert sind oder die den Gottkomplex ihres Meisters ausnutzen, um selbst Macht anzuhäufen. Von der Kirche sind sie ebenso wie Albuin längst ausgestoßen worden.

Herausragende Eigenschaften:

MU, CH, Schwer zu verzaubern, Arroganz 8, Gerechtigkeitswahn 10

Sonnenszepter: INI 10+1W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+3 DK N

LeP 27 KaP 35–45* AuP 27 RS 0 WS 6 MR 8–11

GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag; Eiserner Wille I; LkW (Praios) 8–12

Wichtige Liturgien: Zwölf Segnungen, Exorzismus, Göttliches Zeichen, Heiliger Befehl, Blendstrahl aus Alveran und Goldene Rüstung; teilweise auch Praios' Magiebann, Purgation, Vertreibung des Dunkelsinns und Wille zur Wahrheit

*) Wie einst den Priesterkaisern hat Praios auch Albuin und seinen Anhängern das Karma nicht entzogen, was gebildeten Helden zu denken geben könnte. Die Beweggründe der Götter sind mit den Maßstäben der Sterblichen nur schwer zu messen, dies sollte den Helden bewusst werden.

Albuin der Ketzer, Sohn des Lichts

Der charismatische Hochgeweihte (Ende 50, entrückter Blick, graues Haar, prätentöse goldene Robe und Adlermaske) hieß früher Albuin von Bregelsaum und war bis 1021 BF angesehener Illuminatus von Wehrheim, ehe er sich in Wahn steigerte, leibhaftiger Sohn des Götterfürsten zu sein, gezeugt mit der Heiligen Hildemara von Wehr-

heim. Er will ein Reich der Sonne erschaffen, das keinerlei Übel mehr kennt*.

Herausragende Eigenschaften: IN, CH, KK, Gerechtigkeitswahn 10, Größenswahn 12, Gesucht III, Sucht (Traumpulver), Überreden (Aufwiegeln), Überzeugen (Predigt, Verhör)

Sonnensepter: INI 10+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+4 DK N
LeP 32 KaP 55 AuP 34 RS 1 WS 6 MR 14 GS 7

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag; Gedankenschutz (bei MR bereits eingerechnet), Eiserner Wille II; Aura der Heiligkeit, LkW (Praisos) 18

Wichtige Liturgien: wie Praisos-Geweihte, zusätzlich Exkommunikation, Seelenprüfung, Arcanum Interdictum, Sanct Gilborns Bannfluch, Zerschmetternder Bannstrahl

DIE BEFREIUNG

Je nachdem, was die Helden von Blutfaust halten (Korheiliger, roher Schlächter, Dämonenpaktierer), wollen sie ihn aus den Händen der Ketzer befreien und vor einem Flammentod bewahren oder zumindest Aufklärung erhalten, woher die schaurigen Kräfte seiner Waffe rühren. Die Schwierigkeit ist, dabei nicht ebenfalls den Unmut der Praisos-Fanatiker zu erregen und von ihnen gefangen genommen zu werden.

☛ **Verhandlung:** Ein falsches Wort kann das Ende bedeuten. Die Reaktion der Sonnenanbeter in fragwürdigen Situationen können Sie über Proben auf CH und gesellschaftliche Talente feststellen, die wie folgt modifiziert werden: +8 – SO des Helden prinzipiell; +2 bis +8 bei exotischen oder ungläubigen Helden; +5 bis +10 bei offenbar magiekundigen Helden; –2 bis –8 bei zwölfgötter- und insbesondere praiosfrommen Helden. Um Blutfaust verhören zu dürfen, müssen die Helden entweder viel Überredungskunst und Bestechungsgeld einsetzen (bei Sonnendienern und Streitern des Lichts) oder einen praiosgefälligen Grund für diese Befragung nennen (bei 'offizieller Anfrage' bei den Geweihten). Das Schwert *Götterschlag* rückt Hasolf nur heraus, wenn man ihm reichhaltig Gegenleistung (um 50 Dukaten) bietet oder damit droht, seine Beutehinterziehung zu verraten. Eine Begnadigung und Herausgabe Blutfausts lehnen alle ab, nur Albuin selbst wäre in seinem Gemenge aus Spiritualismus, Materia-

BLUTFAUST

STREITER DES KOR

VERBORGENE WEGE DER GÖTTER

Im Falle einer Befreiung bedankt sich Blutfaust bei den Helden. Er kann berichten, dass das schwarze Schwert seit einigen Wochen im Kampf von dunklen Flammen umspielt wird. Auch scheinen ihm – auf Nachfrage – die Schläge mit der Waffe seinen Feinden schmerzhafter als früher zu sein. In den Kämpfen fühlt sich Blutfaust neuerdings "noch tiefer vom Geist Kors erfüllt". Es braucht einiges Nachbohren, bis deutlich wird, dass dabei seine Lust an Blut und Grausamkeit gewachsen ist. Blutfaust sieht all dies als Gunstbeweis Kors und Bestätigung, dass er sich auf dem richtigen Weg befindet. Er klingt dabei aber nicht so überzeugt wie sonst.

Dass *Götterschlag* unheilbare Wunden verursacht, ist ihm bislang verborgen geblieben. Er dringt auf Details und ändert nach dieser Offenbarung seine Meinung: Dies ist ein Warnzeichen Kors! Er will seinem Diener vor Augen halten, dass etwas in der Blutkerbe im Argen liegt (siehe **Zur Blutkerbe** auf Seite 55).

*Albuin der Ketzer ist in **Schild des Reiches** zur freien Verwendung durch die einzelnen Spielrunden freigegeben worden (Sternchenperson). Falls er in Ihrer Runde nicht mehr existiert, ersetzen Sie ihn hier durch die Geweihte *Erasthona*, seine einstige Geliebte, die seinen Sonnenzug fortsetzt. Unter dem Herzen trägt die schwangere Fanatikerin Albuins Kind, den 'Enkel des Lichts' und von Anhängern sehnsüchtig erwarteten Erlöser.

lismus und Egoismus für ein großes "Opfer an Praisos" (Kopfgeld im dreistelligen Dukatenbereich) oder einige Portionen *Traumpulver* (wie es die Helden aus dem Nachlass Nekrorius' noch besitzen könnten) zu einer Verschonung bereit.

☛ **Heimlich, still und leise:** Ein nächtliches Eindringen in den Kerzenzieherhof bietet sich an. Als Probleme könnten sich die Mitgefangenen Blutfausts erweisen und die Suche nach dem Schwarzen Schwert. Für den Fall einer Entdeckung sollten die Helden passende Schlagkraft, eine gute Ablenkung oder die Möglichkeit zu einer schnellen Flucht mitbringen.

☛ **List und Ablenkung:** Den Ketzern können ihr Aberglaube und ihr Hass auf Magie zum Verhängnis werden, wenn die Helden per Verkleidung, Illusion und Lügengeschichten Wächter ablenken oder beeinträchtigen. Auch während der geplanten Hinrichtung könnten die Helden Aufruhr verschiedenster Art verursachen (falsche Botschaften einer anrückenden Inquisition, WETTERMEISTERSCHAFT-Regen auf den Scheiterhaufen, DUNKELHEIT, aufgestachelte Bienenschwärme ...), um Gelegenheit zur Gefangenenbefreiung zu erhalten. Bedenken Sie, dass sich die Praisos-Geweihten mit dem Feindbild der Zauberei gut auskennen und diese bannen können. Befürchtet Albuin eine größere magische Attacke und kann sich dagegen wappnen (halber Tag), mag er sogar ein ARCANUM INTERDICTUM aussprechen.

☛ **Drauf und dran, Spieß voran:** Zu einem Aufstand gegen die Praisosanbeter sind die Dörfler kaum zu bewegen. Falls die Helden aber genügend Kampfkraft besitzen oder in kurzer Zeit aus der Umgebung Söldner organisieren können (oder Gellborn nahe genug an Zweimühlen liegt, dass die Helden ihre Hausmacht herbeiholen), schaffen sie es womöglich, die Albuiniten ganz aus dem Weiler zu vertreiben. Dies wird aber vermutlich mit einigen Toten einhergehen. Alternativ könnten die Helden auch in der Umgebung auf einen größeren Trupp Bannstrahler in Begleitung eines Geweihten treffen, der gemeinsam mit ihnen gegen die Ketzer ziehen könnte.

☛ **Scheitern:** Falls die Helden Blutfaust *nicht* vor dem Feuertod retten (können oder wollen), hat ein Chronist der Ketzer seine Verhöre schriftlich mitgehalten. Hier sind viele Aussagen zu Blutfausts Geschichte, seine Ideale und alle wichtigen Hinweise zu den Prüfungen zum Erreichen der Blutkerbe (siehe Seite 55) verzeichnet.

WUNDERSAMES WIRKEN

☛ Der Streiter erzählt bereitwillig von seiner Erwählung durch Kor, der Offenbarung in der Blutkerbe und den Visionen des Gottes (siehe **Hintergrund**).

☛ Blutfaust trägt ein dunkles Hautmal in Form eines Mantikors. Er sieht dies als Zeichnung durch Kor.

☛ Blutfaust vermag wundersame Dinge zu vollbringen, die an Wunder des Kor-Kults (aber teils auch an Schwarze Gaben Belhalhars) erinnern (siehe Personenbeschreibung Blutfausts im gemeinsamen Anhang auf Seite 99).

HEILIGE MISSION

Blutfausts Ziele im vermeintlich göttlichen Auftrag, wie er ihm in der Blutkerbe erteilt wurde, sind:

☛ **Vor allem:** Finden großer Kämpfer (durch Duelle), um ihnen den Weg zu den drei Prüfungen der Blutkerbe zu weisen. (Belhalhar will sie dort empfangen, um ihre Seelen zu verführen.)

☛ **Auch:** Verbreitung der Lehren des Kriegsgottes unter den Kämpfenden der Wildermark, mit Betonung auf Kampfeslust, Macht dem Stärksten, Blutvergießen und Gnadenlosigkeit. (Belhalhar will die Blutlust in der Region schüren.)

☛ **Und:** Sammlung von Rubinen und Granatsteinen, gelegentlich von benutzten Waffen und im Kampf abgehauenen Gliedmaßen, um sie in der Blutkerbe zu opfern. (Donaria für Belhalhar)

WEG DER ERKENNTNIS – BLUTFAUST

☞ Das Mantikorsmal: Bei näherer Betrachtung (IN-Probe+5) könnte man genauso gut sagen, dass es wie ein Shruel aussieht ... (der auch auf dem Bild 'Belhalhar' und Belkelel dargestellt ist, siehe Seite 52)

☞ Blutfaust zeichnet sich durch Blutdurst und einen Hang zur Grausamkeit aus (*Heilkunde Seele* 6 TaP* oder *Menschenkenntnis* 10 TaP*; bei entsprechend offensichtlichen Situationen auch leichter zu erkennen), in einem Maße, wie es eigentlich nicht mehr als korgefällig gilt (*Götter/Kulte* 10 TaP*).

☞ Bei genauem Nachforschen wird klar (evtl. IN-Probe), dass sich Kor nur bei Blutfausts erster Vision auf dem Mythraelsfeld klar als solcher benannte. Bei allen späteren Offenbarungen benutzte die Entität diesen Namen nicht, nur Umschreibungen, die zu Kor passen – oder auch zu Belhalhar (wie beispielsweise "Blutsäuer", "Herr der Schlachten" und Ähnliches).

☞ Breitet Blutfaust seine Kor-Lehren ausführlich aus, kann deutlich werden, dass sie eher den ähnlichen Idealen Belhalhars entsprechen (*Götter/Kulte* 12 TaP*, siehe zur Unterscheidung der *Geifernder Schnitter* und *Jenseitiger Mordbrenner* auf Seite 61).

☞ Blutfaust sammelt Rubine, Granate und abgeschlagene Gliedmaßen. All dies sind eigentlich keine Opfergaben an Kor (10 TaP* *Götter/Kulte*), dafür aber Donaria an Belhalhar (8 TaP* in *Magiekunde*).

☞ SEELENPRÜFUNG: Blutfaust ist als *Eidbrecher* zu erkennen (nicht aber als *Verdammter*; sein Status entspricht dem eines Minderen Paktierers; er besitzt keine Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten, siehe auch *WdZ* 232, 240 und *WdG* 254).

☞ Wundersame Fähigkeiten: Vielleicht fällt auf, dass Blutfaust zwar praktisch jede mögliche Liturgie eines Kor-Geweihten beherrscht, aber keine derjenigen, die Dämonen und andere unheilige Wesen aufhalten könnten (GRABSEGEN, OBJEKTSEGEN, SCHUTZSEGEN, EXORZISMUS). Diese heilige Wirkung kann Belhalhar nicht simulieren. Ebenso fehlen natürlich alle Wirkungen, die Grundlagen der zwölfgöttlichen Glaubensgemeinschaft betreffen (GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, INDOKTINATION, INITIATION, ORDINATION, OBJEKTWEIHE).

☞ SICHT AUF MADAS WELT oder ODEM ARCANUM: Blutfaust selbst ist unmagisch (1 ZiP*), doch jede seiner vermeintlich karmalen Wunderwirkungen ist während ihrer Anwendungs- und Wirkungsdauer als Magie erkennbar (Probe –3 bis +2, je nach Stärke der Wirkung, 1 ZiP*) und zwar als chaotische (7 ZiP*). Auch BLICK DER WEBERIN oder ANALYS +6 zeigen dies als dämonische Magie an (0 ZiP*), aus der Domäne Belhalhars (5 ZiP*), und zwar vom Erzdämonen selbst stammend (8 ZiP*).

STREITER DES KARFAI

Sobald Blutfaust von den Helden damit konfrontiert wird, dass sein Wirken Belhalhar entspringt und nicht Kor, wehrt er dies zunächst belustigt ab, dann zunehmend aggressiver (es kann zum Kampf mit ihm kommen und möglicherweise zu seinem Tod). Erst durch überzeugende Beweise stimmt er den Helden zusammenbrechend zu. Alles, woran er glaubte und was er war, ist in Scherben: Er ist ein Botschafter des Chaos, Verräter an den Göttern, betrogen von erzdämonischen Mächten. Der beeindruckende Heroe ist wie weggewischt. In diesem Zustand bedarf er Seelenheilkunde, guten Zusprensens und einer Perspektive, seine Untat wiedergutmachen zu können, um nicht in Agonie und Teilnahmslosigkeit zu verbleiben. Helfen mag ihm z.B. die Rondra-Geweihte Junivera in Wehrheim. Der dortige Tempel des Kor hingegen ist für ihn auf Grund seiner Schwäche keine Anlaufstelle mehr – denn Kor ist nur mit den Star-

GÖTTERSCHLAG

Das schwarze, vielfach gezackte Schwert sieht eher wie das Werkzeug eines Fleischers aus, doch es liegt gut ausgewuchtet in der Hand und kann mit tödlicher Eleganz geführt werden. Im Kampf wird die Waffe von schwarzen Flammen umspielt.

Götterschlags Werte (Talent Schwerter)

TP 2W6+4*	TP/KK 12/2	Gewicht 90	Länge 90
BF –1	INI +1	WM +1/+1	DK N

*) Dämonischer Schaden; nach einer evtl. Entzauberung besitzt das Schwert die veränderten Werte TP 1W6+5 (profan), TP/KK 12/3, INI 0, WM 0/–1.

☞ *Blutrinker*: Die Hälfte der angerichteten SP Götterschlags wird den LeP des Waffennutzers zugerechnet, auch über den LE-Grundwert hinaus.

☞ *Wider die Götter*: Die Waffe wirkt verletzend gegen Löwen, Panther, Mantikore, Kor- und Rondra-Geweihte. Jeder Geweihte, der das Schwert berührt, spürt Unbehagen und leichten Schmerz (dämonischer Kontaktschaden: 1W6 SP/Stunde), bei Geweihten Kors und Rondras ist dies deutlich stechender (1W6 SP/SR).

☞ *Ewige Wunden*: LeP, die durch Götterschlag verloren wurden, können auf Grund eines erzdämonischen Gifts (15. Stufe) nicht regeneriert werden. Die Verletzungen bleiben offen und bluten, pro erlittenem Waffentreffer erleidet das Opfer von nun an 1W3 SP pro Tag. Auch LeP-Erhöhung durch Heilkunst, Tränke, Magie oder Segen schließt die Schnitte nicht. Jeden Tag muss eine KO-Probe gewürfelt werden, um festzustellen, ob Wundfieber ausbricht (*WdS* 157).

Die Verletzungen können erst zu verheilen beginnen, nachdem das Gift mittels KLARUM PURUM oder Segensreichen Wassers gebannt wurde. Andere bekannte Giftheilmethoden sind wirkungslos.

WEG DER ERKENNTNIS – DAS SCHWERT

☞ 6 TaP* in *Grobschmied*: Die Waffe ist ein meisterliches Stück, aber ihre Fähigkeiten können nicht allein aus weltlicher Handwerkskunst stammen.

☞ 6 TaP* in *Sagen/Legenden*, *Götter/Kulte* oder *Magiekunde*: Klingen, die 'im schwarzen Feuer brennen', sind ein Merkmal für unheilige Waffen eines bösen Götzen oder Erzdämons, (10 TaP*) insbesondere Belhalhars.

☞ SICHT AUF MADAS WELT oder ODEM ARCANUM –7: Das Schwert ist magisch (1 ZiP*), die gebundene Zauberei entspricht in etwa einem minderen Gehörnten oder meisterlichen Zauberkünstler (3 ZiP*); Magier sprechen auch von "Rubin auf der Okharim-Skala") und ist dämonisch verunreinigt (7 ZiP*).

☞ BLICK DER WEBERIN oder ANALYS +13: Das Schwert ist eine dämonische Waffe (0 ZiP*); in ihm wirken stetig Kräfte, die den Merkmalen *Schaden* und *Eigenschaft* ähnlich sind (4 ZiP*). Ab 8 ZiP* können die einzelnen Wirkungen recht genau eingeschätzt und die Herkunft aus Belhalhars Domäne erkannt werden. Ab 13 ZiP* ist deutlich, dass die Kräfte der Waffe vom Erzdämon selbst stammen.

☞ AURAPRÜFUNG: Das Schwert ist dämonisch.

☞ Wird die Waffe zerstört (18 Strukturpunkte, Härte 20, Struktur 19) oder entzaubert (PURGATION, DESTRUCTIBO +19 zu 4W20 AsP, davon 1/20 permanent), brennen letztendlich schwarze Flammen aus ihr, dann ist nichts Übernatürliches mehr am Schwert. Gleichzeitig schwindet das Gift aus allen von Blutfaust geschlagenen unheilbaren Wunden, die die Waffe je geschlagen hat – die Genesung kann einsetzen.

DER SCHWARZE PANTHER

Blutfausts Panther taucht spätestens nach dessen Befreiung wieder an seiner Seite auf. Die Raubkatze mit dunklem Fell (*Zoo-Botanica* 147) ist eigentlich nur im südaventurischen Dschungel verbreitet und in hiesigen Landen ein ungewöhnlicher Anblick. *Morvala*, wie Blutfaust die Pantherdame taufte, besitzt rotbraune Augen und eine ok-

WEG DER ΕΡΚΕΠΠΗΣ – DAS HEILIGE TIER

☞ 12 TaP* in *Tierkunde*: Verhalten und körperliche Eigenschaften des Panthers scheinen zwar zunächst denen seiner Artgenossen zu ähneln, sind aber bei längerer Beobachtung deutlich abnorm. Ersinnen Sie hier passende Entdeckungen: Morvala säuft eher Blut von Beutetieren anstatt das Fleisch zu fressen; ihre Augen sind rotbraun (seit der Blutkerbe, wie Blutfaust erzählen kann), während Panther sonst gelbe Augen haben; sie meidet Götterzeichen, Geweihte und Tempel; ihre Krallen sind im ausgestreckten Zustand zu lang etc.

☞ Morvala gilt im Zustand der Besessenheit als *Niederer Dämon* aus Belhalhars Domäne: Sie erleidet Kontaktschaden durch geweihte Objekten, wird von einem SCHUTZSEGEN beinträchtigt etc.

☞ SICHT AUF MADAS WELT oder ODEM ARCANUM –4: Etwas ist magisch an diesem Panther (1 ZfP*), eine Magie, die der Stärke eines Niederen Dämons oder erfahrenen Zauberschwärzers entspricht (3 ZfP*, Magier sprechen auch von "Smaragd auf der Okharim-Skala") und dämonisch verunreinigt ist (7 ZfP*). Die Zauberspänen konzentrieren sich vor allem um den Schädel (12 ZfP*).

☞ BLICK DER WEBERIN oder ANALYS +5: Das Tier ist von einer Wesenheit dämonischer Natur besessen (0 ZfP*), bei dem es sich wohl um einen Niederen Dämon aus Belhalhars Domäne handelt (5 ZfP*): einen Zant (8 ZfP*).

☞ Wenn es gelingt, die Besessenheit durch Bannung des Dämons zu beenden (WdZ 185), bleibt eine zunächst orientierungslose, aber ansonsten völlig normale Pantherdame zurück, die sich Blutfaust immer noch verbunden fühlt.

kerfarbene neungezackte Fellzeichnung in Form eines neungezackten Kreises. Sie begleitet den Kor-Krieger seit dessen Erwachen auf dem Mythraelfeld als fleischgewordenes Symbol des Halbgottes. Seit seinem Eindringen in die Blutkerbe ist Morvala jedoch von einem Zant Belhalhars besessen. Sie wird schnell aggressiv, verschlingt große Fleischmengen und kann hin und wieder bei intelligentem Handeln beobachtet werden.

Das besessene Tier dient Belhalhar als 'Aufseher' Blutfausts. Wenn Morvala mit dem Krieger ringt (sieht blutig aus, ist aber eher neckisch) oder sich an ihn schmiegt, träufelt sie ihm damit den Einfluss des Erzdämons ein und mindert mögliche Zweifel an seiner Aufgabe. Nachts kann sie in Träume Blutfausts eindringen und ihm so den 'Willen Kors' mitteilen. Hin und wieder entfernt sie sich für einige Zeit. Dann kann es sein, dass sie mit ihren Krallen einen Sphärenspalt öffnet, durch den sie in Belhalhars Domäne reist, um dem Erzdämon zu berichten.

Die Pantherdame versucht zu verhindern, dass Blutfaust die Täuschung Belhalhars durchschaut. Dafür wird sie ihm z. B. Träume senden, die entdeckte Ungereimtheiten überspielen sollen. Wenn Helden ihr als besondere Störenfriede erscheinen, wird Morvala möglicherweise auch einzelne Helden attackieren und zu töten versuchen (nach Pantherart, wenn sie alleine sind).

Ist Belhalhars Täuschung unrettbar aufgefliegen, gilt Morvalas Interesse dem Schutz des Unheiligtums. Ist sie selbst noch nicht entdeckt, versucht sie das weitere Vorgehen gegen die Blutkerbe heimlich

zu sabotieren. Möglicherweise will sie Blutfaust töten, bevor er den Helden mitteilt, wie die Blutkerbe erreicht werden kann. Früher oder später wird es zum Kampf gegen die Raubkatze kommen. Sobald sie merkt, dass sie nichts auszurichten vermag, flieht sie (um z. B. andere Belhalhar-Anhänger zu sammeln, siehe **Das Böse schläft nicht** auf Seite 57).

Im Kampf besitzt Morvala die Werte eines gewöhnlichen Panthers. Wird sie getötet, reißt, beißt und nagt sich allerdings aus ihrem Kadaver ein wilder Zant (WdZ 225f).

ZUR BLUTKERBE!

Gleich, ob die Helden Blutfaust nur von den unheilbaren Wunden Götterschlags berichten (können) oder ihm die ganze schreckliche Wahrheit über seine Knechtschaft in Diensten Belhalhars offenbaren: Das nächste Ziel der Helden ist die Blutkerbe.

Im ersten Fall bittet Blutfaust die Helden, ihn zur Blutkerbe zu begleiten, da er die unheilbaren Wunden als Warnzeichen Kors sieht: Entweder ist das Heiligtum in Gefahr oder es gibt dort zumindest in der Zwiesprache mit Kor Aufklärung über die Art der Wunden.

Im zweiten Fall bittet Blutfaust die Helden, die Blutkerbe im Namen Alverans und aller Götter zu zerstören, da sie nur das Unheiligtum eines Erzdämons sein kann. Er selbst, der schon einmal vor Kor versagt hat und von der Dämonenmacht getäuscht wurde, traut sich das nicht zu.

BLUTFAUSTS SCHICKSAL

Was mit Blutfaust im Weiteren geschieht, hängt vom Abenteuerverlauf ab – und Ihren Wünschen zum Fortgang der Handlung:

Tod: Möglicherweise wurde er bereits von Albuin dem Ketzer hingerichtet, stirbt im Kampf gegen Helden oder Morvala oder segnet das Zeitliche bei der weiteren Reise zur Blutkerbe oder im Insanctum selbst (klassisch: heldenhafter Opfertod als Preis für sein Versagen).

Nicht unwahrscheinlich ist auch ein Selbstmordkommando, sobald er erfährt, dass er Belhalhar gedient hat. Es ist nur konsequent, dass er, der gescheitert und damit schwach ist, Kors sein Leben anbietet und dabei so viele Feinde mitnimmt wie möglich. Natürlich bittet er die Helden dann eindringlich, die Blutkerbe alleine zu vernichten und Kors Werkzeug zu sein, das er selbst nicht sein konnte.

Den Niederhöllen anheim fallen: Erkennen die Helden nicht Belhalhars Einfluss oder unternehmen nichts gegen ihn, könnte Blutfaust irgendwann endgültig der Verführung des Erzdämons unterliegen – durch Einflüsterungen Morvalas, Visionen oder weiteren unbekümmerten Gebrauch der dämonischen Gaben. Bis es endgültig dazu kommt, sollten die Helden aber bereits erfahren haben, wie sie in die Blutkerbe gelangen können. Blutfaust mag sich nun offen zum Pakt mit Xarfaï bekennen, vielleicht die Helden attackieren und in jedem Fall zu verhindern suchen, dass sie das Insanctum vernichten.

Sieg: Vielleicht verwindet Blutfaust aber auch alles Scheitern und triumphiert über alle Fährnisse. Dann wird er nach Zerstörung des Insanctums Seite an Seite mit den Helden doch noch Kors Auftrag vollbracht haben. Die Helden haben möglicherweise einen Freund fürs Leben gefunden.

Keine Fortschreibung von offizieller Seite: Blutfaust wird in künftigen DSA-Publikationen nicht mehr auftauchen.

DREI PRÜFUNGEN

Dank einer Verhehlung vermag nicht jeder die Blutkerbe zu finden und zu betreten. Belhalhar möchte nur ganz bestimmte Seelen zu sich locken, deren Eignung er mittels dreier Prüfungen feststellt. Jeder Prüfling (der 'Jünger des Blutes') kann maximal 'korgefällige' neun weitere Personen (als 'Waffenträger') mit in die Blutkerbe nehmen. Blutfaust kann als Wächter der Kerbe keinen Helden mitnehmen: Einer der Helden alle drei Prüfungen bestehen und dabei seine

Mitstreiter als Begleitung benennen. Zwischen der ersten und letzten Prüfung dürfen höchstens neun Tage liegen; andernfalls müssen die Prüfungen von Neuem begonnen werden. Die Helden können von diesen Rahmenbedingungen und den Aufgaben zu den einzelnen Prüfungen von Blutfaust erfahren (oder aus dem Protokoll seines Verhörs bei den Albuiniten).

DIE ERSTE PRÜFUNG – SELBSTOPFER

»Dies sei die erste Aufgabe, die Er, dem Morden Freude ist, dir stellt: Beweise deinen Willen. Gehe hin zu einem Altar des Blutsaufendens und rufe: *‘Akimash Samhal-yar! Mitleidloser, erhöre mich! Me’noroth ta yila ta! Weise mir, dem ergebenen Jünger des Blutes und meinen treuen Waffenträger den Weg zur heiligen Blutkerbe. Dort will ich deinen Namen preisen, dir zu Diensten sein und deine großen Gaben empfangen. Zul’dar Kerafai!’* Dann nenne deinen Namen und die deiner Gefährten und trenne dir auf dem Altar den kleinen Finger der linken Hand vom Leibe. Er gehört nun dem Herrn der Schlachten.«

In der Wildermark einen Felsenaltar Kors zu finden ist nicht schwer. Die kleinen Opferstätten für Söldner sind häufig und könnten z. B. aufweisen: einen Hain ‘blutender Bäume’ (rot angemalte Borke), einen Gedenkpfehl mit Kerben für getötete Gegner, Rüstungen, Reste geopferter Tiere und Schädel von Kampfgegnern, das Zeichen von Kors Schwertkreuz, geopfert Edelsteine (Korund, Morion, schwarzer Topas und Obsidian).

Die Opferung des kleinen Fingers bedeutet nicht nur körperliche, sondern auch seelische Überwindung (evtl. *Selbstbeherrschungs*-Probe). Die Helden könnten auch ohne die Schlechte Eigenschaft *Aberglaube* fürchten, sich mit dieser Tat Belhalhar zu verschreiben. Erst 14 TaP* in *Götter/Kulte* oder *Magiekunde* zeigen deutlich, dass dies nicht zu befürchten ist: Es wird kein Pakt mit Belhalhar geschlossen, die Tat bleibt symbolisch. Natürlich mag so ein Finger (den man als Opfer auf dem Altar liegen lassen muss) dennoch ein guter Fokus für Zauberei sein, die dem Eigentümer des Fingers schaden soll.

Das Abtrennen verursacht 1W6+1 SP, davon durch das Opfer an den Erzdämonen 1 LeP permanent. Die FF wird nicht beeinträchtigt.

DIE ZWEITE PRÜFUNG – TIEROPFER

»Dies sei die zweite Aufgabe, die der Bringer der Unverwundbarkeit dir stellt: Beweise deine Stärke. Ringe einen wilden Stier von schwarzem Fell nieder mit bloßen Händen. Opfere dem, der lachend über das Schlachtfeld schreitet, das Blut des Stieres, bis er stirbt.«

Das richtige Rind muss gefunden und bezwungen werden. Von den Hausrindern der Wildermark (insbesondere Güldenländer Braunvieh, Darpatbullen, *Zoo-Botanica* 157) existieren in den Dergelauen und der Baernfarnebene hin und wieder auch verwilderte Tiere, die durch das Grasland streifen. Stiere, die schwarzes Fell tragen, sind leider nur selten darunter. Leichter zu finden, aber auch deutlich gefährlicher, ist der Auerochse der Wälder. Sein Fell ist üblicherweise dunkelbraun, aber schwarze Spielarten sind nicht selten (*Zoo-Botanica* 158).

Wer ohne Waffen gegen einen Stier antritt, sollte überragende körperliche Fähigkeiten besitzen oder eine gute List anwenden (einen Auerochsen könnte man z. B. mit einem Alicorn, wie es die Albuiniten besitzen, rasend machen). Kraft und Kampfeswille des Rindes sollte die Helden immer wieder überraschen, ehe er es zur Schlachtbank führen kann.

DIE DRITTE PRÜFUNG – FEINDOPFER

»Dies sei die dritte Aufgabe, die der Seelensäufer dir stellt: Beweise deinen Kampfesmut. Töte einen starken, würdigen Feind. Bringe dem Blutdürstigen Zerstückler sein Herz dar.«

Hier wird nicht nur die Kampfkraft der Helden, sondern auch ihre Moral herausgefordert: Welchen Feind gibt es, der einerseits mächtig genug ist, ein würdiger Feind zu sein, aber dennoch in kurzer Zeit für die Helden erreichbar und bezwingbar ist? Und bei wem ist es zudem zu vertreten, dass sein Leben verwirkt ist und von den Helden Kor (bzw. einem Erzdämon, was deutlich schwerer wiegt) geopfert wird?

Hier bieten sich natürlich Gegner der Helden aus der bisherigen Kampagne an, ob es nun mordlüsterne Söldner- und Räuberführer, grausame Einzelkämpfer, unheilige Schwarzkünstler oder veritable Monstren und Kriegsfürsten sind. Nahe liegend ist etwa einer derjenigen Kriegsfürsten aus *Schild des Reiches* 116ff., die nicht mehr im offiziellen Aventurien aufgegriffen werden. Und wenn die Helden wirklich schlecht auf Albuin den Ketzer zu sprechen sind, haben sie ihr Ziel vielleicht schon auserkoren. Sollte der Blutige Neb während der Schlacht um Zweimühlen geflohen sein, könnten die Helden vielleicht auch wieder auf dessen Spur stoßen. Und zu guter letzt bleibt auch noch Blutfaust als möglicher Feind übrig, wenn die wahren Hintergründe der Blutkerbe offenbar wurden.

Wie die Gruppe vorgeht (Attentat, Entführung, Sturmangriff, Forderung zum Duell), ist ihr überlassen. Bedenken Sie, dass die Helden bei der dritten Aufgabe in Zeitnöte geraten könnten, und dass auch der übelste Bösewicht plötzlich Mitleid oder zumindest ethische Zweifel hervorrufen kann, wenn er an der Schwelle seines unvorhergesehenen Todes steht.

DAS MAL

Sobald der ausgewählte Held die erste Prüfung erfolgreich vollendet hat, bildet sich auf seiner linken Hand ein dunkles Hautmal in Form eines neungezackten Kreises. Hin und wieder sieht es auch wie ein Raubtierauge aus. Das Mal schmerzt stets leicht und riecht nach verbranntem Fleisch. Beim Ablegen der zweiten und dritten Prüfung bildet sich je ein gezackter Ring um das Mal. Sind alle Prüfungen abgelegt, schmerzt das Mal pochend, wenn man die Hand in eine bestimmte Himmelsrichtung hält. Dies weist dem von Belhalhar Gebrandmarkten den Weg zur Blutkerbe: Folge dem Schmerz.

Auch die ‘Waffenträger’ erhalten auf der Hand ein Mal: kleiner, in Form eines geschwungenen Zacken und ohne Schmerzen.

WEG DER ERKENNTNIS – DIE PRÜFUNGEN

Es mag auffallen, dass in den Prüfungen Kor nie namentlich genannt wird, sondern nur seine Umschreibungen benutzt werden. (Im Namen jeder Wesenheit liegt große Macht, so dass Belhalhar nicht ‘Kor’ verwenden kann.) Und diese Beinamen treffen ebensogut auf Belhalhar wie auf Kor zu, einige wie ‘Seelensäufer’ und ‘Blutdürstiger Zerstückler’ stehen sogar ausschließlich für Belhalhar (*Götter/Kulte* 10 TaP*).

Die fremdsprachlichen Einsprengsel in der ersten Prüfung erinnern an Zelemja, eher eine Beschwörersprache als alte Kor-Anrufung. Und ‘Kerafai’ passt nicht in die Sprachmelodie. Ist es eher alte Bezeichnung Kors oder doch ... Xarfais? (*Sprachen kennen [Zelemja]* 4 TaP* oder 10 TaP* in einer anderen Sprache der Tulamidya-Familie)

ALTERNATIVE WEGE

Je nachdem, wie Ihre Helden gestrickt sind, weigern sie sich möglicherweise, die Prüfungen zu absolvieren. Gerade die Tatsache, dass die Blutkerbe dämonischer Grund ist und Blutfaust von Dämonen verführt, könnte die Opferung eines Fingers, aber auch des Herzens eines Feindes in sehr zweifelhaftem Licht erscheinen lassen. In letzter Konsequenz würde eine solche Weigerung aber bedeuten, dass die Helden die Blutkerbe nicht erreichen und dementsprechend nicht vernichten können – was für die Spieler schnell zur Enttäuschung werden kann. Ermöglichen Sie also im Zweifelsfall Alternativen, wenn die Helden phantasievoll vorgehen: So könnten die Helden Wert darauf legen, dass Finger und Herz innerhalb eines geweihten Tempels vorgenommen werden, um auf diese Weise dämonische Einflüsse abzuwehren. Vielleicht folgen Sie aber auch einem anderen Verführten auf seinem Weg zur Blutkerbe und finden dort einen alternativen Weg hinein. Seien Sie flexibel und honorieren Sie gute Ideen, wenn Ihre Helden den vorgesehenen Weg nicht gehen wollen!

OPTIONAL: TILGT ES VON DER WELT

Sobald die Helden wissen, dass sie gegen ein erzdämonisches Unheiligtum antreten (und falls sie dies vor dem Betreten der Blutkerbe erfahren), werden sie sich entsprechend wappnen wollen. Was mag ein Insanctum des Belhalhar auszeichnen und womit kann man es zerstören?

DIE ALTEN SCHRIFTEN SAGEN...

QUELLEN DES WISSENS

Auch viele Geweihte des Zwölfgötterglaubens haben nur eine vage, legendenhafte Vorstellung von Unheiligtümern und den richtigen Mitteln, um sie zu vernichten. Die Experten sind Geweihte des Praios (insbesondere bei den Bannstrahlern auf Burg Auralath werden die Helden wertvollen Rat erhalten) und – für diesen Fall – Diener von Rondra und Kor, die mancherlei Kenntnis vom Jenseitigen Mordbrenner als größten Feind ihrer Götter besitzen. Auch Dämonologen und ihre Fachbücher könnten wertvolles Wissen enthalten (beispielsweise Aufzeichnungen Nekrorius').

ANNAHMEN

Zwischen vielerlei Halbwissen und Aberglauben können die Helden folgende korrekten, wenn auch oft verbrämten Annahmen finden:

☞ Unheiligtümer können an Tempel von Göttern erinnern, sind aber ebenso Abbilder der Domäne ihrer erzdämonischen Herren. In einem Insanctum Belhalhars herrschen Blut, Gemetzel und ewiger Kampf. Man sollte sich zum Kampf gegen mächtige, dämonische Gegner rüsten.

☞ Geweihte sind in oder bei Unheiligtümern ihren Göttern fern; ja, sie mögen sogar langsam dahinsiechen.

☞ So wie ein Göttertempel geschändet werden mag, vermag man auch ein Unheiligtum auszulöschen, indem man dessen Herz zerstört. Dieses Unheiligtum ist ein auffälliger, zentraler und wohl gut geschützter Teil des Gesamtgebildes, vielleicht in Form von Kristall, Statue oder Gefäß.

☞ Ein mächtiger Götterdiener kann mit der Liturgie des EXORZISMUS (auf Grad VI) auch ein Insanctum vernichten, wenn er es in der Nähe des Herzens wirkt. Bei einem Belhalhar-Insanctum gelingt dies Rondra- und Kor-Geweihten leichter (nämlich auf Grad V). Und das rondraheilige Schwert *Armalion* (zu rufen mit dem SEGEM DER HEILIGEN ARDARE) ist geradezu prädestiniert, gegen Wucherungen Belhalhars geführt zu werden (2W20+20 TP gegen diese).

HEILIGER BEISTAND

☞ Machen die Helden ihr Vorhaben gegenüber Geweihten glaubhaft, erhalten sie bereitwillig Hilfe, indem man ihnen Segen erteilt oder geweihte Gegenstände mit auf den Weg gibt.

☞ Eventuell kann die Helden auch ein Geweihter begleiten (wenn er bei den Prüfungen als 'Waffenträger' benannt wurde), der einen EXORZISMUS zur Vernichtung der Blutkerbe beherrscht. Dafür muss dieser ein sehr erfahrener Gottesdiener Rondras oder Kors sein (LkW 18+) oder ein noch erfahrener Diener anderer Götter (LkW 21+). In Frage kämen allenfalls hochrangige Rondra-Geweihte wie Junivera aus Wehrheim, der beste Exorzist aus Auralath oder eventuell exklusive Hilfe aus Boronia (Boron) oder Rommilys (Travia). Der Pfleger des Landes und die Hochgeweihten des Kor in Gallys und Wehrheim beherrschen diesen Exorzismus nicht.

☞ Fast nur noch theoretisch ist die Möglichkeit einer OBJEKTWEIFHE (Grad VII für Rondra- oder Kor-Geweihte, Grad VIII für andere), die den EXORZISMUS an einen Gegenstand bindet, den die Helden mit in die Blutkerbe nehmen. Allenfalls die höchsten und erfahrensten Geweihten der Kulte vermögen dieses Wunder zu wirken. Womöglich liegt ein solches Artefakt zur Vernichtung eines Unheiligtums aber

auch aus alten Tagen vor und muss nicht geschaffen werden. Ob es den Helden (geschaffen und) ausgehändigt wird, sollte von Glück, Leumund und Göttergefälligkeit abhängen. Vielversprechende Ansprechpartner hierfür sind die Metropolen der Rondra (Gareth, Donnerbach) und die Haupttempel der Kulte wie Gareth (Praios), Perricum (Rondra), Rommilys (Travia) und Angbar (Ingerimm) – falls Ihre Helden Zweimühlen für eine so lange Reise verlassen können. Gestalten Sie ein derart geweihtes Objekt als prächtiges Einzelstück, das den Symbolismus des erschaffenden Kultes trägt, wie auch seinem Zweck als herabfahrender Götterzorn gerecht wird: eine Standarte, ein Horn, ein Speer, ein Hammer usw.

DAS BÖSE SCHLÄFT NICHT

Dass die Helden planen, die Blutkerbe zu zerstören, kann Dienern Belhalhars durch Morvala oder Eingebungen des Erzdämons bewusst werden. In dem Fall werden sie versuchen, die Helden aufzuhalten.

SUCHEN UND VERNICHTEN

Setzen die Helden ihre Hoffnung in einen Geweihten, der das Insanctum mit einem EXORZISMUS auslöschen könnte, mag dieser Besuch erhalten: von Morvala, einem Zant oder gar einem Shruuf. Bedenken Sie, dass sich die Dämonen nur kurz in Tempeln aufhalten können und insbesondere auf rondra- und korheiligem Boden schnell Schaden nehmen. Je nach Ihrem Geschmack stoßen die Helden beim Kampf hinzu oder finden nur noch die von Krallen gezeichnete Leiche. Oder der Geweihte konnte sich halbtot in das Allerheiligste retten.

WÄCHTER DES UNHEILIGTUMS

Blutfäust hat bereits einige (bis zu einem halben Dutzend) fähige Söldner und Krieger als würdige Pilger in die Blutkerbe geholt, wo sie von Belhalhar verführt und reich mit Kampfesgaben beschenkt wurden (diesmal als Seelenpaktierer). Sie wachen über die Blutkerbe oder streifen in der Wildermark umher, um weitere Seelen für ihren Herrn zu finden. Nun erhalten sie den Auftrag, die Witterung der Helden aufzunehmen und sie zu töten.

Belhalhar-Paktierer

(Anzahl: 2-6, nach Kampfkraft der Heldengruppe)

Herausragende Eigenschaften: MU, KO, KK, Eisern, Blutdurst, Blutrausch, teils Jähzorn, erleidet teils im rondrianischen Zweikampf verletzende Treffer

Zweihänder: INI 6-12+1W6 AT 18-19 PA 11-12 TP 2W6+5 DK NS

Kriegshammer: INI 5-11+1W6 AT 19-20 PA 12-13 TP 2W6+4 DK N

Kriegsbogen: INI 7-13+1W6 FK 19-21 TP 1W6+7*

LeP 38-43 **AuP** 45-60 **RS** 6-8 **WS** 11 **MR** 6-9 **GS** 2-5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Finte, Formation, Gegenhalten, Halbschwert, Hammerschlag, Kampfflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schnellladen (Bogen), Sturmangriff, Wuchtschlag

Schwarze Gaben: Würfeln Sie pro Paktierer ein bis drei Mal mit dem W6, um seine Paktgeschenke zu bestimmen: 1 Lähmende Furcht; 2 Karmoth-Hieb; 3 Unempfindlichkeit gegen Schmerzen (keine Wunden, keine Einbußen durch niedrige LE); 4 Regeneration I (1W6 LeP/KR); 5 MR +5 und Resistenz gegen magischen Schaden; 6 Waffe besitzt ähnliche Eigenschaften wie Götterschlag (Bluttrinker, Ewige Wunden, verletzend gegen Rondra- und Kor-Diener).

Besondere Ausrüstung: Neben Kriegspfeilen (**WdS 128**) verwenden die Söldner im Fernkampf einige Blutdorn-Pfeile, die Schäfte wie von einem lebendigen Zweig besitzen. Verursachen sie SP, wurzeln sie im Opfer, trinken Blut und treiben in wenigen Augenblicken rote Blüten und Dornen: 1W6 SP(A) pro KR. In der ersten KR ist eine KK-Probe +3 nötig, um den Pfeil herauszuziehen. Sie wird in jeder KR um einen Punkt schwieriger.

DIE BLUTKERBE

IN DEN WUNDWEIHER

Lokalisieren Sie die Blutkerbe nach Belieben irgendwo im Hügelland am Gernat zwischen Hallingen, Friedwang und Berler. Das schmerzende Mal führt die Helden zur Quelle eines Bachlaufs, die hinter zwanzig Schritt schnell wachsendem Dornicht (*Zoo-Botanica* 205) liegt. Der Bach entspringt in einem klaren, idyllischen Weiher an einer Felswand. Einige goldene Blumen wachsen im Gras (*Pflanzenkunde* 7 TaP*: Quanionen, die auf Unheil hinweisen, siehe *WdG* 313f). Nur Kors Schwertkreuz, gehauen in den Fels, und der alte Name Wundweiher für diesen Teich erinnern daran, dass die Helden hier richtig sind.

Sobald der Malträger das Wasser des Weihers berührt, verwandelt es sich in Menschenblut. Das schmerzende Mal weist in die Mitte des Gewässers – und in dessen Tiefe. Wer sich überwindet und ins Blut eintaucht, wird plötzlich wie von großen, unmenschlichen Klauen tiefer gezogen und von einer Blutströmung fortgerissen. Erst, wenn man glaubt, zu ertrinken, kommt man wieder an die Oberfläche: in der Blutkerbe.

Wer nicht Malträger oder dessen Waffenträger ist, nimmt einfach nur ein Bad in einem Weiher aus Menschenblut (das auf natürlichem Wege langsam abfließt und derweil allerlei Raubtiere und Mücken anlockt). Der Weg in die Blutkerbe steht nur Auserwählten offen.

TAL IM PIRGENDWO

ERSTE EINDRÜCKE

In Belhalhars Unheiligtum riecht es nach Metall, frischem Blut und verbranntem Fleisch. Von Ferne hört man Plätschern, metallisches Knirschen, gelegentliches Grollen und Knurren, Wehklagen und Schmerzensschreie. Der Himmel leuchtet rostig rot und wird nur flüchtig von schnell dahinjagenden Wolken in der Farbe von Knochen bedeckt. Die Blutkerbe ist ein langgestrecktes, felsiges Tal mit vielen Seiteneinschnitten. Bäche aus Blut und brennendem Pech quellen aus Felsen und winden sich dem entfernten Talende zu. Dort ist eine basaltene Tempelburg auszumachen (der **Hornurm** – zeigen Sie den Spielern beim Näherkommen die Burg im Hintergrund des Titelbildes).

Wer aus dem Tal klettert, sieht eine rotbraune, steinige Ebene, die die Blutkerbe an allen Seiten umgibt. Der rissige Boden scheint bis ins Unendliche zu reichen. Es gibt in dieser Welt nichts außer der Blutkerbe. Es existieren keine Himmelskörper, das herrschende Licht ist diffus und unwirklich. Dieser Ort kennt aber dieselben Tag- und Nachtwechsel wie Aventurien, auch wenn die Nacht hier nur eine zwielichtige Dämmerung ist.

FERN VON AVENTURIEN – IM RACHEN DER PIEDERHÖLLEN

Die Helden befinden sich in einer derenahen Minderglobule (*WdZ* 361), die wenig mehr als das Tal umfasst. Theoretisch könnte der Ort auch mit PLANASTRALE betreten und verlassen werden. Die Zeit verläuft ebenso wie in Aventurien. Wunder sind um 7 Punkte erschwert, im Hornurm um 12 Punkte. In demselben Maße sind Beschwörungen von Belhalhar-Dämonen erleichtert. Geweihte fühlen sich schwach und unwohl. Im Hornurm erleiden sie 1W6 SP/Stunde, Geweihte Kors und Rondras 1W6 SP/SR.

Alle Zauber ohne dämonisches Merkmal können auf Grund der chaotischen Strukturen in der Globule Nebeneffekte aufweisen (orientieren Sie sich an den Angaben zu Kraftlinienmagie, *WdZ* 368).

ORTE DES GRAVENS

Bei ihrem Weg durch das Tal treffen die Helden auf nachfolgend beschriebenen Plätze.

Einstieg

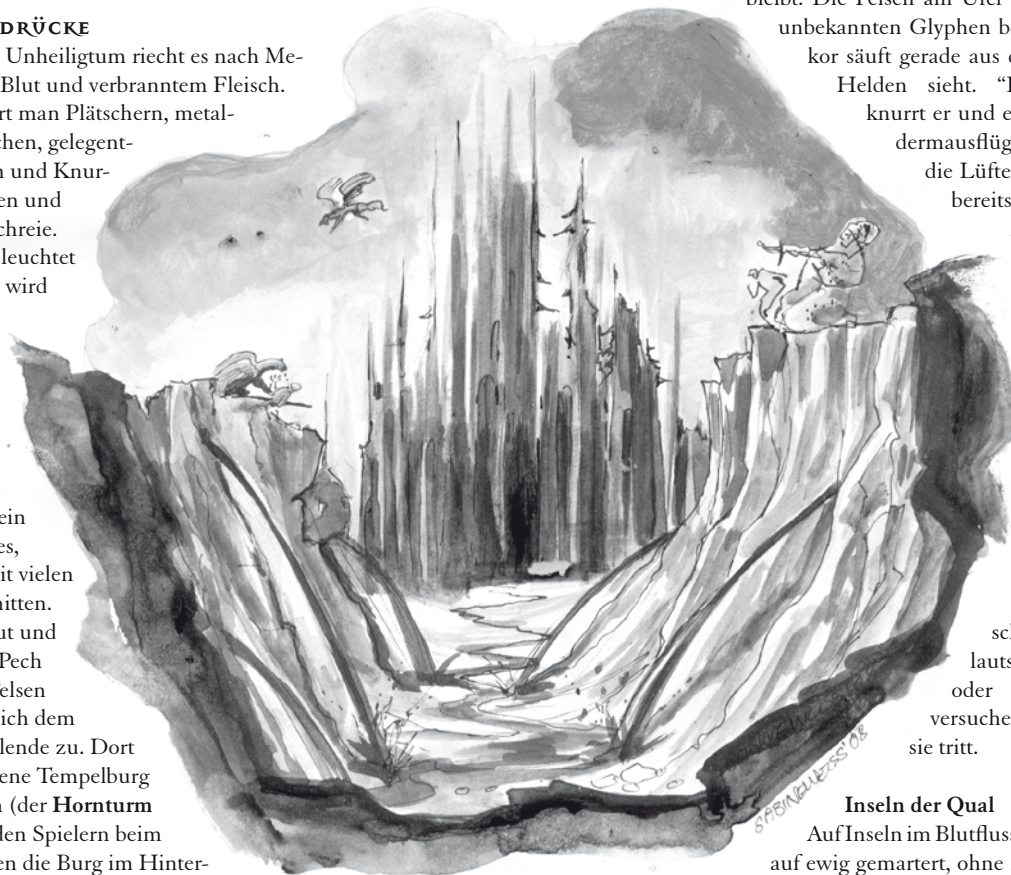
Die Helden tauchen in einem Quellsee aus Blut auf und durchstoßen dabei eine dünne Schicht Geronnenes, das an Haut und Haar kleben bleibt. Die Felsen am Ufer sind mit zahllosen unbekanntem Glyphen bedeckt. Ein Mantikor säuft gerade aus dem See, als er die Helden sieht. "Frisches Fleisch!", knurrt er und erhebt sich mit Fledermausflügeln bachabwärts in die Lüfte. Am Ufer könnten bereits einige Fleischwürmer (siehe unten) auf die Helden lauern, die satt sind und eher halbherzig und spielerisch attackieren.

Kopfsteinpflaster

Der Belag einer Brücke über den Blutfluss besteht aus wunden Menschenschädeln – die sich lautstark beschweren oder sogar zubeißen versuchen, wenn man auf sie tritt.

Inseln der Qual

Auf Inseln im Blutfluss werden Menschen auf ewig gemartert, ohne sterben zu können. Sie betteln halb wahnsinnig um ein Ende: durchbohrt von spitzen Pfählen, gevierteilt durch Kettenwinden, an Türme genagelt und von Flammenschädeln angenagt. Gepfählte werden von einem Mantikor aufgeschlitzt, die Eingeweide platzen heraus. Binnen kurzer Frist verheilen überall die Wunden, doch die Tortur setzt sich fort. Es handelt sich nicht um lebende Menschen, sondern vielmehr um fleischliche Repräsentationen von Seelen, die hier gefangen sind. Die Helden können Feinde oder Mitstreiter aus der Wildermark wiedererkennen, die vorzugsweise in blutigem Kampf gestorben sind. Eine Befreiung ist mit kraftvollem, gezieltem Akt (z. B. Umwerfen eines Pfahls, Zerschlagen von Ketten) möglich, allerdings werden die Helden dabei von Feuerschädeln attackiert.



Die Eherne Schlacht

In einem großen Talkessel tobt eine ständige Schlacht mit Tausenden Streitern und Ungeheuern: Menschliche Krieger, wund und abgerissen, als kämpfen sie seit Ewigkeiten, stehen gegen Flammenschädel und Mantikore. Pausenlos herrscht Gemetzel, Klängen und Pfähle wachsen aus dem Boden, Ungeheuer zerreißen und zerstampfen die Menschen. Schädelpyramiden türmen sich zu ihren eigenen Beinhausern.

Wer sich feige an der Schlacht vorbeizuschleichen versucht, erregt die Aufmerksamkeit der Kämpfer, die sich kreischend auf den Schwächling stürzen. Wer dagegen 'lachend über das Schlachtfeld schreitet', stets bereit zu attackieren und sich zu verteidigen, bekommt außer einigen beiläufigen Schlägen nichts ab. Schlachtteilnehmer wenden sich schnell wieder ihressgleichen zu.

Der Geist

An einem Geröllabhang flackert tagsüber und leuchtet nachts der menschliche Geist des Kor-Geweihten *Orobrim*. Er ist der einzige Geweihte, der bislang zur Blutkerbe vordrang und die Täuschung durchschaute. Auf dem Rückweg vom Hornturm wurde ihm jedoch ein Bergrutsch zum Todesurteil. Die Gefesselte Seele besitzt nicht die Eigenschaft *Geistersprache*, kann den Helden also ihre Erfahrungen nur mitteilen, wenn diese passende Hellsicht- oder Verständigungsmagie einsetzen.

Heilender Quell

Platz der Heilung steht über dem Torbogen dieses Quellhäuschens, aus dem ein feiner Blutstrom sprudelt. Im Innern ist ein wunderschöner Schimmel mit regenbogenfarbener Mähne angekettet und angegagelt, um den sich Fleischwürmer balgen wie Frischlinge an den Zitzen der Sau. Die Helden können beobachten, wie sich Wunden eines Wurms schließen, der gerade vom Blut des Pferdes kostet. Näherst man sich, greifen die Würmer an.

Das Blut des Schimmels ist heilkräftig (1W6 LeP pro Schank) und schießt kraftvoll empor, wenn man ihn verwundet. Das geschundene Feenross, das von Dämonen geraubt wurde, wird bald sterben, gleich ob die Helden es befreien oder von seiner Lebenskraft nehmen. Einzig mächtige Magie (BALSAM oder vergleichbarer Zauber +8; 20 AsP, davon 2 permanent) könnte das Wesen retten.

Die Pechbrücke

Sackgasse? Der Weg führt durch 15 Schritt brennendes Pech, in dem große, behaarte Leichen trollähnlicher Wesen mit dem Gesicht nach unten treiben. Springt man von einer schwankenden Leiche zur anderen, müssen bis zum anderen Ufer drei *Akrobatik*- oder GE-Proben+BE abgelegt werden. Für jeden fehlenden Punkt zum Gelingen erhält man einen SP Brandschaden; misslingt eine Probe um mehr als fünf Punkte, fällt man in das Pech (2W6 SP/KR).

GEFAHREN

Die Fähnrnisse der Blutkerbe sollen die Schwachen töten und die Starken bis zum Hornturm vordringen lassen. Entsprechend kommen die Gefahren dosiert, aber in sich steigendem Maße über die Heldengruppe. Viele Kreaturen kämpfen nicht bis zum Tod, sondern messen nur für einige Runden ihre Kampfkraft mit den Helden.

Felssturz

Rumpelnd und krachend löst sich Gestein von den Talwänden. Je nach Größe und erfolgreicher Rettung (GE-Proben) 1W3 bis 2W20 TP.

Blutregen

Wolken ballen sich, dann setzt ein Regen ein, dessen Tropfen zunehmend dicker, zäher und wärmer werden. Blut fällt vom Himmel, zunehmend vermischt mit Dornen, Fleischfetzen, Armen, Augen, Beinen, zerfetzten Torsi.

Höllenohe

Blutrote Flammen schießen hin und wieder aus Felsen, Bodenlöchern und Pechseen. Sie verbrennen nur lebendes Fleisch (je nach gelungener GE- oder *Körperbeherrschungs*-Probe 1W6 bis 3W6 TP Brandschaden), nicht aber totes Material.

Fleischwürmer (Daimonide)

Raupenartige, schrittlange Würmer mit Widerhaken und Raspelmäulern, die gruppenweise an Leichen fressen und sich unangenehm schnell bewegen können.

INI 10+1W6 PA 0 LeP 12 RS 0 WS 5
Biss: AT 12 TP 1W6+4 DK HN
Speien:* AT 10 TP 1W6+2 Reichweite: 7 Schritt
GS 5 AuP 30 MR 9 GW 5

*) alle drei KR möglich

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff (2), Verbeißen

Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen die Merkmale Form, Eigenschaften, Herrschaft und Einfluss; Mittlere Empfindlichkeit gegen alle geheilten Objekte, Verwundbarkeit (Kor, Rondra)

Crobor, der Flammenschädel von Rh'yyil

(Mz.: Croborim, Mindere Dämonen Belhalhars)

Diese brennenden, in der Luft schwebenden Menschenschädel schwirren mal ziellos umher, mal kämpfen sie mit Mantikoren – und mal stecken sie als Wegbeleuchtung auf Eisenpfählen. Ihre Attacken sind schnell und unvermittelt.

INI 16+1W6 PA 8 LeP 25 RS 1
Biss: DK H AT 13 TP 2W6
GS 20 MR 8 GW 9

Besondere Kampfregelein und -manöver: Fliegender Gegner, Flugangriff, Gezielter Angriff (3)

Besondere Eigenschaften: wie alle Dämonen (WdZ 189), dazu Kritische Konsistenz, Verwundbarkeit (Kor, Rondra)

'Mantikore' (Daimonide)

Diese Mischwesen aus Mensch, Löwe und Skorpion wurden Kors heiligen Mantikoren nachempfunden. Einige besitzen Drachen- oder Fledermausflügel und sind flugfähig. Mitunter stellt sich einer zu einem scheinbaren Zweikampf, während zwei weitere im Hinterhalt lauern und überraschend zuschlagen.

Werte: wie Mantikore (WdZ 228)

Besondere Eigenschaften: siehe Fleischwürmer

WEG DER ERKENNTNIS – DIE BLUTKERBE

Die Sammlung maßloser Grausamkeiten an diesem Ort kann nicht mehr korgefällig genannt werden. Schreiende und gemarterte Seelen passen nicht zu einem Wesen aus Alveran. (*Götter/Kulte* 3 TaP*)

Das ganze Gefüge der Blutkerbe stellt sich bei magischer Analyse als dämonische Zauberei heraus, die Kreaturen entspringen eindeutig den Niederhöhlen.

DER HORNTURM

Alle Flüsse aus Pech und Blut laufen im Burggraben des Hornturms zusammen. Diese Feste ist ein Albraum aus Basalt und Stahl, der sich horngespickt in schwindelnde Höhen erhebt. Ein blutrotes Höllenbanner mit dem neunzackigen Kreis und Kors Schwertkruz weht auf den Zinnen. Aufgespießte leiden an den Mauern.

“Wer wünscht Einlass in das Heiligtum des blutdürstigen Zerstücklers?“, grollt eine tiefe Stimme bei Annäherung. Nennen die Helden ihren Namen, rasselt eine Zugbrücke aus Drachenrippen und Basiliskenhaut herunter.

DIE GÖTTERGESANDTE

Das Innere besteht aus Gängen mit Stahl- und Klingewänden, Stachelportalen und domartigen Sälen. Ob die Helden hier noch auf dämonische Fallen, verzweigte Labyrinth und geraubte Schätze stoßen, sei Ihnen überlassen. Wissen die Helden immer noch nicht um die Natur des Insanctums oder haben keine eigene Möglichkeit, es zu vernichten, stoßen sie in jedem Fall auf einen Hinrichtungsraum, in dem eine prächtige Mantikorfrau auf zwei hölzernen Pfählen aufgespießt. Sie besitzt eine rot-schwarze Fellzeichnung und leuchtende Raubtieraugen. Die gemarterte Gestalt ist *Raskorda*, eine himmlische Dienerin Kors und Alveranierin des strafenden Blutgerichts (nur bei 16 TaP* in *Götter/Kulte* oder 9 TaP* und Spezialisierung Kor bekannt), die vor einiger Zeit in die Blutkerbe eindrang, um das Unheiligtum zu vernichten. Sie wurde jedoch von den Kreaturen Belhalhars überwältigt und hier mit unheiligen Nägeln ans Holz geschlagen.

Raskorda kann die Helden über die Natur des Ortes aufklären und steht für seine Vernichtung im Namen Alverans ein. Wird sie befreit, stärkt sie zunächst sich und bedürftige Helden mit einem HEILUNGSSEGEN. Mit neuem Mut und heiligem Zorn begleitet sie die Gruppe, um das Unheiligtum zu vernichten.

WO DIE BLUTKERBE AM TIEFSTEN IST

Das Herz des Insanctums liegt in einer mächtigen unterirdischen Säulenhalle, wo Blutfälle in eine gewaltige Bronzeschale strömen. Über der Schale steht breitbeinig eine drei Schritt hohe Statue einer schwarz geschuppten Echsen-Monstrosität mit sechs sehnigen Armen, von denen je zwei bluttriefende Schwerter, vielkugelige Morgensterne und brennende, fünf Schritt lange Peitschen führen: Ein Abbild Belhalhars selbst. Die Stachelkrone der Statue glitzert und pulsiert vor unfassbaren Kräften und ist zweifelsohne der Kern des Unheiligtums.

DAS FINALE

VERFÜHRUNG

Nähern sich die Helden der Statue, spricht diese zum Jünger des Blutes unter den Helden: "Nur einen Schrittbist du vor der Erlangung von Macht und Unsterblichkeit. Senke deine Waffen und all meine Gaben sind dein!"

Belhalhar bietet dem Helden gewaltige Kampfeskraft und eine Armee von Unbesiegbaren an seiner Seite, um alle Feinde zu zerfleischen – wenn der Held auf eine Zerstörung des Unheiligtums verzichtet.

Das Angebot annehmen: Stimmt der Held zu, geht er einen Pakt mit Belhalhar ein. Nun liegt es an den Mithelden, ob sie den Göttern oder Dämonen folgen wollen. Schafft es Belhalhar, die ganze Gruppe auf seine Seite zu ziehen, wird Raskordas derischer Leib von der Statue zerschmettert. Belhalhar hält mehr oder weniger sein Wort und ermöglicht Paktieren z. B. die Schwarze Gabe UNVERLETZLICHKEIT. Aber der Pakt wird im weiteren Kampagnenverlauf seinen Tribut an der Menschlichkeit der Helden verlangen und sich irgendwann gegen den Paktierer wenden – spätestens, wenn die gerufene Armee von Daimoniden Belhalhars in eigenen Reihen genauso wütet wie beim Feind. Mit dieser Entscheidung wendet sich die Gruppe in vielen Dingen vom weiteren Verlauf der Kampagne ab, denn ihren Blutdurst wird sie nicht lange verheimlichen können.

Das Angebot ablehnen: Lehnt der Held ab oder wird von seinen Kameraden und Raskorda überwältigt, geht die Statue zum Kampf über: "Ihr habt den Tod gewählt!"

DAS WORT DER GÖTTER

In maximal 7 Schritt Entfernung von der Stachelkrone kann ein EXORISMUS zur Vernichtung des Unheiligtums gewirkt werden, der nach 15 Kampfrunden einsetzt. In dieser Zeit ist die Statue nicht untätig.

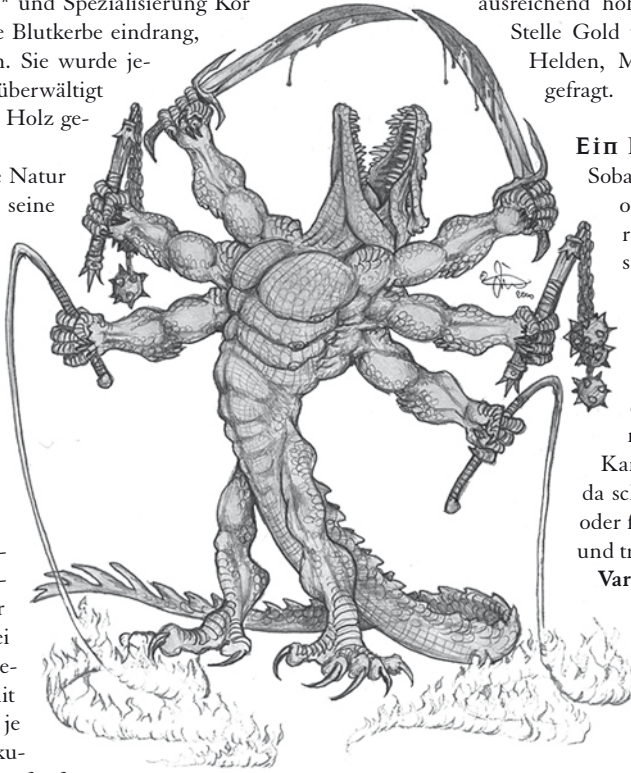
DAS HERZ

Die Stachelkrone ist nur schwer zu zerstören (60 Strukturpunkte, Härte 12, Struktur 10) und schwer zu erreichen, solange sie auf dem Haupt der Statue sitzt. Ihr Ende bedeutet auch ein Zusammenbrechen der Statue und den Zerfall des Unheiligtums. Ein Magier mit ausreichend hohem MOTORICUS wäre an dieser Stelle Gold wert, anderenfalls sind akrobatische Helden, Meisterschützen oder kluge Einfälle gefragt.

EIN KAMPF FÜR LEGENDEN

Sobald die Statue Belhalhars gereizt wird oder absehbar ist, dass ihr eine Verführung der Helden nicht gelingt, steigt sie krachend von ihrem Sockel und stürzt sich mit mörderischer Gewalt auf die Helden. Die jämmerlichen Sterblichen sollen für ihre Hybris, Xarfai hier herauszufordern, hundertfach bezahlen. Die Waffen brennen im schwarzen Feuer. Je nach Kampfstärke Ihrer Gruppe wird Raskorda schnell von der Statue fortgeschleudert oder fängt den größten Teil der Schläge ab und trägt entscheidend zum Sieg bei.

Variante: Begleitet Blutfaust die Helden, könnte er hier endgültig von Belhalhar verführt oder besessen werden. Dann kämpft er anstatt der Statue gegen die Helden. Seine Werte sind dämonisch verbessert und ähneln denen der Statue.



Besessene Statue Belhalhars

Schwert: INI 20+1W6	AT 22	PA 12	TP 3W6+6*	DK NS	
Morgenstern: INI 20+1W6	AT 17	PA 12	TP 2W6+6**	DK NS	
Peitsche: INI 20+1W6	AT 18	PA –	TP 2W6+6***	DK SP	
LeP 80	AuP unendlich	RS 8	WS –	MR 12	GS 7

Besondere Kampfregeln und -manöver: 6 Aktionen pro KR, beliebig aufteilbar, aber höchstens zwei AT mit derselben Waffengattung pro KR; großer Gegner (PA nur mit Schild), Wuchtschlag, Niederwerfen

*) Nur die Hälfte der erlittenen SP des Schwertes sind real und werden verdeckt vom Meister notiert. Der Schmerz (Wunden, Entkräftung durch niedrige LE, Bewusstlosigkeit) entspricht aber der vollen Menge.

**) Jeder Morgensternangriff ist ein automatischer Angriff zum Niederwerfen. Ein Treffer reduziert den RS des Opfers um 1.

***) Die Peitsche kann nach Belieben der Statue AsP rauben statt LeP.

Besondere Eigenschaften: wie alle Dämonen (WdZ 189), dazu Regeneration I, Verwundbarkeit (Kor, Rondra)

Bieten Sie den Helden hier einen Kampf, den sie ihren Lebtage nicht vergessen werden, und zeigen Sie ihnen, wie schwer die Diener der Erzdämonen in einer Kolonie ihres eigenen Reichs besiegt werden können. Dies ist ein Kampf, wie er in Legenden besungen wird, und der Sieg sollte nicht leicht errungen werden – vielleicht mag er sogar nur durch die göttliche Hilfe Raskordas herbeigeführt werden.

WELTUNTERGANG

Ist die Stachelkrone zerstört, bersten Steinmauern, stürzen Säulen und versiegen Blutbäche im Hornturm. Unheiligtum und Blutkerbe kollabieren. Während sich die Helden nach draußen retten, wallt in aller Vernichtung roter Rauch auf, der bald alles einhüllt und nur eine Armeslänge weit sehen lässt. Sobald er sich verzogen hat, stehen die Helden wieder auf dem Boden Aventuriens, irgendwo im Hügeland

nahe dem Wundweiher. In der Ferne ist noch Donnerrollen zu hören, abebbende Erschütterungen gehen durch den Boden. Die Blutkerbe ist Geschichte, Xarfais Plan wurde durchkreuzt.

AUSKLANG

Auch Raskorda ist wie vom Erdboden verschluckt. Sie erscheint den erschöpften Helden in einer der nächsten Nächte im Traum und segnet sie im Namen Kors: Sie haben Taten vollbracht und eine Stärke gezeigt, wie es nur Wenigen gegeben ist.

Belhalhars dämonischer Einfluss in der Mark wird im folgenden Jahr fast vollständig abflauen, die subtile Verstärkung von Aggression in der Bevölkerung verschwindet. Ein wichtiger Grundstein für eine nachhaltige Befriedung der Mark wurde durch die Helden gelegt, auch wenn sie das zu diesem Zeitpunkt kaum ahnen werden. Doch vielleicht hat Raskorda den Helden auch ein wenig Einblick in diese kosmischen Zusammenhänge gegeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zweimühlen hat euch wieder. Wann war es, dass ihr diesen Ort das erste Mal als Heimat ansah? Ihr wisst nicht, ob euch eure Wahrnehmung seit dem Ende der Blutkerbe trügt, doch euch

scheint, als ob dieser Tage ein Hauch von Friede durch die Wildermark weht. Freudig habt ihr von zwei glücklichen Geburten in der Stadt gehört. Drei vermeintliche Waisenkinder wurden von ihren Eltern wiedergefunden. Selbst unter den Bewaffneten in der Blutgrube ist es fast einträchtig. Ja, dieser Tage glaubt ihr, dass es für die Wildermark Hoffnung auf Frieden geben kann.

DER LOHN DER MÜHEN

Vergeben Sie an die Helden für die Vernichtung der Blutkerbe **600 Abenteuerpunkte** und eine Spezielle Erfahrung in *Götter/Kulte, Magiekunde, Lebensenergie, Konstitution, Sagen/Legenden, Heilkunde Wunden* sowie einem bevorzugten Waffentalent und einer Analysemethode nach Wahl.

Der Segen der Alveraniarin Raskorda hinterlässt ein Mal in Form von Kors Schwertkreuzes auf der Brust: Sie haben bewiesen, der Stärke der Götter würdig zu sein.

АПНАПГ

GEIFER DER SCHNITZER UND JENSEITIGER MORDBRENNER

Belhalhars Blutkerbe konnte als Täuschung nur Aussicht auf Erfolg haben, da sich Kor, der Kriegsgott (**WdG 54**), und Xarfai, der Kriegsdämon (**WdZ 396**), auf den ersten Blick so ähneln. In beiden Kulturen spielen Kampf, Blut und Gewalt eine bedeutende Rolle. Kor, der in der Sechsten Sphäre am Sternenwall direkt vor dem Abgrund der Niederhöllen steht, erscheint als Exot in der zwölfgöttlichen Gemeinschaft. Er geht unangenehme Pfade, die Teile Alverans nicht zu gehen wagen, die aber dennoch beschritten werden müssen. Selbst manche strenge Rondra-Anhänger wähen Kor-Jünger mit einem Schritt in Belhalhars Maul. Es geschah schon manches Mal, dass sich Kor-Geweihte vom Jenseitigen Mordbrenner verführen ließen.

Erst auf den zweiten Blick ist ersichtlich, dass es mehr Unterschiede als die Zugehörigkeit zu Schöpfung und Chaos und die Vergabe von karmaler Weihe oder dämonischem Pakt zwischen den Entitäten gibt:

☞ **Schonung der Nichtkämpfenden:** Wer nicht kämpft, wird im Kor-Glauben von Tötung und Schändung verschont. Nur, wer sich zum Kämpfen entschließt und dabei verliert, wird vom Sieger gerichtet. Belhalhar macht dabei keinen Unterschied: Er liebt das Massaker an allem und jedem.

☞ **Suche nach Herausforderung:** Anhänger Kors sind dazu angehalten, würdige Gegner herauszufordern, um zu beweisen, wer der Stärkere ist. Anhänger Belhalhars stellen nur sich selbst in den Mittelpunkt und suchen auch die Gewaltanwendung gegen schwächere Gegner, um Blutlust und Machtgelüste zu stillen.

☞ **Blutkult:** So reich das Blut im Kor-Kult auch fließen mag – es ist stets nur Symbol für die Opfer und Verluste, die der Kampf mit sich

bringt. Bei Belhalhar herrscht hier jedoch Maßlosigkeit: Blut ist tatsächlicher Träger von Kraft, es wird benötigt und verwendet. Je mehr Blut vergossen wird, umso größer ist Belhalhars Macht und die seiner Dämonen.

☞ **Gewalt und Schmerz:** Kor verherrlicht nicht die Gewalt als Selbstzweck oder fördert langwierige Marterung und Pein – Belhalhar schon.

☞ **Eigenes Opfer:** Kor fordert von seinen Anhängern stets auch eine Form der Selbstaufopferung, meist in Form von Selbstverletzung. Dies ist Bekenntnis an Kor, Demonstration von Stärke wie auch Erinnerung an Schwäche und Sterblichkeit gleichermaßen. Im Pakt mit Belhalhar ist dies jedoch ein unkontrollierbarer Preis für die Gaben des Erzdämons – ein Preis, dessen Ausmaße häufig erst in höheren Kreisen der Verdammnis deutlich werden.

☞ **Höheres Ziel:** So fremdartig die Riten und Ideale des Kor-Kultes vielen Aventurieren anmuten, steht hinter ihnen doch ein Gedanke zum Wohl der Sterblichen, den Kor-Geweihte nicht verschweigen: Kor ruft nicht nur zum ewigen Gefecht, sondern mahnt auch dessen Schrecken an. Er will, dass jeder Mensch im Kampf gegen die großen Feinde den Platz einnimmt, der am besten zu ihm passt: Wer kämpfen kann, soll herrschen und kämpfen ohne Einschränkung. Wer nicht kämpfen kann, soll die Kämpfer ernähren und ihnen dienen. Nur so wird in der Vorstellung des Kultes die Gemeinschaft stark und kann die Feinde besiegen.

Seinem niederhöllischem Naturell entsprechend bietet Belhalhar am Ende des Weges dagegen nur die Selbsterfleischung: Seine Anhänger sollen Dere in einem Schlachtfest untergehen lassen, das schlussendlich auch sie selbst nicht verschonen wird. All dies dient letztlich nur dem Erzdämonen selbst.

ZWISCHENSPIEL III: ÜBER DIE GRENZEN HINAUS

Themen: Ausweitung des Machtbereiches, Konflikte und Kontakte auf höherer Ebene

Ort und Zeit: Zweimühlen und die weitere Umgebung, nach Festigung der Macht

Die Helden haben sich als Machtfaktor in der Wildermark etablieren können. Von nun an sollten sie über die Mittel und den nötigen Rückhalt verfügen, ihren Herrschaftsbereich auszudehnen – mit allen damit verbundenen Risiken. Alle nötigen Informationen zu Heerfahrten der Helden finden Sie im Kapitel **Herren von eigenen Gnaden** ab Seite 21.

MACHT, VERRAT UND ANDERE SORGEN

DAS ZWEIMÜHLENER DREIECK

Drei größere Orte könnten das Interesse expansionsfreudiger Helden wecken: Berler, Talf und Ochsenweide, die im Dreieck um Zweimühlen liegen und wichtige Wege kontrollieren. Wer hier die Macht hat, kann auch Einfluss auf die Ländereien der Helden nehmen. Andererseits bewahrt die Kontrolle über die genannten Orte die Helden vor unangenehmen Überraschungen, da sie die wichtigsten Wege nach Zweimühlen im Blick haben.

In der Kampagne kann es immer wieder zu Kämpfen um die strategisch wichtigen Ortschaften kommen. Dabei können die Helden mit anderen Kriegsfürsten oder lokalen Adligen aneinander geraten. (Nur Talf ist der Baronie Zweimühlen zugehörig. Die Eroberung der beiden anderen Orte stellt eine gewichtige Grenzverletzung dar.)

Achten Sie darauf, dass nach Anerkennung durch das Reich einzig Talf wirklich im offiziellen Machtbereich der Helden (nämlich der Baronie Zweimühlen) liegt, gönnen Sie den Helden also am ehesten hier Erfolge. Auf Berler und Ochsenweide hingegen werden die Helden über den Verlauf der Kampagne hinaus keinen Einfluss haben.

DAS HEXENWEIB

Mutter Erlgunde erreicht ein Gesuch von einem Dorf außerhalb der Grenzen Zweimühlens. Ein gesandter Bauer berichtet von einem garstigen Hexenweib, das die Gegend tyrannisiert und die Menschen verflucht. Es liegt bei Ihnen, ob die Helden sich wirklich finsterner Hexenmacht stellen müssen oder die traviäfüchtigen Dörfler in einer schönen jungen Frau (die nicht einmal eine Hexe sein muss) eine Bedrohung für den gesegneten Ehefrieden sehen. Mit einer rachsüchtigen Hexe können die Helden sich aber eine Feindin machen, deren Flüche sie fürchten müssen.

DER SCHWARZMAGIER

Der norbardische Alchimist und Artefaktmagier *Ibron Dagingen* (Ende 40, Glatze, sehr freundlich) lässt sich in einem Weiler im Einflussbereich der Helden nieder und eröffnet einen kleinen Laden für Alchimika. Seine düstere Gestalt scheint einer transsylvanischen Sage entsprungen, er gibt sich aber höflich und verkauft den Helden begehrte Tränke und Artefakte zu günstigen Preisen, wenn sie ihn nicht vertreiben. Bei späteren Besuchen in dem Dorf können die Helden eine schleichende Veränderung im Verhalten der Dörfler feststellen. Sie haben einen seltsam glasigen Blick und gehen allerlei Arbeiten für ihren 'Meister' ein. Tatsächlich macht sich Ibron die Bevölkerung mit Drogen und Sklavenarmreifen (**Stäbe, Ringe 47**) gefügig und hält sie als seine Sklaven. Inmitten des Einflussbereiches der Helden wächst eine Gefahr für ihre Herrschaft heran, zumal Ibron auch mit anderen Kriegsfürsten gemeinsame Sache macht (etwa mit *Trak von Keckrach*; siehe das Szenario gegenüber). Dennoch ist es möglich, dass sich die Helden mit ihm gütlich einigen.

VERRAT BEI DEN KAISERLICHEN

Stichworte: Vereitlung eines Planes von Oberst Fenn von Drölenhorst

Ort und Zeit: Wutzenwald, vor **Des Greifen stumpfe Krallen**

Der rechtschaffene Leutnant Wulfhelm von Oppstein (der den Helden aus dem Abenteuer **Ein Licht der Hoffnung** bekannt ist; siehe Seite 13) ist dem verschlagenen Oberst Fenn von Drölenhorst ein Dorn im Auge. Um den Offizier loszuwerden, entsendet er ihn auf eine Strafexpedition gegen einen missliebigen Kriegsfürsten. Anschließend unterrichtet Fenn seine heimliche Verbündete *Arnchild von Darbonia* in Gallys über die Marschroute. Diese bewegt Baron Reto *Ertzel von Echsmoos* (siehe Seite 99) zu einem Angriff.

Die Helden können durch ihre eigenen Späher oder von Reisenden erfahren, dass sich ein bewaffnetes Aufgebot aus Gallys in Richtung Westen bewegt. Da die Helden befürchten müssen, dass der Angriff ihnen gilt, ist es ratsam, das Aufgebot auszuspähen. Hierbei können sie oder ihre Späher (etwa durch belauschte Gespräche, Gefangene oder bestochene Söldner) erfahren, dass das Ziel eine kaiserliche Patrouille ist.

Eilen die Helden den Kaiserlichen zu Hilfe, können sie mit vereinten Kräften die Angreifer zurückschlagen. Hierbei kann es zu einer (ersten) Begegnung mit Baron Reto kommen, den die Helden im Abenteuer **Des Greifen stumpfe Krallen** wiedersehen werden.

Durch ihre beherzte Hilfe gewinnen die Helden in Leutnant von Oppstein einen Verbündeten bei den Kaiserlichen. Oppstein macht der Hintergrund des Überfalls zu schaffen. Von möglichen Gefangenen können die Helden erfahren, dass Baron Reto die Informationen über die Patrouille von einer Quelle bei der Reichsarmee hat. Das lässt Wulfhelm aufhorchen: Er hegt schon lange den Verdacht, dass Oberst Fenn in ehrlose Geschäfte verstrickt ist, auch wenn er keine Beweise vorlegen kann, um den Stellvertreter des Marschalls zu belasten.

HINTER GRAVEN MAVERN

Ein benachbarter, wenig schlagkräftiger Kriegsfürst, der die Helden schon einmal durch eine Plünderung der Felder Zweimühlens in arge Bedrängnis gebracht hat, fühlt sich durch deren Erstarren mehr und mehr bedroht. In Nacht und Nebel beginnt er erneut, die Bauern des Umlandes zu plagen, und sorgt für Aufruhr unter der Zweimühlener Bevölkerung. Es stellt sich heraus, dass der Kriegsfürst nicht gewillt ist, seine Gefolgsleute (die im Kräfteverhältnis denen der Helden etwa um zwei Drittel unterlegen sind), in offener Feldschlacht zu riskieren. Stattdessen zieht er sich ein ums andere Mal in seine schwer zu nehmende Wehrburg zurück, die mit erlesenen Verteidigungsanlagen ausgerüstet ist, und deckt alle Besucher mit Spott und Beschuss ein.

Die Helden stehen vor der Wahl, den Unruhestifter durch einen direkten Angriff aus seiner Festung zu verjagen, stellen dabei jedoch die Moral ihrer Männer und ihre eigenen Kräfte durch den zu erwartenden hohen Blutzoll auf eine harte Probe. Eine quälend lan-

ge Belagerung, die die Insassen trotz prall gefüllter Vorratskammern aushungern muss, ist die Alternative. Gelingt es den Helden, durch List, Magie oder tollkühne nächtliche Aktionen, die Burg dennoch im Sturm zu nehmen?

SCHWERES GERÄT

Ein desertierter Soldat der kaiserlichen Truppen beschwert sich im angetrunkenen Zustand in der *Blutgrube* über ausgebliebene Soldzahlungen und die Korruption der Offiziere und brüstet sich damit, aus Revanche seinen Posten verlassen zu haben, auf dem er hochsensibles Material bewachen sollte. Es handelt sich dabei um schweres Kriegsgerät im demontierten Zustand: zwei versteckte Planwagen mitten in unkämpften Gebiet, die seit dem Angriff auf ein Banner der Greifengarde ihres Abtransportes harren. Für eine geringe Entlohnung wäre er bereit, die genaue Lage zu verraten.

Helden, die mit ausreichender Bedeckung ausziehen, um die insgesamt drei zerlegten Onager zu bergen, müssen feststellen, dass die Kameraden des Soldaten ihr Wissen scheinbar ebenfalls zu Gold gemacht haben. Noch während die Wagen für den Transport bereit gemacht werden, nähert sich ein den Helden verfeindeter Kriegsfürst mit seiner gesamten Streitmacht.

SOKRAMURS FAUST

Sichworte: Der Ausbruch einer Sieche gefährdet die Herrschaft der Helden.

Ort und Zeit: Zweimühlen und Wutzenwald, nach Festigung der Herrschaft

In diesem Szenario tragen ein Druide und sein Verbündeter Pest und Krieg nach Zweimühlen, was die Helden vor neue Herausforderungen stellt. Das Szenario ist modular aufgebaut, da die zwei Handlungsfäden parallel spielen.

HINTERGRUND

In den abgelegenen Tälern der Sichelgebirge haben sich zum Teil archaische Kulte erhalten. Dort predigt auch der Druide *Pharraz* (*980 BF, Glatze, steingrauer Bart) als Priester der erschlagenen Gigantin Sokramur. Er ist dem Ritter *Trak von Keckrach* (*1002 BF, sehniger, kräftiger Körper, Schmucknarben, kämpft mit einer Barbarenstreitaxt) Mentor und Berater. Pharraz sieht in dem Ritter einen Heroen, der die 'landfressenden Götzen' der Städte und Ebenenbewohner hinwegfegen und den Glauben an 'Sumus wahre Kinder' verbreiten soll.

Als aufsteigender Kriegsfürst lieferte sich Trak bereits einige Kämpfe im Norden der Wildermark. Dabei kam ihm oft die Zaubermacht Pharraz' zugute. Nun wendet er sich mit seinen Kämpfern, verbündeten Goblins und angeheuerten Söldnern auch gegen Zweimühlen.

DIE SIECHE

In dem "Knechter des Landes" (wie Pharraz den Pfleger des Landes nennt) sieht der Druide – als in seinem Weltbild höchster Priester Sokramurs – einen direkten Feind. Er entführt den hohen Geweihten, um ihn später in einem Ritual zu opfern und die 'Götzenmacht' zu brechen. Als Reisender getarnt, begibt sich Pharraz nach Zweimühlen und sammelt dort Haare von den Bürgern. (Den Helden gegenüber sollten Sie den Fremden beiläufig erwähnen, ohne dass sie Verdacht schöpfen.) Über seine *Fernverfluchung* trifft die Bürger der FLUCH DER PESTILENZ: Die Gilbe (auch Schlachtfeldfieber genannt; **WdS 157**) greift in Zweimühlen um sich.

Während immer mehr Menschen krank werden und vor allem die Kämpfer der Helden ausfallen, mehren sich Gerüchte über ein Heer, das sich im Norden an der Grenze zu Wutzenwald sammelt. Wenn

Die Helden stehen vor der Wahl, zu flüchten und dem Feind die gefährliche Fracht zu überlassen, ein blutiges Gemetzel zu beginnen oder sich auf dessen abwartendes Verhalten hin zunächst ebenfalls zu verschancen. Verschärft wird die Situation schließlich durch das Auftauchen eines dritten Kriegsfürsten, der durch seine Anwesenheit ein umfassendes Patt aller Beteiligten herbeiführt. Gelingt es den Helden, ihre beiden Gegner gegeneinander auszuspielen? Vereinbart man eine friedliche Aufteilung der kostbaren Waffen? Werden die Helden selbst Opfer eines gemeinsamen Angriffs? Oder schaffen sie es, einen der beiden auf ihre Seite zu ziehen?

SCHIRM UND SCHUTZ

Sobald die Helden ein weiteres Gebiet kontrollieren, wird auch der Schutz der Bevölkerung eine immer zeitaufwändigere Aufgabe. Entfernte Höfe und Dörfer wollen geschützt, Abgabenzüge eskortiert und die Wälder von Ungeheuern und Marodeuren frei gehalten werden. Ein entlaufener und verwundeter Tatzelwurm eines Spähers Siriam Grims fällt von Schmerz zur Raserei getrieben über entfernte Höfe her und tötet mehrere Menschen. Die verängstigten Landbewohner rufen nach Zweimühlen um Hilfe. Die Helden können das Untier entweder alleine zur Strecke bringen oder gemeinsam mit Verbündeten eine wahre Drachenhatz veranstalten.

die Helden misstrauisch werden und die zuerst Erkrankten untersuchen, können sie der magischen Ursache der Krankheit auf die Spur kommen.

DER GILBE BEGEGNEN

Mit Antimagie kann man nur die Verfluchten von der Krankheit befreien, nicht jedoch die Angesteckten, die übliche Behandlung dauert angesichts der Bedrohung zu lange. Wenn die Helden nicht über eigene Mittel verfügen (hohe Spielergeweichte, die den Segen der Götter erbitten, unterworfenen Dämonen, die den Fluch vom Volk nehmen), werden sie sich ihrer Verbündeten erinnern – vor allem des Pflegers des Landes.

Dazu müssen sie nach Wutzenwald (siehe Seite 11, **Am Ziel der Reise**) reisen (und das feindliche Heer umgehen; hierbei besteht die Möglichkeit, wertvolle Informationen zu sammeln), um dort zu erfahren, dass der Hochgeweihte entführt wurde. Die Spur führt schließlich zu Pharraz, dem die Helden schon in Zweimühlen begegnet sind.

DER STREITER DER GIGANTIN

Die Stärke von Traks Heer, das er *Sokramurs Faust* getauft hat, können Sie beliebig anpassen. Neben den üblichen Söldnern finden sich darunter auch Goblins (die sich erbitterte Kämpfe mit den Kundschaffern der Helden liefern können) und abgehärtete Kämpfer aus dem Sichelgebirge. Der Kriegshaufen sammelt sich im Norden von Zweimühlen, am Rand der Baronie Wutzenwald, um von dort in das Herrschaftsgebiet der Helden vorzudringen.

MÖGLICHE TÄKTIKEN

☞ Um ihre geschwächte Verteidigung zu fokussieren, sollten die Helden ihre verbliebenen Kämpfer in Zweimühlen sammeln. Die Landbevölkerung sollte sich auch in den Schutz der Stadt begeben.

☞ Die Helden können die von ihnen errichtete Brücke im Norden Zweimühlens (siehe Seite 45) zerstören und dadurch Zeit gewinnen, weil Traks Heer einen Umweg einschlagen muss.

☞ Um ihre eigene Schlagkraft zu erhöhen, können die Helden Verbündete zur Hilfe rufen. Es kann aber sein, dass manche gerade selbst in Kämpfe verstrickt sind und keinen Einsatz schicken können. Perfidie ist es, wenn die Helden sich zur Rettung ihrer Ländereien mit ambivalenten Machtfiguren (etwa Arnhild von Darbonia oder Answin dem Jüngeren) verbünden müssen.



SOKRAMURS FAUST SCHLÄGT ZU

Die Ausgestaltung des Finales ist offen. Es ist denkbar, dass die Helden erst den Pfleger des Landes befreien und dabei Pharraz erschlagen (der sich mit dem Geweihten zu einer alten Opferstätte im Süden Wutzenwalds zurückgezogen hat), um mit dem Priester im Eilritt Zweimühlen zu erreichen. Ein großer Segen des Hochgeweihten heilt die Kranken und Trak sieht sich einer unverhofft starken Verteidigung entgegen.

Sie können beide Kernszenen auch kombinieren: Während sich die geschwächten Verteidiger und ein mögliches Entsatzheer eine erbitterte Schlacht mit *Sokramurs Faust* liefern, will Pharraz auf dem Höhepunkt der Kämpfe den Pfleger des Landes in einem Ritual opfern,

um die "Macht der landfressenden Götzen" zu brechen. In diesem Fall besiegen die Helden Pharraz, während im Hintergrund die Schlacht tobt. Der Tod des Gigantenpriesters demoralisiert die Angreifer. Trak von Keckrach, der Streiter Sokramurs, versucht das Schlachtglück noch zu wenden, wird aber von den Helden erschlagen. Optional kann der befreite Pfleger des Landes seine heilende Liturgie während der Kämpfe wirken und die Schlagkraft der Verteidiger überraschend erhöhen.

Sie entscheiden, wie günstig das Szenario für die Helden ausgeht. Es ist denkbar, dass *Sokramurs Faust* manche Gebäude Zweimühlens verwüstet und die Ernte gefährdet. Zudem kann der Gilbetod viele Zweimühlener Golgari überantwortet haben.

DES GREIFEN STUMPFE KRALLEN

Stichworte zum Abenteuer: Korruption in der Reichsarmee, ein toter Gesandter der Kaiserin, die Helden als Opfer einer Intrige, Hilfe für den Marschall

Orte: Zweimühlen, Gallys und Umgebung

Zeit: etwa 2 bis 4 Wochen; ab 1032 BF

Helden: 3 bis 6 selbsternannte Kriegsfürsten oder sonstige Helden; mindestens ein Held sollte sich auf gesellschaftliche oder heimlichtuerische Fähigkeiten verstehen

Erfahrung: Erfahren bis Experte

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

DEM MEISTER ZUM GELEIT

In **Des Greifen stumpfe Krallen** erfahren die Helden von einem Gesandten der Kaiserin, der Berichten über die schlechten Zustände in der Mark nachgehen soll. Doch bald darauf wird der Legat ermordet in den Ländereien der Helden aufgefunden, während sich in der Wildermark dank der wahren Täter rasend schnell die Erzählung ausbreitet, die Herren Zweimühlens hätten die Bluttat verübt. Da sich die Garden des Reiches schon für den Gegenschlag sammeln sollen, müssen die Helden im eigenen Interesse der Intrige nachspüren. Die Spuren führen nach Gallys, wo während der Ermittlungen ersichtlich wird, dass ihr alter Widersacher Fenn Weitenberg von Drölenhorst (siehe Seite 98) den Mord in Auftrag gegeben und ihn den Helden angehängt hat. Doch nicht nur das, er plant auch Marschall Ludalf von Wertlingen in einen Hinterhalt zu locken und umbringen zu lassen. Die Helden müssen diese Tat schnell verhindern und ihren Namen reinwaschen, bevor sie in Kooperation mit Ludalf endlich gegen den korrupten Oberst vorgehen können.

DES GREIFEN STUMPFE KRALLEN ALS EINZELABENTEUER

Wenn Sie das Abenteuer losgelöst von der Kampagne spielen möchten, bietet es sich an, die Helden irgendwo in der Wildermark auf den sterbenden Gesandten stoßen zu lassen, der ihnen noch einige letzte Worte über Beweise für verräterische Vorgänge in den Reichstruppen mitgibt, die ihm von den Räufern geraubt wurden.

Sollte dies noch nicht als Motivation reichen, um den Mördern nachzusetzen, können sie auch von einem einzelnen kaiserlichen Soldaten im Auftrag Fenns bei der Leiche gesehen werden, woraufhin bald Beschreibungen der Helden als vermeintliche Mörder in Umlauf kommen. Spätestens jetzt ist nur noch an Flucht oder die Aufklärung der wahren Hintergründe zu denken.

DER PASSENDE ZEITPUNKT

Das Abenteuer sollte erst nach der endgültigen Etablierung der Helden in der Stadt und nach einigen Begegnungen mit Oberst Fenn spielen. Somit sollten die Helden frühestens nach einigen Monaten mit den Ereignissen des Abenteuers konfrontiert werden, nach deren Auflösung die offizielle Anerkennung der Helden durch die Kaiser-

Einige Wochen zuvor

Bereits einige Wochen bevor die Helden dessen Leiche finden, sollten sie von den Untersuchungen des kaiserlichen Gesandten *Gundobald vom Berg* hören. Hierfür bieten sich diverse Gerüchte und Geschichten an, die Sie in Geschehnisse der Zwischenspiele einflechten sollten.

lichen in der Mark erfolgt und sich daher die Rahmenbedingungen der Kampagne ändern.

EINE UNGLAUBLICHE INTRIGE – DIE HINTERGRÜNDE DES MORDES

Der Gesandte musste sterben, da er im Laufe seiner wochenlangen akribischen Untersuchungen tatsächlich den gesetzlosen Umtrieben Oberst Fenns auf die Schliche gekommen war. Ihm wurde offenbar, dass Kreise der Reichsarmee in der Mark bis hin zu hohen Rängen im Umfeld Ludalfs Kollaboration mit hiesigen Kriegsfürsten betreiben, um das Land unter sich aufzuteilen und auszupressen.

Schon seit Monden trafen sich Oberst Fenn und die umtriebige Gallyser Stadtherrin Arnhild von Darbonia, um die zukünftige Ordnung der Mark gemeinsam zu planen. Wenn sie genug Gold und Silber ergaunert haben, wollen sie Marschall Ludalf umbringen lassen und den Mord unliebsamen Konkurrenten in die Schuhe schieben (im Gespräch hierfür sind neben den Helden auch Answin der Jüngere von Rabenmund, der von Selindian ernannte Kronverweser Ucurian von Rabenmund und die Drachenmeisterin Varena von Mersingen; siehe zu den Personen auch **Schild**).

Hierdurch soll das Kommando an Fenn fallen, der nun die Truppen einsetzen soll, um die Mark gemeinsam mit größeren Söldnertrupps unter Arnhilds Führung zu befrieden und jegliche ernst zu nehmende Konkurrenz auszuschalten, darunter auch weite Teile der Adligen. Anschließend soll (so der hochtrabende Plan) die gute Position der beiden genutzt werden, um Fenn als Markgraf zu installieren und Arnhild den Posten einer Baronin von Gallys zu verschaffen und sie zu rehabilitieren.

Fenn weiß jedoch nicht, dass Arnhild bereits plant, den ehrgeizigen Offizier fallen zu lassen. Sie glaubt nicht daran, dass der an Selbstüberschätzung leidende Oberst ohne Hausmacht und mit nicht tadellosem Leumund zum Markgrafen ernannt wird. Somit ist sie, sofern sie das Ziel der kaiserlichen Anerkennung als Stadtherrin von Gallys erlangt hat, auf den unerwünschten Mitwisser und Erfüllungsgehilfen nicht mehr angewiesen – zumal sie durch Spione einige der Goldverstecke Fenns kennt. Die Rücksichtslosigkeit gegenüber ihrem Verbündeten wird zu Tage treten, wenn die Helden in Gallys genügend Staub aufwirbeln.

DER OBERST IST TOT, ES LEBE DER OBERST

Sollten Ihre Helden wider Erwarten bereits in ihrem Kampf gegen Fenn Erfolg gehabt haben, so ändert dies das vorliegende Abenteuer nicht in größerem Maße. In diesem Fall hat ein treuer Gefolgsmann Fenns, der nach der Entlarvung des Obersts seinen Platz eingenommen hat, den Plan, das Werk seines Mentors fortzusetzen und an den Helden seine Rache zu vollziehen. Passen Sie die entsprechenden Stellen einfach entsprechend an.

Achten Sie darauf, dass die Berichte zwar das Interesse der Helden wecken, dass sie aber nicht zu auffällig wirken, damit die Ermordung des Gesandten nicht zu plötzlich kommt. Im Folgenden einige Beispiele.

DIE HÄNDLERIN

Erlgard Munter kann bei einem ihrer Besuche in der Stadt berichten, dass in Gareth Gerüchte die Runde machen, die Kaiserin würde einen wichtigen Gesandten in die Wildermark schicken, um die Fortschritte bei der Befriedung zu untersuchen und, wie es heißt, auch den 'Sondersteuern' und Zöllen nachzugehen. Mehr weiß die Händlerin nicht zu berichten, da sie die Stadt noch vor dem Aufbruch des Gesandten der Kaiserin verlassen hat.

Auf ihrer Rückreise einige Wochen später hat sie hingegen schon mehr Informationen. Sie hat gehört, der Gesandte habe einigen Staub aufgewirbelt und unbequeme Fragen gestellt. Auch sie hat den Mann getroffen und ihm von den angeblichen 'Sondersteuern' berichtet, die immer wieder eingetrieben werden. Ihr erschien der alte Gesandte als integrierter und aufrechter Mann. Ihr ist jedoch nicht sehr wohl dabei, dass der Gesandte von eben jenen Reichstruppen eskortiert wird, deren Untaten er wohl nachspüren soll. Doch Gundobald scheint festes Vertrauen in seine Unantastbarkeit zu haben: "Korruption ist eines, gute Frau. Aber vereidigte Diener des Reiches würden sich niemals an einem Abgesandten der Raulskrone greifen!"

DER BEFREUNDETE BARON

Auch Wulfbrand weiß bei einem seiner Besuche von dem Gesandten der Kaiserin zu erzählen. Unter vielen Adligen der Mark sieht man dessen Reise als willkommene Gelegenheit, die ungeliebte, auf Kriegsrrecht bauende Autorität Marschall Ludalfs zu beenden. So manche Barone und Junker sollen dabei auch nicht vor falschen Anschuldigungen zurückschrecken. Andere hingegen verweigern die Kooperation mit dem Gesandten der Kaiserin, da sie auch die Herrschaft Rohajas als unrechtmäßig ablehnen. Wulfbrand selbst hat sich noch kein richtiges Bild von der Sache gemacht, zumal sich der Gesandte bisher meist im Nordteil der Mark aufgehalten hat, wo Marschall Ludalf und sein Stab derzeit die größte Kontrolle ausüben.

DIE SÖLDNERBANDE

Einige Wochen nach den ersten Gerüchten über den Gesandten erscheinen einige versprengte Söldner vor den Stadttoren, die ihre Dienste "den Herren der Stadt" anbieten wollen. Die acht Männer

LEICHENFUND

Das eigentliche Abenteuer beginnt erst einige Wochen nach den Gerüchten, wenn der Gesandte Gundobald vom Berg sich auf der Rückreise nach Gareth befindet. Auf dieser Reise möchte er auch Zweimühlen einen Besuch abstatten. Entweder tut er dies auf Einladung der Helden oder weil er die von Fenn im Norden gestreuten Geschichten von den "Mordbrennern von Zweimühlen" nicht glaubt und in Leutnant von Oppstein auch jemanden gefunden hat, der unter vier Augen seine positive Sichtweise der Helden schilderte.

EIN TOTES IM WALD

Während einer Besprechung mit Zordan kommen Ron oder Maline mit ernster Miene auf die Helden zu und berichten, sie haben während einer Patrouille bei einer Bauernfamilie ungewöhnlich wertvolle Stiefel und einen Gürtel mit verzierter Schnalle gefunden. Eine eindringliche Befragung der Leute brachte zu Tage, dass die Bauern die Sachen einer Leiche im Wald abgenommen haben, die sie noch am selben Morgen gefunden hätten.

Diese soll recht wohlhabend gekleidet gewesen sein und einen kaiserlichen Wappenrock getragen haben. Der Mann sei offensichtlich ermordet worden, näheres konnten die Bauern aber nicht berichten, sie sind mit ihrem Beutegut lieber schnell vom Ort der Bluttat geflohen. Da dieser sich nur wenige Stunden zu Fuß von der Stadt entfernt befindet, kann der Tod des Mannes für die Helden zum Problem werden, falls es sich tatsächlich um einen Offizier handelt. Daher wollten die beiden Gardeführer eine Patrouille dorthin schicken, aber die Helden bitten, den Zug zu begleiten, um die Angelegenheit selbst in Augenschein zu nehmen.

AUF INITIATIVE DER HELDEN

Die Helden können den Gesandten selbst kontaktieren wollen, um ihm Berichte und Beweise für Verfehlungen der Reichstruppen zu übergeben. Da er jedoch meist in den Hochburgen der Truppen Marschall Ludalfs umher reist, sollte sich eine Reise der Helden selbst (die ja inzwischen als widerrechtliche Herren Zweimühlens bekannt sind) verbieten. Wenn die Helden Gundobald eine Nachricht zukommen lassen, wird er ihnen in einem Schreiben antworten, er werde sie auf dem Rückweg seiner Reise besuchen, ohne ein genaueres Datum zu nennen. Auf diese Weise bringen sich die Helden jedoch noch weiter in das Visier Fenns, der den Gesandten absichtlich erst im Herrschaftsbereich der Helden umbringen lässt, um den Verdacht auf sie zu lenken. Da die Helden als renitente Kriegsfürsten 'bekannt' sind und Fenn das Schreiben der Helden als Beweis vorlegt, wird seinen Berichten schnell Glauben geschenkt, die Helden hätten Gundobald vom Berg aus niederträchtigen Gründen in einen Hinterhalt gelockt.

und Frauen um den korgläubigen Hauptmann *Aslam ibn Dhurchaban* (Mitte 30, Schmucknarben im Gesicht, tulamidischer Akzent) berichten, sie haben zuvor mit über einem Dutzend Gefährten im Norden der Mark im Auftrag eines Unbekannten einige Überfälle ausgeführt. Aslam vermutet dahinter einen kaiserlichen Offizier, da sie oft Informationen über Patrouillen und lohnende Ziele erhalten haben. Jetzt, da aber der Gesandte der Kaiserin überall seine Nase hineinstecke, scheine ihr Auftraggeber im Sinn gehabt zu haben, sie als unliebsame Zeugen zu entsorgen. Bei ihrem letzten Auftrag liefen sie einer gut gerüsteten und vorgewarnten Truppe Kaiserlicher in die Arme und erlitten starke Verluste. Aslam und den Übrigen gelang die Flucht und der Söldnerführer habe beschlossen, sich in den Dienst der Zweimühlener Stadtherren zu stellen, da sie im Norden (vor allem durch Fenns Propaganda) als "Feinde der Reichsarmee" bekannt seien. Hierfür verlange er lediglich einen Sold von 5 Dukaten pro Mond und Mann und Plünderrechte.

Der Ritt zu der Stelle im Wald ist nicht weit, sie befindet sich nur etwa ein Dutzend Schritt abseits der Straße nach Talf ein wenig nördlich Zweimühlens.

DER GESANDTE!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem Rand der Lichtung nähert, könnt ihr die von den Bauern beschriebene Gestalt im hohen Gras liegen sehen. Doch als ihr näher tretet, um euch den vermeintlichen Offizier anzusehen, stockt euch der Atem. Der Heroldsstab, die geöffnete Dokumententasche und das von einer klaffenden Schwertwunde durchtrennte Wappen des Kaiserhauses weisen diesen Mann klar als den Gesandten aus, von dem ihr in den letzten Wochen gehört habt. Ein Legat der Kaiserin, ermordet in euren Ländern!

Rechtskunde oder Staatskunst 5 TaP:* Der Mann reiste unter dem Schutz der Kaiserin, sollte also gewöhnlich eine Eskorte der Reichsarmee oder lokaler Adliger bei sich haben. Von anderen Leuten ist jedoch nichts zu sehen.

Auch das Pferd des Mannes (die von den Bauern geraubten Stiefel waren Reitstiefel mit Sporen, eine Reitgerte liegt etwas abseits im Gras) lässt sich nicht finden. Die Dokumententasche ist geöffnet und leer, Schmuck und Gold fehlen. Auch Stiefel und die Hose wurden geraubt. Ein Ring heller Haut an einem Finger der linken Hand weist auf den goldenen Siegelring hin, der sich dort befand. Todesursache war offensichtlich die einzelne Schwertwunde, Kampfspuren sind keine zu sehen. Es scheint, der Mann sei überrascht worden oder



wehrlos gewesen (er stand einer Übermacht gegenüber und rechnete nicht damit, einfach erschlagen, sondern nur ausgeraubt zu werden). *Fährtsuchen* fördert folgende Ergebnisse zu Tage:

- 1 TaP*: Das Gras ist weitgehend platt getreten. Pferdespuren sind auszumachen.
- 4 TaP*: Den Spuren nach scheinen sich hier mehrere Personen bewegt zu haben, mehr als ein halbes Dutzend Leute.
- 7 TaP*: Den Pferdespuren nach muss es sich um über ein Dutzend Reiter gehandelt haben.
- 8 TaP*: Die Fußspuren sind tief eingedrückt. Sie müssen von sehr schweren oder gut gerüsteten Leuten stammen.
- 9 TaP*: Die Spuren lassen sich (mit entsprechendem Zeitaufwand) bis zur Reichsstraße östlich von Talf verfolgen, das die Mörder offensichtlich umgehen wollten.

Die Wachen können berichten, dass sich bei den Bauern nur die Stiefel und der Gürtel gefunden haben. Auch eine Befragung der Helden fördert höchstens noch die Hose zu Tage, den Rest haben die Söldner an sich genommen.

Der Gesandte kam aus dem nächsten nördlich gelegenen derzeit von Kaiserlichen kontrollierten Ort. Zuvor soll er den Berichten nach im Norden der Mark tätig gewesen sein. Warum seine Mörder nach Osten ritten, ist natürlich zu diesem Zeitpunkt unbekannt, jedoch können die Helden wissen, dass sich dort derzeit kaum kaiserliche Soldaten aufhalten. Dort liegt als einziger größerer Ort die Söldnerstadt Gallys.

ECHTE UND FALSCHER ZEUGEN

Sollten sich die Helden in der Gegend umhören, lassen sich einige Leute finden, die etwas gesehen haben wollen:

- Ein Holzfäller beharrt zunächst etwas auffällig darauf, nichts gesehen zu haben, da er keinen Ärger möchte. Unter Druck gesetzt berichtet er jedoch, er habe einige Räuber gesehen, die den Gesandten bedroht und in den Wald geführt haben. Er habe dann aber schnell

das Weite gesucht. Er kann die Anführerin der Räuber als unauffällige Frau mit braunelocktem Haar beschreiben, außerdem seien noch weitere dabei gewesen, insgesamt mehr als er Finger habe. Wappen oder ähnliche Abzeichen habe er nicht gesehen. Die Männer und Frauen trugen allesamt metallene Rüstungen und seien beritten gewesen. Dies sollte den Helden zu denken geben, da gewöhnliche Strauchdiebe wohl kaum so gut gerüstet wären – Söldnerbanner oder Schergen anderer Kriegsfürsten hingegen schon.

- Ein Köhler hat östlich der Straße dieselbe Räubergruppe gesehen, wie sie im gestreckten Galopp Richtung Nordosten geritten ist. Er weiß zu berichten, sie habe ein Pferd zu viel dabei gehabt, mehr sei ihm nicht aufgefallen.

- Die Frau des vermeintlichen Zeugen Alrik, der von den kaiserlichen Truppen entführt wurde, ist bei Eintreffen der Helden total verängstigt. Sie war beim Verhör ihres Mannes nicht anwesend und kann daher dazu nichts sagen. Sie hat jedoch gehört, der Leutnant habe zu seinen Männern gesagt, es seien "wie erwartet diese Hunde aus Zweimühlen gewesen, der Bauer hat es mit eigenen Augen gesehen". Und das, obwohl Alrik ihr davon doch gar nichts erzählt habe!

• Ein unbekümmerter wandernder Müllersgeselle auf dem Weg nach Zweimühlen (er will, wie er sagt, einige Zeit bei der berühmten Aldewyck-Mühle arbeiten) wurde am Tag zuvor von der kaiserlichen Patrouille mitsamt dem Gesandten überholt. Am heutigen Morgen kamen ihm die Soldaten wieder ohne den Edelmann und dafür mit einem Bauern entgegen. Er kann auch Näheres zur kaiserlichen Präsenz im Norden sagen, falls die Helden dies nicht schon wissen: So kann er den Ort benennen, der derzeit in kaiserlicher Hand ist. Außerdem weiß er, dass Oberst Fenn Weitenberg von Drölenhorst dort die wenigen Soldaten derzeit führt. Marschall Ludalf hingegen kämpfte an der Grenze zu Weiden gegen orkische Banden.

WAS HIER GESCHAH

Tatsächlich reiste der Gesandte mit kaiserlicher Eskorte, der Leutnant des Trupps gehörte jedoch zu Fenns treu ergebenen Leuten. Er führte die Eskorte im Zweimühlener Land von seinem Schutzbefohlenen fort, indem einer seiner Späher falschen Bericht von einer nahen lagernden Räuberbande gab. Der Gesandte sollte während der kurzen Strafexpedition im Wald auf die Rückkehr der Eskorte warten. Als die Kaiserlichen fort waren, kam wie verabredet die Söldnerbande der *Schwarzklängen* aus Gallys, die den kaiserlichen Gesandten entführte. Damit die Kaiserlichen keine Leiche finden würden, beförderten die Söldner ihn an anderem Ort vom Leben zum Tod, raubten seine Dokumente und das Pferd und machten sich aus dem Staub.

Die zurückgekehrte Eskorte konnte den Gesandten nicht mehr finden. Auf einem nahen Hof 'befragte' der Leutnant unter vier Augen einen Bauern namens Alrik, der nach Drohungen gegen seine Familie und einigen Schlägen bezeugte, was der Leutnant hören wollte: Er habe im Wald unbemerkt beobachtet, wie Häscher der Zweimühlener Kriegsfürsten den Gesandten entführt hätten, um ihn zu ermorden. Außerdem habe er gehört, ein größerer Kriegszug würde vorbereitet werden, der sich rasch näherte. Der in den Plan eingeweihte Späher 'bestätigte' diesen Bericht bald darauf, woraufhin sich der Leutnant mit seinen Männern zurückzog, um Bericht von der Bluttat zu erstatten. Alrik wurde mitgenommen, um Oberst Fenn vorgeführt und anschließend wegen Kollaboration mit dem Feind hingerichtet zu werden.

Sinn dieser ganzen Scharade ist es natürlich, Marschall Ludalf und die Kaiserin zu einem Angriff gegen Zweimühlen zu bewegen. Doch der Heerführer soll den Abmarsch der Truppen nicht überleben, denn noch bevor alle Soldaten gesammelt sind, soll er ebenfalls in einen Hinterhalt gelockt werden, der den Zweimühlenern angelastet werden soll.

☞ Ein weiterer Bauer hat zwar nichts gesehen, möchte den Helden aber unbedingt helfen, da er ihrer Herrschaft ein Aufblühen seines Hofes verdankt. In seiner Einfältigkeit wird er Vermutungen als Tatsachen darstellen und sich so dienstbar wie irgend möglich zeigen.

☞ Ein weiterer vermeintlicher Zeuge erhofft sich von den Helden ein wenig Silber für eine zufriedenstellende Antwort. Sollten die Helden ihm eine Belohnung versprechen, will er gesehen haben, wie die Söldner nach Osten (1–2 auf W6), Norden (3–4) oder Westen (5–6) davongekommen sind.

KAISERLICHE PROPAGANDA

Zurück in Zweimühlen wird den Helden von einem Händler berichtet, der eine Zweimühlener Patrouille am nördlichen Rand des Herrschaftsbereichs traf. Der Mann wurde angehalten, da er zwar nicht aus Zweimühlen kam, sich aber auf der Straße auf dem Weg nach Norden befand. Er hat sich zunächst gewunden wie ein Aal, bis er zugab, dass er aus Angst umgedreht war. Er war auf kaiserliche Soldaten getroffen, die ihm berichtet hatten, dass die Herren von Zweimühlen einen Gesandten der Kaiserin ermordet haben und ein Heer zum Kriegszug rüsten. Daher habe er lieber eine andere Route zurück nach Gareth nehmen wollen. Sollten Ihre Helden im bisherigen Kampagnenverlauf recht hart in ihrem Machtbereich umgesprungen sein, kann die Patrouille den Mann auch festgesetzt und nach Zweimühlen gebracht haben, damit er den Helden selbst berichten kann.

DAS WEITERE VORGEHEN

Beim nun vermutlich stattfindenden Kriegsrat in Zweimühlen werden sich Ron und Maline verblüfft zeigen. Sie verstehen nicht, was es mit dieser ganzen Sache auf sich hat. Zordan hingegen wird, so die Gruppe nicht selbst darauf kommt, offen mutmaßen, dass wohl jemand den Gesandten ermordete, um es den Helden in die Schuhe zu schieben. Und den Taten dieses Leutnants nach zu urteilen müssen auch Kräfte in der kaiserlichen Armee darin verwickelt sein.

Er empfiehlt den Helden, wenn sie dies nicht sowieso vorhaben, eine Depesche an Marschall Ludalf oder direkt an den Kaiserhof zu senden und außerdem die wahren Schuldigen aufzutreiben. An den Erfolg des Schreibens glaubt er nicht (da es wohl am Hof kaum geöffnet wird, in der Armee aber vermutlich nicht mal in die Hände des Marschalls gelangt), trotzdem mag es ihnen vielleicht etwas Zeit erkaufen und sie könnten später darauf verweisen, dass sie zumindest versucht hätten, diese Angelegenheit aufzuklären. Die einzige Erfolg versprechende Chance für die Helden (und damit auch für Zweimühlen, denn eine ungerechte Herrschaft Fenns oder anderer korrupter Statthalter zieht Zordan den Helden in keinem Fall vor) sieht er jedoch in der Jagd nach den Übeltätern, um über sie an die Hintermänner dieser Verschwörung zu kommen.

Auch wenn ein Finden der Mörder und ein Gestehen der Übeltäter vor einem Gericht wohl zumindest den Namen der Helden reinwaschen würde, liegt die einzige Möglichkeit, an die Hintermänner der Tat zu gelangen, vermutlich – so wird spätestens Zordan mutmaßen – in den gestohlenen Dokumenten. Warum sonst sollten diese entwendet worden sein? Dort muss irgendwas stehen, was die nun gegen die Helden vorgehenden Kräfte in Bedrängnis bringen könnte. In Anbetracht des nicht gerade geheimen Untersuchungsgebiets des Inspektors (die Vorgänge in der Reichsarmee) dürfte den Helden bald klar werden, dass es sich hierbei vermutlich um Beweise gegen Fenn und seine Bande handeln muss.

DER MARSCHALL UND SEIN OBERST

Sollten die Helden vorschlagen, direkt zur Kaiserin oder zu Ludalf zu reiten, rät Zordan davon ab. Man würde ihnen, vermeintlich ungerechten und anmaßenden Kriegsfürsten wider jegliches Recht, niemals glauben, wenn das Wort kaiserlicher Offiziere gegen sie steht. Hier müssten sie schon Beweise für ihre Unschuld mitbringen. Sollten die Helden es dennoch wagen, werden sie in der Tat nicht bis zu Ludalf gelangen, wenn sie einfach im Lager der Kaiserlichen vorstellig wer-

den, sondern schon vorher festgesetzt und vorerst Fenns 'Obhut' unterstellt. Da Fenn offen durchblicken lässt, dass er nicht beabsichtigt, die Helden bis zum Marschall kommen zu lassen, sollten sie besser die Flucht wagen. Anderenfalls werden einige von Fenns Getreuen (doppelte Anzahl der Helden) die Gruppe in den Wald bringen, um sie 'auf der Flucht' zu töten. Dies ist die letzte Chance der Helden, ihre Haut zu retten und einzusehen, dass auf gewöhnlichem Wege und ohne Beweise kein Kraut gegen Fenn gewachsen ist.

Nur wenn die Helden auf andere Weise mit Ludalf Kontakt aufnehmen (beispielsweise per Magie oder indem sie sich in sein Zelt schleichen und ihn alleine abfangen), mag sich die Sache etwas anders darstellen. Zwar wird Ludalf bei allen Schilderungen der Helden recht misstrauisch sein, falls die Helden aber wirklich überzeugend sind (10 TaP* *Überzeugen*) jedoch zumindest ihre Argumente bedenken. Er mag ihnen in diesem Fall durchaus ein oder zwei Wochen Zeit geben, um ihre Anschuldigungen mit Beweisen zu untermauern und damit ihren Namen reinzuwaschen. Doch fordert er das Ehrenwort, dass die Helden sich nach Ablauf dieser Frist stellen, falls sie selbst keine Beweise gefunden haben. Passen Sie den weiteren Verlauf des Abenteuers, besonders das Finale mit dem Hinterhalt, entsprechend an. Sollten die Helden übrigens kein Interesse daran haben, Fenns Schuld nachzuweisen, ist es durchaus mit ein wenig Vorbereitung möglich, ihn in einer günstigen Situation abzufangen und umzubringen. Dass die Helden in diesem Fall natürlich schleunigst das Weite suchen sollten, versteht sich von selbst. Schließlich gelten sie nun nicht nur als Mörder an dem Herold, sondern auch noch an dem Stellvertreter des Marschalls. Der Nachteil *Gesucht II* ist ihnen in diesem Fall sicher.

DIE KAISERLICHEN FORMIEREN SICH

Sollten die Helden nicht sofort handeln, werden sie in den nächsten Tagen und Wochen über Späher und ihre wenigen Freunde (beispielsweise Baron Wulfbrand oder die Händlerin Erlgard Munter) erfahren, dass sich um Talf herum größere Truppen sammeln, um vereint mit garetischen Waffentreuen aus Richtung Süden gegen Zweimühlen loszuschlagen. Es scheint, als habe Marschall Ludalf auf Befehl der Kaiserin die Truppen der Mark weitgehend gesammelt, um den Mördern ihres Gesandten, die damit auch den Kaiserschutz verletzt haben, den Garaus zu machen. Andere vermeintliche Verbündete halten sich auffällig bedeckt oder lehnen den Kontakt mit den Helden sogar ab, da sie den Stern der Zweimühlener Herren sinken sehen. Den Helden dürfte klar sein, dass ihre spärlichen Truppen die Stadt niemals gegen eine konzentrierte Aktion der Armee verteidigen könnten. Bisher bestand der Schutz eher darin, dass die Truppen in der ganzen Mark gebunden und es zu wenige für einen Angriff auf größere Städte waren – noch dazu solche, die keine akute Bedrohung darstellen. Nun aber hat sich dies grundlegend geändert und die Helden sind in den Fokus der Interessen der Kaiserlichen in der Mark gerückt. Spätestens jetzt ist es Zeit, an Flucht zu denken oder die Hintermänner der Verschwörung zu suchen.

VERGEBLICHE BRIEFE

Nachrichten der Helden an den Kaiserhof bleiben unbeantwortet (da sie meist schon von Schreibern und Sekretären als 'unwichtig' aussortiert werden), auf Briefe an den Marschall erhalten sie jedoch Antwort. Diese ist gezeichnet mit "Oberst von Drölenhorst in Vertretung seiner Exzellenz Marschall Ludalf von Wertlingen" und fordert die Helden in scharfen Worten auf, sich seiner Gerichtsbarkeit zu stellen und Zweimühlen kampfflos den Truppen der Kaiserin auszuhändigen. Sollten die Helden ihren Brief direkt an Ludalf gerichtet haben, wird Fenn außerdem darauf hinweisen, dass sich "der Marschall nicht mit solchen kriminellen Subjekten wie Euch abgibt" und die Helden daher gar nicht mehr versuchen sollten, "Seine Exzellenz mit falschen Beteuerungen der Unschuld zu behelligen".

Auch etwaige Kontakte der Helden ins Reich werden an dieser Stelle nicht mehr hilfreich sein, da sie spätestens mit dem Tod des Gesandten als mordende Raubritter gelten und gewichtige (und gefälschte) Beweise und Aussagen gegen sie sprechen.

DIE SUCHE NACH DEN SCHULDIGEN

Nun müssen die Helden aufbrechen, um die Mörder zu verfolgen und die Hintermänner zu entlarven, wenn sie ihren Namen wieder reinwaschen wollen. Die ersten Spuren (entweder über die Fährte der Mörder oder die Berichte der Zeugen) weisen auf die Reichsstraße zwischen Talf und Gallys.

HELDENFLUCHT

Selbstverständlich können Ihre Helden auch ihre Reichtümer packen und sich aus dem Staub machen. In diesem Fall erhalten sie den Nachteil *Gesucht III* und Zweimühlen wird von Reichstruppen besetzt. Die Stadt sieht einer schweren Zeit unter Oberst Fenn entgegen. Geben Sie den Spielern hier ruhig noch einmal die Chance, von den desolaten Zuständen in der ausgepressten Stadt zu erfahren, um sie so vielleicht zur Umkehr zu bewegen. Bleiben die Helden tatenlos, wird Fenn in den nächsten Jahren auf andere Weise ums Leben kommen.

AUF DER SPUR DER MÖRDER

Ein einsamer Hof

Noch auf dem Weg zur Reichsstraße liegt ein kleiner Hof, an dem die Mörder Zwischenstation gemacht haben. Die Bauern können in farbigen Schilderungen von den Söldnern berichten, die gewaltsam Quartier genommen und sich an den wenigen Vorräten gütlich getan haben. Der jüngste Sohn der Familie *Beorn* (15, recht hübsch, träumt vom Abenteuerleben), der die Bande bedienen musste, kann einige Söldner ausführlich beschreiben (siehe *Der Gesandte* auf Seite 66ff.). Die Bauern wissen, dass die Söldner sich nach Nordosten zur Reichsstraße wandten. Der Sohn hat von einer Söldnerin, die ihm schöne Augen gemacht hatte (und auch das Nachtlager mit ihm teilte), weiterhin gehört, er solle sie "mal in Gallys besuchen". Doch dies wird er aus Angst vor elterlicher Bestrafung nur unter vier Augen berichten.

Im Gasthaus zum lachenden Söldner

An der Reichsstraße sind die Söldner in einem der vielen Wehrgasthäuser untergekommen. Im *Lachenden Söldner* sorgt Wirt *Erlan Babeč* (Ende 20, Pockennarben, geschäftstüchtig) für Ordnung und kann sich dabei vor allem auf die Söldner der *Goldjungen* verlassen. Diese haben sich sein Haus als Lager ausgesucht und es dadurch vor den Raubzügen der meisten Kriegsfürsten und Räuberbanden geschützt. Erlan erinnert sich noch gut an die von den Helden gesuchten Söldner, denn er hat sie bereits zuvor bei sich beherbergt. Doch hat er keineswegs die Absicht, sein Wissen einfach so zu teilen, denn Schwatzhafigkeit ist schlecht für das Geschäft. Nur wenn die Helden ihm mindestens fünf Dukaten bieten, wird er mit seinem Wissen rausrücken. Sollte er hingegen dazu gezwungen werden, etwas zu sagen (was sich dank der *Goldjungen* als schwierig erweisen sollte), wird er aus Rache eher noch falsche Informationen verbreiten und zum Beispiel behaupten, die Söldner kämen geradewegs aus Altzoll in den Schwarzen Landen.

In Wahrheit weiß er, dass die rauen Gesellen aus Gallys kommen und bei der Art der angenommenen Aufträge keine Skrupel kennen. Damit scheinen sie nicht schlecht zu verdienen, wenn er sich die blinkenden Dukaten betrachtet, mit denen sie zahlen. Diesmal haben sie mit einem Silberring gezahlt. Dass sie das Stück von dem Gesandten geraubt haben (es ist nicht der Siegelring), weiß er nicht und es kümmert ihn auch nicht. Auch Erlan kann einige der Söldner beschreiben, nach Namen fragt er gewohnheitsgemäß nicht.

Der ausgepresste Händler

Falls die Helden sich direkt auf den Weg nach Gallys machen, können sie den Schnapshändler *Rupert Torčen* (Ende 50, rotbackig, vorsichtig und misstrauisch) mit seinen zwei Karren und sechs Wächtern treffen. Auch ihm sind Söldner entgegengelaufen. Sie drohten unverhoh-

len, ihn und seine Leute anzugreifen, woraufhin er ihnen lieber ein Fass besten Trollzacker Birnenschnapses aushändigte, statt es darauf ankommen zu lassen. Sollten die Helden gezielt nach den Pferden der Söldner fragen, erinnert er sich, dass eines der Tiere ein auffälliges Brandzeichen trug: ein gekröntes 'G' (7 TaP* *Tierkunde* oder *Heraldik*: Das Brandzeichen des kaiserlichen Marstalls zu Gareth).

Gerüchte allerorten

Konfrontieren Sie die Helden je nach Zeitpunkt ihres Aufbruchs mit verschiedenen Gerüchten über die Bluttat, die auch dank Fenns und Arnhilds Leuten rasch in der Mark grassieren. Ohne es zu wollen, werden die Herren von Zweimühlen bald Tagesgespräch – und dürften sich wundern, wie schnell dies alles geschieht. So kann es der Gruppe (wenn sie nicht direkt nach dem Mord aufgebrochen ist) einmal geschehen, dass sie in einer Gaststätte an der Reichsstraße von 'ihrer' Tat hören, obwohl der Mord doch erst kürzlich erfolgte. Im Folgenden finden Sie Beispiele für einige Gerüchte.

☞ "Da haben es so ein paar Hundskerle in Zweimühlen geschafft, der Kaiserin so richtig einen reinzuwürgen. Ihren Gesandten ermorden, das muss man sich erstmal trauen. Auf die Mordbuben von Zweimühlen!" (Von Söldnern und Häschern mancher Kriegsfürsten am Lagerfeuer oder in Tavernen zu hören.)

☞ "Scheint bald einen größeren Kriegszug zu geben, nicht so Scharmützel wie bisher. Die Kaiserin soll wohl neue Truppen entsenden, Richtung Zweimühlen geht es. Das ist nicht gut fürs Geschäft, da gehe ich lieber mein Geld woanders machen." (Erzählt von Händlern in der ganzen Mark.)

☞ "Einen kaiserlichen Gesandten ermordet, stellt euch das mal vor! Dabei reißt er doch unter dem direkten Schutz Ihrer Majestät, das weiß jedes Kind. Ich möchte nicht in der Haut dieser feigen Mörder stecken, wenn die Soldaten der Kaiserin sie erwischen." (Von reichstreuen Kräften allenthalben zu hören.)

☞ "Wahre Bestien müssen diese Mordgesellen sein. Bin mir nicht mal sicher, ob es überhaupt noch Menschen sind. Das Blut des Gesandten der Kaiserin sollen sie gesoffen haben und auch die armen Zweimühlener müssen unter ihrer Knute leiden. Wenn das die frühere Gräfin, möge Boron ihrer Seele gnädig sein, wüsste." (Schilderung leichtgläubiger Bauern.)

DIE SUCHE IN GALLYS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch ragt majestätisch der Artema-Berg empor, auf dem die alte Festungsstadt Gallys thront. Wuchtige Mauern scheinen jedem Angreifer den Sturm auf die Stadt verwehren zu können. Nur an der Stelle, wo ein mächtiges Tor den Weg in die Stadt versperren sollte, befindet sich heute eine große Lücke. Doch wer soll die Stadt auch gegen den Willen der Herren betreten, wenn man sich das kolossale Ungetüm betrachtet, das am Ende des schmalen Karrenpfades steht und jede Bewegung zu beobachten scheint? Dies muss der 'Golem' sein, von dem man sich in der ganzen Mark erzählt. Euch bleibt keine Wahl. Wenn ihr eure Unschuld beweisen wollt, müsst ihr das Ungeheuer passieren und in der Stadt die wahren Schuldigen finden.

Sollten die Helden, beispielsweise weil sie Konsequenzen fürchten, die Stadt heimlich betreten wollen, ist dies mit einer gefährlichen Kletterpartie (drei Proben+7, sonst Sturzschaden nach *WdS 144*) verbunden. Einfacher ist es da, sich zu verkleiden – oder einfach in die Stadt zu spazieren, da man sowieso nicht kontrolliert wird.

GALLYS – EINE STADTBESCHREIBUNG

Im Folgenden finden Sie eine Beschreibung der Stadt Gallys zum nicht näher definierten Zeitpunkt des Besuchs der Helden. Es wird nicht nur auf für das Abenteuer relevante Örtlichkeiten eingegangen, damit die Beschreibung auch für Besuche zu anderen Zeitpunkten nutzbar bleibt. Die konkreten Hinweise auf die Mörder und das weitere Vorgehen in Gallys werden losgelöst von der Stadtbeschreibung anschließend beschrieben.

Gallys

Einwohner: 850

Herrschaft: derzeit Reto Ertzel von Echsmoos als Kriegsfürst von eigenen Gnaden; Arnhild von Darbonia als intrigante Stadtherin im Hintergrund

Garnisonen: etwa 70 Schergen Retos und 25 Schläger Arnhilds

Tempel: **Firun**, Kor, Travia-Schrein

Wichtige Gasthöfe: Hotel **Baruun Kratosz** (Q7/P7/S12), Taverne **Zum wilden Eber** (Q5/P5), Gasthaus **Zum blutigen Widder** (Q3/P2/S22)

Besonderheiten: wehrhafte Hügelstadt, Torwächter-Golem, alchemistische und magische Werkstätten
Stimmung in der Stadt: Rauflustige Söldner und von den neuen Möglichkeiten profitierende Bürger bewohnen die Stadt und haben ihren eigenen Weg des Miteinanders gefunden. Vor den Schrecken der Mark und dem Schicksal der Landbevölkerung verschließen die Gallyser meist die Augen. Wem es selbst schlecht geht, der vegetiert meist nur noch vor sich hin und versucht die Aufmerksamkeit der Obrigkeit zu vermeiden.

Stadtbild

Gallys befindet sich auf dem Gipfel eines steilen, etwa 80 Schritt hohen Hügels, der als Artema-Berg bekannt ist und sich einzeln in der Baernfarn-Ebene erhebt. Durch den beschränkten Platz und die Steigung innerhalb der Stadt sind die meisten größeren Wege parallel zum Hang angelegt. Die auf die Spitze des Berges führenden Straßen verlaufen oft in Serpentin oder als Treppen. Einzig eine Prachtstraße, die von fast jedem Herrscher anders benannt wurde, führt auf direktem Weg vom Stadttor bis zum Marktplatz. Dieser Weg ist auch als einziger in der Stadt gepflastert und so breit, dass er zwei Fuhrwerken Platz bietet.

Herrschaft

Derzeit wird Gallys vom angeblich blutrünstigen Baron Reto Ertzel von Echsmoos (siehe Seite 99) aus der Schwarzen Sichel beherrscht, doch wechselt der Herrscher, wie in der ganzen Wildermark üblich, recht häufig. Im Falle von Gallys liegt das weniger daran, dass die Stadt nicht gut zu verteidigen wäre, sondern vielmehr an der intriganten Arnhild von Darbonia (siehe Seite 98), die in Wahrheit alle Zügel in der Hand hält. Sie windet sich wie eine Schlange im Mächtegewirr der Wildermark und verbündet sich manchmal mit angreifenden Kriegsfürsten, wenn 'ihre' Stadt sonst Schaden nähme.

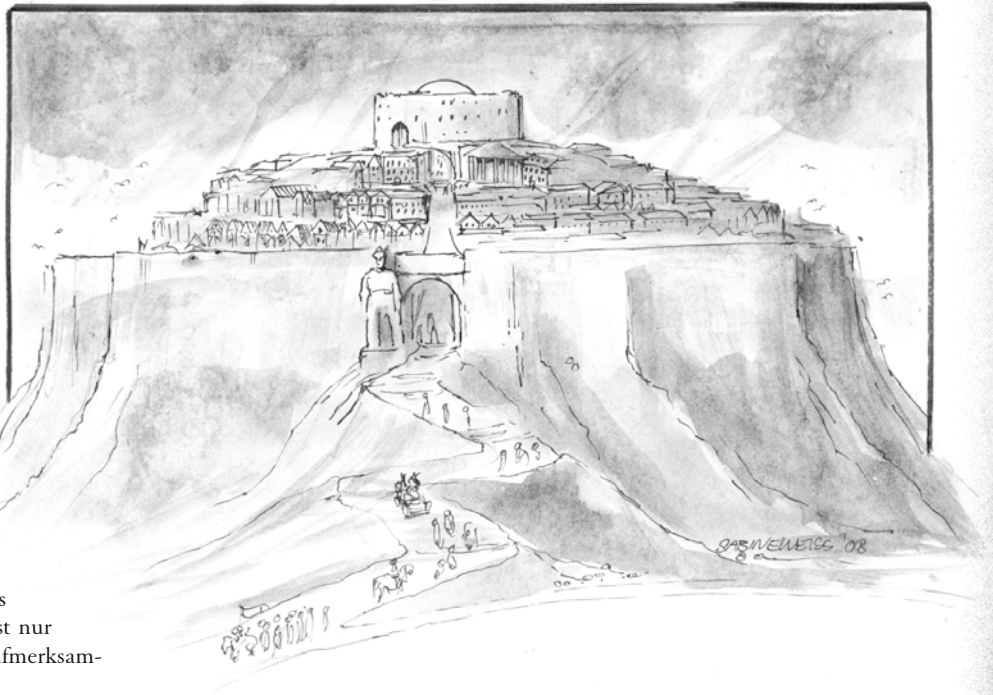
Tor des Drachen (1)

Den einzigen Durchgang durch die sechs Schritt hohe Stadtmauer bildet das am Ende eines kurzen Serpentinweges gelegene Tor des Drachen. Die einst mächtigen Torflügel sind seit dem Angriff der Schwarzen Horden geborsten und wurden nicht wieder eingesetzt. Stattdessen schufen Blutmagier später einen mächtigen Golem, der

den Eingang in die Hügelstadt bewacht. Jede Nacht begibt sich das steinerne Ungetüm vor das Tor und gibt es am Morgen erst wieder frei, wenn sein Meister oder seine Meisterin (derzeit ist das nur noch Arnhild) das Lösungswort ausspricht.

Sokramur-Platz (2)

Der alte Firun-Platz wurde bei der Eroberung der Stadt umbenannt. Viele Gallyser kümmert es auch kaum, da sie die Berggigantin ohnehin als Mutter des Wintergottes verehren. Der ovale Platz liegt etwa auf halber Strecke den Hügel hinauf, hier tummeln sich die meisten Gaststätten und Tavernen der Stadt. Der Sokramur-Platz dient außerdem als Ort für öffentliche Hinrichtungen. Auch einige Hängkäfige und ein Pranger sind aufgestellt und meist auch gut gefüllt. Einmal im Monat wird auf dem Burgplatz der 'große' Gallyser Sklavenmarkt abgehalten.



Haus der Berge (3)

Firun als Schutzgott der Stadt erhielt schon vor Jahrhunderten ein prächtigen Tempel, der als eines der wichtigsten Häuser des Gottes im zentralen Mittelreich gilt. Doch als die Schwarzen Horden die Stadt eroberten, floh der Hochgeweihte in die Wälder und seine nivesische Novizin *Tiinana* (Anfang 20, silbernes Haar, sehr aufbrausend) widmete das Haus der Erdriesin, damit die neuen Machthaber keinen Grund hatten, den Tempel zu schließen. Seitdem wird der in Gallys seit jeher verbreitete Mischglaube aus alter Sokramur-Verehrung und zwölfgöttlichem Firun-Kult noch offener praktiziert und *Tiinana* fungiert als Hochgeweihte.

Hotel Baruun Kratosz (4)

Dieses ehemals nach einem früheren Baron benannte Haus wurde nach der Eroberung der Schwarzen Horden umbenannt und trägt nun den Namen des mythischen barbarischen Stadtgründers. Das Haus am Sokramur-Platz besteht eigentlich aus zwei Gebäuden, die durch eine Brücke im oberen Geschoss verbunden sind. Das Gasthaus zieht vor allem wohlhabendere Klientel wie Händler an, da Zimmer und Essen von guter Qualität sind und bewaffnete Wächter eine gewisse Sicherheit garantieren.

Taverne Zum wilden Eber (5)

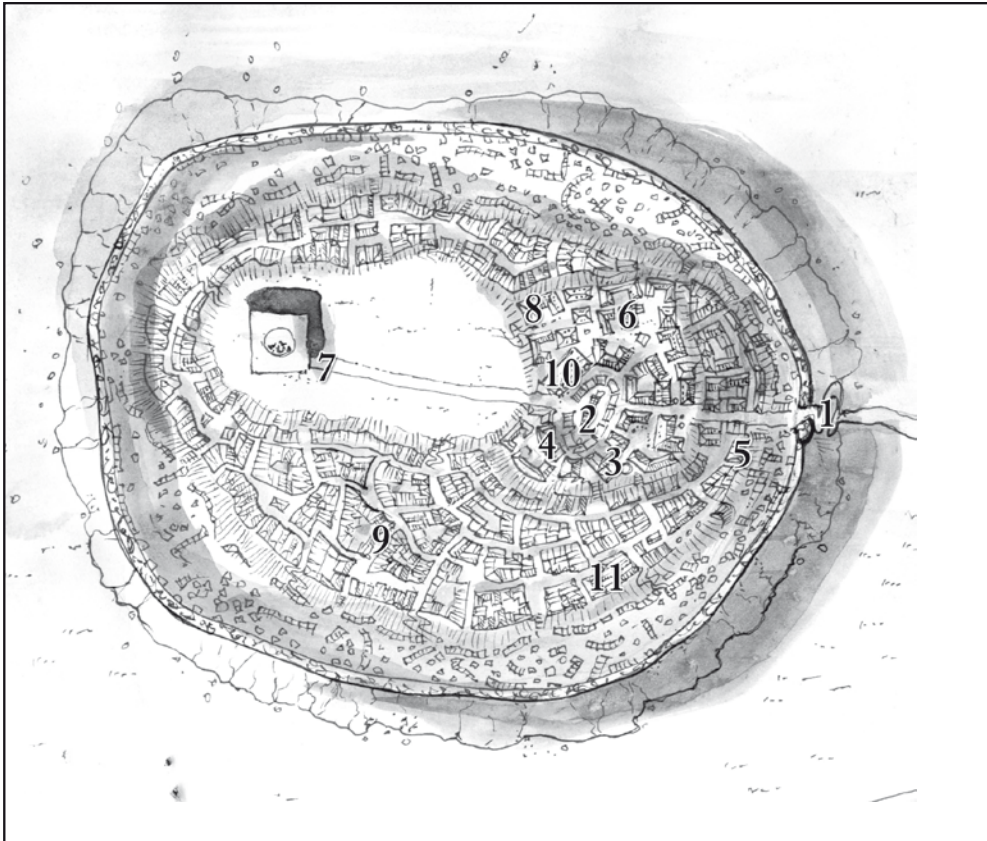
In dieser meist von Einheimischen frequentierten Taverne in der Nähe des Tores treffen sich die Bürger der Stadt bei Bier oder dem bekannten *Gallyser Ogermeth*. Aber auch Fremde sind hier recht gern gesehen, so dass sich im *Eber* am ehesten Gerüchte und Informationen aus der Stadt aufschnappen lassen. Ein Grund, warum auch stets einige Agenten Arnhilds unter der Stammkundschaft zu finden sind.

Gasthaus Zum blutigen Widder (6)

Der *Widder* ist eine im alten Gerichtsgebäude untergebrachte Söldnerkaschemme am Sokramur-Platz, wie es in Gallys Dutzende gibt. Das Bier ist billig, der Schnaps stark und die Kundschaft meist besoffen. Wer gerade von einem Auftrag zurückkommt oder auf einen lukrativen Kontrakt wartet, der trifft sich hier, um über die letzte Schlacht oder die besten Auftraggeber zu sprechen. Auf Grund des meist in Strömen fließenden Alkohols sind die Zungen im *Widder* recht gelöst.

Stadtschloss (7)

Am höchsten Punkt der Stadt erhebt sich das Gallyser Stadtschloss, das den eigentlich außerhalb der Stadt in einer Burg lebenden Baronen als Residenz innerhalb der Mauern diente. Derzeit haben sich



dort die Schergen Reto Ertzels eingekerkert – der Kriegsfürst selbst lebt im höchsten Turm des Schlosses. Das Haus ist gut bewacht und für ein Stadtpalais einigermaßen wehrhaft gehalten.

Magistrat (8)

Das alte Magistratsgebäude wurde nach der Einnahme der Stadt durch die Schwarzen Horden kurzzeitig als Borbarad-Tempel benutzt, von Arnhild von Darbonia aber wieder seinem eigentlichen Zweck zugeführt. Seit sie sich den jeweils herrschenden Kriegsfürsten unterordnet, lebt sie in dem hübsch ausgestatteten Gebäude (in dem sich sogar eine Gemäldegalerie befindet) und inszeniert sich Bittstellern und fremden Gesandten gegenüber gekonnt als treu sorgende Herrin der Stadt, die von ungerechten Herrschern unterdrückt wird.

Schwefelviertel (9)

In den stets von dem namensgebenden Schwefeldunst erfüllten Gassen dieses Viertels haben sich einige Alchimisten und Schwarzkünstler angesiedelt, die ihre Dienste jedem zahlungskräftigen Kunden anbieten. Die meisten dieser Männer und Frauen sehen sich als Kriegshandwerker, die sich keine Gedanken über den Einsatz ihrer Werke machen. Hier finden sich neben auf Gifte oder Knallelixiere spezialisierten Alchimisten auch einige wenige Artefaktmagier, Dämonenbeschwörer, Heiler oder Golembauer (etwa *Meisterin Yolande* aus Schild 160, falls Sie Ihre Werkstatt nicht an einen anderen Ort der Wildermark setzen möchten).

Tempel des Kor (10)

Dieses früher als Rondra-Tempel genutzte Gotteshaus ist mit seiner Säulenfassade prächtig anzusehen. Die drei Kor-Geweihten um die Hohepriesterin *Madalia Tiriona* (Ende 40, gut aussehend, schlachterfahren) verstehen sich vor allem als Hüter der vielen Söldner der Wildermark und segnen Kontrakte und Blutschwüre. Von der wilden Kor-Verehrung des Kor-Tempels in Wehrheim halten sie wenig und haben darüber schon so manchen Streit und auch guten Kampf mit dem dortigen Geweihten geführt.

Söldnermarkt (11)

In einem alten Kasernengebäude haben die Geweihten des Kor einen Ort geschaffen, wo Söldnerbanner Anstellung und potentielle Auftraggeber den Richtigen für ihre Aufgabe finden können. Die Verträge

werden streng nach dem Khunchomer Kodex geschlossen, von jeder erfolgreichen Vermittlung erhält die Kirche ein Opfergeld. Da die Geweihten meist ein gutes Gefühl dafür haben, welche Truppe zu welchem Auftrag passt, nehmen viele Kriegsfürsten gerne die Dienste des Gallyser Söldnermarktes in Anspruch.

HINWEISE IN DER STADT

Im Folgenden finden Sie einige Möglichkeiten, wie die Helden in Gallys die genaue Identität der Mörder ermitteln können und schließlich auf die Schwarzklingen unter *Tyakhronus vom Ylsteim* (siehe Seite 72) stoßen.

Raubgut

Sollten die Helden sich auf die Spur der Beute der Söldner begeben, werden sie bald feststellen, dass die Schwarzklingen schon Teile der Besitztümer des Gesandten versilbert haben. So findet sich, wenn man sich zahlungskräftig zeigt und

nach außergewöhnlichen Stücken sucht, neben einigen weniger auffälligen weiteren Schmuckstücken auch der kaiserliche Siegelring bei dem Krämer *Hal Helmisch* (Ende 40, bucklig und verwachsen, phänomenales Gedächtnis), der in der Stadt dafür bekannt ist, jegliches Beutegut von Söldnern ohne Fragen aufzukaufen. Aus dem verschrobene Mann etwas über den Verkäufer herauszubekommen ist schwierig und erfordert entweder Gewalt oder ordentliche Geldsummen (20 Dukaten aufwärts). Sollte man ihm die Zunge lösen, kann man eine akribisch genaue Beschreibung des mit dem Verkauf der Gegenstände beauftragten Söldners *Patras Triffon* (siehe unten) erhalten, den er auch als Schwarzklinge identifizieren kann. Nebenbei kann Hal auch noch ein Dutzend andere Gelegenheiten benennen, zu denen er den Söldner gesehen hat und was er von ihm gekauft hat – sowie eine stattliche Zahl vermutlicher Freunde des Mannes.

Weniger hilfreich ist der Pferdehändler *Dozman Arkenheim* (etwa 50, breitschultrig, redet wie ein Wasserfall), an den die Söldnerführerin *Alessia Stülpnagel* (siehe unten) das edle Tier des Gesandten verkaufte – und dabei mehr Geld als mit dem eigentlichen Auftrag gemacht hat. Während Dozman den Warunker für 300 Dukaten (verhandelbar bis 250 Dukaten) an den Mann oder die Frau zu bringen versucht, können die Helden von ihm erfahren, dass er die Frau als Alessia kennt und schon mal im *Widder* gesehen hat. Mehr weiß er jedoch nicht.

Tavernengespräch

In den diversen Tavernen der Stadt können verschiedenste Informationen über die Verantwortlichen der Mordtat gewonnen werden. So können mit Beschreibungen oder gar Namen der Söldner in den Kneipen um den Sokramur-Platz einige Zecher den entscheidenden Hinweis auf die Schwarzklingen geben. Doch wenn die Helden hier nicht behutsam vorgehen, mögen ihre Zielpersonen auch gewarnt werden oder Freunde der Gesuchten den 'Schnüfflern' auf den Zahn fühlen. Vor allem Patras könnte sich bald für die Helden interessieren und ihnen Probleme machen. Die Dolche sitzen hier locker und die Helden können schnell in eine Schlägerei oder Messerstecherei geraten (Werte siehe **Anhang**). Weniger gefährlich mag es da sein, wenn die Helden eine plausible Geschichte erfinden, warum sie die Schwarzklingen suchen – beispielsweise als potentielle Auftraggeber.

Soldvolk

Wenn die Helden sich in Gallys nach Söldnern umhören, werden sie immer wieder auf den Kor-Tempel und den Söldnermarkt verwiesen. Dort können sie zwar von den Geweihten nichts über die gesuchten Mörder erfahren (da die Schwarzklingen gewöhnlich Aufträge übernehmen, die eben nicht von der Kor-Geweihtenschaft vermittelt werden), aber durchaus einige Hilfe erhalten. Madalia ist es nicht Recht, wenn ihr 'Monopol' in der Stadt unterlaufen wird und noch dazu Söldner ganz Kor unzufällig zu Meuchlern gemacht werden. In ihren Augen geht es immer noch um den *guten Kampf*, nicht um das simple Abschlichten wehrloser Opfer.

Auf Grund des komplizierten Mächtegewirrs in der Stadt kann sie aber auch nicht, wie sie es eigentlich bevorzugen würde, schlicht ein würdiges Gemetzel unter den Mördern anrichten. Sie kann die Gruppe darauf verweisen, dass die Schwarzklingen sich oft solcher Aufträge annehmen. Sie lässt den Helden weitere Unterstützung zukommen (Vermittlung von Kontakten bis hin zu Arnhild von Darbonia, Anstellen von Nachforschungen, Teilung von Ressourcen), wenn dadurch die Position der Mietmörder geschwächt wird.

MIESE HALSABSCHNEIDER – DIE SCHWARZKLINGEN

DIE MÖRDERBANDE

Die Schwarzklingen sind eine etwa 25 Köpfe zählende Truppe übelster Halsabschneider, die ihr Hauptquartier zwar in Gallys haben, deren einzelne Banden aber häufig in der ganzen Mark unterwegs sind. Die kurz nach dem Jahr des Feuers geschaffene Truppe wird von dem ehemaligen transsylvanischen Söldner *Tyakronus vom Yslistein* (Mitte 30, gut aussehend, einnehmendes Wesen) geführt und übernimmt fast jeden Auftrag. Tyakronus residiert im gut gesicherten 'Gildenheim' in der Nähe des Stadtschlusses, wo auch die meisten der Schlagetots Quartier bezogen haben.

Mit der heiklen Ermordung des Gesandten beauftragte Tyakronus, der seine Anweisungen von einem Boten aus der Burg erhielt, seine 'Kettenhündin' Alessia Stülpnagel und die ihr unterstellten Männer und Frauen.

Alessia Stülpnagel, die Truppführerin

Alessia ist 'Tyakronus' rechte Hand und immer zur Stelle, wenn besonders blutige Taten vollbracht werden müssen. Die braunhaarige Darpatierin liebt Raub und Mord und wird auch von ihren Untergebenen (zu Recht) als verrückt angesehen. Sie ist eine gefährliche und recht großmäulige Frau, deren unscheinbares Äußeres über ihre Fähigkeiten als Kämpferin hinwegtäuschen kann.

Lares Eulenwied, der Mann fürs Grobe

Der grobschlächtige und vernalbte Lares stammt aus Weiden und kam als Söldner während der Borbarad-Kriege in die Wildermark. Der muskulöse Hüne ist Alessia vollkommen ergeben und erfüllt ihr jeden noch so abartigen Wunsch, auch wenn er selbst eigentlich mit einem Leben als Bauer irgendwo in der Provinz zufrieden wäre. Er ist recht einfach gestrickt, kann aber von unglaublichem Zorn gepackt werden, wenn er sich übervorteilt fühlt.

Fenia Rundarek, die Zerbrochene

Die rothaarige Fenia ist eine ehemalige kaiserliche Soldatin aus Gareth, die noch vor der Schlacht auf dem Mythraelsfeld in Anbetracht der Horden der Untoten desertierte. Die hübsche Frau schämte sich dieser Tat so sehr, dass sie nicht in die Heimat zurückkehrte, sondern sich in der Wildermark mit kleineren Aufträgen über Wasser hielt. Hierbei geriet Fenia jedoch in einen Strudel der Ereignisse, der sie schließlich bei den Schwarzklingen landen ließ. Sie hadert mit ihrem Leben und den vielen Untaten, die sie begangen hat.

Patras Triffon, das Wiesel

Der Darpatier Patras ist der Späher, Giftmischer und Meuchelmörder der Gruppe. Einst ein begabter Dieb aus Rommily, kollaborierte er beim Einmarsch der Schwarzen Horden mit dem Feind und musste nach der Rückeroberung fliehen. Der tatsächlich an ein Wiesel erinnernde Patras wirkt stets rastlos und argwöhnisch. Er ist der einzige in der Truppe, der wirklich einem Pakt (mit Lolgramoth) nahe steht, und schafft immer wieder Beweise für Taten der anderen zur Seite, um sie vielleicht irgendwann gegen seine 'Freunde' zu verwenden. Er hatte früher ein Verhältnis mit Fenia, die er jedoch einmal zu oft betrogen hat, so dass sie ihm seitdem die kalte Schulter zeigt. Einziger Gedanke, dass das alle mit ihm machen würden, schreckt ihn vom Pakt ab.

Weitere Mitglieder

Außerdem gehören noch acht weitere Halsabschneider zu der Gruppe, meist geflohene Soldaten oder Söldner. Legen Sie Charakter, Aussehen und Kampfkraft dieser Männer und Frauen nach Belieben fest.

Namen: Yann Aranol, Arnbold Alrikshuber, Rafik Vascagani, Paale Rowingen, Xinda Rogel, Andela Peutler, Alrike Timerlan, Jella Laren

DIE DOKUMENTE

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden an die Dokumente des Inspektors gelangen wollen, um die Schuld der Hintermänner zu beweisen. Wollen sie hingegen nur ihren eigenen Namen reinwaschen und dafür die Schwarzklingen vor Marschall Ludalf zeren, passen Sie den weiteren Abenteuerverlauf entsprechend an. Da in diesem Fall jedoch keinerlei Beweise gegen Fenn vorliegen, wird er dieses Abenteuer natürlich überleben und die Helden werden sich später noch einmal mit ihm auseinandersetzen müssen.

Ob die Helden über die Schwarzklingen an die Dokumente des Gesandten gelangen können oder sie von deren Auftraggeber klauen müssen, hängt vor allem davon ab, ob sie direkt nach dem Mord aufgebrochen sind. Etwa drei Tage nach dem Mord findet die Übergabe der brisanten Schriftstücke statt, so dass nach Ablauf dieser Frist bei den Schwarzklingen nichts mehr davon zu finden ist. In diesem Fall müssen die Helden bei den Söldnern erst herausfinden, wem die Dokumente übergeben wurden. In jedem Fall wird sich die Gruppe also zunächst den Schwarzklingen zuwenden.

In den Reihen der Feinde

Ein Anheuern bei den Schwarzklingen ist zwar nicht unüberwindbar schwierig, doch muss ein jeder zuerst eine Art Initiationsritus durchlaufen. Dazu ist es zum einen nötig, ein Mitglied im Kampf zu besiegen (Werte für die Söldner siehe **Anhang** ab Seite 101). Außerdem muss eine potentielle Schwarzklinge Härte und Rücksichtslosigkeit unter Beweis stellen. Dies wird meist in Form eines Mordes überprüft, indem der Prüfling in einer Kneipe eine Schlägerei anfängt, die in einer Messerstecherei enden soll. Zwar gibt es genug verkommene Subjekte in den Gallyser Kneipen (und einige davon würden nach zwölfgöttlichem oder mittelreichischem Recht durchaus den Tod verdienen), doch wird ein Held diese Bürde auf sich nehmen?

Nach erfolgreicher Prüfung gilt der Held als voll anerkannter Schwarzklinge und wird auch tatsächlich Alessias Trupp zugeteilt. Während der abendlichen Sauf Touren kann ein geschickt fragender Held viel über den Mord herausfinden, denn einige der Söldner prahlen gegenüber dem Neuen gerne mit der Tat. Der Held wird auch erfahren, dass die Söldner selbst keine Ahnung haben, wer ihr Auftraggeber ist. Dies wisse nur der Anführer Tyakronus, alle Unterlagen würden so wieso in seiner Kammer aufbewahrt.

Außerdem ist zu erfahren, dass eine weitere Truppe vor wenigen Tagen aufgebrochen sei, um einen weiteren Auftrag zu erledigen, der wohl auch mit dieser Sache zusammenhänge. Mehr weiß niemand außer Tyakronus – und auch der würde nur unter Folter mehr verraten.

Auf leisen Sohlen

Als Schwarzklinge hat es der Held natürlich leichter, in das verschlossene Zimmer im oberen Stock einzudringen (oder einem phexisch begabten Gruppenmitglied Zutritt zum Gebäude zu verschaffen), doch mag dies auch so mit ein wenig Geschick über die Dächer der umgebenden Häuser gelingen. Sollte es noch nicht zu spät sein, kann der Held in dem Zimmer des Söldnerführers die Unterlagen des Gesandten in einer kleinen Truhe aus zwergischer Fertigung (*Schlöser Knackten-Probe +7*) finden. Anderenfalls findet er zumindest Unterlagen 'Tyakronus', in denen er über den Auftraggeber spekuliert und die er aufbewahrt, um sie eventuell später gegen diesen zu verwenden. Allerdings sind die Aufzeichnungen verschlüsselt (*Kryptographie-Probe +5*). In den Aufzeichnungen spricht er von einem Diener aus der Burg, der die Übergabe der Anweisungen erledigt hat – alle Hinweise deuten also auf Reto Ertzel von Echsmoos (siehe **Anhang** ab Seite 99).

DIE WINDKÖPIGIN – ARNHILD VON DARBONIA

Durch die Nachforschungen wird sicher Arnhild von Darbonia auf die Helden aufmerksam, vor allem falls die Gruppe bereits zuvor mit der vermeintlich unterdrückten Stadtherrin zusammengetroffen ist. Die Stadtherrin wird rasch erkennen, dass die Helden der Intrige auf der Spur sind – und beschließt an dieser Stelle, wie schon lange geplant, Fenn fallen zu lassen (um auch an seine Goldverstecke heranzukommen und den einzigen Mitwisser ihrer Beteiligung an dem Plan auszuschalten) und gleichzeitig Reto als Sündenbock auszuliefern. Hierzu kann sie als vermeintlich reichstreue Adlige an die Helden herantreten, die bei der Suche nach den Mördern des Gesandten helfen will. Sie kann (falls die Helden im Dunkeln tappen) Hinweise auf die Schwarzklingen oder Reto geben, den Zugang in die Burg ermöglichen oder an anderen Stellen einspringen, wenn die Gruppe nicht mehr weiter weiß. Hierbei stößt sie die Helden jedoch immer nur auf weitere Informationen und lässt sie den Weg zum Ziel selbst gehen, um nicht zu sehr in den Vordergrund zu treten.

Spähen und zuschlagen

Wenn die Helden das Hauptquartier der Schwarzklingen Tag und Nacht beobachten oder anders den Zeitpunkt der Übergabe der Dokumente herausbekommen, können sie die Boten (Alessia, Patras und eine weitere Schwarzklinge) verfolgen und während der Übergabe, die in einem kleinen Hinterhof stattfindet, oder davor zum Kampf stellen. Die drei Veteranen kämpfen eng aufeinander abgestimmt (*SF Formation*) und Patras hat seine Waffen außerdem mit Arax (**WdS 148**) vergiftet. Weitere Kampfwerte finden Sie im **Anhang** auf S. 101. Alternativ ist es natürlich möglich, bis nach der Übergabe zu warten und den Empfänger der Nachricht zu überfallen oder zu verfolgen. Bei diesem handelt es sich um den Diener *Nazir* (Anfang 20, pausbäckig, ängstlich), der nichts Genaueres weiß. Ihm wurde lediglich von Reto Ertzel (dem dies von Arnhild eingeredet wurde, auch wenn er es für seine Idee hielt, die "wertvollen Aufzeichnungen" zu erhalten) aufgetragen, hier einige Schriftstücke in Empfang zu nehmen und sie dem Kriegsfürsten zu überbringen.

Ein Held von gleicher Statur könnte in Nazirs Kleidung in die Burg gelangen, um sich dort alleine umzusehen oder später den anderen Helden den Eintritt zu ermöglichen.

Das schwächste Glied

Ob durch Einschleusen bei der Truppe oder einfache Beobachtung, die Helden können erkennen, dass Fenia Rundarek offenbar dem Suff verfallen ist. Wenn sie sich näher mit der Frau beschäftigen, können sie außerdem (bei 6 **TaP*** in *Menschenkenntnis* oder 2 **TaP*** in *Heil-*

kunde Seele) feststellen, dass dies wohl von schweren Schuldgefühlen oder Ähnlichem herrührt. Zeigen sie sich ihr gegenüber einfühlsam, können sie von der ehemaligen Soldatin ihre ganze tragische Geschichte bis hin zur Ermordung des Gesandten hören. Sollten sie Fenia gut zusprechen, können die Helden sie ermutigen und ihr mit der Rächung der Mordtat eine neue Perspektive geben. In diesem Fall haben sie in ihr eine Verbündete innerhalb der Schwarzklingen, die sie in das Gebäude einschleusen, die Dokumente stehlen oder ihnen den Ort der Übergabe verraten kann.

Fenia kann den Helden auch mitteilen, dass Patras sich stets über alles und jeden Notizen macht. Sie vermutet, dass er wenn möglich auch die Unterlagen des Gesandten begutachtet und Teile abgeschrieben hat. Diese Fragmente würde er sicherlich am Körper tragen. Sollten die Helden das Wiesel stellen und überwältigen, finden sie in der Tat einige Fragmente, die vor allem auf Reto deuten (Patras hat das für ihn Interessanteste herausgeschrieben). Genaueres zu den restlichen Dokumenten weiß er jedoch nicht.

ZEIT DER RACHE?

Sollten die Helden darauf sinnen, jeden Teilhaber an dem Mordkomplott auszuschalten, können sie natürlich die Schwarzklingen nach und nach umbringen. Ob und wie sie dies anstellen, liegt in ihrer Hand. Bedenken Sie jedoch, dass die Schwarzklingen größtenteils erfahrene Söldner sind und daher gerade in größerer Zahl ernst zu nehmende Gegner darstellen. Die Schwarzklingen werden in zukünftigen Publikationen nicht mehr aufgegriffen.

ZU SPÄT?

Sollten die Dokumente bereits in der Burg lagern, bleibt den Helden nichts anderes übrig, als in das Gebäude einzubrechen oder anders hineinzugelangen. Hier kann zum Beispiel Arnhild unschätzbare Hilfe leisten. Die genaue Ausgestaltung dieser Suche in den Räumlichkeiten liegt in Ihren Händen.

DIE UNTERLAGEN DES GESANDTEN

Egal wie die Helden es anstellen, im Endeffekt werden sie die gestohlenen Dokumente in ihren Besitz bringen. Diese befinden sich in einer kleinen Truhe und bestehen insgesamt aus:

👁 Einem Notizbuch, in dem Gundobald vor allem Termine, Gerüchte, persönliche Überlegungen und Ähnliches niedergeschrieben hat. In dem Buch lässt sich besonders gut der Erkenntnisweg des Gesandten nachvollziehen. Während er zunächst mit seinem vermeintlich unwichtigen Auftrag gehadert und nur wenig auf die Gerüchte um Korruption gegeben hat, trifft er mit der Zeit auf immer mehr Unstimmigkeiten, bis er schließlich das ganze Ausmaß der Taten weiter Teile der Reichsarmee in der Mark begreift. Von diesem Punkt an knüpft er Kontakte, führt heimliche Treffen herbei und sammelt Beweise, um den Hintermännern das Handwerk zu legen.

👁 Einem weiteres Notizbuch, in dem er akribisch Aussagen notiert, Beweise katalogisiert und Querverbindungen gezogen hat. Dieses Buch deckt die Tragweite der Verstrickungen innerhalb der Reichsarmee auf und zeigt, wie weit die korrupten Offiziere ihre Macht missbraucht und die Soldaten sich ein gutes Leben auf Kosten der Bevölkerung gemacht haben. Über Ludalf und seinen Anteil an der Sache wird nur gemutmaßt, dass er vermutlich nicht eingeweiht war. Die einzelnen auf ihn deutenden Indizien schienen eher von Fenn absichtlich gestreut zu sein. Da Gundobald aber nicht sicher war, hat er den Marschall (wie auch sonst fast jeden) vorsorglich nicht in seine Erkenntnisse eingeweiht und wollte erst der Kaiserin seine Ergebnisse vorlegen.

👁 Ein Schriftrollenbehälter, in dem sich allerlei Pergamente mit unterschriebenen Aussagen und sogar einigen wenigen Geständnissen finden. Dies ist das entscheidende Belastungsmaterial und führte in einem Prozess wohl bald dazu, dass die Angeklagten verbannt, einen Kopf kürzer gemacht oder in den Steinbruch geschickt würden.

Ein weiterer Schriftrollenbehälter mit Briefen von Leuten, die von der Mission des Gesandten gehört haben und ihm von ihrem Schicksal berichteten oder um Audienzen baten. Hier finden sich außerdem drei Depeschen der Kaiserin (eine davon mit ihrer Vollmacht) und – wenn die Helden ihm eine Nachricht geschickt haben – der Brief der Gruppe.

Orientieren Sie sich für einen Eindruck der Taten und Pläne der Verschwörer an den Angaben in der Einleitung zu diesem Abenteuer. Zwar weisen alle nach Gallys deutenden Hinweise nur auf Reto Ertzel (Arnchild wird nicht mit einem Wort erwähnt), doch Fenns Name taucht mehr als einmal auf – sowie die Namen von gut einem Fünftel der in der Mark stationierten Offiziere.

Die gesamten Unterlagen durchzusehen dürfte mehrere Stunden in Anspruch nehmen und wird von den Helden daher vermutlich erst in einer ruhigen Minute unternommen werden. Denn bei den Unterlagen des Gesandten befindet sich noch ein weiterer Brief, der mit einem Nagel außen an die Kiste angeschlagen wurde.

Ein geplanter Hinterhalt

Hierbei handelt es sich um einen Brief, den Arnchild direkt nach der Ermordung des Gesandten, von der sie dank des Gotongi eines angeheuerten Magiers aus dem Schwefelviertel früher wusste als Tyakronus selbst, an den Söldnerführer geschickt hat. Der Text ist in männlicher Handschrift verfasst, die Arnchild zu fälschen versteht. Was die Helden wohl aufhorchen lassen wird: In ihm wird der Auftrag zum Hinterhalt auf Marschall Ludalf erteilt (siehe Schriftstück rechts).

Darunter hat Tyakronus nur einen Satz gekritzelt, um seinem Auftraggeber (in dem er immer noch Reto vermutet) gemeinsam mit den Dokumenten des Gesandten eine Antwort zu geben: »Betrachtet es als erledigt, mein Herr!«

Da ein Ritt von Gallys bis zum Randolphsforst (der den Helden zumindest grob bekannt sein dürfte) selbst im gestreckten Galopp etwa

Da Ihr meinen Auftrag zur Zufriedenheit ausgeführt habt – auch wenn Ihr selbst davon vermutlich noch nichts ahnt –, ist es nun an der Zeit, Eure Dienste erneut in Anspruch zu nehmen. Am [früh am Tag: derzeitiger Tag/spät am Tag: derzeitiger Tag+1] wird der Marschall der Mark sich mit geringer Bedeckung in der Gegend um Talf befinden. Dort wird er auch über den Feldweg von der Reichsstraße aus den Randolphsforst durchqueren. Eure Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass er ihn nicht mehr verlässt. Alles Weitere überlasst mir und meinen Freunden. Sollte der Auftrag zu meiner Zufriedenheit erfüllt werden, winken Euch 500 Dukaten und eine glorreiche Zukunft in der neuen Mark. Enttäuscht mich nicht! Die Dokumente des Gesandten erwartet mein Bote derweil zur abgemachten Zeit am abgemachten Ort.

einen halben Tag dauert, ist höchste Eile angesagt – denn wenn die Helden den Mord nicht verhindern, wird Fenn von Drölenhorst das Kommando über die Reichstruppen übernehmen und sie wären dem Untergang geweiht.

AUF ZUR RETTUNG

Der Weg dorthin

Keine Pferde?

Haben die Helden keine Pferde, so können sie diese kaufen, stehlen oder von Arnchild erhalten, die hier sehr hilfreich und besorgt auftritt. Sie treibt die Helden zur Eile an, vor allem da sie durch eine Abwesenheit der Helden genug Zeit hat, alle auf sie deutenden Beweise zu vernichten.

Zeit ist alles

Der Ort des Hinterhalts ist etwa 7 Wegstunden entfernt, was nur mit einem ununterbrochenen Eilritt zu schaffen ist – und passenderweise beginnt genau jetzt ein heftiges Gewitter.

Sollte die Gruppe auf magischem Weg (Hexenbesen, Dschinne, Dämonen etc.) die Möglichkeit haben, den Randolphsforst eher zu erreichen, oder falls sie exzellente Reiter sind, so könnten sie Ludalf vorher warnen (ob er ihnen glaubt, ist eine andere Sache) und so den Endkampf vermeiden, indem sie ihn zur Änderung seiner Wegstrecke überreden. Doch die Söldner werden ihn verfolgen und dennoch töten wollen, wenn die Bedeckung des Marschalls nicht aussichtslos überlegen ist. Passen Sie die Szenen in diesem Fall entsprechend an.

Über Stock und über Stein

Jede Stunde Eilritt bedeutet für Reiter und Reittier zwei Punkte Erschöpfung wegen der Witterung (WdS 139). Die Helden können einmal pro Stunde einen *gestreckten Galopp* versuchen. Dies ist mit zusätzlicher Erschöpfung verbunden (*Reiten*-Probe +3 gelungen: 2 Punkte, sonst 4 und kein bedeutend schnelleres Vorankommen). Es bringt sie ihrem Ziel aber näher, den Marschall vor den Söldnern zu erreichen. Wenn es dreimal gelingt, erreichen sie Ludalf knapp vor dem Attentat, statt mittendrin, sind aber womöglich *überanstrengt* und müssen Einbußen auf ihre Kampftalente hinnehmen.

Außerdem sind noch einige weitere Hindernisse denkbar, welche die Helden wertvolle Zeit kosten und den Ausgang ihres Ritts fraglich werden lassen können:

Eine berittene kaiserliche Patrouille erkennt die schnellen Reiter und verfolgt sie – man kann ihr mit einem zusätzlichen gestreckten Galopp entgehen oder dem verbohrten Weibel aufwendig klar machen, dass sie in wichtiger und ehrbarer Mission unterwegs sind, da er sie sonst festsetzen will.

Berittene Armbrustschützen (Anzahl 2W6+4) eines lokalen Kriegsfürsten fordern lautstark Zoll von den Helden, da sie ihnen sonst die Pferde unter dem Hintern wegschießen werden. Diese Situation kann mit Geld oder einem Kampf (und der anschließenden Übernahme der Pferde der Bande) gelöst werden. Letzteres wirft die Helden zurück und sorgt dafür, dass sie ihre Pferde einem weiteren gestreckten Galopp antreiben müssen.

Ein weiträumiges Scharmützel mit etwa 120 Fußkämpfern versperrt Straße und Umland – ob die Helden einfach durch preschen (Pferde werden nicht verschont) oder die Situation umgehen, es wirft sie in jedem Fall einen gestreckten Galopp zurück.

Der Mühen Lohn

Waren die Helden schnell genug, können sie Ludalf erreichen, kurz bevor er mit seinen vier Reitern dem Trampelpfad in den Wald folgt. Passen Sie die folgenden Szenen in diesem Fall entsprechend an.

Waren die Helden trotz gestreckter Galopps nicht rechtzeitig da, bietet sich die Situation wie unten beschrieben.

Haben die Helden keinen gestreckten Galopp verwendet, sieht die Situation bei ihrer Ankunft sehr finster aus: Drei Mitkämpfer Ludalfs und nur fünf Söldner sind bereits tot, der Marschall ist schwer verwundet (dafür haben die Bogenschützen kaum noch Pfeile, die alle in den Pferden stecken).

DER RANDOLPHSFORST

Das kleine Waldstück, in das die Spuren der Reiter führen, besitzt dichtes Unterholz. Nur ein einzelner Weg führt hinein. Sollten die Helden nicht schnell genug sein, entfaltet sich die ganze Szene, als sie gerade an einer kleinen Biegung ankommen – und Kampfplärm hören.

DER MARSCHALL IN DER FALLE

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Als ihr um die Biegung kommt, blickt ihr geradewegs auf den lautstarken Kampf auf dem engen Waldweg, der gerade beginnt. Ihr seid noch rechtzeitig! Doch die fünf kaiserlichen Soldaten sind schwer in Bedrängnis, der erste fällt getroffen vom Pferd. Über ein Dutzend Söldlinge dringen von allen Seiten auf die Reiter ein, in Ludalfs Pferd steckt bereits der erste Pfeil. Ohne Hilfe werden sie die nächsten Minuten nicht überleben.

unbemerkt zur Strecke bringen, während seine Kameraden sich dem Nahkampf stellen.

Hier kämpfen über ein Dutzend Söldnerveteranen gegen drei teils sehr erfahrene, verstreute Leibwächter und den versierten Kämpfer Ludalf – die Helden sind hier das entscheidende Gewicht auf der Waage zugunsten Ludalfs. Die Söldner benutzen meist Handwaffen und Schilde, einige führen jedoch auch Stangenwaffen (siehe Werte und Kampftaktik im **Anhang** ab Seite 101). Sie sind geschickt darin, ihre Überzahlsituation auszunutzen, und erschweren die Lage der Soldaten dadurch weiter, dass sie zum Beispiel gezielt die Pferde angreifen.

Die Söldner wollen jeweils zu zweit einen der Leibwächter beschäftigen und mit dem Rest so schnell wie möglich den Marschall erschlagen. Doch den Leibwächtern gelingt es trotz ihrer Pfeilwunden, mehr Feinde zu binden. Zwar ist ihr Untergang nur eine Frage der Zeit, doch haben sie somit ihrem Marschall zumindest etwas Luft erkaufte. Ludalf wäre seinen Angreifern durch seine Fertigkeiten in der Raumkontrolle eigentlich gewachsen und könnte gar fliehen – wäre sein Pferd nicht von mehreren Pfeilen getroffen und würde er es als Ritter nicht ablehnen, seine Leute einfach im Stich zu lassen. So muss



DER PLAN DES OBERSTEN

Fenns Plan ist wohlgesetzt: Die Armee beordert er fernab mit der Verfolgung der Helden, während er Ludalf mit schwacher Bedeckung zur 'Besprechung' und der Befragung angeblicher weiterer Zeugen in den Wald lockt. Hier warten seine Söldner, um Ludalf und seine Leute zu erledigen. Die Bluttat schließlich will er den Helden anlasten – und hat den besten Grund, Zweimühlen sofort im Sturm zu nehmen.

GREIFENZORN

Wenn die Helden sich nicht sofort brüllend ins Gefecht werfen, so haben sie in der ersten Runde einen klaren Überraschungsvorteil – besonders geschickte Helden können sich an einen im Baum sitzenden Schützen heranschleichen und ihn meucheln (**WdS 86**). Wenn der Held das sehr leise tut, kann er auch die restlichen vier Schützen fast

er früh absitzen, defensiv kämpfen und versuchen auszuharren, bis seine Leibwächter bei ihm sind. Die Schützen zielen indes von den Bäumen (FK-Abzug von 4, Wert für den Langbogen 18) auf die Pferde der Verteidiger.

Im Verlauf des Kampfes zwingen die Bogenschützen die Leibwächter auch zum Absitzen, wodurch diese viele Vorteile im Kampf verlieren, nicht mehr zu ihrem Anführer aufschließen können und langsam aufgerieben werden. Ludalf hält lange durch und hält die Söldner unter Anwendung jedes Tricks der Raumkontrolle, den er kennt, in Schach. Wenn die Helden nicht eingreifen, werden die Leibgardisten jedoch rasch aufgerieben, dann Ludalf umstellt und regelrecht hingerichtet.

Sobald die Helden auftreten, werden die Nahkämpfer, die von den Leibgardisten gebunden werden, versuchen, sie aufzuhalten (also insgesamt bis zu sechs Stück), während die Hellebardenkämpfer

die Leibwächter in Schach halten wollen. Ludalf besinnt sich weiter auf den defensiven Kampfstil und wird womöglich gar unverletzt überleben. Allein durch das Auftreten der Helden bekommen Ludalfs Leute einen entscheidenden Vorteil: Die Leibwächter können dank der eigenen Zahl an Gegnern zu ihm aufschließen und ihm gemeinsam gegen die Stangenwaffenkämpfer verteidigen, während die Helden die Nahkämpfer ausschalten. In diesem Fall werden zumindest Ludalf und sein alter Hauptmann (siehe unten) mehr oder minder verletzt überleben. Ob die anderen Leibwächter zu Boron fahren oder den Kampf überstehen, hängt vor allem von der Schnelligkeit der Helden ab.

Achten Sie darauf, die kaiserlichen Soldaten nicht als hilflose Opfer darzustellen. Gerade Ludalf ist einer brillanter Krieger und kann mit seinem Schwert so manchen Söldner das Fürchten lehren. Die Bedrohung für die Soldaten liegt vor allem in der Überzahl der Feinde. Erweisen sich die Helden als harte Gegner und drohen die Söldner zu unterliegen, so versuchen diese zu fliehen.

DER DANK DES MARSCHALLS

Nach dem Kampf wird Ludalf (eventuelle Wunden ignoriert er) auf die Helden zukommen, sich vorstellen und sich bei ihnen für ihre Hilfe bedanken. Er fragt auch nach den Namen der Helden. Sollten sie diese nennen und zunächst nichts über die wahren Hintergründe des Todes des Gesandten berichten, wird Ludalf zwar verblüfft reagieren, aber dem schwer verletzt zur Waffe greifenden Hauptmann *Bunsenhold von Ochs* (Mitte 50, stiernackig, tiefer und schneidender Bass) befehlen, den Stahl in der Scheide zu lassen. "Ein Ritter weiß, wann er bei jemandem in der Schuld steht. Zieht nun dahin, wir werden uns auf einem anderen Schlachtfeld wiedertref-



fen. Doch dann werden die Götter euch für eure Taten richten.", sind seine vermeintlich letzten Worte – doch spätestens jetzt sollten die Helden beginnen, die ganze Sache aufzuklären.

FASSUNGSLOSIGKEIT

Wenn die Helden erzählen, dass sie nicht für den Mord verantwortlich sind und dafür auch Beweise besitzen, wird Ludalf ihnen aufmerksam zuhören. Sein Misstrauen wird bald schwinden, wenn ihm die Aufzeichnungen des Gesandten vorgelegt werden. Spätestens jetzt wird offenbar, dass nicht nur sein Stellvertreter korrupt ist und in seine eigene Tasche gewirtschaftet hat, sondern dass neben ihm noch gut ein Fünftel der Offiziere in der Mark und weite Teile der Gemeinen zumindest am Rande an den Untaten beteiligt waren.

Ludalf schwankt zwischen Fassungslosigkeit und Zorn auf seine Untergebenen. Der Marschall ist bis ins Innerste ein Ritter von untadeliger Moral – und dies war bisher auch sein größter Makel, denn er ging davon aus, dass Offiziere des Reiches ihre Ehre und ihren Schwur auf die Kaiserin nicht verraten würden. Generell ist Verrat etwas, das über seine Vorstellungskraft hinausgeht, gilt er doch als einer der treuesten Diener des Hauses von Gareth. Schon als sich sein Vater auf die Seiten der Feinde schlug (siehe die Abenteuer *Kreise der Verdammnis* und *Schlacht in den Wolken*), glaubte er nicht an seine böse Natur, sondern stets an die Kraft des Guten in ihm – und so zeigte er auch gegenüber seinen Offizieren zu wenig Argwohn.

Erschwerend kam hinzu, dass Ludalf auf Grund der schwierigen Zustände häufig seinen Unterführern in Teilen der Region freie Hand lassen musste, da die Aufmerksamkeit der Truppen in vielen entfernten Winkeln der Wildermark gebunden war. Auch die ständig nötigen Reisen nach Elenvina oder zum Kaiserhof trugen dazu bei, dass er sich stark auf seinen Stab verlassen musste – und sich nun verraten und persönlich gekränkt fühlt.

Er entschuldigt sich in aller Form und sichtlich geknickt bei den Helden, von denen er durch die bisherigen Berichte wohl ein ganz falsches Bild hatte. Er verspricht, sich mit seinem ritterlichen Ehrenwort dafür einzusetzen, dass ihr Name wieder eingewaschen wird, sobald die Feinde in den eigenen Reihen erledigt sind.

VIPERPIJAGD

РАП АП ДЕН РЕЙД

Ludalf bittet die Helden, ihn zu seinem Hauptquartier zu begleiten, um dort Fenn zu stellen und die Anklage gegen ihn und die anderen Offiziere vorzubringen. Er möchte der Schlange in seiner eigenen Truppe endgültig den Kopf abschlagen. Der Weg zu Ludalfs Truppen verläuft ereignislos, einzig falls die Helden den Marschall und von Ochs nicht mit auf ihre Pferde nehmen können, werden bei nächster Gelegenheit zwei Reittiere beschlagnahmt oder erst die Reittiere der Söldner gesucht.

ДИЕ КОПФРОПАТИОН

Im (je nach Zeitpunkt noch recht kleinen oder schon erstaunlich großen) kaiserlichen Lager angekommen, wird Ludalf sofort von besorgten Soldaten in Empfang genommen. Die Helden werden zwar von einigen argwöhnisch beäugt, da Ludalf jedoch nicht weiter darauf eingeht, sagt niemand etwas zu ihrer Anwesenheit. Der Marschall lässt durch von Ochs alle anwesenden Offiziere versammeln, um sich an sie zu wenden. Einige Getreue um von Ochs schickt er aus, um Fenn zu suchen und festzusetzen. Der integre Leutnant von Oppstein, der ebenfalls anwesend ist, wendet sich Hilfe suchend an die Helden, um zu erfahren, was hier überhaupt los ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als sich endlich fast alle Offiziere eingefunden haben, erhebt sich Ludalf von seinem Platz. Von Fenn ist nichts zu sehen. Noch immer kocht der Marschall vor Zorn, als er die Reihen seiner sichtlich verwirren Leute abschreitet. Als er zu sprechen anhebt,

ist seine Stimme scharf und schneidend: "Wir alle, die wir hier versammelt sind, haben einen Eid geschworen. Einen heiligen Eid, bezeugt vor den Göttern, in dem wir Kaiserin, Reich und Recht die Treue gelobt haben. Dieser Eid bindet uns, er weist uns den Weg und er gibt uns Kraft – oder so sollte es zumindest sein. Denn der Geist des Verrats hat sich hier breit gemacht. Hier in unseren Reihen!"

Gemurmel erhebt sich, einige Offiziere schielen bereits zum Ausgang, andere wägen wohl gerade die Chancen ab, unbeschadet aus dieser Sache herauszukommen. Doch Ludalf fährt unbeirrt fort.

"Ein feiger Anschlag wurde auf mich verübt, von dem Mann, der dazu erkoren war, mein Leben und meine Aufgabe zu schützen. Von meinem eigenen Stellvertreter. Und nur dank dieser tapferen Recken" – er zeigt auf euch, woraufhin sich erneut Gemurmel erhebt – "konnte ich dieser Falle entkommen. Daher klage ich an! Ich klage einen jeden an, der seinen Eid gebrochen hat. Einen jeden, der sich bereichert hat. Einen jeden, der es nicht mehr wert ist, den stolzen Greifen zu tragen."

Erste Offiziere springen auf und bringen ihre Empörung zum Ausdruck, andere jubeln Ludalf offen zu, als Hauptmann von Ochs den Raum betritt. Mit einer einfachen Geste schneidet Ludalf den Offizieren das Wort ab. "Wo ist Drölenhorst?", fragt der Marschall. Doch sein Hauptmann antwortet nur mit einem Wort: "Geflohen."

Dies ist der Moment, wo endgültig ein Tumult ausbricht – und in dem die Helden gefragt sind. Einige Offiziere aus Fenns engstem Kreis ziehen ihre Waffen und springen auf. Ihr Ziel scheint der Ausgang zu sein, von dem sie nur der Marschall trennt. Hier ist es an den

Helden, ihm schnell zur Seite zu springen. Ludalf hingegen bleibt seelenruhig an seiner Stelle stehen, denn er vertraut auf die Ehre in zumindest einem Teil der Anwesenden. Und tatsächlich: Neben den Helden stehen auch von Ochs und von Oppstein sofort mit gezogenen Waffen dem Marschall zur Seite. Weitere Offiziere kommen dazu. Die Verräter sehen sich einer Übermacht gegenüber und strecken die Waffen. Ludalf lässt sie festsetzen und in Ketten legen. Fenn wird in Abwesenheit geächtet (**Herz 31**) und für vogelfrei erklärt.

Doch noch kann Ludalf sich der Loyalität aller Männer nicht sicher sein. Er beauftragt von Ochs und den geradezu fanatisch auf seiner Seite stehenden von Oppstein, die Ruhe im Lager herzustellen und weitere Kräfte aus Fenns Umfeld festzusetzen. Ludalf hat nicht vor, sich jetzt irgendwelchen Überraschungen auszusetzen. Doch werden er und seine loyalsten Männer dadurch hier gebraucht. So tritt er erneut auf die Helden zu.

DIE VERFOLGUNG

Ludalf bittet die Helden, Fenn zu verfolgen. Ein Verräter und Intrigant wie er dürfe nicht einfach so fliehen. Da die Helden und ihr Ruf unter seiner letzten Tat am meisten gelitten haben, gebührt ihnen auch der Vortritt, den Geächteten zu stellen. Da Fenn ab sofort vogelfrei ist, dürfen die Helden ihn erschlagen, wenn er sich zur Wehr setzt. Ludalf ist es gleich. Ihn interessiert einzig, dass Fenn zur Strecke gebracht wird. Es lässt sich leicht herausfinden, in welche Richtung der flüchtige Oberst aufgebrochen ist.



DAS ENDE DES OBERST'S

Fenn hat nur einen knappen Vorsprung und bewegt sich durch relativ dicht besiedeltes Gebiet. Dazu kommt, dass nach etwa einer halben Stunde sein Pferd zu lahmen beginnt – er hat keine Chance, den Helden zu entkommen. Als er sie herankommen sieht, biegt er in ein kleines Waldstück ab, um sich dort zu verstecken. Doch auch hier ist ihm Phex abhold: Spätestens das Wiehern seines Pferdes verrät ihn, so dass die Helden ihn auf einer Lichtung stellen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr auf die Lichtung reitet, blickt euch Oberst Fenn aus zusammengekniffenen Augen an. Wut und Hass sind in seinem Gesicht zu lesen, Wut und Hass auf euch, die ihr seine Pläne durchkreuzt habt. Sein Pferd ist an einem Baum angebunden, er macht keine Anstalten zur Flucht mehr. Es scheint, als habe er eingesehen, dass dies hoffnungslos ist. Als ihr näher kommt, zieht er sein Schwert. "Das war es dann wohl. Ich muss zugeben, ich habe euch unterschätzt. Also lasst uns dies nun zu Ende bringen."

Fenn ist entschlossen, zumindest eines würdigen Todes zu sterben. Er beabsichtigt nicht, sich in Ketten zum Marschall oder an den Hof der Kaiserin führen zu lassen, da ihn dort sowieso nur eine Hinrichtung erwarten würde. Stattdessen will er noch so viele Helden wie möglich mit in sein Grab nehmen. Sollten sich ehrenhafte Charaktere unter den Helden finden, wird er diese zum Zweikampf fordern. Den Helden steht es aber auch frei, dies wegen Fenns Ehrlosigkeit auszuschlagen und ihn wie einen räudigen Hund zu erschlagen.

Fenn Weitenberg von Drölenhorst

Schwert: INI 14+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+5 DK N

LeP 36 RS 6 AuP 34 WS 7 MR 6 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Gegenhalten, Kampreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Schildkampf II, Sturmangriff, Wuchtschlag

DER REIZ DES GOLDES

Sollten die Helden übrigens Bereitschaft zeigen, Fenn gegen Gold laufen zu lassen, so steht ihnen dies frei. Der Oberst wird diesen letzten Strohalm in jedem Fall ergreifen, wenn er das Angebot der Helden als einigermaßen vertrauenswürdig erachtet. Es mag ihnen sogar gelingen, wenn sie sich von Fenn selbst zu einigen Goldverstecken führen lassen, dabei nicht übervorteilt zu werden. So können sie an die stattliche Summe von bis zu 1.000 Dukaten gelangen, wenn sie Fenn laufen lassen. Dieser möchte sich anschließend in den Süden durchschlagen und dort (mit weiterem Gold, das er den Helden natürlich nicht gegeben hat) ein neues Leben anfangen.

Dazu wird es jedoch nicht kommen, Fenn wird in jedem Fall von anderen Agenten der Kaiserin aufgegriffen und getötet. Warum die Helden ihn jedoch laufen lassen, müssen sie dann schon gut erklären. Dies kann sogar dazu führen, dass die Helden nicht in Zweimühlen anerkannt werden und selbst das Weite suchen müssen – und als Feinde des Reiches den Nachteil *Gesucht II* erhalten. Gold ist eben doch nicht immer alles.

Im offiziellen Aventurien wird davon ausgegangen, dass Fenn von den Helden erschlagen wird. Sollte er hingegen nur niedergeschlagen und zu Ludalf gebracht werden, so lässt dieser seinen ehemaligen Stellvertreter standesgemäß hinrichten.

AUSKLANG

Nach erledigtem Auftrag können die Helden wieder zu Ludalf zurückkehren. Ludalf dankt ihnen erneut für ihre Taten. Die meisten direkten Vertrauten Fenns konnten geschnappt und festgesetzt werden, einige wenige sind entkommen und werden verfolgt. Die Unterlagen werden bereits gesichtet, um auch die übrigen Übeltäter zu finden. Doch das wird noch länger dauern.

Ludalf lässt sich von den Helden außerdem ausführlich von den wahren Begebenheiten um Zweimühlen erzählen. Er lobt ihre Taten und entschuldigt sich erneut für ihre ungerechte Behandlung. Als Lohn und Anerkennung bietet er ihnen an, offiziell in seinem Namen die Verwaltung Zweimühlens zu übernehmen. Ludalf kann sich derzeit keinen besseren Herren über die Stadt vorstellen. Sollten die Helden

übrigens nicht in der Stadt bleiben wollen, können sie die Verwaltung des Ortes natürlich auch Ludalf übergeben. Dieser wird sie zwar durchaus bitten zu bleiben (schließlich haben sie im letzten Jahr ihre Kompetenz bewiesen), sie aber auch nicht aufhalten, wenn sie andere Ziele haben.

Sollten die Helden annehmen, wird einer von ihnen offiziell Verwalter Zweimühlens im Rang eines Vogtes – und muss Ludalf gegenüber einen Treueeid ablegen. Der Marschall weist natürlich darauf hin, dass dies alles provisorisch ist, doch werde er – sofern erstmal etwas mehr Luft ist – sich noch in angemessenem Rahmen bei den Helden erkenntlich zeigen. Herzlichen Glückwunsch, nach Monaten des Kampfes haben Ihre Helden es geschafft, dass das Reich ihre Bemühungen um Zweimühlen endlich anerkennt.

DER LOHN DER MÜHEN

Für die Aufdeckung der Intrige, die Rettung des Marschalls und die Tötung Fenns erhalten die Helden **500 Abenteurpunkte** sowie Spezielle Erfahrungen in *Etikette*, *Staatskunst*, einem verwendeten Kampftalent oder Zauber sowie weiteren passenden Talenten nach Wahl.

EIN AUSBLICK

Im Folgenden sind die vom Abenteuer bedingten Veränderungen in der Reichsarmee und der Wildermark dargelegt. Nicht alles hiervon werden die Helden erfahren, doch durch Ludalf, Wulfhelm von Oppstein oder andere Freunde wird doch nicht alles spurlos an ihnen vorbeigehen. Die vollständigen Hintergründe sollten jedoch nur Ihnen als Meister bekannt werden.

DIE ARMEE

In den folgenden Wochen und Monaten wird in der Wildermark mit hartem Besen gekehrt. Durch die inzwischen gesichteten Unterlagen des Gesandten werden viele Offiziere und Soldaten festgesetzt und angeklagt. Die Rädelsführer werden durch die Kaiserin zum Tod durch den Strang verurteilt, nicht einmal der Tod durch das Schwert wird den Verrätern gewährt. Viele andere wandern in die Steinbrüche. Wer nur wenig Schuld auf sich geladen hat, wird hingegen oft 'nur' an die Grenze zu den Schwarzen Landen versetzt, um sich dort die verlorene Ehre wieder zu verdienen.

Am Ende dieses Prozesses und der Neuordnung der Truppen (was sich insgesamt über ein Jahr erstrecken dürfte), sind die hiesigen Truppen besser aufgestellt als zuvor. Der integere Leutnant Wulfhelm von Oppstein wird zum Hauptmann befördert. Zum Stellvertreter Ludalfs wird der alte und zum Oberst beförderte Kämpe Bunsenhold von Ochs ernannt, ein Mann, auf den sich der Marschall diesmal bedingungslos verlassen kann. Und auch die Zustände in der Wildermark werden nun am Kaiserhof und im restlichen Reich ernster genommen. Dem Marschall der Mark werden mehr Garden unterstellt



und auch Oberst *Alrik vom Blautann und vom Berg* wird immer wieder in die Region entsandt, um mit frischen Kräften einzelne Kriegszüge gegen starke Kriegsfürsten zu unterstützen.

Doch ist der Kampf in der Mark nicht von offenen Schlachten geprägt, so dass den kaiserlichen Truppen große Erfolge im Felde meist verwehrt bleiben. Die Befriedung der Region schreitet voran, ist aber eine anstrengende und aufreibende Aufgabe. Mehr hier-

zu erfahren Sie im allgemeinen Ausblick am Ende des Kampagnenbandes auf Seite 92.

DER MARSCHALL

Ludalf selbst hat derweil, tief getroffen vom Ausmaß des Verrats in seiner Truppe, der Kaiserin seinen Abschied angeboten. Er habe seine und die Ehre des Kaiserreiches durch die unwisende Duldung von Fenns Taten befleckt und sehe nicht, wie er der Kaiserin weiter dienen könne, lässt er Rohaja wissen. Doch die Heldenkaiserin denkt gar nicht daran, der Bitte ihres Marschalls zu entsprechen: des Mannes, der der treueste Freund ihres Vaters gewesen ist, der jahrelang am Sarg des Königs gewacht hat, der ihre Mutter aus dem schwarzen Warunk befreien wollte. Sie gibt Ludalf zu verstehen, dass Selbstmitleid ein schlechter Ratgeber sei und sie von ihm endlich Taten erwarte, Taten, wie sie eines Ritters seines Schlags würdig sind. Und sie lässt ihn wissen: Loyalität und Treue sind Werte, die im Hause Gareth noch nicht in Vergessenheit geraten sind. Den Anweisungen seiner Kaiserin entsprechend verbleibt Ludalf in der Mark und setzt alles daran, Rohaja nicht erneut zu enttäuschen.

DIE FEINDE

Nach Auswertung aller Unterlagen scheint klar, dass Reto Ertzel von Echsmoos der Drahtzieher und Partner Fenns bei der Intrige war. Auf Arnhild von Darbonia deutet hingegen nichts, zu sehr hat es die Frau verstanden, in den Schatten zu bleiben. Ludalf bittet die Helden entweder, ihn auf einem Kriegszug gen Gallys zu begleiten, um diesen Hund zur Strecke zu bringen, oder aber sich der Sache auf ihre Weise anzunehmen. Egal wie Sie in diesem Fall verfahren möchten, Reto wird im offiziellen Aventurien nicht mehr aufgegriffen und als tot betrachtet. Lassen Sie die Helden hier ihre erste Bewährungsprobe an der Seite des Marschalls erleben oder bieten Sie ihnen die Möglichkeit, selbst mit dem vermeintlichen Drahtzieher abzurechnen. In diesem Fall wäre perfider Weise sogar Arnhild von Darbonia eine potentielle Verbündete, denn sie wird Reto ohne Skrupel über die Klinge springen lassen.

ZWISCHENSPIEL IV: IM NAMEN DES REICHES

Themen: offizielle Kontaktaufnahme und Anerkennung durch die Kirchen und reichstreuen Adligen in der Wildermark, Schmieden von Bündnissen

Ort und Zeit: Zweimühlen und die Baronien der südlichen und zentralen Mark; nach der Entlarvung von Oberst Fenn und der Rettung Marschall Ludalfs

Marschall Ludalf von Wertlingen hat offiziell verkünden lassen, dass die Helden im Namen der Militäradministration der Wildermark Stadt und Land Zweimühlen vorläufig verwalten.

DIE HELDEN ALS AMTSTRÄGER DES REICHES

DIE UNTERSTÜTZUNG DES MARSCHALLS

Der kaiserliche Marschall wird sich – soweit machbar und möglich – für die Helden einsetzen und dafür sorgen, dass Zweimühlen die nötige Versorgung erhält. Allerdings hat Ludalf nichts zu verschenken und seine eigenen Ressourcen sind begrenzt. Auch wenn sie das Wohlwollen Ludalfs genießen, sind die Helden auch weiterhin allein für Zweimühlen verantwortlich – der Marschall hat ihnen kaiserliches Land anvertraut und erwartet, dass sie es in seinem Sinne verwalten. Abweichungen von Recht und Gesetz des Reiches duldet er nur mit guten Begründungen.

Dazu kommen neue Pflichten, etwa wenn der Marschall die Helden zu einer Heerschau ruft (**Herz 44**). In einem ungünstigen Moment – zum Beispiel während der Fehde mit einem benachbarten Adligen – stellt dies die Helden vor eine wichtige Entscheidung: Lassen sie ihre eigenen Vorhaben ruhen oder riskieren sie den Unmut ihres derzeit wichtigsten Verbündeten? Und was ist, wenn sich die geplante Heerfahrt gegen einen Kriegsfürsten richtet, mit dem die Helden bisher einen guten Kontakt pflegten, der aber eine mangelnde Reichstreue zur Schau trägt (etwa Answin der Jüngere von Rabenmund)? Andererseits können solche Kontakte auch dazu dienen, dass die Helden Verhandlungen aufnehmen und eine Lösung finden, die nicht in einem Kriegszug mündet.

Wenn Ludalf die Helden für eine Heerfahrt in seinen Kriegsrat holt, bedenken Sie bitte, dass der Marschall nicht nur Offizier, sondern auch Ritter ist und sich als solcher den ritterlichen Tugenden verpflichtet fühlt. Unrondrianische Winkelzüge sind ihm zuwider. Und auch wenn er den Helden viel verdankt, bleibt er die letzte Instanz. Ludalf ist Spross eines fürstlichen Geschlechtes und sich als solcher seines Status bewusst. Aufrechte Helden weiß er jedoch zu schätzen. Auch der Kriegszug selbst kann näher ausgespielt werden: Welche Rollen übernehmen die Helden? Führen sie das Zweimühlener Kontingent selbst an, werden sie lieber als Kundschafter oder Heiler tätig oder gar im Stab des Marschalls?

Auch hat der Verlauf des Kriegszuges unmittelbare Auswirkungen auf die Lage in Zweimühlen. Waren die Verluste der Zweimühlener Bewaffneten ausgesprochen hoch, so schlägt sich dies nicht nur auf deren Moral nieder, sondern nach der Rückkehr auch auf die der Zurückgebliebenen. Beides kann direkte Folgen für das Ansehen der Helden haben: Entweder steigt dieses im Erfolgsfall oder sinkt nach hohen Verlusten (wobei es gleich ist, ob man letztlich siegte oder nicht) deutlich. Im letzteren Fall fehlen dann auch noch Kämpfer für die Garde, Handwerker und Landvolk, das die Höfe und das Vieh versorgt.

КОНТРАНЕНТЕН

Der Aufstieg der Helden hat auch seine Schattenseiten, denn für manche bedeutet er einen empfindlichen Rückschlag der eigenen Pläne und Ziele. Daher können selbst eigentlich dem Reich treu ergebene Adlige den Helden ablehnend gegenüberstehen, etwa weil

diese nichtadlige Emporkömmlinge sind und / oder Marschall und Kaiserin nun näher stehen als sie selbst. Dazu kommt, dass etliche Darpatier eher sich selbst, dem (aus ihren Augen entmachteten) Fürstenhaus oder der Familie Bregelsaum die Treue halten und nicht der Kaiserin.

In diesen Tagen können Geheimnisse der Helden ans Licht kommen, denn mancher Kontrahent scheut nicht davor zurück, den Leumund der Helden zu beschädigen. Jeder Held hat seine Geheimnisse und in ihrer bisherigen Karriere sind sicherlich einige dazugekommen.

НЕВЕ ВЕРБÜНДЕТЕ?

Die Helden werden von dem vermeintlich reichstreuen Adligen *Ornald von Binsböckel* (Ende 30, schütteres Haar, verschlagen und auf den eigenen Vorteil bedacht) eingeladen, um mit ihm über ein Handels- und Wehrbündnis zu verhandeln. Daraus ergeben sich allerlei Spielansätze und Fragen:

Gehen sie sofort auf das Verhandlungsangebot ein? Oder informieren sie sich erst über ihren potentiellen Verhandlungspartner? Und wer soll in den Verhandlungen als Sprecher auftreten (man ist es gewohnt, mit Einzelpersonen, nicht aber mit einer ganzen Gruppe zu verhandeln)? Legen sich die Helden zuvor eine Verhandlungsstrategie fest oder treten sie völlig unvorbereitet in die Gespräche ein? Sind die Ziele ihres Gegenübers wirklich so rechtschaffen, wie er vorgibt, oder führt er etwas ganz Anderes im Schilde (von einer simplen Übervorteilung bis hin zur Bloßstellung und Instrumentalisierung der Helden ist alles denkbar)? Wie reagieren die Charaktere, wenn sich ihr neuer Vertragspartner nicht an die erzielte Übereinkunft hält? Oder umgekehrt: Auf Grund etwa einer Missernte können die Recken ihren Teil des Abkommens nicht einhalten. Wie versuchen sie, ihrem Vertragspartner klar zu machen, dass er dies nicht als Vertragsbruch wertet und andere Adlige daraufhin vor den Helden warnt?

Wie Sie sehen, beinhaltet das glatte Parkett der Diplomatie allerlei Fallstricke und Tücken, die den Charakteren zu schaffen machen können.

DIE KIRCHEN

Die Helden haben gute Kontakte zum Pfleger des Landes, zudem kann Mutter Erlgunde das Hohe Paar in Rommilys über die guten Taten der Helden von Zweimühlen unterrichtet haben. Die **Travia-Kirche** nimmt das mit Wohlwollen zur Kenntnis und wird den göttergefälligen Streibern eine angemessene Unterstützung zukommen lassen. Die Hilfe hat neben allem guten Willen aber auch einen Haken: Die Kirche der Travia versucht von Rommilys aus wieder stärkeren Einfluss auf die Lande am Darpat zu nehmen. Wenn die Helden ihnen ein Tor in die Wildermark öffnen, nimmt Rommilys das Angebot gerne an. Die Unterstützung der Kirche findet sich weniger in Gold und Schwertern, sondern in der Pflege der Menschen des Landes, die "nach Jahren der Entbehrung wieder ein sicheres Heim gefunden haben". Um die Helden in die Pläne einzuspannen, kann es auch sein,

dass der 'Stumme Herr' der Traviemark, Kronverweser *Cordovan von Rabenmund* (Schild 162), zur Audienz nach Rommilys lädt (ein möglicher Einstieg für das Szenario *Die Fürstin von Darpatien*).

Je nach Gesinnung der Helden und dem Weg, den sie bisher beschritten haben, lassen sich auch in anderen Kirchen Verbündete finden. Die **Boron-Kirche** regiert über die Rabenmark und Markgraf *Gernot von Mersingen* (Schild 165) nimmt jede Hilfe für seinen Kampf gegen die Nekromanten von Warunk gerne an, auch wenn er nicht viel bieten kann. Die **Kirche des Praios** ist in Burg Auralath im Wehrheimer Umland durch den Bannstrahl-Orden vertreten. Mit Purothea Schlangentochter (siehe **Schlangentochter und Drachenreif** auf Seite 31) können die Helden bereits über einen Kontakt zum Hort der **Draconiter** in Perricum verfügen. Abt *Perval Groterian* (Schild 168, AB 129) besitzt dort einflussreiche Verbindungen: unter anderem zu Markgraf *Rondrigan Paligan* (Herz 170), der ein enger Berater der Kaiserin ist, und zu den Kirchen, die er bemühen kann, wenn er in den Helden aufrechte Streiter gegen Anarchie und finstere Mächte sieht.

FERN VON ALLEM: DIE REICHsverWALTUNG

Wenn die Helden vom Reich direkte Unterstützung erhalten wollen, bleiben ihnen nur zwei Möglichkeiten: entweder die Reise zur Reichsverwaltung nach Elenvina oder zur von Pfalz zu Pfalz ziehenden Kaiserin. Zwar werden sporadisch auch Gesandte beider Institutionen in die Wildermark reisen und Anfragen der Recken gerne weiterleiten, wo sie aber fast immer verschwinden oder im Wust der Korrespondenz des Reiches untergehen.

Sollten die Streiter in einer wichtigen und/oder dringenden Angelegenheit die Reichsverwaltung bzw. Monarchin aufsuchen wollen, muss ihnen klar sein, dass nur einige wenige diese Reise antreten können, wollen sie Zweimühlen nicht sich selbst überlassen. Sie als Spielleiter müssen ihnen außerdem vermitteln, dass ihr Ruhm und ihr Ansehen mit jeder Meile, die sie sich von ihrem Herrschaftsreich entfernen, abnehmen und spätestens ab Gareth, Greifenfurt oder Baliho faktisch kaum noch vorhanden sind.

Am Ziel in Elenvina angekommen, werden sie wie normale Vasallen behandelt und müssen sich allerlei Vertröstungen und Entschuldigungen anhören, warum man sie gerade nicht empfangen kann, während höhere Adlige und Ministeriale schneller vorgelassen werden. Hier können dann Helden mit diplomatischem Geschick und/oder Beziehungen (hierzu fallen z.B. Empfehlungsschreiben Marschall Ludalfs oder hoher Adliger der Region, die die Helden zwischenzeitlich für sich gewinnen konnten) auftrumpfen: Ein Schmeichelei hier, eine kleine 'Bearbeitungsgebühr' dort sowie der eine oder andere eingeforderte Gefallen können die Warterei erheblich verkürzen. Doch auch wenn die Helden einfach auf den Tisch hauen, mag sich manche vorher verschlossene Tür öffnen.

Und wenn sie dann endlich einem Entscheidungsträger gegenüber sitzen (der je nach Ansehen der Helden ebenfalls einen mehr oder minder hohen Rang einnimmt), gilt es, diesen zu überzeugen oder sonstwie gewogen zu machen, will man nicht mit einer freundlich-höflichen Absage in der Tasche unverrichteter Dinge zurückkehren. Schneller mag es da beim reisenden Kaiserhof Rohajas gehen. Hier ist es für aufrechte Vasallen des Reiches und sogar 'normale' Helden sogar recht einfach, mit der Herrscherin selbst in Kontakt zu kommen. Ein guter Leumund, der Ruf als bekannter Held oder auch der simple Verweis auf die Freundschaft zu Ludalf mögen die Helden schnell in Kontakt mit der mächtigsten Frau des Mittelreiches oder ihres direkten Umfelds bringen.

Doch auch hier ist die größte Herausforderung noch nicht bewältigt, denn der schwierige Punkt ist nicht, bis zu den Entscheidungsträgern vorgelassen zu werden, sondern von diesen auch tatsächlich mehr als nur eine kleine Hilfe bewilligt zu kriegen. Hier sind vor allem gesellschaftlich versierte Charaktere gefragt, denn die Verhandlungen versprechen hart zu werden.

Bedenken Sie bitte auch, dass die Helden bei diesem Szenariovorschlag für eine relativ lange Zeit nicht in Zweimühlen weilen können. Damit die Spieler der übrigen Charaktere gleichfalls an diesem

Szenario partizipieren können, sollten Sie sie temporär in die Rollen geeigneter Städter oder befreundeter Adliger schlüpfen lassen.

DER LOHN DER MÜHEN: DIE KAISERIN PAHT!

Ein besonderer Moment für die Helden wird vermutlich kommen, wenn durch einen Herold im kaiserlichen Wappenrock angekündigt wird, dass der reisende Kaiserhof in etwa einem Monat auf einer Reise durch die Wildermark auch durch Zweimühlen kommen werde und dass entsprechende Vorkehrungen für einen etwa zweitägigen Aufenthalt getroffen werden sollen: Die Helden sollen tatsächlich Kaiserin Rohaja und ihr Gefolge bewirten. Natürlich wird sich auch Marschall Ludalf zu dieser Gelegenheit ankündigen, so dass der kleine Ort dann aus allen Nähten platzen wird. Doch zuvor stehen die Helden noch vor der großen Aufgabe der Vorbereitung.



VORBEREITUNGEN

Unterbringung

Die Helden müssen nicht nur für die Kaiserin eine Unterbringungsmöglichkeit festlegen (hier dürfte nur das Grafenzimmer gut genug sein), sondern auch Vorkehrungen treffen, um den über einhundert Köpfe großen Tross der Kaiserin zu beherbergen. Wer ist so wichtig, dass er Zimmer im Schloss oder zumindest im Gasthaus benötigt? Wo kann sonst noch Platz geschaffen werden? Wo besteht die Möglichkeit, das große Zeltlager aufzubauen?

Verpflegung

Als Verwalter des Lehens müssen die Helden für die Verpflegung des Hofes aufkommen. Dies bedeutet, sofern die Speisekammern nicht gut gefüllt sind, dass erhöhte Abgaben eingetrieben oder Essen eingekauft werden muss. Auch Delikatessen oder Wein mögen besorgt werden müssen, denn der Kaiserin kann man ja kaum einfacher Getreidebrei und Brot vorsetzen. Zordan wird zwar über das Kommen der Herrscherin aus dem Häuschen sein, aber auch über die unvermeidlichen Kosten jammern.

Programm

Auch wollen die Helden vielleicht überlegen, was denn in den zwei Tagen des Aufenthalts organisiert werden solle. Sind Spielleute angebracht? Soll der Chor der Waisen Kinder spezielle Lieder lernen? Muss die Stadt irgendwie geschmückt werden? Und benötigt die Kaiserin ihre Zeit für Audienzen oder soll eine Jagd oder ein Volksfest geplant werden?

Weitere Gäste

Auch müssen die Helden sich Gedanken machen, ob sie andere ihnen bekannte Adlige oder Kriegsfürsten einladen, für deren Unter-

bringung sie dann natürlich ebenfalls aufkommen müssen. Hier kann Prestige gesammelt werden, doch können die Helden hier auch ihren Ruf ruinieren. Außerdem sollte tunlichst niemand Wichtiges vergessen werden, um nicht für böses Blut zu sorgen.

DIE KAISERIN IST DA!

Das Kommen der Kaiserin kündigt sich schließlich schon Tage vorher an, da ein kleiner Trupp der Panthergarde mit Knechten, Mägden, dem Hofzeremonienmeister und sonstigen Bediensteten dem Hof vorausreist, um alles herzurichten. Lassen Sie den Helden hier Anerkennung oder Herablassung zuteil werden lassen, je nachdem ob sie die Vorbereitungen ernst genommen haben oder nicht.

Wenn die Kaiserin schließlich endlich in Zweimühlen ankommt, begleitet von Marschall Ludalf und vielen anderen Günstlingen und Untergebenen, können die Helden endlich ihre oberste Lehnsherrin treffen. Die genaue Ausgestaltung des Aufenthalts und die anwesenden Personen liegen in Ihren Händen, orientieren Sie sich vor allem an den entsprechenden Passagen in **Herz** ab Seite 48 und an den Vorbereitungen und Plänen Ihrer Helden. Einzig ein Ereignis ist fest vorgegeben.

DIE EHHRUNG DER HELDEN

Schon am ersten Tag werden die Helden von Hofzeremonienmeister *Eorlariel Zirillion* (**Herz 169**) instruiert, sich für den Abend in ihre besten Gewänder zu kleiden, da die Kaiserin sie zu einer förmlichen Audienz erwarte. Wenn der Abend dann schließlich gekommen ist, ist der Thronsaal bis zum Bersten gefüllt. Hochadlige, Angehörige der Armee, aber auch die Honoratioren der Stadt drängen sich in dem Raum, um dem Spektakel beizuwohnen. Lassen Sie die Helden hier nochmal auf inzwischen liebgewonnene Figuren wie Ludalf, Wulfbrand von Rosshagen, Wulfhelm von Oppstein, Zordan, Erlgunde oder Cordovan Weizmann treffen. Alle haben sich hier versammelt, um die Stunde des Triumphs der Helden mitzuerleben.

Die Kaiserin sitzt auf dem Thron in ihre prächtigen Reichsinsignien gekleidet. Neben ihr steht der Marschall, der eine ebenhölzerne Kiste hält. Als die Helden eintreten, kündigt Eorlariel sie förmlich an,

die Panthergarde nimmt auf das Kommando von Alrik vom Blautann und vom Berg hin Haltung an und bildet ein Spalier für die Helden. Es ist vollkommen still, als die Helden zur Kaiserin schreiten, die gütig und freundlich auf die Gruppe herabblickt. Wenn sie schließlich bei der Herrscherin angelangt sind, hält diese eine kurze Rede über Tapferkeit und Heldenmut, über Verantwortung und Pflicht. Sie lobt die Helden für ihre Taten und dankt ihnen im Namen des Reiches. Und sie ernennt den bisher als Vogt agierenden Helden offiziell zum Baron von Zweimühlen.

Die Baronskrone ist vom Schmied der hundert Helden, *Thorn Eisinger* (**Herz 175**), geschmiedet – denn nur ein solcher sei einem wahren Helden angemessen, wie Rohaja betont. Die übrigen Helden erhalten Edlenreife, ebenfalls aus Meister Eisinger Esse, und die dazugehörigen Titel im Zweimühlener Land. Außerdem überreicht Ludalf jedem Helden den Greifenstern in Gold (**Herz 54**) und bietet ihnen Posten als Leutnante in seinen Truppen an.

An diesen förmlichen Teil schließt sich die Gratulation an die Helden an. Jeder scheint ihnen die Hand schütteln und ihnen das Beste wünschen zu wollen. Echte Freude ist in den meisten Gesichtern zu lesen und so mancher Zweimühlener wird sich auch Tränen der Rührung nicht verkneifen können. Der Abend nimmt seinen Ausklang schließlich in einem rauschenden Fest im Ballsaal (wo ein Held durchaus auch einen Tanz mit der Kaiserin tanzen kann) und auf dem Marktplatz (wo es Freibier für das einfache Volk gibt), für das die Kaiserin selbstverständlich aufkommt. Die Helden sollten diesen Abend genießen, denn er stellt die verdiente Belohnung für all die Widrigkeiten während der letzten Monate dar.

FOLGEN

Hiermit hat der zum Baron ernannte Held vollends die Verantwortung über die Baronie Zweimühlen erhalten und wurde in den Hochadelsstand erhoben. Er hat nun alle Rechte und Pflichten eines Lehensmannes der Raulskrone. Orientieren Sie sich hierzu an den entsprechenden Angaben in **Herz**, die Informationen können die Helden größtenteils von Zordan erhalten.

DIE FÜRSTIN VON DARPATIEN

Stichworte: eine (falsche) Hoffnungsträgerin in unruhigen Zeiten, Konflikt in der Familie Rabenmund

Ort und Zeit: Zweimühlen und südliche Wildermark, nach der Anerkennung durch das Reich

Dieses Abenteuerszenario behandelt das Schicksal und die Hoffnungen der Familie Rabenmund, die einst als mächtiges Fürstengeschlecht über Darpatien herrschte. Seit den Machtbestrebungen Answins und dem Jahr des Feuers ist der Stern des Hauses Rabenmund jedoch sinkt und es ist fraglich, ob es je zu alter Macht zurückfinden wird. Manche wollen sich damit allerdings nicht abfinden.

HINTERGRUND

Ucurian von Rabenmund (*997 BF, praiostreuer Ritter, **Schild 158**) ist eine der tragischen Gestalten der Wildermark. Der Bruder der letzten Fürstin von Darpatien und ehemalige Burggraf von Hohenstein empfindet die Regentschaft der Travia-Kirche in der Traviemark als einen Bruch göttlicher Gebote und Traditionen (die kirchliche und weltliche Herrschaft im Mittelreich trennen). Er, der zuvor treu zum Haus Gareth stand, fühlt sich von der Kaiserin verraten, die das Fürstentum zerschlagen und 'verschachert' hat. Als seine Proteste nicht fruchteten, sah er den einzigen Ausweg in offener Rebellion, die ihn schließlich Titel und Lehen kostete und zwang, in die Wildermark zu fliehen. Später beugte er das Knie vor Gegenkaiser *Selindian Hal von Gareth*, der ihn für seine Treue zum Kronverweser von Darpatien ernannte. Neben dem Erhalt der rabenmundschen Stammlande kämpft

Ucurian vor allem für seine erstgeborene Tochter *Swantje Rahjandraël* (**Schild 162**), der rechtmäßigen Erbin Fürstin Irmegundes und Schwerttochter von Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss*.

Sein langer und verzweifelter Kampf, bei dem er sich nicht nur von Rohaja von Gareth und der Travia-Kirche, sondern auch von seiner Familie verraten fühlt, macht ihn verbittert und stürzt ihn in moralische Konflikte. Zudem befürchtet er (zu Recht), dass der Herzog der Nordmarken in Prinzessin Swantje vor allem ein Machtwerkzeug sieht. Ein weiterer Kontrahent ist für ihn sein Vetter Answin der Jüngere von Rabenmund, der sich bereits als Fürst Darpatiens proklamiert hat.

Um den alten darpatischen Adel an seine Tochter zu binden und Verbündete für seinen Kampf zu gewinnen, greift Ucurian in diesem Szenario zu einer List: Nach langem Suchen findet er in der Magd *Ludilla* (*1015 BF, dunkelblonde Haare, blaue Augen) eine junge Frau, die seiner Tochter recht ähnlich sieht. Mit Ludilla in der Verkleidung der Prinzessin an der Spitze initiiert Ucurian einen Zug durch die Wildermark, um den Adel auf Swantje als künftige Fürstin einzuschwören. Sich dieser Lüge zu bedienen fällt ihm nicht leicht, doch seine Verzweiflung treibt ihn dazu.

EINE HOFFNUNGSTRÄGERIN

Die Helden erfahren von einem ihrer Verbündeten, etwa Wulfbrand von Rosshagen oder Purothea Schlangentochter, von dem *Zug der Fürstin*. Es ist auch denkbar, dass der Kronverweser der Traviemark, Cordovan von Rabenmund (*984 BF, stummer Travia-Geweihter mit großer Ausstrahlung, ein Vetter Ucurians), die Helden bittet, dem Treiben des abtrünnigen Ucurian ein Ende zu setzen. Er macht deutlich, dass Ucurian auf eigene Rechnung handelt, zumal er vor dem

‘falschen Kaiser Selindian’ das Knie gebeugt hat. Eher am Rande weist er die Helden auf ihre Verpflichtungen gegenüber Rohaja und ihrem Marschall hin.

DER ZUG DER FÜRSTIN

Tatsächlich konnte Ucurian schon einige Gefolgsleute um sich versammeln. Wenn die Helden dem Zug der Fürstin begegnen (dessen Weg auch durch Zweimühlen führen kann), bietet sich ihnen ein Bild, das einem Traum von alten Zeiten entsprungen scheint: Stolze Ritter und alter darpatischer Adel beschützen die (vermeintliche) Prinzessin, die mit ihrem (von Ucurian angeheuerten) Tross in der Mitte des Zuges reist. Dabei schützt Ucurian die Prinzessin vor allzu neugierigen Blicken. Da er ihr Vater und sie unmündig ist, nimmt niemand Anstoß daran, dass er für sie spricht.

Gerüchte und Meinungen

- ☞ “Die Fürstin ist zurückgekehrt und bringt der Mark den ersehnten Frieden.”
- ☞ “Die Zeit der räuberischen Pfaffen wird ihr Ende finden!”
- ☞ “Die Kaiserin kann und will uns nicht helfen. Das ist eine darpatische Angelegenheit.”
- ☞ “Die Prinzessin wurde aus der Geiselhaut des Mordmärkers befreit und tritt ihr vor Praios rechtmäßiges Erbe an, das Kaiserin und Kirchen ihr verwehren wollen.”
- ☞ “Mein Leben für die Prinzessin! Mein Schwert für ihre Sache!”

Die Helden haben am eigenen Leib erfahren, was ein Licht der Hoffnung in der Wildermark bewirken kann. Umso mehr gilt das für eine Prinzessin von edlem Geschlecht. Das Haus Rabenmund hat Darpatien einst zu einer der mächtigsten Provinzen im Reich gemacht und war ein Garant für Frieden. Noch immer lebt die Hoffnung fort, dass die alten Zeiten zurückkehren. Die Prinzessin ist ein Symbol dieser Zeit.

DIE HERREN VON RABENMUND

Zwei Figuren sind für dieses Szenario von wichtiger Bedeutung: die Vettern Ucurian und Answin der Jüngere, die um Darpatien und das Haus Rabenmund streiten.



Ucurian von Rabenmund

Die Helden wollen den Vater der Prinzessin sicher kennen lernen und auch Ucurian hat ein gewisses Interesse an einer Begegnung. Zu Beginn ist er den Helden nicht wohl gesinnt: Ihre Herrschaft über Zweimühlen ist ein Produkt der verfallenen Ordnung, sie sind Emporkömmlinge, Herren von eigenen Gnaden mit (in seinen Augen) fragwürdiger Legitimation. Auch die Anerkennung des Reiches ist für Ucurian nichtig, denn mit dem Kaiserreich Rohajas hat er sich schon lange überworfen. Trotzdem erkennt er die Bemühungen der Helden an,

wenn sie nur das Richtige wollen: die Wildermark befrieden.

Ucurian spricht mit den Helden klare Worte: Sie können Verbündete oder Feinde sein. Dabei erwartet er, dass die Helden seine Tochter Swantje Rahjandraël als rechtmäßige Erbin Darpatiens anerkennen und fortan in ihrem Namen streiten.

Als Kronverweser wird er im Gegenzug die Herrschaft der Helden anerkennen und einen der ihren zum Baron von Zweimühlen er-

heben (erblicher Titel und auch – im Gegensatz zum Vogt – echter Herrscher eines Lehens statt nur dessen temporärer Verwalter). Fortan können sich die Helden der Freundschaft und Unterstützung Ucurians sicher sein. (Dass er hier mehr verspricht, als seine Ressourcen zulassen, ist nicht einmal eine mutwillige Finte.) Den Helden sollte aber klar sein (gegebenenfalls mit einer Probe auf *Staatskunst*), dass sie damit nicht nur Ucurians Anspruch als Kronverweser unterstützen, sondern auch Gefahr laufen, als Anhänger des almadanischen Gegenkaisers Selindian Hal zu gelten. Das kommt einem offenen Bruch mit Kaiserin Rohaja (und damit auch mit Marschall Ludalf) gleich. Eine solche Tat dürfte auf lange Sicht eine Herrschaft der Helden in Zweimühlen verhindern.

Wenn sich die Helden Ucurian verweigern, sollten sie aber auch Konsequenzen spüren: Der Kronverweser bringt andere Machthaber (vor allem solche aus altem darpatischen Adel) gegen die Helden auf und kann unter Umständen auch militärische Erfolge erzielen.

Answin der Jüngere von Rabenmund

Der Enkel Answins des Älteren (siehe Seite 46, **Freund oder Feind?**) sieht sich als wahrer Fürst von Darpatien. Allerdings fehlt ihm das Format seines berühmt-berüchtigten Großvaters. Er ist der geborene Opportunist, der nicht davor zurückschreckt, die Seiten zu wechseln, wenn es brenzlich wird. Je nachdem, wie die Kampagne bisher verlaufen ist, kann das Verhältnis zwischen Answin und den Helden bereits sehr angespannt sein. Spätestens ab dem Zeitpunkt, wenn die Helden sich offensichtlich zu Rohaja bekennen, wird die Stimmung frostiger. Nun aber mischt sein Vetter die Karten neu – und Answin misstraut dem Zug der Fürstin. Wenn sich die Helden gegen Ucurian stellen, wird er ihnen seine Unterstützung anbieten – ohne offene Forderung einer Gegenleistung. Sollten die Helden noch nicht selbst auf die Idee gekommen sein, wird er sie darauf hinweisen, dass es seltsam anmutet, dass Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss sein wichtiges Druckmittel gegen das Haus Rabenmund (und über Ucurian auch gegen Selindian Hal) hat ziehen lassen. Und sollte Ucurian seine Tochter tatsächlich aus Elenvina entführt haben, hätte man durchaus davon gehört.

Answin hat die Vermutung, dass Ucurian eine Doppelgängerin benutzt. Er kann den Helden die Werkzeuge reichen, um das falsche Spiel zu entlarven. So kann er sie in (unverfängliche!) Geheimnisse der Rabenmunds einweihen, die die echte Swantje wissen muss, oder er weiß um ein prägnantes Muttermal.

DIE MASKE FÄLLT

Wie die Helden die falsche Prinzessin entlarven, ist ihrem Einfallsreichtum überlassen. Wenn sie es öffentlich machen, schaden sie dem Ansehen Ucurians (und seiner Tochter) immens – und schaffen sich einen Feind. Allerdings können sie Ucurian mit ihrem Wissen auch erpressen und zwingen, den Zug der Fürstin zu beenden, um ohne Gesichtsverlust aus der Affäre zu kommen. Sie können ihr Wissen auch dazu benutzen, um Ucurians Widerstand gegen die Kaiserin zu brechen, und so eine erste Annäherung einleiten. (Auch wenn noch viel Wasser den Darpat hinunterfließen wird, bis es tatsächlich zu Verhandlungen zwischen Ucurian und Kaiserhof kommt, hätten so die Helden doch dafür den Grundstein gelegt.)

Eine öffentliche Entlarvung Ucurians kommt vor allem Answin dem Jüngeren zugute, der sich damit gegenüber dem alten Adel und anderen Rabenmunds profilieren kann. Die Helden lobt er dabei offen als seine Unterstützer (um somit einen Keil zwischen die Kaiserin und ihre Statthalter in Zweimühlen zu treiben – tatsächlich sollte es in der Folgezeit den Helden schwerer fallen, am kaiserlichen Hof oder bei Ludalf Gehör zu finden).

UNSTERBLICHER SCHMERZ

Stichworte zum Abenteuer: Hintergründe des Finstermanns, Suche nach einem Weg zu seiner Vernichtung, ein Besuch auf dem Mythraelsfeld, die Reise in eine Albraumwelt

Orte: die gesamte Wildermark

Zeit: zwischen wenigen Wochen und einem Jahr; ab 1032 BF

Helden: 3 bis 6 selbsternannte Kriegsfürsten oder sonstige Helden mit Erfahrung mit dem Finstermann; geweihte oder magische Charaktere sind von Vorteil, insbesondere erfahrene Traumgänger und Boron-Diener

Erfahrung: Experte

Schwierigkeit: Spieler: hoch / Meister: mittel

DEM MEISTER ZUM GELEIT

Bei **Unsterblicher Schmerz** handelt es sich weniger um ein ausformuliertes und stringentes Kurzabenteuer, als vielmehr um die Fortführung der Geschehnisse um den Finstermann als Handlungsrahmen während der Zeit der Helden als Kriegsfürsten. Hierbei ist das Abenteuer grob in zwei Teile aufgeteilt:

Im ersten Abschnitt wird das Jahr zwischen Vernichtung und Wiederauferstehung des Finstermanns behandelt. Hier wird explizit darauf eingegangen, wie die Helden Erkenntnisse über die Natur der Kreatur erlangen können und wie das Rätsel um seine Wiederkehr endlich gelöst werden kann. Außerdem wird auf mögliche Aktionen der Helden eingegangen, um sich auf eben jene Wiederkehr vorzubereiten – oder auf ihr Versäumnis derselben. Wann genau diese Ereignisse innerhalb des Jahres stattfinden, ist nicht von Belang. Es ist sogar denkbar, dass die Helden sich gar nicht um den Finstermann kümmern und von

SPUREN DER VERGANGENHEIT

Nach dem letzten Gedankenbild des Finstermanns werden die Helden vermutlich irgendwann den Hintergründen der Kreatur nachspüren wollen, um nicht in einem Jahr unvorbereitet dazustehen. Sollten die Helden nicht von selbst auf die Idee kommen, wird Wulfhelm sie irgendwann darauf ansprechen, dass man sich auf diese unvermeidbare Zeit vorbereiten sollte. Dieser Suche ist der folgende Abschnitt gewidmet.

IN ALLER EILE

Zeigen die Spieler gar kein Interesse an der nötigen Vorbereitung, so wird sie die Wiederkehr des Finstermanns überraschen. In diesem Fall ist schnelles Handeln gefragt. Kombinieren Sie für die Ausgestaltung eines derartigen Abenteuerverlaufs die beiden Teile des Abenteuers und setzen Sie die Helden unter Druck. Es gilt nun schnell die Identität zu klären und einen Weg zu finden, ihn zu vernichten, während gleichzeitig die eigenen Erfolgsleute vor dem Wesen geschützt werden müssen. Denn der Finstermann beabsichtigt nicht, seine Existenz erneut leichtfertig von den Helden beenden zu lassen, und schlägt mehr aus den Schatten zu. Ihn nun zu finden und zu überwältigen ist sehr schwierig, doch ist es nötig, um dem Spuk ein für alle Mal ein Ende zu bereiten.

ERLEBT!

Sollte der Finstermann in Ihrer Runde in der Schlacht um Zweimühlen nicht vernichtet worden sein, müssen Sie die Ereignisse dieses Abenteuers anpassen. In diesem Fall ist es zuerst Aufgabe der Helden, das Ungeheuer zur Strecke zu bringen – was sich als durchaus schwierig erweisen sollte. Alternativ können Sie das Überleben des Finstermanns aber auch direkt mit den Ereignissen aus diesem Abenteuer verknüpfen. So ließen sich die Informationen auch sammeln, während der Finstermann in der Mark umgeht. Damit die Reise in die Traum-

seiner Wiederkehr überrascht werden. In diesem Fall ist besonders schnelles Handeln gefragt, um die Versäumnisse nachzuholen. Der zweite Teil des Abenteuers spielt erneut an den Namenlosen Tagen und konfrontiert die Helden mit der Wiederkehr des Finstermanns. Hier wird auf die Möglichkeiten eingegangen, die Marter von Wolfrats Seele zu beenden. Doch hierfür müssen die Helden zunächst in die Albraumwelt seiner Erinnerungen reisen.

UNSTERBLICHER SCHMERZ ALS EINZELABENTEUER

Unsterblicher Schmerz lässt sich zwar losgelöst von der Kampagne spielen, sollte aber zumindest mit den Geschehnissen aus **Tödliche Schatten** verknüpft werden. Es ist auch möglich, dass die Helden völlig losgelöst von diesen Ereignissen auf den Finstermann treffen (beispielsweise weil ein Kirchendiener sie um die Vernichtung der Kreatur gebeten hat) und nun einen Weg suchen müssen, um ihn auszumerzen.

DER PASSENDE ZEITPUNKT

Die Kernhandlung von **Unsterblicher Schmerz** spielt exakt ein Jahr nach **Tödliche Schatten**, während der Namenlosen Tage des von Ihnen ausgewählten Jahres. Die Suche nach den Hinweisen kann jedoch frei platziert werden. Zwischen den einzelnen Stationen der Nachforschungen können auch Monate liegen.

welt auch gelingt, ist es nötig zu setzen, dass der Finstermann hierfür nicht geschwächt sein muss oder sich eine Schwächung auch anders (etwa durch Gefangenschaft und 'Aushungern') erreichen lässt. Außerdem müssten die Helden besondere Sternkonstellationen in Erfahrung bringen (Marbo in Uthars Pforte, das verfinsterte Madamal) und abwarten, um dennoch in die Albraumwelt zu gelangen.

DIE IDENTITÄT

Durch die bisherigen Hinweise dürften manche Helden schon ahnen, um wen es sich beim Finstermann handelt. Andere hingegen werden vermutlich noch im Dunkeln tappen. Im Folgenden sind bisherige Erkenntnisse und weitere Spuren kurz aufgelistet. Sollten Ihre Helden sich der Identität des Finstermanns sicher sein, müssen Sie sie natürlich nicht auf alle weiteren Hinweise stoßen lassen. Fahren Sie in diesem Fall einfach mit den Vorbereitungen der Vernichtung fort.

BISHERIGE ERKENNTNISSE

Folgende bisher während der Abenteuer gewonnene Erkenntnisse liefern Hinweise auf die Identität des Finstermanns:

- Der Finstermann taucht immer wieder in Schloss Randolphshall auf. Das Schloss diente zuvor dem Baron Wolfrat von Rabenmund als Residenz.
- Wulfbrand von Rosshagen ist der Erbe Wolfrats. Er wurde bereits mehrfach vom Finstermann verschont, während das Wesen sonst keine Gnade kennt. Vielleicht ist den Helden sogar schon die Geschichte um Wolfrats und Wulfbrands Liebe bekannt.
- Die im Keller des Schlosses angeketteten Untoten (deren Vernichtung den Finstermann so sehr in Zorn versetzte) waren allesamt Mitglieder der Familie Rabenmund.

Der Finstermann trat erstmals bei der Belagerung Burg Rabenmunds im Jahr des Feuers als Heerführer Rhazzazors in Erscheinung.

Er scheint auffällig oft die Nähe bestimmter Orte zu suchen und wurde bisher vor allem auf Schloss Randolphshall, bei Burg Rabenmund und auf dem Mythraelsfeld gesehen.

Das Baronszimmer auf Schloss Randolphshall war als einziger Raum vollständig eingerichtet. Hier befanden sich sogar das Tagebuch Wolfrats (siehe unten) und der zum Unleben erhobene ehemalige Hausdiener.

WEITERE SPUREN

Das Tagebuch

Das Tagebuch des Barons ist deutlich lädiert: Risse, verkohlte Seiten und Dreck machen viele Teile kaum lesbar. Von Wulfhelm können die Helden erfahren, dass Wolfrat das Tagebuch mit Sicherheit im Lager vor Wehrheim dabei hatte. Wie es dann in das Schloss gelangte, weiß er nicht. Der Finstermann müsse es offensichtlich aus irgendwelchen Gründen vom Mythraelsfeld geborgen haben.

Nur mit 6 TaP* in *Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen]* oder 4 TaP* in *Kryptographie* sind sinnvolle Informationen aus dem kaum lesbaren Buch zu ziehen. In diesem Fall wird neben Informationen über seine Vergangenheit (wie beispielsweise die Beziehung mit Wolfrat) auch offenbar, dass er dem letzten Eintrag nach das Buch tatsächlich bis zum Mythraelsfeld mit sich geführt hat. Hier erfahren die Helden außerdem, dass Cronfeldherr Wolfrat mit den fürstlich darpatischen Truppen im Norden der Schlachtreihe aufgestellt war.

Burg Rabenmund

Die Belagerung der Burg durch den Finstermann mag die Helden zum Stammsitz des Hauses Rabenmund führen. Derzeit befindet sich die Burg passenderweise in der Hand *Answins des Jüngeren von Rabenmund*. (Seit wann und unter welchen Umständen, ist Ihrer Entscheidung überlassen; ebenso, wie lange sich der Adlige dort als Kriegsfürst halten wird.) Er wird die Helden huldvoll als Fürst empfangen. Wer ihm gegenüber den nötigen Respekt vermissen lässt, muss nicht damit rechnen, irgendwelche Informationen zu erhalten. Hier mag Baron von Rosshagen als Vermittler helfen, denn er hat sich immer leidlich gut mit dem Neffen seines Geliebten gestellt.

Von Answin können die Helden wenig erfahren, er weiß einzig zu berichten, dass der Finstermann die Burg einst belagerte und dabei vermeintlich vernichtet wurde. Danach tauchte er gelegentlich wieder auf, griff aber nie mehr an. Er weiß jedoch, dass *Beergard von Rabenmund ä.H.* (siehe unten) einmal von der Kreatur überfallen wurde, aber mit dem Leben davonkam.

Sollten die Helden sich bereits zuvor mit Answin angelegt haben oder glühende Anhänger Ludalfs und der Kaiserin sein, stellt sich die Informationssuche hier schwieriger dar. Sollten sie nach ihrer Anerkennung gar Answin aufsuchen, mag dies zu unbequemen Fragen von Seiten des Marschalls führen, da Answin als Renegat gilt.

Die Siegelringe

Die aus dem Schloss geborgenen Siegelringe der untoten Rabenmunds (spätestens Wulfbrand kann das Wappen identifizieren) können von den Helden der Familie überbracht werden. Hierfür eignen sich entweder Answin (siehe oben), Ucurian (siehe *Zwischenspiel IV*), Barnhelm von Rabenmund in der Kaisermark (*Herz 173*) oder Kronverweser Cordovan und das Heilige Paar in Rommilys (*Schild 161*).

Alle diese Stellen werden sich den Bericht der Helden mehr (das Heilige Paar) oder weniger (Answin) schockiert anhören. Ihnen kann mitgeteilt werden, um wen es sich bei den Trägern der Siegelringe handelte (siehe die entsprechenden Angaben in *Tödliche Schatten*, Seite 39) und wie sie zu Tode gekommen sind. Warum der Finstermann ausgerechnet die Leichen von Rabenmunds um sich scharte, ist niemandem bekannt, einige der Befragten spekulieren aber natürlich über eine unbekannt Verbindung.

Sollten die Helden gezielt nach Wolfrat fragen, so erfahren sie, dass er selbstverständlich alle diese Toten gekannt hat. Speziellere Verbindungen sind aber nicht bekannt. Vielmehr scheint die Ansammlung

der Leichen relativ wahllos gewesen zu sein, Hauptsache es waren Rabenmunds.

Eine Überfallene

Die von Answin benannte Beergard von Rabenmund ist die Baronin zu Ochsenweide direkt südlich von Zweimühlen. Versucht sie, sich in ihrem Lehen zu halten, mögen die Helden sie im Lauf der Kampagne schon einmal getroffen haben. Alternativ kann sie auch im Exil in Rommilys residieren. Die junge Baronin (*1001 BF, wenig einprägsames Gesicht, ruhig und gelassen) ist um Ausgleich zwischen den Familien Rabenmund und Bregelsaum bemüht und war in diesem Sinne auch vor einiger Zeit (vor den letzten Namenlosen Tagen) zu Besuch bei ihrem nur wenig geliebten Vetter Answin.

Auf der Rückreise wurde sie am hellichten Tag vom Finstermann überfallen. Die Kreatur tötete ihre Begleiter und auch sie rechnete schon mit dem Todesstoß. Doch die Kreatur streckte ihr nur die Hand entgegen und drang in ihren Kopf ein. Sie sah schattenhafte Bilder, sich in einem Kerker windende Untote, eine unter dem Banner der Rabenmunds wankende Schar von Schattenkreaturen und wandelnden Leichen. Drei in prächtigen Gewändern gehüllte Untote und sie selbst schritten mit dem Finstermann der widerwärtigen Schar voraus.

Sie wich ängstlich vor der Kreatur zurück, die Hand ausschlagend. Das schien die Kreatur in Rage zu versetzen und Beergard wäre sicher getötet worden, wenn nicht ein Trupp Bannstrahler sie zufällig gefunden und den Finstermann vertrieben hätte. Sie hat seitdem oft über die Gedankenbilder des Finstermanns nachgedacht und glaubt, dass er sie zum Bündnis bitten wollte. Doch wie und warum, versteht sie bis heute nicht.

Die Raubzüge des Finstermanns

Sollte die Aufmerksamkeit der Helden auf das Baronszimmer und die dort befindlichen Gegenstände fallen, lässt sich mit etwas Mühe im Umland herausfinden, dass das Schloss geplündert wurde. Auch inzwischen wieder dort befindliche Gegenstände wie wertvolle Gewänder Wolfrats wurden bei marodierenden Söldnern gesehen. Sollten die Helden hier einige Silbertaler investieren, erinnert sich ein alter Mann daran, dass eine dieser Banden wohl 'Schwarze Parder' (*Herz 47*) hieß.

PLÄNE ZUR VERNICHTUNG

Sollten die Helden an die Vernichtung des Finstermannes denken, nachdem sie seine Existenz als Wolfrat aufgedeckt haben, sollten vor allem zwei Orte in den Fokus der Nachforschungen rücken: das Mythraelsfeld und Schloss Randolphshall. Ersteres ist der Ort, wo er einst gestorben ist, zweiteres die Stätte seines Wirkens vor und nach seinem Tod.

SCHLOSSVERNICHTUNG

Schloss Randolphshall ist zwar nach der vorläufigen Vernichtung des Finstermanns weniger aggressiv, doch ist es immer noch vom Geiste Thargunitoths beseelt. Sollten die Helden diesem Spuk ein Ende machen wollen, um dem Finstermann auch nach seiner Wiederkehr keinen Unterschlupf zu lassen, können sie das Gemäuer einfach anzünden. In diesem Fall verschwindet auch die Beseelung und es bleibt eine ganz profane Brandruine zurück.

Alternativ können auch Boronis aus der nahen Rabenmark herbeigehtolt werden, um die Macht der Erzdämonin zu exorzieren. Dies ist jedoch deutlich langwieriger. Da die Geweihten außerdem in das Gebäude vordringen müssen, ist es an den Helden, sie gemeinsam mit einigen Golgariten zu beschützen.

Der Feind ist geschwächt

Hierdurch verliert der Finstermann in der Tat nicht nur einen Rückzugsort, sondern auch einen Teil seiner in dieser Sphäre gebundenen Kraft. Reduzieren Sie die Kampfwerte des Finstermanns entsprechend um je 3 Punkte, seine Lebensenergie um 10. Dies mag den Helden später noch nützlich sein.

SPUREN ZUM MYTHRAELSFELD

Der Körper

Ein Hinweis auf das Mythraelsfeld ist der Körper Wolfrats. Das über zwei Schritt große Ungetüm kann unmöglich sein wahrer Leib sein, zumal es sich in eine schleimige Pfütze auflöst. Es liegt also nahe, dass sich der Körper noch auf dem Mythraelsfeld befindet. Da dieser den einzigen Hinweis auf eine Möglichkeit zur endgültigen Vernichtung liefern könnte, werden die Helden ihn vermutlich suchen wollen. Alternativ kann Wulfbrand diesen Gedanken aufbringen.

Ein Augenzeuge

Sollten die Helden nicht das Tagebuch gefunden und durchforstet haben oder weiterhin nicht wissen, wo genau Wolfrat ums Leben gekommen ist, können sie durch Maline oder andere Mitglieder der Garde erfahren, dass im Garether Noioniten-Spital noch eine ihrer alten Kameradinnen betreut werde. Während die Landwehr vor Wehrheim in der Mitte des Feldes kämpfte, war sie den fürstlichen Truppen unter Wolfrat unterstellt. Doch leide sie seit der Schlacht an Wahnvorstellungen und Alpträumen, weswegen sich die Boronis ihrer annahmen.

Die Helden können die Soldatin namens *Urwen* (Anfang 30, starrer Blick, häufig Alb- und Wachträume) dort aufsuchen oder einen Boten schicken, der alles Wichtige herausfindet. Die Frau kann (sehr umständlich, über mehrere Tage verteilt und von Tobsuchtsanfällen unterbrochen) mitteilen, dass Wolfrat gegen Ende der Schlacht in vorderster Front mit seinen Truppen stritt, als ihn ein Untoter niederschlug. Als er sich wieder aufrappeln wollte, stieß der Zombie ihm seinen eigenen Marschallsstab in den Leib.

Zwar konnte der Angriff zurückgeschlagen werden, aber der schwer verletzte Wolfrat (er lebte noch) konnte nicht fortgebracht werden, denn in diesem Moment brach das *Magnum Opus* los. Das letzte, was Urwen von ihrem Marschall sah, war, wie er in einer Erdspalte verschwand.

AUF DEM SCHLACHTFELD

Das Mythraelsfeld befindet sich direkt östlich vor den Ruinen Wehrheims entlang der Reichsstraße. Hier lastet in der ganzen Mark der Schatten des Jahrs des Feuers am schwersten.

Klüfte und tiefe Bodenspalten durchziehen das weitläufige Schlachtfeld, manche davon über 100 Schritt lang. Der Boden ist karg und steinig, als weigere die Natur sich, an diesen Ort des Schreckens zurückzukehren. Trotz der Arbeit einiger Boroni werden immer wieder blanke Knochen durch Wind und Regen freigelegt – während noch Dutzende Leichen unerreichbar tief am Boden der Spalten liegen.

Gefahren

Während die Überquerung tagsüber relativ ungefährlich ist, sieht das Ganze bei Nacht anders aus. Dann graben sich die Ghule (Werte siehe Seite 103) aus dem Uferschlick des Dergel und die Zeit der Geister beginnt. Durch die dämonische Katastrophe wurden wie auch in Wehrheim unzählige Geister an diese Sphäre gebunden, auf Erlösung oder Gelegenheit zur Rache wartend.

Besonders Gefesselte Seelen warten hier auf Erlösung oder erleben die Schlacht Nacht für Nacht wieder. Manche Kämpfer der dunklen Seite wurden nach ihrem Tod zu Nachtalben und versetzen heute noch die Bewohner Wehrheims in Angst und Schrecken. Und selbst einige Spuke sind noch an die Waffen oder Rüstungen gebunden, die sie im Tode trugen. Werte und weiterführende Informationen zu diesen Geisterwesen finden Sie in **WdZ** ab Seite 203. Orientieren Sie sich zur Darstellung des Schlachtfeldes an den Schilderungen in **Schild**.

Eine Besonderheit des Schlachtfeldes stellen die *Mythraelsfackeln* dar, die am ehesten mit Gruftnebeln (**WdZ** 205) zu vergleichen sind. Die als flackernde und tanzende Lichter erscheinenden Geisterwesen scheinen durch das *Magnum Opus* entstanden zu sein und weisen große Bösartigkeit auf. Sie versuchen selbst tagsüber unbedarfte Wanderer tiefer auf das Schlachtfeld zu locken, um sie dort in die Spalten fallen zu lassen und ihnen die Wärme auszusaugen.

Eine magische Analyse fördert Spuren dämonischer Kräfte zu Tage, denn in der Tat entstanden die Mythraelsfackeln aus einer durch die magischen Energien geschaffenen Verbindung aus Mindergeistern, Geistern der Verstorbenen und niederen Dämonen Agrimoths. Nur wer solche Erkenntnisse gesammelt hat, könnte die gelegentlich aufkommenden flüsternden *Windlocker*, die sich jäh öffnenden *Spalten-schrunde* und die scharfkantig explodierenden *Splittersteine* mit den Mythraelsfackeln in Verbindung bringen.

An der Todesspalte

Die Spalte, in der Wolfrat zu Tode gekommen ist, befindet sich in einem schwer zugänglichen Gebiet im Norden des Schlachtfeldes. Allein um durch die Klüfte und Spalten bis hierher vorzudringen, ist gehöriges *Kletter*-Talent gefragt (Probe+5, sonst 2W6+2 Schaden). Schon am Rande des gesuchten Ortes können die Helden einen verbeulten Wappenschild mit dem Wappen des darpatischen Fürstentums finden (tagsüber) oder die Geister einiger in prächtige durchscheinende Wappenröcke gekleideter Soldaten, die 'ihre Stellung' gegen Eindringlinge verteidigen wollen (nachts).

1W6 Geisterkrieger

Geisterschwerter: INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+8* DK HN
LeP 20 RS 0 AuP unendlich MR 10 GS 10

Besonderheiten: Schreckgestalt I (MU+3), nur Resistenz (statt Immunität) gegen profane Waffen

*Durch die Geisterkrieger verursachte Trefferpunkte richten nur die Hälfte des tatsächlichen Schadens an, dies wird jedoch erst nach dem Kampf offenbar. Etwaige Wunden oder Kampfunfähigkeit kommen voll zu tragen. Wem nach dem Kampf eine MR-Probe gelingt, der hat gar nur ein Viertel des tatsächlichen Schadens davongetragen.

Da die Helden spätestens durch diese Entdeckung den Ort genauer untersuchen werden wollen, werden sie bald auf eine besonders tiefe Spalte stoßen, deren Boden kaum noch zu erahnen ist. Bei bestandener KL-Probe kann sie die Helden durchaus an die Spalte aus dem letzten Gedankenbild des Finstermanns erinnern. Sollten sie die tiefe Dunkelheit mit einer Fackel ausleuchten, können sie am Boden etwas blitzen sehen: den Marschallsstab Wolfrats. Sollte dies noch nicht reichen, um in die Spalte hinabzusteigen, könnten die Helden mit etwas Suche (5 TaP* *Sinnenschärfe*) unter Geröll und Erde am Rand der Spalte das Schwert Wolfrats finden, das anhand des eingravierten Wappens und seiner Initialen relativ sicher identifiziert werden kann.

Hinab in die Spalte

Der Abstieg in die gut zehn Schritt tiefe Spalte sollte nur mit einem Seil als Sicherung gewagt werden, denn die Kletterei an den teils scharfkantigen und teils trügerisch glatten Wänden ist auch so noch schwierig genug (*Klettern*-Probe +5, ohne Seil +9, bei Misslingen 2W6+2 SP). Unten angekommen, bietet sich den Helden ein grauisches Bild.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als erstmals seit Jahren wieder helles Licht auf den Boden der Spalte fällt, könnt ihr Unmengen von Knochen, rostigen Waffen und zerfetzten Rüstungen erblicken. Es scheint fast, als sei ein ganzes Banner hier in die Tiefe gerissen worden. Jetzt könnt ihr im Lichtschein auch wieder das Blitzen sehen, das ihr schon von oben wahrgenommen habt.

Die Reflexion führt die Helden zu Wolfrats Leiche, den goldverzierten Marschallsstab noch tief in seinen Körper gerammt. Um die Leiche herum befindet sich ein Ritualkreis aus 13 fast niedergebrannten Beschwörungskerzen. Hier wurden, für *Magiekundige* offensichtlich (5 TaP*), neokromantische Rituale durchgeführt. Hierbei handelt es sich um die Zauber, die vor einigen Jahren durch Rhazzazors Nekromanten gewirkt wurden, um die Seele Wolfrats an den Daimoniden-Leib zu binden. Die Leiche und den Anker in dieser Welt (seinen Marschallsstab, siehe unten) haben die Diener des Drachen hingegen hier gelassen – denn wo sonst sollte er sicherer sein?

Wolfrats Leib ist halb verbrannt, die letzten Hautfetzen spannen sich ledrig über das Gerippe. Der Stab kann problemlos aus seiner Leiche entfernt werden, dies hat sonst keinerlei Auswirkungen.

Der Ritualplatz selbst weist kaum Residualstrahlung auf (ODEM+18), das Ritual liegt schon zu lange zurück. Die Leiche kann problemlos von hier entfernt und mitgeführt werden (falls die Helden sie ehrenvoll bestatten oder untersuchen möchten), einzig der Transport aus der Spalte ist etwas schwierig.

Wenn Sie es wünschen, können Sie die Helden hier auf einige freie Untote (Werte siehe Seite 103) treffen lassen, die seit dem Magnum Opus in der langen Spalte ihr Unwesen treiben, von Praios' Licht nie erreicht und dennoch hier auf ewig gefangen.

ERKENNTNISSE

Nun, da die Helden Leiche und Marschallsstab geborgen haben, können sie weitere Nachforschungen magischer und karmaler Natur anstellen. Sollte Ihre Gruppe weder magisch begabte noch geweihte Helden in ihren Reihen haben, können Sie die entsprechenden Untersuchungen durch Meisterpersonen durchführen lassen, die Ihre Helden im Laufe der Kampagne getroffen haben. Hierfür eignen sich z.B. Purothea Schlangentochter (siehe **Die Legatin** auf Seite 31) oder der Magier Ibron Dagainen (siehe **Der Schwarzmagier** auf Seite 62).

Das Ritual

Die Helden können, wenn sie diese Informationen nicht schon haben, durch den Fundort der Leiche auf dem Mythraelsfeld klar erkennen, dass hier irgendein größeres Ritual stattgefunden haben muss (2 TaP* *Magiekunde*). Hierbei scheint es sich um eine Zaubervirkung mit dämonischer Komponente zu handeln (6 TaP* oder Merkmalskenntnis *Dämonisch*). Das Ritual zeigt Ähnlichkeiten zu Bindungsritualen (9 TaP* oder Merkmalskenntnis *Objekt*). Der Fokus scheint der Marschallsstab Wolfrats zu sein (14 TaP* *Magiekunde*).

Durch das von der Nekromantin Mirona ya Menario gewirkte Ritual wurde der ruhelose Geist Wolfrats durch thargunitothische Albraumzauberer in eine Schattenwelt der Erzdämonin gebannt. Hier hat die Herrin der Untoten Kontrolle über den Geist des Feldherrn und verhindert außerdem einen Zugriff der Götter auf seine Seele. Als Fokus und Anker in dieser Welt diente Mirona der Marschallsstab Wolfrats. Dieser kanalisiert die Energie und schafft einen Weg in die Albraumwelt, durch den es dem Finsternmann möglich ist, auf Dere zu wandeln. Bei seiner Vernichtung stirbt er nicht, sondern verliert nur seine derische Form, seine Seele bleibt in der Albraumwelt gefangen, bis wieder ein Übergang nach Aventurien möglich ist. Dies ist nur jedes Jahr zu den Namenlosen Tagen möglich, wenn die Sphären Grenzen durchlässig sind. Und so wird er auch dieses Jahr wieder dort erscheinen, wo sich der Fokus befindet.

Der Fokus

Der Marschallsstab ist ein goldverzierter metallener Stab, wie ihn jeder für einen Feldzug bestallter Marschall des Mittelreiches trägt. Der Marschall der fürstlichen Einheiten Darpatiens (neben dem es früher wie in jeder Provinz noch einen Marschall für die kaiserlichen Einheiten aus der Provinz gab, damals Fenn Weitenberg von Drölenhorst) trug traditionell die Bezeichnung 'Cronfeldherr'. Auf der Spitze des Stabes ist ein Bullenkopf angebracht, der für das Fürstentum Darpatien steht. Bei Berührung fühlt sich der Stab kalt an, außerdem können schwache Geister (Nachteil *Medium* oder misslungene MR-Probe) in kurzen Wachträumen mit ihren eigenen Alpträumen konfrontiert werden.

Eine Analyse des Artefakts bringt Folgendes zu Tage:

👁️ **SICHT AUF MADAS WELT** oder **ODEM ARCANUM** -8: Der Stab ist magisch (1 ZiP*), die gebundene Zauberei entspricht in etwa einem Gehörnten oder meisterlichen Zauberkrieger (3 ZiP*); Magier sprechen auch von "Rubin auf der Okharim-Skala" und ist dämonisch verunreinigt (7 ZiP*).

👁️ **BLICK DER WEBERIN** oder **ANALYS** +12: Der Stab dient als Fokus für ein Ritual (1 ZiP*); er scheint Verbindung zwischen dieser Welt und einer Traumwelt zu sein (4 ZiP*). Ab 8 ZiP* kann die Wirkung recht genau eingeschätzt werden und die Herkunft aus Tharguni-

toths Domäne erkannt werden. Ab 13 ZiP* ist deutlich, dass die Magie unvollständig, gebunden und quasi versiegelt ist. Nur zu einem bestimmten Datum und mit einem weiteren Fokus ist es möglich, das Artefakt zum Übergang in die Albraumwelt zu nutzen. Ab 16 ZiP* ist dieser Termin als die Namenlosen Tage erkennbar.

👁️ **AURAPRÜFUNG:** Der Stab ist dämonisch.

Auf Basis dieses Wissens lässt sich (mit einer Probe auf *Magiekunde*) herausfinden, dass Wolfrats Seele in eine Zwischenwelt gebannt ist (3 TaP*), aus der die finsternen Teile seines Geistes nur in den Namenlosen Tagen nach Dere gelangen können (5 TaP*). Eine Reise in diese Welt scheint möglich (7 TaP*), doch muss dafür die Verbindung dorthin geöffnet sein (9 TaP*) – es muss also an den Namenlosen Tagen sein. Traummagie scheint der einfachste Weg zu sein, um in die Albraumwelt zu gelangen, aber auch göttliche Hilfe dürfte möglich sein. Der fehlende Fokus des Rituals dürfte vermutlich der Finsternmann selbst sein (12 TaP*), denn nur durch die Anwesenheit eines Seelensplitters Wolfrats dürfte es möglich sein, auch zu ihm zu gelangen. Sollten die Helden einige dieser wichtigen Informationen nicht von alleine erlangen können, lassen Sie sie eine spannende Jagd nach weiteren Erkenntnissen und hilfreichen Personen durchleben. Nicht jedes Körnchen Wissen mag von ihnen bekannten Leuten erlangt werden, vielleicht ist es auch nötig, einen Experten für Ritualmagie in Gallys, einen Geisteraustreiber in Wehrheim oder eine in der Traummagie versierte Hexe aus dem Reichsforst aufzusuchen. Schlussendlich sollten Ihre Helden jedoch die wichtigen Informationen erhalten: dass sie zur Befreiung Wolfrats in die Traumwelt gelangen müssen, dass dies nur in den Namenlosen Tagen möglich ist und dass der Finsternmann dafür anwesend sein muss.

Ein Weg in die Traumwelt

Nun gilt es für die Helden einen Weg zu finden, die Albraumwelt Wolfrats zu betreten. Sollte keiner der Helden selbst den Zauber **TRAUMGESTALT** oder passende Boron-Liturgien beherrschen, so ist dafür die Suche nach anderen Zauberkriegern oder Geweihten nötig. Für die Suche nach einem Boroni bietet sich die Rabenmark an. Und in der Tat können die Helden in Devensberg an die Eremitin *Bishdaria* (über 70, weiche Gesichtszüge, Schweigegelübde) verwiesen werden, die irgendwo in der Schwarzen Sichel leben soll. Die Suche nach ihr ist nicht leicht und verlangt den Helden körperlich einiges ab. Dafür ist die Geweihte sehr freundlich und hört sich die Geschichte der Helden geduldig an. Sollte sie von der Notwendigkeit des Handelns der Helden überzeugt sein, wird sie einwilligen, die Helden in den Namenlosen Tagen zu begleiten und sie mit dem Segen Borons nach Wolfrats Seele suchen zu lassen.

Alternativ zu *Bishdaria* können die Helden auch an die Hexe *Naya Rabenklang* (Ende 30, eher hässlich, niedergeschlagen und trübsinnig) geraten. Die Seherin von Heute und Morgen ist eine profunde Kennerin der Traummagie, aber durch den Verlust ihres Vertrauten im Jahr des Feuers zerbrochen und dem Alkohol verfallen. Wenn die

VERBÜNDETE

Natürlich können die Helden weitere Verbündete für den Kampf gegen den Finsternmann suchen. Hierfür bieten sich neben den Kirchen (der Pfleger des Landes in Wutzenwald, das Heilige Paar, Junivera in Wehrheim, die Kor-Geweihten von Gallys und Wehrheim, etc.) vor allem solche Kräfte an, mit denen die Helden bereits positiven Kontakt hatten – gleich ob unrechtmäßige Kriegsfürsten oder alteingesessene Adlige. Sollten die Helden für die Jagd auf den Finsternmann oder das Erwarten seiner Auferstehung Truppen brauchen, so wird Ludalf ihnen einige Männer und Frauen unter Hauptmann von Oppstein zur Verfügung stellen. Auch Wulfbrand wird natürlich mit von der Partie sein wollen, wenn die Helden seinem ehemaligen Geliebten endlich Frieden schenken. Arnhild von Darbonia aus Gallys könnte einige Männer schicken, nur um über die Aktionen der Helden auf dem Laufenden zu bleiben und sich anzubiedern.

Helden sie aufbauen und ihr wieder eine Perspektive im Leben zeigen, kann sie zu alter Stärke zurückfinden und die Helden in den Namenlosen Tagen durch komplizierte satuarische Traumrituale in die Alptraumwelt senden.

Die letzte Möglichkeit bietet schließlich die Hexe *Raxan Schattenschwinge* (Herz 174), die Oberhexe des Zirkels vom Reichsforst. Die von einer dunklen, mysteriösen Aura umgebene Raxan ist deutlich unkomplizierter für die Sache zu gewinnen als ihre Schwester im Geiste Naya, lebt dafür aber auch erheblich weiter entfernt.

Reizvoll mag es (so die Helden rechtzeitig vor den Namenlosen Tagen auf eine dieser Meisterpersonen treffen) auch sein, wenn ein Gruppenmitglied die Wege in die Traumwelt von Bishdaria oder Naya erlernt.

FESSELN ÜBER DEN TOD HINAUS

Den Helden dürfte bald bewusst werden, dass es nicht leicht wird, den Finstermann zu stellen und für die Dauer der Traumreise ruhig

zu halten. So ist es denkbar, dass sie karmale oder magische Fesseln besorgen wollen. Hierfür ließen sich zum einen borongeweihte Ketten erschaffen (in der Rabenmark mit untadeligem Leumund und bei glaubhafter Schilderung der Gründe), zum anderen ließen sich magische Artefakte in Gallys oder andernorts besorgen. Wie genau solche Artefakte beschaffen sein könnten, liegt in Ihrer Hand. Sollte der Finstermann während eines solchen Rituals nicht profan gefesselt werden (was möglich ist), erhalten die Helden durch magische Fesseln 3 Punkte Erleichterung auf alle Proben in der Alptraumwelt, bei karmalen sogar 6.

Ein Ende der Vorbereitungen

Irgendwann, wenn die Namenlosen Tage nahen, ist das Ende der Vorbereitungen gekommen. Die Helden hatten ein Jahr Zeit, um diesem Tag entgegenzublicken, und werden daher vermutlich gut gewappnet sein. Fahren Sie nun an den Namenlosen Tagen mit dem folgenden Kapitel fort.

Die Rückkehr des Finstermanns

Ort der Wiederkehr

Vielleicht wissen die Helden bereits (beispielsweise durch die Analyse des Fokus), dass der Finstermann immer an dem Ort erscheint, wo sich der Marschallsstab befindet. Alternativ ist es auch möglich, dass sie an die Wiederkehr auf dem Mythraelsfeld oder gar auf Schloss Randolphshall glauben.

Sollten die Helden nicht am richtigen Ort warten, müssen sie den nach seiner Wiederkehr immer weiter erstarkenden Finstermann erst wieder finden und einfangen.

in den Bleikammern

Sicherlich ist es auch möglich und denkbar, dass die Helden den Marschallsstab lieber auf ewig in den Bleikammern eines Tempels einschließen wollen, da die dunkle Magie auf geweihtem Grund nicht wirken kann. Denkbar wären hierzu die Bannstrahler-Burg zu Auralith oder der Pentagon-Tempel der Hesinde zu Gareth. Doch sollten die Helden dabei bedenken (5 TaP* *Magiekunde* oder *Götter/Kulte*, notfalls kann ihnen dies durch kundige Meisterpersonen vermittelt werden), dass Wolfrats Seele so auf ewig in der Alptraumwelt gefangen wäre, unfähig, jemals wieder hinauszugelangen. Wulfbrand fleht die Helden notfalls an, dies nicht zuzulassen, sondern die Seele zu erlösen.

Sollten Ihre Helden daran kein Interesse haben, endet das Abenteuer an dieser Stelle. Reduzieren Sie die Abenteuerpunkte entsprechend. Die einzige Ausnahme bildet hier das Boron-Heiligtum zu Boronia in der nahen Rabenmark. Sollten die Helden hier den Finstermann erwarten wollen, so mag die sanfte Tochter des Totengottes durchaus ihre schützende Hand über die Helden halten und das Ritual mag trotz des geweihten Grundes gelingen. Außerdem können Sie hierbei den Einfallsreichtum der Helden damit belohnen, dass Sie

Und täglich grüßt der Finstermann

Sollten Ihre Helden übrigens keinerlei Bereitschaft zeigen, den Finstermann auf Dauer von Dere zu bannen, ist es auch möglich, ihn jedes Jahr aufs Neue zu erschlagen. Doch sollte dabei bedacht werden, dass dabei stets Menschen zu Schaden kommen und gar sterben. Nicht immer mag es gelingen, den Finstermann direkt am Ort seiner Auferstehung zu überwältigen. Könnten die Helden es mit ihrem Gewissen verantworten, dass durch ihre Untätigkeit auf Jahre hinweg Menschen dem Ungeheuer zum Opfer fallen?

Sollten Ihre Helden den Finstermann nicht bannen, wird dies irgendwann durch andere Helden geschehen – bis dies soweit ist, müssen die Herren von Zweimühlen sich jedoch jedes Jahr aufs Neue mit ihm herumärgern.

die Werte des Braggu durch die heilige Aura des Ortes deutlich verringern. Denn bedenken Sie immer: Während Praios und Hesinde noch daran gelegen sein mag, die dunkle Magie des Stabes auf ewig zu unterdrücken, wird Borons Trachten stets darauf zielen, die Seele Wolfrats aus den Alptraum-Klauen seiner Gegenspielerin zu reißen.

Einem Dämoniden zu fangen

Sollten die Helden entsprechend vorbereitet sein und den Finstermann am richtigen Ort erwarten, dürften sie recht leichtes Spiel haben. Ohne die Lebenskraft seiner Opfer und direkt nach seiner Wiederkehr hat der Dämonid nur einen Bruchteil seiner Kraft. Halbieren Sie die im Anhang genannten Werte, falls er noch kein einziges Blutopfer bekommen hat. Mit je 10 abgesaugten LeP steigen die Werte um zwei Punkte bis zu ihrem Maximum.

Auch seine Körperkraft ist zu diesem Zeitpunkt mit 20 Punkten noch nicht so hoch, dass er nicht überwältigt werden könnte. Sollten sich mehrere Helden auf ihn stürzen, kann er also durchaus festgehalten und gefesselt werden. Doch Vorsicht: Sollte er die Helden im Abwehrkampf verletzen, steigt dadurch auch seine Kraft. Falls die Helden nicht dafür gesorgt haben, dass der Finstermann an einem gut beleuchteten Ort erscheint, kann er außerdem 2W6 Schattenwandler zu seiner Hilfe rufen.

Das Streben des Finstermanns wird zu diesem Zeitpunkt seiner Schwäche auf Flucht gerichtet sein, auf einen Kampf lässt er sich nicht unnötigerweise ein. Für einen Schattensprung ist er zu diesem Zeitpunkt jedoch noch zu schwach.

Entkommen!

Sollte der Finstermann den Helden entkommen, wird er durch die Mark ziehen und sich leichte Opfer suchen, um stärker zu werden. Bald mag er wieder viele Schattenwandler um sich geschart haben und eine große Bedrohung darstellen. Spätestens jetzt müssen die Helden eine groß angelegte Jagd starten, zu der auch ihre Verbündeten um Hilfe gebeten werden können. Machen Sie es den Helden nicht zu leicht, denn der Finstermann wird ahnen, was sie vorhaben, und so den meisten Konfrontationen aus dem Weg gehen.

Traumgänger

Sobald der Finstermann sich in seinen Fesseln windet, kann das Ritual begonnen werden. Egal ob einer der Helden den Zauber wirkt oder dies von einer Meisterperson übernommen wird: Ausgehend vom Finstermann wird die Welt für jeden am Ritual Beteiligten zunehmend dunkler, bis schließlich die Schatten geradezu auf sie zugestürzt kommen und sie in einem gewaltigen finsternen Strudel mit sich reißen.

IM SOG DER SCHATTEN

Die Helden werden von den Schatten gepackt und mit sich gezerrt, durch einen dunklen Strudel von Tod und Verderben. Am Rande ihres Verstandes können sie, während Dämonen an dem Dasein ih-

res Seins zerrn, Bilder ihrer schlimmsten Albträume erkennen und schreckliche Erlebnisse ihrer Vergangenheit erblicken. Dies ist eine Nebenwirkung des Rituals, denn die dämonischen Kräfte der Erzdämonin dringen auch in den Geist der Traumgänger ein.

DIE ALBTRAUMWELT

Der schattenhafte Sog reißt die Helden in Wolfrats Albtraumwelt, die von seinen ganz persönlichen Dämonen kontrolliert wird. Die Helden erscheinen am Rande dieser Welt, in deren Mitte sich die gefesselte und gemarterte Seele des Heerführers befindet. Auf dem Weg dorthin haben sie sich allerlei Gefahren zu stellen und können Erkenntnisse für die Errettung Wolfrats erlangen.

ALLGEMEINES ZUR ALBTRAUMWELT

Die Albtraumwelt Wolfrats stellt seine schlimmsten Ängste und Befürchtungen dar, allerdings durch den Geist der Dämonen verunreinigt und stets gegen ihn gewandt. So geschieht es, dass er ähnlich wie unter dem Einfluss eines Albtraumauges alles so negativ wie möglich sieht und daran inzwischen zerbrochen ist. Er ist den Einflüsterungen der Erzdämonin erlegen und glaubt ihr jedes Wort.

Machen Sie sich mit den Regeln zu **Tödlichen Träumen** vertraut (WdZ 69–72). Die von einem Braggu (WdZ 210) im Dienste seiner Herrin geschaffene Welt hat eine Realitätsdichte (RD) von 27, die Helden können also durch die hier befindlichen Schrecken zu Schaden können und auch in der realen Welt sterben. Der außerhalb der Traumwelt erlittene Schaden beträgt die Hälfte des gewöhnlichen Schadens. Dies und andere Eigenschaften der Traumwelt ändern sich mit abnehmender RD, beachten Sie dies im Folgenden.

Die Werte der Helden verändern sich in der Traumwelt wie folgt:

☞ Die körperlichen Fähigkeiten zählen in der Albtraumwelt nichts: MU wird zu KK, KL zu FF, IN zu GE, CH zu KO.

☞ Die GS entspricht dem halben CH-Wert.

☞ Sollte ein Held den TRAUMGESTALT, eine Liturgie oder ein passendes Ritual gewirkt haben, können die übrig behaltenen Punkte auf die geistigen Eigenschaften verteilt werden. Bei einer Meisterperson beträgt dieser Wert pauschal 7. Alternativ kann für jeden Punkt die RD um einen Punkt gesenkt werden.

☞ Der RS entspricht dem halben MR-Wert.

☞ Die TP berechnen sich aus der Summe von MU und CH. Hierbei wird ein Grundwert von 1W6 angenommen, der für je 5 Punkte über 15 um 1 erhöht wird (ein Held mit MU 14 und CH 16 verursacht also 1W6+3 TP).

Die Helden erscheinen in einer ihr Innerstes widerspiegelnden Form in der Albtraumwelt. Dies mag ihr Seelentier sein, kann jedoch auch für Teile ihres Wesens stehen. So mag eine Druidin als prächtiger wandelnder Baum erscheinen, ein Priort als Greif oder ein Zwerg als veritabler Steingolem. Ihre Seelen sind im tristen Grau der Träume ein weithin sichtbares Leuchtfeuer, das sich von der Umgebung klar abhebt. Die Helden führen keine Ausrüstung mit sich (diese mag sich aber durch ihre Gedanken und ihr Wesen bestimmen). Einzig am Körper getragene gesegnete, geweihte oder magische Gegenstände sind mit in die Albtraumwelt gelangt.

GEFAHREN

In der Traumwelt lauern viele Gefahren auf die Helden, die von dem die Traumwelt kontrollierenden Braggu ohne Schonung gegen sie eingesetzt werden. So tummeln sich Dutzende Schattenwandler in den Albträumen Wolfrats. Auch auf finstere Söldner oder Krieger mögen die Helden hier treffen, allesamt ein Produkt der durch die Dämonen gelenkten Fantasie des Feldherrn. Orientieren Sie sich für die Werte dieser Gefahren an den Angaben im **Anhang** ab Seite 101.

Da diese fiktive Realität in starkem Maße von Wolfrats Vorstellungen und den Beeinflussungen des Braggu abhängt, haben Sie größte Freiheiten bei der Ausgestaltung der Werte und vor allem der Kampfkraft solcher Begegnungen. So mag aus einem Söldner schonmal plötzlich

ein Ork werden, bevor er zerfließt und sich als sechsarmige Höllenkreatur wieder manifestiert. Fahren Sie in dieser Welt sämtliche Bombast-Geschütze auf, um den Helden ein unvergessliches Erlebnis zu liefern. Gerade wenn die Helden in der Lage sind, den Traum zu verändern und sich dieser Fähigkeit langsam bewusst werden, können sie selbst durch wachsende Wände, sich verwandelnde Gegner und Ähnliches für einen Ausgleich gegen die 'unfairen' Aktionen des Braggu sorgen.

Neben diesen 'gewöhnlichen' Gegnern wirft der Dämon den Helden auch abstraktere Widrigkeiten entgegen. So mag er mitunter einen Helden, dem eine MR-Probe misslingt, selbst zum unbewussten Teil der Traumwelt machen, der dann von seinen eigenen Dämonen der Vergangenheit heimgesucht wird. Orientieren Sie sich an bisherigen Ängsten und Abenteuern der Helden und konfrontieren Sie sie mit diesen Schatten aus ihrer Erinnerung. Hier sind vor allem die anderen Helden gefragt, um ihren Kameraden wieder in die 'Wirklichkeit' als aktiver Traumgänger zurück zu holen.

Denken Sie stets daran: Auf seinem ureigensten Terrain ist der Braggu in begrenztem Maße Herr über die Realität und wird den Helden das Leben so schwer wie möglich machen. Begrenzt ist er dabei nur durch Wolfrats Erinnerungen – und diese bieten auch den Rahmen, in dem die Helden schließlich bis zu seiner Seele gelangen können.

DAS WESEN DER WELT

Übergänge zwischen Orten sind in der Traumwelt fließend und verstörend. Mal meinen die Helden sich nicht zu bewegen, sondern die Welt wandert um sie herum, mal verschwimmen die Konturen der Umgebung einfach und materialisieren sich komplett anders neu. Diese Welt ist für den menschlichen Geist kaum zu erfassen. Spielen Sie mit der Wahrnehmung der Helden. Was sie gerade noch als wahr und richtig angenommen haben, mag sich im nächsten Moment als nie existent erweisen. Der Traum um sie herum lebt – und er trachtet ihnen nach dem Leben.

WULFBRAND IN DER ALBTRAUMWELT

Die Helden könnten durch die Beziehung Wulfbrands und Wolfrats auf die Idee kommen, den jungen Baron mit in die Albtraumwelt seines Mentors zu nehmen (oder Wulfbrand äußert selbst diesen Gedanken). Sollte die Gruppe ihn mitnehmen, bietet dies sowohl Gefahren als auch hilfreiche Möglichkeiten.

Die Dämonen Thargunitoths und die Zerrbilder aus Wolfrats Erinnerung würden, gelenkt durch den Willen ihrer Herrin, Wulfbrand als größte Gefahr ansehen und ihn besonders bekämpfen wollen. Andererseits mag Wulfbrand durch seine enge Bindung einen direkteren Weg zur gemarterten Seele Wolfrats finden. Auch die Erlösung wäre mit Wulfbrand einfacher zu handhaben, besonders wenn an die Gefühle der beiden appelliert wird. Achten Sie jedoch in jedem Fall darauf, dass die Helden trotz der Anwesenheit Wulfbrands nicht zu Statisten degradiert werden, sondern die Vernichtung des Finstermanns aus eigener Kraft gelingt.

AUF DEM MYTHRAELSFELD

Wenn die Helden in die Albtraumwelt gelangen, befinden sie sich auf einem Zerrbild des Mythraelsfeldes – dem Ort, den Wolfrat in seinem Leben zuletzt sah. Um sie herum tobt die Schlacht des 24. Peraine 1027 BF, doch wird sie nur von schemenhaften und kaum sichtbaren Personen und Kreaturen geführt. Diese sind im Gegensatz zu vie-

lem anderen in dieser Welt keine echte Gefahr, denn sie sind nur der Hintergrund seiner Erinnerung. Nur gelegentlich gelangen manche der Streiter in den Fokus seiner Aufmerksamkeit – und werden zu Schattenwandlern.

Die Helden können über die weite Ebene hinweg ein deutlich sichtbares Leuchten ausmachen: Wolfrats gefesselter Seelenkern. Dieser ist das Ziel der Helden, auch wenn der Weg dorthin nicht einfach über die Ebene führt. Wie bereits gesagt ist die Traumwelt verstörend und anders und direkte Wege existieren nicht. Einzig der Wille der Helden bringt sie dem Gefängnis Wolfrats immer näher entgegen.

FEIÑDE AUF ALLEN SEITEN – SZENEN IN DER ALBTRAUMWELT

Auf dem Weg zu Wolfrat werden die Helden immer wieder mit Erinnerungsfetzen des Feldherrn konfrontiert. Diese gehören zum Hintergrund der Albtraumwelt und sie stellen das dar, was Wolfrat durch die Einflüsterungen des Dämons durchlebt und immer wieder sieht. Hier können die Helden zwar eingreifen und bereits auf den Gepeinigten einwirken, vor allem erhalten sie hier aber wertvolle Informationen, die ihnen später nützlich sein können.

Die Helden sind in diesen Szenen nur Zuschauer, doch wenn sie sich direkt an Wolfrat wenden, können sie ihn mit ihren Worten erreichen. Nach den Szenen verschwimmt die Umgebung wieder und die Helden befinden sich an einem anderen Ort.

DIE ABWEISUNG

Plötzlich wandelt sich die Umgebung zur geisterhaften Szenerie eines Ballsaals. Lachende Menschen sind zu hören, Musik spielt, Getuschel und die Geräusche tanzender Menschen erfüllen den imaginären Raum. Plötzlich schälen sich zwei Gestalten deutlich sichtbar aus der schemenhaften Menge: Wolfrat und Wulfbrand. Der alte Baron sieht erschöpft aus, Wulfbrand hingegen (eigentlich der Braggu, siehe unten) wirkt noch schöner und überhöhter als in Realität.

Andere Gestalten erscheinen, einige nicken dem Paar freundlich zu. Doch ein paar Leute bauen sich plötzlich vor den beiden auf, darunter ein Geweihter der Travia. Mit lauten Worten schelten sie den Mann wegen seiner Beziehung zu seinem jungen Freund – und alle wenden sich angewidert ab.

Hier lässt der Braggu Wolfrat die in der Realität schwächer ausgefallene Ablehnung seiner Beziehung zu Wulfbrand erleben. Er zeigt ihm die Abweisung und den Hass gegen ihn – um so seinen Zorn auf die Menschen zu nähren.

Wenn die Helden sich an Wolfrat wenden, können sie ihm zureden und berichten, dass seine Freunde und seine Familie immer zu ihm gestanden haben. Dass die Ablehnung nie stark gewesen sei, dass Wulfbrand gar jetzt für sein Erbe kämpfe. Sollten sie dabei überzeugend sein (*Überreden*-Probe +5), wird Wolfrat ein wenig kräftiger aussehen und mit den Helden ein Gespräch beginnen wollen – woraufhin der Braggu diese Szene beendet.

Die anwesenden 'Geister' hingegen könnten von den Helden mit guten Argumenten und einer *Überzeugen*-Probe dazu gebracht werden, Wolfrat nicht zu schneiden und seine Beziehung zu Wulfbrand anzuerkennen.

Sollte den Helden eine der Proben gelungen sein, können sie die RD des Traumes um $TaP^*/4$ Punkte verringern.

DER STREIT

Ein Thronsaal, ähnlich geisterhaft wie der Ballsaal zuvor. Eine Gesandtschaft steht vor einem Thron, Wolfrat neben der auf dem Thron sitzenden Frau. Der Dämon in Wulfbrands Gestalt hält sich unauffällig hinter ihm.

Die Gesandtschaft scheint der Familie Bregelsaum anzugehören, die seit langem mit der Familie Rabenmund um die Macht in Darpatien konkurriert. Sie spricht mit der Rabenmunder Fürstin auf dem Thron – Gesichter sind keine zu erkennen. Es geht um die Zukunft des Fürstentums, doch bald bricht ein Streit aus. Währenddessen flüstert der Dämon Wolfrat stets ins Ohr, dass die Familie zerstritten sei und dass nur eine harte Hand das Land einen könne: seine Hand!

Der Dämon spielt hier mit Wolfrats starken Gefühlen gegenüber seiner Heimat und seiner Familie. Indem er ihm suggeriert, dass Darpatien untergehe, weckt er seine Bereitschaft, selbst das Land zu eimen. Hier können die Helden Frieden zwischen den verfeindeten Seiten schaffen und einen Kampf verhindern. Sollte dies gelingen, können 3 Punkte von der Realitätsdichte des Traumes abgezogen werden. Auch hier wird der Braggu die Szene wieder beenden und den Helden diesmal sogar drei Schattenwandler entgegen schicken.

DIE ERNIEDRIGUNG

Die Helden befinden sich in einem großen Heerlager. Ein Feldherrenzelt steht zu ihrer Linken, viele Offiziere und Adlige gehen hinein. Doch als Wolfrat mit Wulfbrand an seiner Seite erscheint, wird ihm der Eintritt verwehrt. Verdutzt erklärt Wolfrat, wer er sei, doch die Wachen sind unerbittlich. Wulfbrand flüstert ihm daraufhin zu, dass er diese Erniedrigung nicht hinnehmen müsse. Dass er nur seine Kraft und Stärke beweisen müsse. Beweisen, indem er Kriege führt wie noch nie jemand zuvor. Indem er Blut vergießt, bis niemand seine Größe mehr übersehen könne. Hier spielt der Dämon auf Wolfrats Gefühle der Minderwertigkeit an, kam er doch trotz seines militärischen Sachverstandes nie über den Posten eines fürstlichen Cronfeldherrn hinaus. Auch hiermit weckt der Braggu Wolfrats Drang, in der realen Welt Kriege zu führen.

Hier können die Helden entweder die Wachen überzeugen, die sich als Schattenwandler entpuppenden Wächter vernichten und ihm so den Weg hinein ebnen oder aber an Wolfrats Vernunft appellieren. Sollten sie erfolgreich mit einem dieser Wege sein, sinkt die Realitätsdichte um weitere 3 Punkte.

DÄMONENMACHT

Sollten die Helden zu erfolgreich sein und dem Seelenkerker Wolfrats näher kommen, können sie auch schon dem Traumverursacher und Herrn dieser Welt begegnen. Dieser kann in jeder erdenklichen Form erscheinen, von den Helden jedoch auch als der jeweils größte Albtraum wahrgenommen werden. Der Braggu wird sich zu diesem Zeitpunkt nicht auf einen finalen Kampf einlassen, vielmehr versucht er die Helden zu schwächen und zu vertreiben – oder sie ebenfalls im Netz der Albträume verloren gehen zu lassen.

Der Albtraummeister

Beliebige Waffe: INI RD+1W6 AT RD/2 PA RD/2 TP 1W6+(RD/2) DK HNS LeP RD RS RD/2 AuP unendlich MR RD GS RD/2

Besondere Eigenschaften: Sonderfertigkeiten nach Meisterentscheid, 3 Aktionen pro KR, Formlosigkeit II, Geisterpanzer, Paraphysikalität II, Schreckgestalt II (MU+1), Verwundbarkeit (Boron), beliebige weitere nach Meisterentscheid

Zauber: Böser Blick (RD), Horriphobus (RD)

Sollte es den Helden einmal gelingen, den Braggu zu vertreiben, sinkt die Realitätsdichte um 1W6+2 Punkte. Seine Werte werden sich bis zum nächsten Treffen jedoch wieder auf ihren möglichen Maximalzustand (nach aktueller RD) erhöht haben. Der Braggu wird sich den Helden nicht wieder freiwillig entgegenstellen, falls die Realitätsdichte auf weniger als 15 Punkte gefallen ist.

DIE BEFREIUNG DER SEELE

Wenn die Helden auf ihrem Weg durch die Alptraumwelt die Gefahren meistern, stoßen sie immer weiter bis zu Wolfrats Seele vor – bis sie schließlich unvermittelt davor stehen.

DER SEELENKERN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich lüftet sich der neblige Schleier vor euch und ihr blickt auf einen Berg aus Gebeinen und Leichenteilen. Knochenkäfer und Blutschaben tummeln sich am Fuß des Berges, der faulige Atem der Verwesung erfüllt den ganzen Ort. Doch von der Spitze des Berges leuchtet etwas Reinweißes herab: das Seelenlicht des Wolfrat von Rabenmund. Geschlagen in abscheuliche Dämonenketten windet sich die durchschimmernde Gestalt vor Schmerzen, niederhöllische Nebel wabern um den Kopf. Wispernde Stimmen sind zu hören und es gibt keinen Zweifel daran, dass Wolfrat hier von seinen eigenen Dämonen geplagt wird.

Wolfrat ist in Ketten aus thargunitothischem *Knochenblei* (eines der *Dreizehn Unmetalle*) gefesselt, unfähig, diesen Ort des Schreckens zu verlassen und gen Nirgendmeer zu streben. Er windet sich vor Schmerz und Gram und nimmt seine Umgebung nur mangelhaft wahr. Nur wenn ihn die Helden direkt ansprechen, wird er sich ihrer Anwesenheit bewusst.

ERLÖSUNG?

Zur Befreiung Wolfrats und Vernichtung des Finsterritters sind diverse Möglichkeiten denkbar, doch nicht alle führen zu einer Erlösung der Seele.

BEZWINGUNG DER DÄMONEN

Die Helden können sich hier abschließend Wolfrats Dämonen stellen und ein kampflastiges Ende des Abenteuers suchen. In diesem Fall stellt sich der Braggu erneut den Helden, am Ort des Zentrums der Alptraumwelt jedoch noch stärker als zuvor. Verdoppeln Sie die oben genannten Werte (mit Ausnahme des RS). Auch kann der Braggu, wenn Sie es wünschen, noch von bis zu RD/4 Schattenwandlern begleitet werden. Auch für sehr erfahrene Helden wird dies zu einer großen Herausforderung.

Gestalten Sie den Kampf fulminant und vermeiden Sie zugunsten der Atmosphäre reines AT/PA-Würfelgeklapper. Geben Sie den Helden vielmehr die Möglichkeit, hier am Kern der Traumwelt die Realität mit ihren Wünschen zu formen, auf Wolfrat einzuwirken und so in den Kampf eingreifen zu können oder den Dämon durch die Kraft des Glaubens zu schwächen.

Wenn der Braggu vernichtet ist, verschwindet die Traumwelt – Wolfrats Seele ist frei.

Mit GÖTTERKRAFT

Sollten Helden geweiht sein oder karmale Hilfsmittel mit sich führen (besonders solche Borons), können sie versuchen, die Seelenfesseln zu lösen. In diesem Fall brauchen sie je nach göttlicher Macht zwischen 10 (boronheilige Gegenstände) und 40 (gesegneter Gegenstand eines anderen Zwölfgottes) KR. In dieser Zeit müssen die Helden das ausführende Gruppenmitglied gegen den wild anstürmenden Braggu und seine Schattenwandler verteidigen. Sollten die Fesseln gelöst werden, kann die Seele frei dem Totenreich entgegenstreben und die Traumwelt zerbricht. Wolfrat ist erlöst.

Auch manche Boron-Liturgien mögen denselben Effekt haben. Ob ein einfacher GRABSEGGEN wirkt, ist Meisterentscheid.



DIE MACHT DER GEFÜHLE

Gerade falls die Helden Wulfbrand dabei haben, bietet es sich an, an die Gefühle Wolfrats zu appellieren und ihn so aus seiner Lethargie zu reißen. Inszenieren Sie in diesem Fall ein rhetorisches Duell zwischen den Helden und dem Braggu in Wulfbrands Gestalt. Wolfrat ist zu Beginn noch sehr schwach und hört die Argumente kaum, spricht dem Braggu geradezu nach dem Mund. Doch mit jedem Argument der Helden, mit jedem Appell an seine Liebe und mit jeder Aufmunterung kann die Kontrolle des Dämons schwächer werden. Reduzieren Sie bei guten Argumenten der Helden die RD der Traumwelt um jeweils 2 Punkte. Sobald der Wert auf 10 gefallen ist, wird Wolfrat sich zunehmend gegen seinen dämonischen Peiniger auflehnen, bis der Braggu schließlich die Helden angreift.

INNERE STÄRKE

Ähnlich wie an seine Gefühle mögen die Helden auch an Wolfrats Ideale und seine innere Stärke appellieren. Besonders Appelle an Ehre, Loyalität und Götterfurcht helfen. Orientieren Sie sich bei der Ausgestaltung eines solchen Finales an den Angaben bei **Die Macht der Gefühle** (siehe oben).

VERNICHTUNG

Die Helden können auch Wolfrats Seele einfach vernichten und somit den Albtraum auf diese Weise beenden. Dies ist jedoch höchst gefährlich, da sich in diesem Fall auch Wolfrats Bewusstsein gegen die Helden wendet – und damit die ganze Welt. Außerdem wird durch eine solche Tat Wolfrats Seele nicht erlöst, sondern entweder vernichtet oder geradewegs in die Niederhöllen gesogen. Sollten Ihre Helden auf eine derartige Idee kommen, liegt die Ausgestaltung des Finales in Ihrer Hand.

DAS ENDE DES FINSTERMANNS

Egal wie die Helden es im Endeffekt angestellt haben: Wolfrats Seele ist erlöst oder vernichtet, die Traumwelt bricht zusammen. Die Helden erwachen am Ort des Rituals, der gefesselte Finstermann hat sich vollkommen in Luft aufgelöst. Nicht mal mehr die gewohnte schleimige Pfütze ist zu sehen.

Sollte die Seele Wolfrats Erlösung gefunden haben, haben die Helden während ihres Erwachens noch kurzes Flügelschlagen gehört – ob von Golgari oder pure Einbildung, mag jeder Held für sich entscheiden. Eine gefährliche Gefahr für die Mark ist gebannt, das Andenken der Toten von Zweimühlen wurde gerächt, der Erzdämonin ein empfindlicher Schlag versetzt. Wulfbrand wird den Helden überschwänglich danken und ihnen 100 Dukaten überreichen. Auch die Boron- oder Praios-Kirche mag den Helden eine Belohnung zukommen lassen, ebenso wie die Familie Rabenmund.

DER LOHN DER MÜHEN

Für die endgültige Vernichtung des Finstermanns stehen den Helden **450 bis 600 Abenteuerpunkte** zu, abhängig davon, was sie in der Traumwelt alles erlebt haben. Spezielle Erfahrungen gibt es in *Magieresistenz*, *Magiekunde*, *Heilkunde Seele*, *Götter/Kulte*, eventuell angewandten Traumzaubern und weiteren verwandten Talenten nach Meisterentscheid. Die Sonderfertigkeit *Traumgänger* ist zur Hälfte der Kosten und ohne Zeitaufwand zu erlernen.

EPILOG

DER ENDSTAND DER KAMPAGNE

Egal ob Ihre Helden alle Abenteuer des Bandes durchleben oder Sie über bis zu drei aventurische Jahre gänzlich eigene Szenarien um Zweimühlen stricken: Ende 1034 BF müssen gewisse, wie folgt umrissene Ergebnisse erreicht sein, um mit dem offiziellen Aventurien konsistent zu bleiben.

BEDROHUNGEN

Auch wenn den Helden vielleicht einige dieser Umstände gar nicht vollständig bewusst sind, haben Sie im Rahmen der Kampagne mindestens drei wichtige Ziele erfüllt, die Bedingungen für eine erfolgreiche Befriedung der Mark darstellen.

Kosmologischer Aspekt

Durch die **Vernichtung der Blutkerbe** weht der Atem des Erzdämonen Belharhar nicht mehr über der Wildermark. Die Gewaltbereitschaft der Bewohner wird sich wieder auf ein normales Maß reduzieren. Auch wenn manche bis dahin erlittene Pein und Kränkung nie heilen mag, wird das Leben in der Wildermark durch diese Tat allmählich etwas weniger rau und kriegerisch.

Politischer Aspekt

Durch die **Säuberung der Reichsarmee** von korrupten Kräften sind die Truppen des Reiches in der nächsten Zeit endlich in der Lage, ihren Aufgaben wie geplant nachzugehen. Zwar führt auch dies nicht zu einer schnellen Lösung aller Probleme, es ist aber nur noch eine Frage der Zeit, bis die Kriegsfürsten und Räuberbanden nach und nach zur Strecke gebracht werden können. Ganz nebenbei würde auch ein groß angelegter Kriegszug Kaiserin Rohajas keine Besserung der Lage bringen, da die Gegner schlicht untertauchen oder sich in unzugänglichere Regionen zurückziehen würden und erneut in das Gebiet einfielen, wenn das Heer verschwunden ist – ein Umstand, dessen man sich am Kaiserhof auch bewusst ist.

Emotionaler Aspekt

Die Helden haben nicht nur das Leben der Menschen in einem zentralen Teil der Region verbessert und ihnen dadurch wieder Selbstbewusstsein gegeben, sondern sie haben mit der **Vernichtung des Finsternanns** auch eine greifbare tödliche Gefahr beseitigt. Dies spricht sich mit der Zeit in der Mark herum und wird auch für weit entfernt lebende Bauern und Dörfler zu einem Symbol, dass die Schrecken der letzten Jahre vielleicht doch irgendwann verschwinden mögen. Die Helden haben ein Licht der Hoffnung in die Mark getragen.

ZWEIMÜHLEN

Zweimühlen gilt spätestens zum Ende der Kampagnendauer als befriedet. Diese Leistung wird im offiziellen Aventurien einigen Helden zugeschrieben, die genauen Umstände werden jedoch nicht weiter erwähnt. Die ganze Baronie Zweimühlen ist einem der Helden von Ludalf von Wertlingen zur Verwaltung übergeben worden. Eine offizielle Belehnung durch Kaiserin Rohaja (also die Bestätigung eines Helden als Baron von Zweimühlen) können Sie nach Belieben durchführen, in offiziellen Publikationen wird davon ausgegangen, dass dies erfolgt. Wie genau es in Zweimühlen nach der Kampagne aussieht und was Ihre Helden dort aufgebaut und geleistet haben, liegt vollkommen in Ihrer Hand.

WICHTIGE PERSONEN

Ludalf von Wertlingen

Ludalf ist zum Ende der Kampagne der unangefochtene Führer der Truppen in der Mark und außerdem ein Vertrauter oder gar Freund der Helden. Er ist inzwischen fast nur noch von untadeligen Offizieren umgeben und führt seine Armee immer mehr als Ritter denn als gewöhnlicher Feldherr. Doch schafft das für seine Truppen auch die Flexibilität, die für die Kämpfe in der Wildermark gebraucht wird.

Wulfbrand von Rosshagen

Auch in Wulfbrand haben die Helden einen Freund gefunden, der außerdem einen wichtigen Kontakt in die Adelswelt Darpatiens darstellt.

Die Bewohner Zweimühlens

Welche Personen Zweimühlens noch unter den Lebenden weilen und welche zu Boron gefahren sind, liegt gänzlich in Ihrer Hand. Offizielle Publikationen werden sich nicht mehr mit dem Schicksal einzelner Menschen in der Stadt beschäftigen.

Gegner

Am Ende der Kampagne wird davon ausgegangen, dass Fenn Weitenberg von Drölenhorst und Reto Ertzel von Echsmoos von den Helden getötet wurden. Auch der Finsternann wurde endgültig erlöst oder vernichtet.

Viele weitere unrechtmäßige Machthaber können zur Strecke gebracht worden sein, z.B. die in **Schild des Reiches** mit einem Sternchen markierten Personen, die in Zukunft (auch bei der Befriedung der Mark) nicht mehr erwähnt werden.

WAS GESCHEHEN WIRD – EIN AUSBLICK

Um Ihnen als Spielleiter bereits im Rahmen dieser Kampagne Vorbereitung auf die Ereignisse nach 1034 BF zu erlauben, soll an dieser Stelle kurz auf die Entwicklung der nächsten Jahre eingegangen werden.

Ab 1034 BF werden Ereignisse eingeläutet, die zur endgültigen Befriedung der Wildermark führen. Auch in diese Ereignisse werden wieder Spielerhelden eingebunden. Ein **Kampagnenband zur Befriedung der Mark** wird etwa 2010 erscheinen und in seiner Handlung grob das Jahr 1035 BF umfassen.

Sollten Sie diese Kampagne mit Ihrer Gruppe aus Zweimühlen spielen wollen (was natürlich möglich ist und worauf auch gezielt eingegangen werden wird), bietet es sich an, einzelne Aspekte bereits jetzt hervorzuheben. Eine zentrale Rolle in der Befriedung werden unter anderem Arnhild von Darbonia und Gallys spielen. Die Intrigantin wird im Rahmen der Kampagne vorerst nicht behelligt und kann selbst nach einer potentiellen kurzzeitigen Eroberung der Stadt unter Ludalf auf ihrem Posten verweilen. Doch irgendwann wird der Zeitpunkt kommen, an dem sie ihre Maske fallen lässt und unverhohlen nach dem greift, was sie haben will: mehr Macht.

Ludalf von Wertlingen wird weiter eine tragende Rolle in der Wildermark spielen und zu einer wichtigen Figur in den Bemühungen um die Befriedung werden. Doch auch Oberst Alrik vom Blautann und vom Berg wird eine wichtige Figur sein und im Namen der Kaiserin immer wieder zur Unterstützung des Marschalls ausreiten.

Nach der erfolgten Befriedung der Wildermark in einigen Jahren können die chaotischen und gesetzlosen Zustände weitestgehend als eingedämmt gelten. In der Region werden Aufbau, Wachstum und Wiedererblühen an erster Stelle stehen. Die Wildermark als Spielregion eines gesetzlosen und umkämpften Landstrichs wird sich hingegen schrittweise und dauerhaft nach Osten verlagern, so dass irgendwann mit Fug und Recht behauptet werden kann, dass jenseits der Trollpforte Zustände herrschen "wie einst in der Wildermark". Die flächendeckend dämonischen Kräfte der Schwarzen Lande nehmen weiter ab und werden nur noch punktuell dominieren.

Diese Entwicklung können Sie dann in einigen Jahren im Band zur Befriedung der Mark und anderen Publikationen nachlesen. Bis zu diesem Zeitpunkt sei Ihnen und Ihrer Gruppe noch viel Vergnügen beim freien Spiel in der Mark gewünscht!

GESAMMELTE ANHÄNGE

ANHANG I: ZWEIMÜHLEN – SPIELBALL DER KRIEGSFÜRSTEN

Stadt Zweimühlen

Einwohner: 700

Wappen: früher zwei übereinander gestellte rote Mühlenflügelräder auf Gold derzeit wechselnde Banner diverser Kriegsfürsten (für Nekrorius ein golden gekrönter Totenschädel auf rotem Grund)

Herrschaft: früher gräfliche Stadt; zunächst Magokratie unter dem Schwarzmagier Nekrorius; später Herrschaft der Helden
Garnisonen: zunächst drei Dutzend Schläger unter Nekrorius; später je nach Engagement der Helden

Tempel: Travia, Peraine (niedergebrannt), Phex (profanisiert)

Wichtige Gasthöfe: Schenke 'Mühlenbräu' (Q4/P4), Schenke 'Blutgrube' (Q3/P2), Gasthaus 'Mogul Nekrorius' (Q6/P7/S24; wird später umbenannt in 'Die Helden von Zweimühlen'), Bordell 'Rahjas Höhle' (Q4/P5)

Befestigung: Holzpalisade (4 Schritt hoch) mit Wehgang und Türmen, ehemalige Burg der Landgrafen von Zweimühlen

Stimmung in der Stadt: Die Zweimühlener sind durch die Herrschaft diverser Kriegsfürsten zu der Erkenntnis gelangt, dass sie nur Spielbälle der Mächtigen sind. Daher sind sie bei Ankunft der Helden desillusioniert und denken nicht im Traum an einen Aufstand. Sie haben einen gewissen Fatalismus entwickelt und unterwerfen sich jedem, der genug Stärke zeigt. Die spätere Stimmung in der Bevölkerung hängt stark von den Handlungen der Helden ab.

STADTBILD

Zweimühlen wäre eine typisch darpatische Kleinstadt, hätte es die Wirren der letzten Jahre nicht gegeben. Die Bürgerhäuser sind aus Fachwerk oder Bruchsteinen errichtet, die Hauptstraßen gepflastert und leidlich sauber und innerhalb der Palisade findet sich noch mancher Garten oder kleiner Acker. Die Zweimühlener schätzen den Anschein von Normalität und klammern sich an Zeichen der alten Ordnung. Auch wenn Söldner die Bürger schikanieren, Schwarzmagier im Grafenschloss ihre Experimente durchführen und Gehängte auf dem Marktplatz im Wind schaukeln, hört man von den Zweimühlenern oft, dass das Schlimmste an einem vorbeigegangen sei und man am Übrigen ohnehin nichts ändern könne.

STIMMUNG

Durch die Zeit unter stets wechselnden Kriegsfürsten – und einen gescheiterten Aufstand vor etwa einem Jahr – sind die meisten Zweimühlener zu der Erkenntnis gelangt, dass sie besser dran sind, wenn sie sich still verhalten und die Machthaber schalten und walten lassen. Auf diesem Weg sind sie den schlimmsten Repressalien bisher entgangen. Größere Auseinandersetzungen oder Scharmützel in der Stadt konnten sie vermeiden, indem sie offensichtlich überlegenen Belagern nachts die Stadttore öffneten. Die Loyalität der Zweimühlener ist so unstet wie eine Fahne im Wind und es bedarf schon größerer Anstrengung, um ihr Vertrauen in eine übergeordnete Macht und ihre eigenen Fähigkeiten wieder herzustellen.

BEMERKENSWERTE GEBÄUDE UND ÖRTLICHKEITEN

PLATZ DER SONNE (1)

Während man in Zweimühlen früher gerne sagte, dass die Kaufherren und Magistrate ihren 'Platz an der Sonne' in der Nähe der landgräflichen Burg gefunden hätten, spricht man heute davon, dass die Sonne über Zweimühlen nicht mehr scheine. An dem großzügigen Platz um die alte Grafenburg herum, an dem einst die Reichen der Stadt lebten, wurden einige Villen niedergebrannt und die meisten

"ALS DAS MÜHLENBRÄU POCH SCHMECKTE" – DIE GESCHICHTE ZWEIMÜHLENS

um 700 v.BF – 100 BF: Mehrere Besiedlungswellen an Stelle des heutigen Zweimühlen, die in den Trollkriegen, Dunklen Zeiten und durch Goblinüberfälle wieder zunichte gemacht wurden.

um 500 BF: Zwei Müllersbrüder streiten um das Recht, hier eine Mühle zu errichten und bekommen es von zwei verschiedenen Adligen zugesprochen. Um die beiden Mühlen entsteht langsam das Dorf Zweimühlen.

882 BF: Verleihung des Stadtrechts an das wachsende Zweimühlen durch den Grafen der Gft. Ochsenwasser.

1003 BF: Schaffung der Landgrafschaft Zweimühlen-Zwerch und Einsetzung der ersten Gräfin *Ragnar die Rote*, einer thoralwstämmigen Heldin der Ogerschlacht.

1020 BF: Gräfin Ragnar stirbt während der Invasion der Verdammten bei der Schlacht um Altzoll; ihre Tochter *Svanja Ragnarsdottir* erbt die Landgrafschaft.

1027 BF: Horden der Schwarzen Lande fallen ein, Gräfin Svanja stirbt erbenlos in der Schlacht auf dem Mythraelsfeld. Zweimühlen wird in den folgenden Jahren von wechselnden Kriegsfürsten geknechtet.

Vor etwa einem Jahr: Ein Aufstand der Zweimühlener gegen den Herrscher misslingt und wird blutig niedergeschlagen.

Vor einem halben Jahr: Nekrorius, der 'Mogul', reißt die Macht in Zweimühlen an sich.

anderen von den neuen Herren und ihren Schergen konfisziert. Nur wer sich mit den Kriegsfürsten arrangierte, konnte sein Stadthaus behalten. Die Zweimühlener vermeiden es inzwischen, sich am Platz der Sonne aufzuhalten, da dort oft die Söldner der Kriegsfürsten anzutreffen sind und allzu viel Neugier auch schon mal als Spionage mit mehreren Tagen im Hangkäfig geahndet wird.

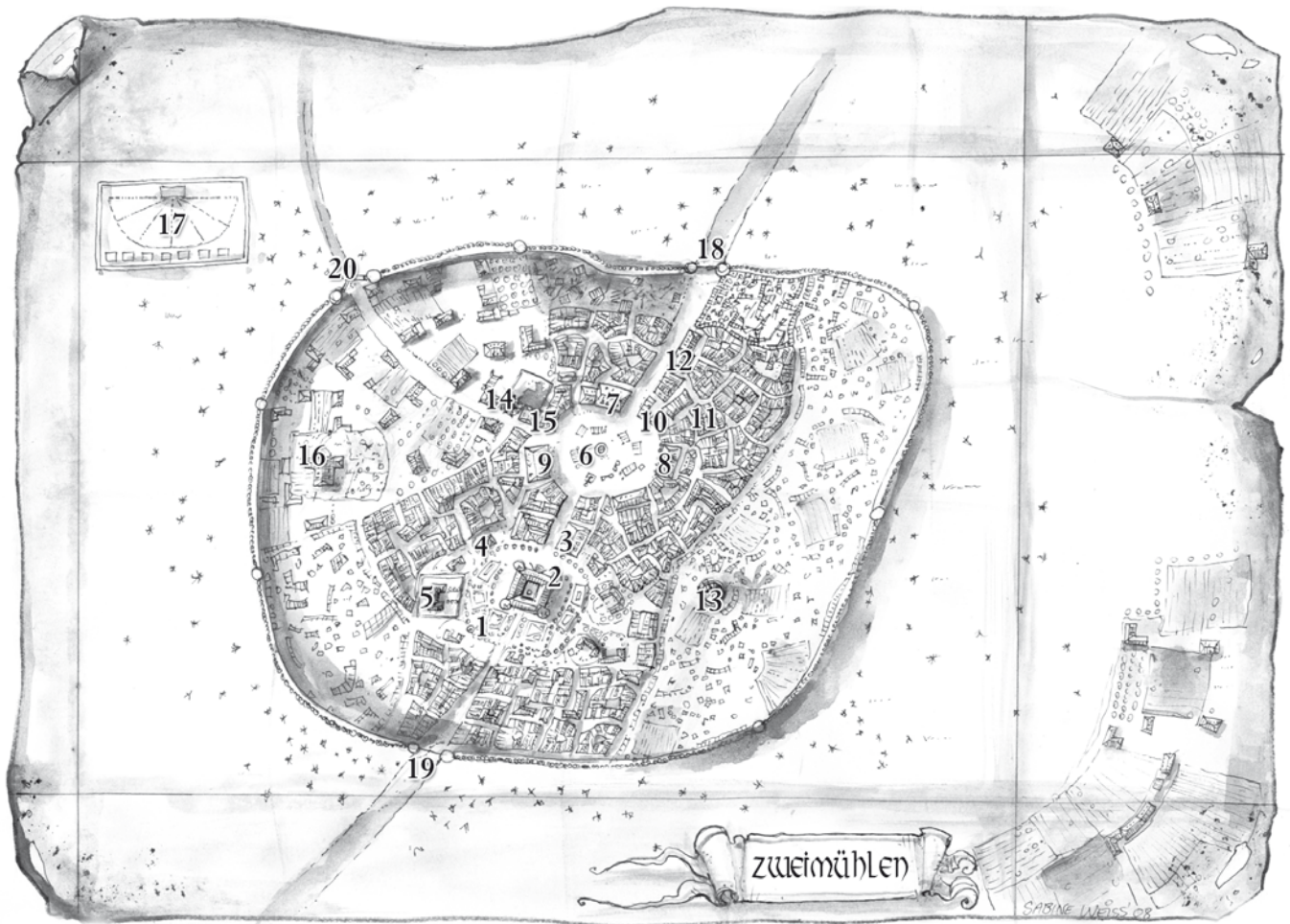
GRAFENBURG (2)

Die alte Grafenburg, einst fürstliches Lustschloss und dann Residenz der Landgräfinnen von Zweimühlen, ist heute das Quartier der jeweiligen Stadtherren von eigenen Gnaden. Das Gebäude im verspielten Rohalstil ist für eine Grafenburg zwar nicht besonders groß, sieht aber durchaus prächtig aus. Hierzu tragen vor allem die aufwändigen Verzierungen an der Fassade und die großen und reich geschmückten Glasfenster bei. In den etwa ein Dutzend Wohnräumen und -kammern wohnten früher die Gräfin, ihre Vertrauten und die Bediensteten.

Wenn die Helden die Stadt betreten, leben nur noch wenige Menschen in der Burg, da selbst die Söldner Nekrorius' direkte Nähe meiden. Einzig der Nekromant, Zordan von Elenvina (siehe Seite 96) und einige wenige Bedienstete halten sich noch dort auf. In den Kellern hat Nekrorius ein Labor eingerichtet. Mehr zum Inneren der Grafenburg finden Sie ab Seite 16.

BORDELL 'RAHJAS HÖHLE' (3)

Direkt gegenüber dem Burgeingang steht das alte Magistratsgebäude. Nachdem die Bediensteten des Stadtrates vertrieben worden waren, richteten die Söldner und Mordbrenner der Kriegsfürsten hier ein Bordell ein. In Rahjas Höhle arbeiten vor allem junge Burschen und Mädels aus Zweimühlen, die sich und ihren Familien ein Zubrot verdienen. Ihren Schutz gewährleistet Einarm-Lara von der benachbarten Schenke und kassiert dafür kräftig ab. Die übrigen Zweimühlener Bürger besuchen das Bordell fast nie, da sie die Nähe der Söldner abschreckt und auch die Travia-Geweihte schon manches Mal dagegen



gewettert hat – zumindest solange niemand in der Nähe war, der ihr einen Strick daraus drehen konnte.

SCHEPKE 'BLUTGRUBE' (4)

Ebenfalls am Platz der Sonne befindet sich die alte Villa der Familie Erlgau. Diese stellte viele kaiserliche und fürstliche Offiziere und wurde bei dem Aufstand vor einem Jahr fast komplett niedergemacht. Einzig dem Sohn Bastan gelang es, sich zu den Freischärlern der Bockelburg durchzuschlagen. Nachdem das Gebäude einige Zeit leer stand, hat die desillusionierte soldatische Veteranin *Lara Guttman* (Mitte 40, rote Mähne, einarmig, zynisch), meist nur Einarm-Lara genannt, hier eine Schenke eingerichtet, in der sich Söldner und Schlagetots besaufen. Jeden Praiostag finden Kämpfe in dem namensgebenden Loch im hinteren Teil des Schankraumes statt, bei denen Freiwillige ein wenig Silber gewinnen können – eine Aussicht, die auch schon manche verzweifelte Zweimühlener hierhin gelockt hat.

VILLA WEITZMANN (5)

Als eine der wenigen reichen Familien Zweimühlens haben es die Weitzmanns verstanden, ihre Geschäfte unter jedem Kriegsfürsten weiter zu führen. Während sie früher vor allem im Korn- und Schnaps-handel tätig waren, sind es heute Schmuggel und Handel mit Raubgut, die ihren Wohlstand sichern. Doch ist Patriarch *Cordovan Weitzmann* (siehe Seite 97) keineswegs nur ein Kriegsgewinnler. Er versteht sich weiterhin als aufrechter Bürger und spendet mitunter größere Mengen Nahrungsmittel und Kleidung an den Travia-Tempel.

MARKTPLATZ (6)

Der Marktplatz war früher das pulsierende Herz Zweimühlens, ist heute aber auch zu den regelmäßigen Marktzeiten nur noch wenig besucht. Bauern aus dem Umland bieten ihre spärlichen Überschüsse feil, hin und wieder bauen Händler aus anderen Gegenden ihre Stände auf. Auf dem Marktplatz sind ein Galgen und mehrere Hangkäfige aufgestellt, in denen abgemagerte Gestalten auf Freilassung oder den Tod warten. Leichen sind nicht zu sehen, denn diese werden gleich zu Mogul Nekrorius gebracht.

TEMPEL DES WÄRMENDEN HERDFEVERS (7)

Zum Travia-Tempel unter der gutmütigen Hochgeweihten *Erlgunde Ganslieb* (siehe Seite 97) gehört auch ein Waisenhaus, in dem zwei Dutzend Kinder aus Stadt und Umland ein neues Heim gefunden haben. Seit Erlgundes Gemahl und Mitgeweihter *Gumpert* hingerichtet wurde, als er sich bei einem Kriegsfürsten über die schlechte Behandlung der Städter beklagte, ist Erlgunde überzeugt, dass nur absolute Unterwerfung das Leben retten kann.

TEMPEL DES EHRLICHEN GOLDES (8)

Einst war dieses Gebäude der öffentliche Tempel des Phex, in dem durchreisende Händler und einheimische Kaufleute gefeilscht und gemeinsam gebetet haben. Seit aber der Vogtvikar *Ertzel Wehrheimer* bei der Eroberung der Stadt starb, ist er verwaist und wurde profanisiert. Heute wird das Gotteshaus als Kornspeicher und Lagerhaus benutzt. In der Stadt munkelt man, dass der eigentliche heimliche Tempelherr sicher noch irgendwo in Zweimühlen lebe.

KONTOR SENSEDEGLER (9)

Die alte Zweimühlener Familie Sensendegler befindet sich auf dem absteigenden Ast, da ihre früheren Lagerhäuser in Wehrheim verloren sind und auch der Fernhandel mit Garetien für sie kaum noch möglich ist. Zwar versucht die Familie unter der resoluten *Gunilde Sensendegler* (Ende 20, korpulent, Pockennarben) einen Eindruck alter Würde aufrecht zu erhalten, hofft jedoch vor allem darauf, dass bald die althergebrachte Ordnung zurückkehrt. In der Stadt sind die Sensendeglers nur wenig beliebt, da sie als Bande potentieller Auf-rührer betrachtet werden, die dadurch wieder Unglück über die Stadt bringen könnten. Sie waren federführend beim Aufstand vor einem halben Jahr, konnten ihren Kopf aber mit Glück aus der Schlinge ziehen.

ALTE WACHSTUBE (10)

In dem wuchtigen Gebäude war früher die Garde der Gräfin untergebracht. Inzwischen haben sich hier die Büttel der Kriegsfürsten niedergelassen. Die Bande der Todesfänger unter dem *Fetten Ron* (siehe

Seite 96) war einmal eine Räuberbande, bis der Hauptmann sie in den Wirren des Jahres des Feuers zu einem Söldnerbanner formte. Momentan sitzt Ron jedoch im Kerker der Burg, da er nicht bereit war, für einen Frevler wie Nekrorius zu arbeiten und von seinem Leutnant denunziert wurde. Die Todesfänger sind zwar egoistisch und auf ihren Vorteil bedacht, die meisten jedoch auch götterfürchtig und mit der derzeitigen Situation nicht glücklich.

GELDVERLEIHER HUNGERTUCH / GEHEIME MARKTHALLE (11)

In dem Bürgerhaus der Familie Hungertuch findet ein florierender Schwarzmarkt statt, der nur ausgewählten und alteingesessenen Zweimühlenern bekannt ist. Die Matriarchin und eigentliche Phex-Geweihte des alten Tempels, *Pervalia Hungertuch* (Ende 40, Brille, korpulent, Typ: Buchhalterin), lebt als Geldverleiherin getarnt, wodurch der Publikumsverkehr in ihrem Haus keinen Verdacht erweckt. Sie hat viele Kontakte zu Händlern und zwielichtigem Gesindel, auch in weite Teile der Wildermark.

GASTHAUS 'MOGVL PEKRORIUS' / 'DIE HELDEN VON ZWEIMÜHLEN' (12)

Das Gasthaus, das früher einmal 'Gräfin Svanja' hieß, ist das beste Haus am Platz. Gastwirt *Jargold Blütenstätter* (Anfang 30, blass, nervös) ist ein ängstlicher Geselle und hat sein Lokal bereits ein halbes Dutzend Mal umbenannt, um neuen Kriegsfürsten zu gefallen, was man auch am deutlich zu oft übermalten Namensschild sieht. Nur wenige Einheimische kommen in das Gasthaus und im Schankraum herrscht eher gedrückte Stimmung.

MEELTHEUER-MÜHLE (13)

Unter dem alten Müller *Ansgar Meeltheuer* (etwa 70, verwachsen und fast blind, verschroben) und seinen acht Kindern floriert der Familienbetrieb in einer der beiden namensgebenden Zweimühlener Mühlen, seit die Konkurrenz der Aldewyck-Mühle nicht mehr besteht. Während die Meeltheuers zuvor einen eher schlechten Ruf hatten und die Geschäfte nicht gut liefen, ist die Stadt inzwischen auf ihre Arbeit angewiesen, so dass auch das Selbstvertrauen der Familie gewachsen ist.

ALDEWYCK-MÜHLE (14)

Der Betrieb in der alten Mühle kann seit etwa einem halben Jahr nicht mehr fortgesetzt werden, da der Geist des alten Müllers *Gero Aldewyck* in dem Gemäuer herumspukt, seit er bei einem Unfall vom Mühlstein zerquetscht wurde. Das Gebäude wird daher von den Bürgern gemieden. Auch das hiesige Brauhaus befand sich früher hier.

SCHENKE 'MÜHLENBRÄU' (15)

In dem direkt an die Aldewyck-Mühle angegliedertem Gebäude wurde einst das in ganz Darpatien und darüber hinaus bekannte helle Zweimühlener Mühlenbräu in einer großen Gaststube ausgeschenkt. Seit die Mühle mit dem Brauhaus aber nicht mehr zu benutzen ist, muss der Erbe *Haslof Aldewyck* (Ende 20, schwächling, übernächtigt und niedergeschlagen) das minderwertige Bier der Rivalen von der Meeltheuer-Mühle beziehen. Dies ist ein beliebtes Thema unter den Zweimühlenern: Häufig wird die gute alte Zeit mit "als das Mühlenbräu noch schmeckte" bezeichnet.

HAUS DES STORCHES (16)

Als der einzige Geweihte *Vater Perainfried* vor einiger Zeit gegen einen prassenden Kriegsfürsten predigte, während die Zweimühlener hungern mussten, wurde er in seinem Göttingenhaus eingemauert. Doch dank der Gnade seiner Herrin verhungerte der Geweihte nicht, woraufhin die Schergen des Frevlers das Gebäude anzündeten. Perainfried verbrannte und heute steht das Haus einsam und leer, die darum liegenden Äcker und Gärten sind verwildert. Die Zweimühlener müssen seitdem auf Saat-, Vieh- und Fruchtbarkeitssegnungen verzichten. Sie schämen sich, dass sie dem streitbaren Geweihten nicht beigestanden haben, und reden daher nur selten über die Geschehnisse.

BORONANGER (17)

Auch der vor der Stadt liegende Boronanger wurde schon vor einiger Zeit entweiht. Die letzten Leichname ließ Nekrorius in die Burg schaffen, um sie dort als Untote wiederzubeleben – wie derzeit auch alle Toten als 'Steuer' abgeführt werden müssen und ein Boronanger aus diesem Grund nicht nötig ist.

FIRUNSTOR (18), PRAIOSTOR (19), WEHRHEIMER TOR (20)

Die drei Stadttore bilden die einzigen Zugänge nach Zweimühlen, das von einer Palisade mit Wehrgang und mehreren Türmen geschützt ist. Während Firuns- und Praiostor auch für größere Wagen passierbar sind, können durch das Wehrheimer Tor nur Fußgänger und kleine Karren die Stadt betreten oder verlassen. Außerhalb des Wehrheimer Tores steht ein kleiner uralter Trolltisch, an dem sich früher Druiden herumgetrieben haben sollen.

WEITERE GEBÄUDE

Falls Sie ermitteln möchten, welche weiteren Gewerbe und Einrichtungen es in Zweimühlen geben könnte, orientieren Sie sich an den Angaben in **Ritterburgen & Spelunken** ab Seite 188. Zweimühlen gilt zu Beginn als Siedlung zwischen den Einwohnerkategorien *bis 250* und *bis 500*, später – wenn die Helden die Stadt aufleben ließen – bis zur Kategorie *bis 1.000*.

DAS UMLAND

Rund um Zweimühlen befinden sich fruchtbares Ackerland und so mancher Obsthain, zählte die Gegend doch einst zur Kornkammer Darpatiens. Während das direkte Umland der Stadt aus Verteidigungsgründen auf etwa 200 Schritt frei von direkter Bebauung gehalten ist – wenngleich sich auf den brachliegenden Äckern dort derzeit viel Gestrüpp findet –, schließen sich hieran viele einzelne Höfe und kleinere Weiler an. Im Umland der Stadt leben fast 5.000 Einwohner, die nach Zweimühlen ihre spärlichen Abgaben entrichten, von dort Schutz erhoffen und teils bei größeren Bedrohungen in die Stadt flüchten, bis die Gefahr abgewendet ist. Viele Äcker liegen brach, mancher Hof steht leer oder wird von Räufern, Orks, entlaufenen Leibeigenen oder anderem Gesindel behaust.

Östlich der Stadt liegt ein ausgedehntes Waldstück, in dem nur wenige Holzfäller und Köhler leben. Hier befinden sich auch die Ruinen der alten Bockelburg, in denen es angeblich spuken soll. In Wahrheit haben hier einige ehemalige Büttel der Gräfin und versprengte Kaiserliche ihr Quartier aufgeschlagen. Unter der ehemaligen Weibelin *Maline Ochsenbrecher* (siehe Seite 96) unternehmen sie Raubzüge gegen die Häscher von Kriegsfürsten und versuchen, der einfachen Bevölkerung so gut wie möglich zu helfen.

ΑΠΗΛΑΓ II: DRAMATIS PERSONAE

PERSONEN ZWEIMÜHLENS

ZORDAN VON ΕΛΕΝΒΙΝΑ, VERWALTER DER STADT

Der aus nordmärkischem Adel stammende Zordan (verwandt mit Fürstin Isora von Elenvina zu Albernia) wurde einst an der herzoglichen Verwaltungsschule in Elenvina ausgebildet. Er diente im Laufe der Jahre in den Kanzleien der Nordmarken und der Kanzlei für Kriegswesen in Gareth, bis er im Rahmen des Tuzakaufstandes 995 BF in das darpatische Hinterland gelangte, um von dort aus die Aushebung von Truppen zu koordinieren. Im Zuge der Ogerschlacht verschaffte er sich Achtung, indem er in kürzester Zeit die Versorgung des Heeres an der Trollpfote sicher stellte, und erhielt dafür den *Greifenstern in Bronze*. Derart geehrt wurde ihm die verdienstvolle Aufgabe zuteil, die neue und unerfahrene Gräfin von Zweimühlen-Zwerch, die Thorwalerin Ragnar die Rote, in die Regierungsgeschäfte einzuführen und ihr als Berater zur Seite zu stehen. Bei dieser Aufgabe fand er in den folgenden Jahrzehnten in Zweimühlen eine neue Heimat. Nach dem Tod der Gräfin stand er treu zu ihrer Tochter und Erbin und verwaltete insbesondere die Stadt im Namen der Herrscherin. Zordan hielt sich stets im Hintergrund und fand seine Erfüllung darin, praisgefällig zu dienen, wie es ihm beschieden war. Der Tod der Gräfin vor Wehrheim und die folgenden turbulenten Jahre trafen ihn schwer, sah er doch all das, was in den letzten Jahrzehnten aufgebaut worden war, in kurzer Zeit dahin schwinden. Er schaffte es, sich unter diversen Herren in Zweimühlen zu halten und diente weiter als Verwalter oder Berater, um so das Wohlergehen der Bewohner bestmöglich zu sichern. Auch unter Nekrorius geht er dieser Aufgabe gewissenhaft nach und verhält sich dabei so unauffällig wie möglich.

In Zeimühlen kennt er so gut wie jeden und ist über die Vorgänge im Ort bestens informiert. Von Aufständen hält er nichts, seit bei einem erfolglosen Versuch viele Städter ihr Leben ließen und er seine rechte Hand einbüßte. Stattdessen rät der gebeugte Mann seinen Schützlingen lieber, abzuwarten und zu den Göttern zu beten. Auf den Gedanken, selbst die Herrschaft zu übernehmen, kommt der gewohnheitliche Erfüllungsgehilfe nicht.

Geboren: 969 BF *Größe:* 1,70 Schritt

Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* schwarz

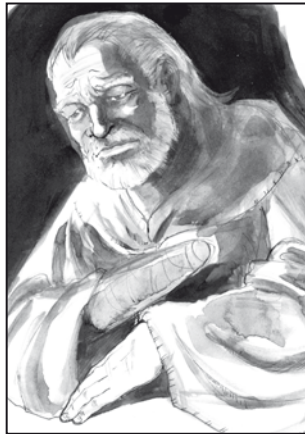
Kurzcharakteristik: erfahrener Berater und kompetenter Verwalter

Wichtige Eigenschaften und Talente: MU (niedrig), KL, Lehren, Menschenkenntnis, Überreden, Kriegskunst (Logistik), Staatskunst (Verwaltung); Einhändig

Beziehungen: gering (sehr groß in Zweimühlen)

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Zordan ist die gute Seele Zweimühlens und kann für die Helden zum väterlichen Berater werden. Er ist kein Mann der großen Töne und werkelt lieber im Hintergrund, tut aber alles für 'seine' Zweimühlener. Für die Helden ist er auf Grund seines Wissens über Stadt und Land Gold wert. Jedoch ist er mit Verweis auf seine Hand auch eine stets zur Vorsicht mahnende Stimme.



ΡΟΝΔΡΙΑΝ ΠΥΛΒΕΡΤΡΕΥ, ΓΕΠΑΠΠΤ DER 'FETTE RON', SÖLDNERFÜHRER

Der Fette Ron (*982 BF), Sohn eines Gallyser Besenbinders, geriet früh auf die schiefe Bahn und wurde Mitglied der Räuberbande der Todesfänger. Mit der Zeit arbeitete er sich immer weiter hoch, bis er schon in jungen Jahren nach dem Tod des alten Hauptmanns die Führung übernahm. In den Tagen des alten Darpatiens hingen seine Steckbriefe allerorten. Da er vor allem reiche Händler und Adlige überfiel und Pilger und Tempel immer wieder beschenkte, war er beim einfachen Volk einigermaßen beliebt. Dies mag auch einer der Gründe sein, warum der in seinen besten Tagen 120 Stein wiegende Ron nie gefasst wurde.

Nach den Wirren des Jahres des Feuers formte Ron seine Räuberbande, der inzwischen kaum noch Leute der ersten Tage angehören, zu einem schlagkräftigen Söldnerbanner um, das sich bei jedem Kriegsherrn in den Dienst stellte, der den Sold zahlen konnte und kein offensichtlich Verdammter war. Zwar arbeiteten sie nur für ihren eigenen Vorteil, doch war Ron stets darauf bedacht, keine Freveltaten zu begehen, die sein Seelenheil in ernste Gefahr bringen könnten. In Zweimühlen sind die Söldner seit etwa einem halben Jahr und haben bereits drei Kriegsfürsten gedient – liefen sie doch lieber über, als sich niedermachen zu lassen. Als aber der Schwarzmagier Nekrorius die Herrschaft über die Stadt übernahm, wollte Ron mit seinen Mannen eher das Weite suchen, als sein Seelenheil zu verspielen. Doch einer seiner Männer verriet ihn und Nekrorius kerkerte den Söldnerführer ein. Nach langer Tortur ist Ron inzwischen sichtlich abgemagert und macht seinem Namen keine Ehre.

Verwendung im Spiel: Ron bleibt nach der Tortur mit seinen Männern und Frauen gegen angemessene Bezahlung gerne in Zweimühlen und kann den Helden nach seiner Genesung gute Dienste beim Schutz der Stadt bieten. Er ist zwar kein Freund von Autoritäten und stellt sich häufig quer, doch wenn man ihn gut behandelt, kann man mit dem gutmütigen Spaßvogel auskommen. Einzig seine Fehde mit Maline Ochsenbrecher und die Anfeindungen hiesiger Händler, die selbst Opfer seiner Raubzüge wurden, mögen zu Problemen führen. Auch andere Teile seiner kriminellen Vergangenheit könnten ihn irgendwann einholen.

ΜΑΛΙΝΕ ΟΧΣΕΝΒΡΕΧΕΡ, ΑΝΦÜHRER DER FREISCHÄRLER

Maline Ochsenbrecher (*998 BF) ist eine echte Zweimühlenerin, die in der Stadt geboren wurde, aufwuchs und irgendwann auf ihrem Boronanger bestattet werden möchte. Schon in frühester Jugend trat die streitsame und etwas grobschlächtige Frau in die Stadtgarde ein und brachte es durch Fleiß und Pflichtbewusstsein zur Weibelin. Maline ist von beeindruckender, bulliger Gestalt und mag auf Fremde durch ihr aufbrausendes Wesen einschüchternd wirken, kann zu Freunden aber genauso herzlich sein. Besonders Kindern gegenüber zeigt sie sich sehr gutmütig. Dies hat sich mit den Ereignissen des Jahres des Feuers ein wenig geändert, hat sich ihr stürmisches Wesen doch in regelrechten Jähzorn verwandelt. Einige Kampfgefährten wollen sogar schon beobachtet haben, wie sie in einen gefährlichen Blutausch verfallen ist.

Die gerechtigkeitliebende Maline erlebte den Sturm der Schwarzen Horden fern der Stadt. Sie überlebte die Schlacht auf dem Mythraelsfeld und schlug sich danach mit wenigen weiteren Überlebenden in ihre Heimatstadt durch, die sie von Heptarchendienern besetzt vorfand. Ohne genügend Männer und Frauen für einen Aufstand, zog sie sich in die Ruinen der Bockelburg zurück, von wo aus sie ihre Leute gegen die Häscher mancher Kriegsfürsten führt. Maline verbindet eine innige Feindschaft mit dem Fetten Ron, die noch aus den Räubertagen des jetzigen Söldnerführers stammt.

Verwendung im Spiel: Nach der Eroberung Zweimühlens kann Maline, die noch ein gutes Dutzend Verwandte in der Stadt hat, als Verbindungsfrau zu vielen Stellen fungieren und die Garde auf Vordermann bringen. Gleichzeitig ist sie durch ihre mitunter recht einfache Denkweise ("Immer feste druff!"), ihre Feindschaft zu Ron und ihren unberechenbaren Blutausch ein Unruheherd.

CORDOVAN WEITZMANN, DER 'ERSTE BÜRGER ZWEIMÜHLENS'

Der stets elegant gekleidete Kaufmann (*979 BF) ist ein arroganter Zeitgenosse, der bisher mit Bestechungen und guten Handelsbeziehungen seine Stellung in der Stadt sichern konnte. Der ältere Herr mit graumeliertem Haar herrscht streng über seine Familie und ist durch ihre lange Geschichte der Überzeugung, dass ihm unter den Bürgern Zweimühlens eine herausgehobene Stellung zusteht. Er geht seinen Geschäften zwar recht skrupellos nach, was früher vor allem die Bauern, die von seinem Geld abhängig waren, zu spüren bekamen, sieht es aber auch als Götter- und Bürgerpflicht an, mildtätig zu sein. Da er sich mit seinen Spenden immer gekonnt in Szene setzt, ist er in der Stadt relativ beliebt und hat eine Schar an Günstlingen um sich versammelt, die hoffen, dass für sie einige Brotkrumen vom Tisch herabfallen.

Bei all seiner Arroganz ist Cordovan ein Realist, der sich jedem Kriegsfürsten unterwirft und versucht, sich so unentbehrlich wie möglich zu machen. Er hofft zwar, dass bald geregelte Verhältnisse wiederkehren, ist aber nicht bereit, die Stellung seiner Familie bei unüberlegten Aktionen aufs Spiel zu setzen.

Verwendung im Spiel: Cordovan ist das reiche Ekel der Stadt, gegen das die Helden nicht viel ausrichten können, wenn sie die Versorgungslage nicht erheblich beeinträchtigen oder die Bürgerschaft gegen sich aufbringen wollen. Nur wenige Wege führen an dem Kaufmann vorbei, der sich das Wohlwollen der Helden mit Geschenken sichern will, aber auch mit 'Bitten' an sie herantritt.

ERLGUNDE GAUSLIEB, GEWEIHTE DER TRAVIA

Die von Sorgenfalten gezeichnete Erlgunde (*961 BF) war schon immer eine scheue und zurückhaltende Frau. Seit dem Tod ihres mutigen Gemahls, der gegen die Knechtung der Bürger aufbegehrte, ist sie jedoch innerlich zerbrochen. Insgeheim fragt sie sich, ob die Götter noch für sie da sind, wagt dies aber nicht offen zu zeigen, da sie die Hoffnung der Menschen als einen letzten Strohalm in dieser Zeit begreift. Sie predigt häufig Gehorsam und Unterwerfung unter die Herrschaft der Kriegsfürsten, will sie doch, dass ihren Schutzbefohlenen kein Leid geschieht. Besonders die gut zwei Dutzend Waisenkinder in ihrem Tempel sind wie eine Familie für sie. Werden diese bedroht, mag sie noch einmal zu alter Stärke zurückfinden.

Verwendung im Spiel: Erlgunde kann auf ihre unterwürfige Art schnell zu einer Opposition für die Helden werden, wenn deren Taten Aufmerksamkeit gefährlicher Feinde auf das beschauliche Zweimühlen zu ziehen drohen. "Uns geht es ja noch gut", hört man sie häufig sagen, wenn sie die Helden oder Maline von tollkühnen Aktionen abhalten will, die dem Wohle Zweimühlens schaden könnten.

WEITERE PERSONEN

WOLFRAT VON RABENMUND, DER FINSTERMANN

Als der darpatische Cronfeldherr (hiesiger Marschall der Provinztruppen) und Sohn des Usurpators Answin vor Wehrheim im Magnum Opus fiel, wurde sein Körper fürchterlich verbrannt. Sein sterbender Geist war durch den Schmerz und die Urgewalt an die dritte Sphäre gefesselt. Magier aus Rhazzazors Gefolge fanden die gemarterte Seele, erhoben seinen Leib in den Namenlosen Tagen 1027/1028 BF und fesselten seinen Geist durch finstere Rituale an ihn. Der mächtige Daimonid besitzt Verstand, Bösartigkeit und rudimentäre Erinnerungen an sein früheres Leben. Regungen wie Mitgefühl und Liebe sind ihm aber fast vollkommen fremd. Einige Zeit diente er als Heermeister der Schwarzen Horden in der Wildermark, die er in Scharmützel, Überfälle und die Belagerung Burg Rabenmunds führte (nachzuerleben im Abenteuer **Rückkehr des Kaisers**). Hier wurde er scheinbar vernichtet, doch bald schon stand er wieder auf, unfähig in die Hallen Borons einzugehen, da seine Seele noch an einen Fokus auf Dere gebunden war. Erneut diente er dem Schwarzen Drachen von Warunk, erneut brachten ihn tapfere Helden zur Strecke. Seit der Vernichtung seines Herrn streift er ungebunden durch die Wildermark.



Seine von nur wenigen Lumpen verhüllte, zweieinhalb Schritt große Unheilgestalt ist furchtbar anzuschauen. Sein Gesicht, nur noch eine verzerrte und verbrannte Fratze, zeigt keinerlei Regungen außer Hass und Schmerz. Seine Skelethände halten zwei schartige Schwerter, mit denen er unerwartet flink Tod und Verderben bringen kann. Wie von unsichtbarer Hand geführt, zieht der stumme und mit erstaunlichem

militärischem Geschick ausgestattete Finstermann durch die Lande und schart gelegentlich Untote und furchtlose Blutsöldner um sich, um mit diesen wahllos Angriffe auszuführen. Das Gerücht, der Finstermann sei in der Nähe, hat schon manch ein Dorf entvölkert. Besonders oft sucht er die Nähe seiner früheren Familie sowie seiner Baronie Dergelsmund und seines Erben und einstigen Geliebten Wulfbrand von Rosshagen. Bisher ist es niemandem gelungen, das Geheimnis der Identität des Finstermannes zu lüften.

Die Kampfwerte des Finstermanns finden Sie weiter unten bei den gesammelten Kampferten.

Geboren: 983 BF *Größe:* 2,50 Schritt

Haarfarbe: keine *Augenfarbe:* schwarz

Kurzcharakteristik: unheimlicher Daimonid und von düsteren Mächten geknechteter Feldherr

Wichtige Eigenschaften und Talente: KL, KK, Schwerter, Kriegskunst, Beidhändiger Kampf II

Besonderheiten: Macht über Thargunitothes Wesenheiten, scheinbar unsterblich

Verwendung im Spiel: Der Finstermann ist der rätselhafte Bösewicht, der die Helden und ihr gerade erst erblühendes Zweimühlen mehr als einmal bedroht. Während er anfangs nur im Hintergrund als Gegenstand von Sagen und Gerüchten auftaucht, werden die Helden ihm bald persönlich begegnen und ihm den Garaus machen müssen, so sie nicht alles verlieren wollen, was sie erreicht haben.

WULFBRAND VON ROSSHAGEN, BARON VON DERGELSMUND

Wulfbrand (*1002 BF) ist der ehemalige Geliebte des fürstlichen Feldherrn und Barons von Dergelsmund, Wolfrat von Rabenmund. Von diesem als Erbe eingesetzt, bevor er in die Schlacht auf dem Mythraelsfeld zog, betrachtet er es als seine Aufgabe im Andenken Wolfrats, in der Wildermark auszuharren und wieder Ordnung einkehren zu lassen. Er ahnt nicht, dass ihm mit dem Finstermann, der eines der größten Probleme bei seinen Bemühungen darstellt, sein verstorbener Geliebter gegenübersteht. Der blondgelockte Wulfbrand ist ein Neffe des Answinisten und einstigen Grafen von Ochsenwasser *Paske von Rosshagen* und hatte in seiner Jugend gerade vor diesem Hintergrund seine Treue zu Reich und Fürstin unter Beweis zu stellen. Heute versucht er mit seinen verbliebenen Waffentreuen sein Erbe zu verteidigen oder (so er wieder einmal von Kriegsfürsten vertrieben worden ist) zurück zu erobern.

Verwendung im Spiel: In seiner Baronie in der Wildermark muss er ohnmächtig feststellen, dass er fast auf sich allein gestellt ist und ihm auch gute Verbindungen in andere Teile Darpatisens kaum zu helfen vermögen, da es dort meist nicht besser aussieht. Er ist in einer ähnlichen Situation wie die Helden, die ebenfalls allein inmitten von Feinden stehen und mag – gerade im Kampf gegen den Finstermann – einer von wenigen Verbündeten sein.

LUDALF VON WERTLINGEN, MARSCHALL DER WILDERMARK

Die kaiserlichen Soldaten in der Wildermark kennen ihren Befehlshaber als ruhigen, bisweilen verschlossenen Anführer, der Militärgepränge nach klassischer Wehrheimer Art nur nachlässig pflegt, aber die hehren Rittertugenden für selbstverständlich hält. Ludalf ist ein hoch aufgeschossener, kräftiger Mann mit Bart und leicht verbitterten Gesichtszügen. Wenn der Vetter der Greifenfurter Markgräfin die Zügel seines prächtigen Streitwagens hält, erinnert er an einen Feldherrn aus



bosparanischer Zeit. Auf dem Marsch, im Feldlager und bei Gefechten ist der Marschall seinen Frauen und Männern nahe und teilt mit ihnen Erfolge und Fährnisse, bewahrt jedoch stets eine ungreifbare Distanz. Selbst unter den Offizieren besitzt er keinen Vertrauten. Dies mag auch an seinen hohen Ansprüchen an sich selbst und andere liegen, denen nur die Wenigsten genügen, so dass sich viele vom Marschall zurückgesetzt oder ungerecht behandelt fühlen.

Von Rohaja zum kaiserlichen Marschall der Wildermark bestellt, erfüllt Ludalf seine Pflicht als Bringer von Recht und Ordnung und Richter über die Geächteten. Er versteht nicht, dass seine Untergebenen nicht immer seine strengen Vorstellungen von Gehorsam und Ehre teilen und viele Adlige ihn offen oder verdeckt ablehnen. Er selbst wäre insgeheim lieber ein einsam durch die Lande ziehender Ritter oder erneut Fahrer im rondonianischen Donnersturmrennen als ein Feldherr, erfüllt seine Aufgabe jedoch ohne zu murren.

Geboren: 982 BF *Größe:* 1,87 Schritt

Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* grün

Kurzcharakteristik: brillanter und melancholischer Ritter und Streitwagenfahrer, durchschnittlicher Feldherr

Wichtige Eigenschaften und Talente: MU, GE, Schwerter, Zweihänder, Reiten, Menschenkenntnis (niedrig), Kriegskunst (Taktik), Fahrzeug lenken (Streitwagen)

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: gering (als Marschall der Wildermark: ansehnlich)

Verwendung im Spiel: Ludalf ist eine eher tragische Figur, die auf Grund ihrer eigenen Charakterstärke und Integrität den Verrat um sich herum nicht sieht. Er ist erst Gegenspieler der Helden, um nach Offenbarung der wahren Umstände zu einem Verbündeten zu werden. Als mutiger und ehrenvoller Streiter für das Reich und Veteran vieler Schlachten ist er außerdem eine Figur, zu der manche Spielerhelden aufblicken können.

FENN WEIßENBERG VON DRÖLEPHORST, STELLVERTRETER DES MARSCHALLS

Der ehemalige Baron und Raubritter aus dem Weidener Hinterland hat nach der Verheerung seiner Baronie während der Rückkehr Borbarads eine steile Karriere absolviert. Seine räuberische Vergangenheit hat er längst abgelegt und die meisten Komplizen seiner damaligen Untaten beseitigt, so dass er in hohen Kreisen des Mittelreiches als achtbarer Standesgenosse gilt. In Wahrheit ist er jedoch ein von Ehrgeiz getriebener Intrigant, der es in der Armee des Kaiserreichs vor allem durch Rücksichtslosigkeit weit gebracht hat. Vom Offizier der herzoglich-weidener Truppen über den Posten des kaiserlichen Marschalls Darpatiens hat er es bis zum Stellvertreter Marschall Ludalfs in der Wildermark gebracht. Hier versucht der nur selten von moralischen Prinzipien eingeschränkte Fenn wie schon in früheren Jahren Pfründe zu sichern. Der mal herzlich und wortreich, mal kühl

und berechnend auftretende Oberst legt die Befehle des Marschalls immer so weit zu seinen Gunsten aus, wie er es sich gerade erlauben kann.

Fenn sieht in seinem Posten vor allem die Möglichkeit, sich die eigenen Taschen zu füllen, und beutet die Bevölkerung wo irgend möglich aus. Gelingt es einem Geschädigten, bis zum Marschall vorzudringen, um Klage zu führen, decken er und seine Soldaten sich gegenseitig. Gibt doch einmal einer ein Vergehen zu, kann



es durchaus passieren, dass seine Kameraden dafür sorgen, dass der 'Verräter' einem 'bedauerlichen Unfall' zum Opfer fällt. Berichte und Erfolgsmeldungen an den Marschall werden oft geschönt, so dass aus einem einzelnen gefassten Schollenflüchtigen schon mal drei schwer bewaffnete Wegelagerer werden, die an Ort und Stelle gerichtet worden sind.

Fenns Ziel ist es, sich Ludalfs zu entledigen, um selbst dessen Posten einnehmen zu können, noch wartet er jedoch auf den richtigen Zeitpunkt.

Geboren: 994 BF *Größe:* 1,80 Schritt

Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* graublau

Kurzcharakteristik: erfahrener Intrigant und Heerführer

Wichtige Eigenschaften und Talente: KL, Schwerter, Etikette, Menschenkenntnis, Überreden (Lügen), Kriegskunst (Taktik)

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: hinlänglich (mit geraubtem und verstecktem Geld: groß)

Verwendung im Spiel: Fenn ist die hinterhältige Schlange in den eigenen Reihen, die nicht nur den Helden das Leben schwer macht, sondern auch die kaiserlichen Truppen entscheidend schwächt. Die Helden werden ihn bald zu hassen lernen und sein Fall sollte eine Herzensangelegenheit der Gruppe werden. Bis dahin ist Fenn ein nicht zu unterschätzender Gegner, der den Helden oft einen Schritt voraus ist.

ARNHILD VON DARBONIA, STÄDTHERRIN VON GALLYS



Die aus tobrischem Grafenhaus stammende Arnhild unterwarf sich in der Invasion der Verdammten den neuen Herren des Landes und diente den Heptarchen Xeraan und Rhazzazor. Ihre Stunde schlug, als der Schwarze Drache die Kriegerin aus der Drachengarde während des Jahrs des Feuers als Statthalterin von Gallys einsetzte. Arnhild kam als tyrannische Herrin der Stadt auf den Geschmack der Macht und blieb in der Mark.

Ihre Position in Gallys hält sie vor allem dadurch, dass sie sich stärkeren Kriegsfürsten unterwirft und dadurch unentbehrlich ist, dass der kolossale Torwächtergolem nur ihr gehorcht. Außerdem hat sie eine loyale Gruppe von Günstlingen in der Stadt um sich versammelt, die ihr in die Hände spielt. Nach außen versteht sie es geschickt, sich jedem so zu geben, wie er es gerne möchte. Arnhild ist jedoch nur sich selbst treu und genießt es, mit anderen zu spielen.

Geboren: 997 BF *Größe:* 1,74 Schritt

Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigantin und Menschenkennerin, erfahrene Kriegerin, durchschnittliche und gewissenlose Stadtherrin
Wichtige Eigenschaften und Talente: KL, CH, Betören, Etikette, Menschenkenntnis, Überreden (Lügen), Überzeugen

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Arnhild ist die klassische Intrigantin, die eine freundliche Fassade zeigt, aber nur ihre eigenen Ziele und Absichten verfolgt. Sie wird versuchen, sich als eine Verbündete der Helden zu präsentieren, die unter der Herrschaft Retos leidet und eigentlich auf der Seite des Reiches steht.

RETO ERTZEL VON ECHSMOOS, KRIEGSFÜRST UND 'HERR DER BAERPFARF-EBEPE'

Der grobschlächlige Baron aus der Schwarzen Sichel (*989 BF) ist am Verlust seiner Familie und seines Lehens im Jahr des Feuers zerbrochen und hat den Glauben an Kaiserreich und Götter verloren. Er zog einige Zeit mit Getreuen und Schlagetots durch die Wildermark und nahm sich, was ihm gefiel, bis er auf seinen Zügen nach Gallys gelangte. Sein Gefolge war inzwischen auf über 50 Leute angewachsen und der damalige Stadtherr von Gallys von einer Revolte geschwächt, so dass er den Versuch wagte, die Stadt einzunehmen.

Dieses Unterfangen wäre zum Scheitern verurteilt gewesen, wenn nicht Arnhild von Darbonia hierin die Chance gesehen hätte, sich des ungeliebten Herrn vor ihrer Nase zu entledigen. Sie unterstützte Reto und verhalf ihm, ohne sich zu erkennen zu geben, zur Herrschaft über die Stadt. Heute herrscht Reto von seiner eigenen Größe überzeugt über Gallys und das Umland. Die Verwaltung lässt er größtenteils in der Hand von Arnhild, deren Reizen er inzwischen vollends erlegen ist.

Der schwerfällige Mann vertraut der Intrigantin blind und merkt nicht, wie er von ihr ausgenutzt wird. In der Stadt ist er höchst unbeliebt, da Arnhild dafür sorgt, dass alle Drangsalierungen und Steuererhöhungen auf ihn zurückfallen. Der brutale Reto ist eine typische Mirhamionette, die nach dem Willen ihrer Puppenspielerin tanzt.

Verwendung im Spiel: Reto ist der Herr über Gallys, dessen angebliche Brutalität und Blutdurst noch größer sind, als die Wahrheit hergibt. Für die Helden ist er ein greifbarer Schurke, gegen den sie vorzuziehen im Stande sind.

BLUTFAUST, EIN WANDERNDER KRIEGER

Niemand kennt den Namen dieses Hünen, der kurz nach dem Jahr des Feuers erstmals in der Region auftauchte. Er strotzt vor Muskeln, trägt nur einen Lendenschurz, ist mit einem martialisch gezackten Schwert bewaffnet und wird von einem schwarzen Panther begleitet. Der Streiter zieht rastlos herum und fordert Bewaffnete im Namen Kors zum Duell. Wer seine Forderung ausschlägt, erntet Blutfausts Verachtung. Doch wer in einem Kampf gegen ihn besteht, der kann sich seiner Hochachtung sicher sein.

Blutfaust hieß einst Rangold Glimmerdiek und war ein einfacher Hufschmied aus Garetien. Als die Bedrohung aus dem Osten immer größer wurde, begann er Waffen zu schmieden. Er schuf *Götterschlag*,

ein Meisterstück von Schwert, mit dem er 1027 BF mit der Landwehr vor Wehrheim zog, wo sich ihm im *Magnum Opus des Weltenbrandes* der Geifernde Schnitter offenbarte. Als er nach dem Gemetzel weit abseits des Schlachtfeldes neben einem Schwarzen Panther erwachte, war sein altes Leben nur noch blasse Erinnerung, seine Seele wollte er Kor geben. Vielleicht war es gerade sein junger Glaubenseifer, der es Belhalhar ermöglichte, ihn in der Blutkerbe für sich zu gewinnen und ausgerechnet einen Auserwählten Kors zu seinem unwissenden Diener zu machen (siehe auch Seite 49).

Geboren: 996 BF *Größe:* 2,03 Schritt

Haarfarbe: glatzköpfig *Augenfarbe:* schwarz

Kurzcharakteristik: furchtloser Schwertkämpfer und geblendeter Kor-Mystiker

Wichtige Eigenschaften und Talente: MU, KL (niedrig), CH, KK, Kampftalente, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Grobschmied (Hufschmied, Waffenschmied)

Besonderheiten: Ist unwissend ein Minderer Paktierer Belhalhars; beherrscht intuitiv Kräfte, die den Kor-Liturgien ähneln, in Wahrheit aber von Belhalhar stammen: Große Kampffertigkeiten, Furchtlosigkeit, stetige Regeneration von 3W6 LeP pro Minute; EIDSEGEN, FEUERSEGEN, GLÜCKSSEGEN, GÖTTLICHES ZEICHEN, MÄRTYRERSEGEN, PROPHEZEIUNG (evtl. von Belhalhar gefälscht), SPEISE- und TRANKSEGEN, WEISHEITSEGEN, DAS SCHWARZE FELL DURCH DAS ROTE BLUT, HANDWERKSSEGEN, HEILIGER BEFEHL, TIERGESTALT, VISIONSSUCHE (Eindrücke, die der Erzdämon aussendet), GROSSER WEIHESEGEN DER WAFFE (schafft dämonische statt geweihter Waffen), Verstärkung der Wucht eines Schlags (eher KARMOTH-HIEB als NEUN SCHLÄGE IN EINEM), furchterregender Blick (LÄHMENDE FURCHT), kann das Blut von Lebewesen riechen und sie so aufspüren.

Gehen Sie bei Wirkungsbestimmung von einem Liturgiekenntniswert bzw. einem Gabenwert von 15 bis 20 aus. Zu Umfang und Häufigkeit seiner Wunder eine Richtlinie: Statt erforderlicher KaP bzw. AuP kostet Blutfaust eine wundersame Wirkung die gleiche Menge an 'Aktionspunkten', die sich pro Tag um W20 Punkte regenerieren und ein Maximum von 40 Punkten haben.

Kampfwerte: vergleichbar denen des kampfstärksten Helden in der Spielrunde

Beziehungen: minimal

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Blutfaust ist zunächst Prophet alten, martialischen Heldentums, Prüfstein für Kampfkraft und ein Symbol des 'ewigen Schlachtfelds Wildermark'. Im Szenario *Blut für Kor* lüftet sich sein Mysterium und er erweist sich als Opfer erzdämonischer Täuschung.

Zitate:

"Ihr dürft gehen. Doch euer vergossenes Blut und eure verlorenen Gliedmaßen gehören Kor!"

"Die Wildermark wurde von Kor erwählt: Ein ewiges Schlachtfeld, auf dem sich die Besten bewähren sollen. Dem Gott zur Lust, den Sterblichen zur Kür ihrer Herren, die den Krieg gegen das Chaos anführen sollen."

"Wähle deine Worte weise. *Götterschlag* könnte sie zu deinen letzten machen."

ΑΠΗΛΑΓ III: SAGEN UND LEGENDEN

Die folgenden Legenden und Sagen sollen dabei helfen, die Spieler mit der Kultur der Region vertraut zu machen und abenteuerrelevante Informationen unauffällig an sie weiterzugeben.

Wann Sie welche Sage von wem erzählen lassen (und welche nicht) sei ganz Ihnen überlassen; lediglich die mit einem Sternchen gekennzeichneten Legenden sollten Sie auf jeden Fall – natürlich vor der entsprechenden Szene im Band – vermitteln. Alle Texte wurden so verfasst, dass Sie sie den Spielern direkt vorlesen können.

Aus Platzgründen können viele der hier aufgeführten Sagen nur in verkürzter Form präsentiert werden. Ausführlichere Informationen finden Sie in der jeweils angegebenen Quelle, teilweise auch in einer

zum Vorlesen geeigneten längeren Version. Sollten Sie während des Spiels in der Wildermark eine Sage benötigen, weil die Helden sich beispielsweise irgendwo nach Gerüchten umhören, können Sie mit einem W20 auf diese Liste würfeln.

1) Der Finstermann*

"Wenn ihr eine riesige, dürre Gestalt trifft, die geradewegs aus den Niederhöhlen zu kommen scheint, dann rennt um euer Leben. Das ist der Finstermann, der schon dem Albraumdrachen als Heerführer diente und nun die alte Fürstenfamilie verfolgt. Erst belagerte er Burg Rabenmund und nun soll er das Schloss des seligen Baron Wolfrat in Dergelsmund

öfters heimsuchen. Ich sag´ Euch, eines Tages wird er das ganze Land den Dämonen opfern!“

An vielen Orten in der Wildermark aufzuschneiden, **Schild 183**

2) Die Blutkerbe*

“Irgendwo in der Wildermark gibt es ein Heiligtum des göttlichen Kor. Er soll den Ort mit einem Wurf seines neungezackten Speeres selbst erwählt und dabei Sumus Leib so schwer verwundet haben, dass man die Stelle nun als ‘Blutkerbe’ bezeichnet. Wunderliche Dinge soll es dort geben. Wer die mächtigen Wächter bezwingt und sich so als wahrer Diener des Herrn der Neun Streiche erweist, den soll er reichlich mit göttlichen Waffen und Rüstungen beschenken. Ich werde gleich morgen aufbrechen, kommt ihr mit?“

Vierorts in der Wildermark in Söldnerschenken und -haufen zu hören, **Schild 182**

3) Blutfaust*

“Wenn ihr hier einen Hünen mit Lendenschurz, Barbarenschwert und einem Panther an der Seite trifft, solltet ihr ihn mit Respekt behandeln. Er ist nämlich ein Erwählter Kors und für jeden Bewaffneten ist es eine Ehre, von ihm gefordert zu werden – und eine noch größere, ihn im korgefälligen Kampfe zu bezwingen. Wo er herkommt weiß keiner so genau, man sagt aber, er bewache einen seinem Herrn geweihten Ort.“

In der gesamten Region von korgläubigen Söldnern zu erfahren, **Schild 160f**

4) Uszandron

“Der Baum Uszandron existiert seit den Tagen, da die Götter gegen die Vielleibige Bestie kämpften. Er ragt wie ein verwitterter Splitter aus einem Moorsee im Nordosten der Wildermark. Nebel klammert sich, faserige Spinnenweben gleich, an den seltsam verdrehten Baum, scheint bisweilen fast greifbar und erschwert sogar das Atmen. Sein Stamm ähnelt schwarzem glattem Stein, zumindest erscheint dies vom Ufer aus so, denn niemand, der je versucht hat, seine Natur zu ergründen, kam zurück, um vom Ergebnis zu künden.“

Legende im Norden der Wildermark, **Schild 107**

5) Die Wehrheimer Hämmerlinge

“Fleißige Gesellen waren das. Damals, als Wehrheim noch das Stählerne Herz des Reiches war, reparierten und schmiedeten sie allerlei Waffen und Rüstungen für die Soldaten der Stadt, ohne dass ein Bewohner sie auch nur einmal zu Gesicht bekam. Was aus ihnen wurde? Keine Ahnung, aber ich kann mir nicht vorstellen, dass sie die Zerstörung Wehrheims überlebten.“

In und nahebei der Stadt zu hören, **Schild 107**

6) Schloss Randolphshall*

“Früher, da war Randolphshall am Dergel noch ein prächtiges Schloss, wo viele Feste und Jagdpartien stattfanden. Aber heute ist die ganze prächtige Anlage nur noch ein Platz, den jeder Zwölfgöttergläubige angstvoll meidet. Es heißt, dort weht der Atem der Niederhöhlen, der irgendwelche namenlosen Schrecken ausbrütet. Ach, wenn doch nur der gute Herr Wolfrat noch lebte, der hätte seine Burg niemals solchem Grauen anheimfallen lassen!“

Ein Bewohner der Baronie Dergelsmund

7) Der Graue Mann vom Ochsenwasser

“Wenn ihr den Dergel bei Nebel eine Weile beobachtet, dann könnt ihr ihn mit ein wenig Glück zu Gesicht bekommen: Den Herrn des Flusses, den wir als den Grauen Mann bezeichnen. Wer ihn erzürnt, wird die Gewalt des Flusses kennenlernen. Grambeugt und stets traurig ist er. Es heißt, dass er sich vor Urzeiten in eine Menschenfrau verliebte, diese ihn aber kurz vor der Hochzeit verließ.“

Beiderseits des Dergels zu hören, **Schild 185**

8) Die Schrecken der Bockelburg*

“Haltet euch bloß von der Bockelburg dort hinten fern! Ich sag´ euch, da spukt es und das nicht zu knapp! Dort gehen die Geister vieler Soldaten und Söldner um, die sich vor einiger Zeit ein heftiges Gefecht lieferten

und dabei so grausam und hinterhältig aufeinander einschlugen, dass sich selbst die Frau Rondra abwandte und die Kämpfenden verfluchte. Nimmermehr sollen sie vor Rethon treten dürfen, bis sie sich von tapferen Recken im rondragefälligen Kampf bezwingen lassen.“

Aufgeschnappt von Bauern und Dörfnern im Umland der Burg

9) Der Golem von Gallys*

“Ein schmuckes Städtchen, dieses Gallys, selbst jetzt, nach all diesen Schrecknissen. Dass es dem Ort so gut geht, liegt aber hauptsächlich an seinem einzigartigen Wächter, ein Golärm oder so ähnlich. Das Ding steht steif und starr direkt neben dem Stadttor und sieht aus wie eine eher schlecht als recht gearbeitete Statue. Aber wehe, jemand erweckt sein Missfallen: Vor ein paar Wochen hat er mit unglaublicher Kraft und Schnelligkeit ein halbes Dutzend berittener Söldner buchstäblich in den Boden gerammt. Wessen Diener auch immer dieses Monstrum ist, das muss ein wahrhaft mächtiger Herr sein.“

In und um Gallys zu hören

10) Die Rückkehr Ortfrieds

“Bald wird das Land, das einstmals als Darpatien bekannt war, wieder zu alter Größe und Wohlstand zurückfinden! Ich habe nämlich IHN gesehen! Ortfried, der König der Darpatinder, ist zurück! Nur ein paar Meilen von hier habe ich ihn grasen sehen. Und wenn uns das Wappentier der Provinz und leibhaftiger König der Darpatinder beisteht – was können uns die verfluchten Kriegsfürsten und ihre Schergen dann noch anhaben? Nur noch eine kurze Weile und wir können wieder in Frieden leben und alles wird gut!“

Überall in der Mark aufzuschneiden, **Schild 107**

11) Der Heilige Travinian

“Er ist der Schutzheilige unserer Lande am Darpat. Er soll ein mächtiger Krieger gewesen sein, der in seinem Hochmut das traviagefällige Gastrecht missbrauchte. Von der Herrin Travia dafür gestraft, erlangte er erst durch den Bau eines Klosters ihr zu Ehren Vergebung. Und während der Magierkriege soll er dann als Geweihter der Herrin einen mächtigen Dämon bezwungen haben.“

Überall in der Wildermark verbreitet, teils auch als einzelne Versionen, **Schild 107**

12) Die Schwarzen Wälder

“Wenn ihr diese Zerrbilder eines Baumes seht, rennt! Finsteres Dämonenwerk sind sie und wo sie wachsen, vergiften sie alles in ihrer Umgebung. Ganze Wälder sind durch ihren Einfluss verdorrt und zu Todesfällen geworden. Feldfrüchte gehen ein und Bäche führen nur noch giftigen Brodem. Diese unheiligen Gewächse machen sich sogar die Tiere des Waldes untertan und nur mächtige Magie oder göttliche Wunder sollen sie vernichten können.“

In der gesamten Mark vorzugsweise von Jägern, Hexen und Köhlern zu hören, **Schild 181f**

13) Das Mythraelsfeld

“Ein von allen Göttern verlassener Ort ist dieses Feld vor den Toren des einstigen Wehrheims. Seit der Schlacht streifen Untote, Geister, Ghule und noch größere Schrecken umher und stürzen sich auf jedes lebende Wesen, das so wahnsinnig ist, sich in ihr Reich zu wagen; der Tod ist noch das Harmloseste, was diese armen Seelen erwartet, die die riesigen Schätze dort zu bergen versuchen.“

In vielen Teilen der Wildermark, hauptsächlich aber um Wehrheim verbreitet, **Schild 184**

14) Die gute alte Zeit

“Tja, damals, zu Zeiten unserer guten Fürstin Hildelind, da war Darpatien eine der mächtigsten und wohlhabendsten Provinzen des Reiches. Überall in den Ebenen waren fruchtbare Felder, riesige Rinderherden beweideten den Boden und in den Trollzacken und der Schwarzen Sichel wurden Erze in großen Mengen gefördert. Ja, wir waren wirklich von den Zwölfen gesegnet. Womit haben wir sie wohl dermaßen verärgert, dass sie uns nun so strafen?“

Im gesamten ehemaligen Darpatien aufzuschneiden

15) Der Riese Ochstan

“Wisst ihr eigentlich, woher das Ochsenwasser seinen Namen hat? Nein, eben nicht von den Rindern, sondern vom Riesen Ochstan! Dieser verwüstete im Kampf gegen einen Drachen das Land und wurde vom Herrn Ingerimm zur Strafe in einer Grube gefesselt, welche vom Herrn Effred geflutet wurde. So entstand der See, in dem der Riese noch immer schläft. Und wenn eine Flut die Küsten heimsucht, dann hat der Gigant schlecht geträumt und sich dabei unruhig hin und her gewälzt.”

In vielen Teilen der Mark, insbesondere rund um das Ochsenwasser, zu hören, Schild 107

16) Die kleine Prinzessin

“Wenn erst die kleine Prinzessin Swantje mit ihrem Heerbann kommt, dann hat es mit dem Schrecken ein Ende und Darpatien wird wieder frei und eins sein. Wer das ist? Na, die Erbin der letzten Fürstin Irmegunde, Boronhabsieselig! Der alte Herzog Jast ist auf ihrer Seite, ein starker, praxisgefälliger Mann. Er wird ihr helfen, für Ordnung zu sorgen und uns den Frieden zurückzubringen. Dann können diese Kriegsfürsten gucken wo sie bleiben.”

Meist in jetzigen und ehemaligen Rabenmund-Lehen zu hören

17) Der letzte Kaiserliche

“Die Reichssoldaten sind allesamt nicht besser als die verschiedenen Machthaber von eigenen Gnaden. Je höher ihr Rang ist, desto toller treiben sie es und pressen die Leute aus. Einer von ihnen war so angezündert vom Tun seiner Kameraden, dass er alleine durch die Lande zieht und jedem beisteht, gleich, ob es ein hungernder Flüchtling oder eine fahrende Händlerin ist. Will man ihm danach für seine noble Tat danken, schüttelt er bloß traurig den Kopf und reitet von dannen.”

In der nördlichen Wildermark verbreitete Legende

18) Der Schlächter von Wutzenwald

“Hütet Euch vor dem Baron von Wutzenwald! Vor ein oder zwei Jahren schlachtete er mit seinen Mordbrennern eine Gruppe Boron-Pilger ab, einfach so zu seinem Vergnügen! Warum der Pfleger des Landes ausgerechnet dort sein Quartier aufschlug – keine Ahnung, aber er wird wohl wissen, was er tut.”

In der gesamten Mark, nicht aber in Wutzenwald selbst, zu hören, Schild 119

19) Die Mauern von Wehrheim

“Wehrheim mag gefallen sein, aber seine Mauern sind ewig und unbezwingbar! Ihr wundert euch, wie das geht? Ja wisst ihr denn nicht, dass bei ihrer Errichtung mächtige Elementare des Erzes und allerlei Schutzmagie in ihnen gebunden wurden? Noch in tausend Götterläufen hielte dieser Wall jedem Angriff stand, gleich ob mittels Magie oder eines riesigen Heeres! Und wenn ihr mir nicht glaubt, dann überzeugt euch selbst: Der Ort liegt in Trümmern, aber die Stadtmauer ist immer noch unversehrt!”

Erzählung eines (halb-)gebildeten Händlers aus der Stadt oder ihrem Umland

20) Der gute Kaiser Answin

“Ach hätte das Reich doch nur einen so energischen und zupackenden Herrscher wie es Kaiser Answin war! Der hätte dieses ganze Lumpengesindel, welches nun die Lande unsicher macht, schon längst zum Namenlosen gejagt. Seit Hal geht das Reich vor die Hunde: Brin, Emer, Jast Gorsam, Rohaja, Selindian Hal – einer unfähiger als der andere! Ich sag euch: Unter Kaiser Answin wäre das Neue Reich so mächtig und stark wie früher.”

Vereinzelt in der Wildermark, vorzugsweise in jetzigen und ehemaligen Rabenmund-Lehen aufzuschappen

ANHANG IV: GESAMMELTE KAMPFWERTE

VON DEN GEGNERN

Die im Folgenden vorgestellten Kämpfer sind nur teilweise „Kämpfer aus Berufung“. So entwickeln sich die Kampfwerte eines Wegelagerers beispielsweise nur langsam, da die gemachten Erfahrungen nicht nur direkt in Kampftalente umgesetzt werden, sondern auch für Wildnis- und gesellschaftliche Talente, teilweise gar Wissenstalente oder Sprachen, je nach Art der Meisterperson.

Auch steigende Werte in *Selbstbeherrschung*, einigen körperlichen und handwerklichen Talenten (vor allem *Heilkunde Wunden*) finden hierbei keine Beachtung, jedoch kann davon ausgegangen werden, dass erfahrene Kämpfer mit etwas Würfelglück eine, Veteranen gar zwei Wunden ignorieren können.

Scherge/Wegelagerer (schwache Gegner)

Langschwert: INI 7+W6 AT 14 PA 8 TP 1W+4 DK N

Langbogen: FK 14 TP 1W+6

LeP 30 RS 3 (Lederharnisch)* AuP 30 WS 7 MR 3 GS 5

Sonderfertigkeiten: Waldkundig, Aufmerksamkeit, Ausweichen I (Wert: 8), Wuchtschlag

*Oft haben sie keinen Lederharnisch, dadurch sinkt ihr RS auf 1, die PA steigt um 1 und ihr Ausweichenwert erhöht sich auf 11

Kampftaktik: Wegelagerer können oft recht gut Schleichen / Sich verstecken und setzen im Kampf auf Hinterhalt (Aufschlag zur Entdeckung 4; nur Wegelagerer), Pfeilhagel und Überzahlkämpfe (auch Schergen, AT-Bonus). Wegelagerer fliehen, wenn die Helden ihnen leichte Verluste beigebracht haben. Wagemutige Kämpfer sagen oft Wuchtschläge bis zu +6 an.

Erfahrene Wegelagerer: AT/PA+2/+2, Fernkampf+4, LE+2, MR+1. In der Wildermark sind dies die häufigsten Wegelagerer, sie kennen sich auch ein wenig mit der Wundheilung aus und kämpfen daher etwas länger als die unerfahrenen Wegelagerer und teilweise auch mit höheren Aufschlägen (leichtsinnige Kämpfer bis zu +9).

Wegelagerer-Veteranen: Die Anführer spezialisieren sich oft auf Kriegskunst und widmen sich entweder dem Weg des Scharfschützen (FK+2 / SF Scharfschütze) oder dem Weg des Feldkämpfers (AT-2, PA+5, Schildkampf I

mit großem Rundschild), ihre wahre Stärke liegt in ihrem Auftreten und dem Führen ihrer Bande (massierte Angriffe auf einzelne Gegner), nichtsdestotrotz sind sie keine besonders starken Gegner (trotzdem: LE+1, MR+1). Da sie sich nicht mehr profilieren müssen, benötigen sie auch kaum Ansagen – sie motivieren ihre Kameraden dazu und werfen sich schließlich vor den Helden in den Staub, die ihre Leute bezwungen haben.

Soldaten/Söldner (mittelstarke Gegner)

Hellebarde: INI 7+W6 AT 15 PA 9 TP 1W+5 DK S

Langschwert+Großschild: INI 5+W6 AT 12 PA 16 TP 1W+4 DK N

LeP 33 RS 4 (Platte) AuP 32 WS 7 MR 3 GS 5

Vorteile: manchmal Eisern (dann WS+2) und Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Niederwerfen, Rüstgewöhnung II, Schildkampf I, Wuchtschlag

Kampftaktik: Söldner oder Soldaten kämpfen selten einzeln, sie bilden wenn möglich eher zwei Reihen: die erste Reihe hält mit dem Schild den Gegner in Schach und versetzt ihm Schläge mit dem Schwert, die hintere Reihe schlägt mit ihren Hellebarden zu und versucht, den Gegner niederzuwerfen (WdS 63), damit die vorderen Reihen ihm den Rest geben können. Sie setzen dabei weniger auf Schaden als auf liegende, wehrlose Gegner und sind sehr auf Vorsicht bedacht. Ihre Formationsfähigkeit erlaubt ihnen, für ihre Kameraden neben ihnen eine Parade durchzuführen. Ansagen gibt es häufig in eher geringem Rahmen (+2).

Erfahrene Soldaten: Sie spezialisieren sich bereits in dieser Phase auf die Hellebarde (AT/PA+2/+2, LeP+3, AU+3, INI+4, SF Sturmangriff) oder den Schildkampf (PA+2, KK+1, LeP+3, AU+3, TP+1) und kämpfen zielgerichteter und koordinierter: wenn möglich stürmen beide los, nur der Hellebardenkämpfer führt den Sturmangriff aus, der Schwertkämpfer schlägt normal zu. So schalten sie die erste Reihe der Feinde meist mit dem ersten Sturm aus. Später gehen sie dann zur gewohnten Kampfweise über.

Soldatenveteranen: Hellebardenveteranen sind oft Virtuosen mit ihrer Hauptwaffe (AT+2/PA+3), können aber auch mit dem Schwert gut umgehen (dort AT+1/PA+2) und sind oft Anführer kleinerer Einheiten, deren Initiative sie per Kriegskunst 10 (Taktik 12) aufbessern. Schildkämpfer sind dies oft ebenso und lernen auch häufig den Befreiungsschlag, um Kameraden in Not

beizustehen (ohne Schild: AT 17, PA 12, dazu INI+4 wegen Kampfreflexen) und sie durch heldenhaftes Beispiel zu inspirieren (Kriegskunst wie oben, dazu MR+3). Ansagen sind nur hoch, wenn man der Vorbildfunktion nachkommt, dann aber häufig im Rahmen von +5 bis +7.

Raubritter (starker Gegner)

Schwert und Schild: INI 12+W6 AT 16 PA 17 TP 1W+5 DK N

Leichte Armbrust: FK: 19 TP 1W+6*

Entfernungen (TP-Bonus): 10(+1) / 15(+1) / 25(+0) / 40(+0) / 60(-1)

LeP 36 RS 8 (Platte) AuP 34 WS 7 MR 4 GS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Gegenhalten, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung III, Schildkampf II, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Kampftaktik: Der Raubritter geht erst in den Angriff über, wenn die Helden seine Forderung nach Wegzoll (zwischen einem Silber und einem Dukaten pro Person) ausschlagen. Zu Anfang wird er mit der Armbrust einen Helden niederstrecken, dann mit der Lanze (Angriffswert 19) weitere Helden angreifen und dies so oft wiederholen, bis die Kriegslanze kaputt ist (WdS 105ff) und er in den Nahkampf per Pferd übergehen muss (WdS 100ff). Am Boden wird er möglichst nur gegen zwei Helden antreten, auf die er seine Paraden aufteilen kann, ansonsten mit Wuchtschlägen antworten. Helden mit schwachen Waffen wird er per Gegenhalten ausschalten. Sollte er zu verlieren drohen, so wird er seine maximal drei Paraden pro Kampfrunde ausnutzen und die Helden entweder um Gnade bitten oder aber den Rückzug antreten. Der Raubritter hat oft 1W6+2 Waffenknechte (Werte wie Söldner) dabei.

Ork-Wegelagerer (mittelstarke Gegner)

Knüppel/Raufen: INI 9+W6 AT 16 PA 9 TP 1W+2 DK N

Arbach: INI 9+W6 AT 15 PA 8 TP 1W+5 DK N

Kurzbogen: FK: 15 TP 1W+5

Entfernungen (TP-Bonus): 5(+1) / 15(+1) / 25(+0) / 40(+0) / 60(-1)

LeP 36 RS 4 (Fell+Lederharnisch) AuP 41 WS 10 MR 1 GS 5

Vorteile / Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz, Zäher Hund, (Selten: Blutausch, dann LE+6 und Ausdauernd III)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Waldkundig, Wuchtschlag

Kampftaktik: Orkwegelagerer nutzen ihre natürlichen Vorteile aus: sie kommen in der Dämmerung oder Nacht (wo sie nur die Hälfte der Zuschläge für schlechte Sicht erleiden), überfallen aus dem Hinterhalt (Schleichen 7) mit einer Pfeilsalve und schlagen ihre Opfer im Nahkampf mit purer Kraft nieder, damit sie die hilflosen Gegner am Boden erschlagen können. Ansagen auf ihre Attacken bewegen sich stets im Rahmen von +2 bis +5. Sie kommen in großer Zahl, sind aber ausgesprochene Einzelkämpfer – es sei denn, es geht gegen wirklich große Gegner oder sehr gefährliche Menschen. Sie haben einen ausgeprägten Rache- und Ehrenkodex, der sie dazu treibt, Gegner, von denen sie zurückgeschlagen wurden, immer wieder heimtückischer und zahlenstärker zu überfallen. Dieser ist aber auch ihr Schwachpunkt: Denn wenn man die Orks beeindruckt, können sie durchaus zu Verhandlungen bereit sein und sich jemandem anschließen, der bis eben noch ein Opfer gewesen ist. Einen Ork beeindruckt man am ehesten durch eine Wunde (Ohne Lederrüstung: ab 12 TP, mit Rüstung 15) oder durch Magie (geringe MR).

Erfahrene Orks: Orks, die länger als ein paar Gefechte leben, legen viel Wert auf Geschwindigkeit (INI +4; Kampfreflexe) und wie man sie ausnutzt (SF Sturmangriff), werden dadurch aber nur mäßig besser mit dem Arbach (AT+1/PA+1) und wenig zäher (LE+1).

Veteranenorks: Im Gegensatz zu normalen Wegelagerern investieren Orks einen größeren Teil ihrer Erfahrung in Kampffertigkeiten als normale Räuber. Sie werden taktisch kaum besser, dafür aber umso stärker. Sie lernen nur wenige neue Tricks (Befreiungsschlag, Waffenloser Stil Bornländisch, Rüstgewöhnung I), erhalten aber einiges an Kraft und Ausdauer im Nahkampf (LE+2, AU+4, INI+1, AT+3, PA+5) und haben oft besonderen Schmuck als Zeichen ihrer Macht. Wenn sie nicht gerade mit einem Befreiungsschlag arbeiten, bewegen sich ihre Ansagen manchmal in Höhen von bis zu +8.

VON DEN OPFERN

Bauern, Flüchtlinge und andere einfache Bewohner sind oft in vielen anderen Talenten als dem Kampf geschult. Dennoch müssen sie sich manchmal ihrer Haut erwehren, was sie immer mit dem tun, was sie gerade zur Hand haben und wenn es ein Stock ist, den sie von einem Baum abgebrochen haben. Unter diese Kategorie fallen auch die meisten Zweimühlener.

Bauer/Flüchtling/Vagabund (sehr schwacher Gegner)

Knüppel: INI 8+W6 AT 8 PA 7 TP 1W+1 DK N

Mistgabel: INI 8+W6 AT 12 PA 6 TP 1W+3 DK S

Stein/Messer: FK: 9 TP 1W

Entfernungen (TP+): 1 / 2 / 4 / 8(-1) / 12(-1)

Wurfbeil: FK 10 TP 1W+3

Entfernungen (TP+): 0 / 5(+1) / 10(+1) / 15 / 25(-1)

LeP 29 RS 1 (feste Kleidung) AuP 29 WS 6 MR 2 GS 7

Vorteile/Nachteile: keine relevanten, selten Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: selten Wuchtschlag

Kampftaktik: Einzeln kämpfen sie nur dann, wenn sie Angst um ihr Leben haben, aber niemals mit Ziel. Wenn sie sich vorbereiten können, rotten sie sich zu Dutzenden zusammen und rüsten sich mit Mistgabeln und Fackeln (Werte wie Knüppel, separater W6 Feuerschaden) aus. Oft nehmen sie noch Steine oder Messer aus dem Haushalt mit und die etwas weniger schlecht gestellten unter ihnen kramen sogar ihr altes Wurfbeil heraus (die früher unter Freien verbreiteten Waffen wurden oft geraubt oder von den Schergen der Kriegsfürsten 'requiriert'). Dann versuchen sie massiert und aus der Ferne anzugreifen – erst werden Steine, Messer und Beile geworfen, dann attackiert man die Feinde zu mehreren (AT-Bonus für sie, PA-Malus für den Gegner) mit den Mistgabeln und versucht, sie auf Distanz zu halten. Geht man gegen wenige von ihnen effektiv vor, so ist das nächste Manöver von vielen die panische Flucht. Eine wirkliche „Mistgabelmauer“ können sie nicht halten.

Erfahrener Bauer: Wer lange genug trainiert hat oder gelegentlich als Waffentreuer Dienst leistet, kann als einfacher Wegelagerer/Scherge behandelt werden.

VON DEN UNTOTEN

Zwar sind Untote in der Wildermark weit seltener als in der Warunkel, doch müssen sich die Helden im Verlauf der Kampagne gleich mehrfach mit den Kreaturen Thargunitohts auseinander setzen. Ob die Wächter Nekrorius', die Diener des Finstermanns, wandelnde Tote eines von Ihnen ersonnenen Beschwörers oder einfach freie Untote – alle diese Kreaturen benutzen je nach 'Erschaffer' unterschiedliche Ausprägungen der im Folgenden dargestellten Werte. Sollten Sie tiefer in die Verbesserung erhobener Untoter einsteigen möchten, konsultieren Sie die entsprechenden Kapitel in **WdZ**. Der hier vorliegende Baukasten vereinfacht diese Regeln, um für das Spiel schnell praktikable Werte zur Hand zu haben.

Kampftaktik: Kaum einer der wenigen Nekromanten der Wildermark versteht sich auf Kriegstaktik – wenn, dann sind sie meist kurzzeitige, grausame Feldherren eines kleinen Heeres von Untoten. Meist agieren Untote sehr stumpf, ein kriegskundiger Anführer wie der Finstermann kann sie jedoch auch sehr effizient lenken (INI-Bonus durch Kriegskunst, massierter Angriff, Abwehrformationen mit Schilden).

Vorkommen: In der Wildermark sind freie Untote nachts ein seltener, an manchen von ihnen geplagten Orten ein gelegentlicher bis häufiger Anblick. Kontrollierte Untote dürften im Laufe der Kampagne kaum mehr als drei oder vier Mal vorkommen.

Weitergehende Fähigkeiten: Sonderfertigkeiten wie *Form der Formlosigkeit* und *Nekromant* erlauben Modifikationen: mit ersterer kann man einem Nephazz, der eine Leiche beseelt, zwei Boni aus der unteren Liste mitgeben, mit letzterer dem gewöhnlich erhobenen Untoten ebenfalls – *Nekromanten* können diese Effekte kombinieren und

Untote auch nachträglich noch durch weiteren AsP-Einsatz (und eine neue Zauberprobe) verbessern! Derartige Elite-Untote (auf drei besonders starke Exemplare können die Helden bei Nekrorius treffen) sind jedoch sehr selten und meist mit besonderen Aufgaben bedacht. Boni und Verbesserungen: AT+1; PA+1; RS+1; LeP+10; Regeneration I; Folgeschaden (3 KR je 1W6 SP(A)); Infektion (je 4 Krankheitsstufen pro Bonus, siehe WdS 151). Mit Rüstung versehene, verbesserte, besessene Untote verfügen oft über einen extrem hohen RS.

Nephazz-Aufwertung: Sollte ein Nephazz in einen bestehenden Untoten beschworen werden, gilt: AT/PA+2, magischer RS+4, KL+3, Lichtempfindlich. Die Dienste *Schutz* und *Körperliche Hilfe* können genutzt werden, ebenso eventuell zusätzliche Extras aus der Beschwörung.

Zum Mutprobenzuschlag: Wem die bei dem Untoten wegen Schreckgestalt I angegebene MU-Probe (plus Totenangst) misslingt, kann nur wenig tun, bis der erste erfolgreiche Angriff gegen ein Monstrum gelungen ist. Siehe WdZ 235.

Krankheiten: Bei jedem Kampf besteht die Gefahr, dass Untote bei 19–20 (bei einem Krallentreffer 17–20) auf 1W20 die Krankheiten *Paralyse* oder *Schlafkrankheit* (WdS 156E) übertragen.

Lebender Leichnam (MU+3)

Krallen: INI 9+W6 AT 8 PA 4 TP 1W+2 DKH

Schwert: INI 9+W6 AT 8 PA 4 TP 1W+4 DK N

LeP 25 RS 0 AuP unendlich WS 4 MR 5 GS 5 GW 4

Manchmal werden ganze Familien ausgelöscht, um mit ihren Leibern Höfe und Dörfer zu terrorisieren. Diese relativ frisch erhobenen Untoten werden als Lebende Leichname bezeichnet. Manchmal hat der Beschwörer bereits Waffen, die von den Untoten gut verwendet werden können, wie etwa Streitkolben oder Schwerter.



Skelett (MU+5)

Krallen: INI 10+W6 AT 9 PA 3 TP 1W+2 DK H

Schwert: INI 10+W6 AT 9 PA 3 TP 1W+4 DK N

mit Schild: INI 9+W6 AT 8 PA 7 TP 1W+4 DK N

Hellebarde: INI 10+W6 AT 9 PA 3 TP 1W+5 DK S

LeP 30 RS 0 AuP unendlich WS 5 MR 5 GS 5 GW 7

Gut erhaltene Skelette sind wesentlich seltener und können unter Nekromanten bereits als Luxus gelten. Dafür sind sie oft besser gerüstet als lebende Leichen (Kettenhemd INI–3 RS+3, Plattenpanzer INI–3 RS+4) und haben öfter gute Waffen.

Zombie (MU+4)

Krallen: INI 6+W6 AT 7 PA 2 TP 1W+2 DK H

LeP 25 RS 0 AuP unendlich WS – MR 8 GS 4 GW 6

Die stark verwesenen Zombies sind die seltensten Untoten und werden oft mit viel Aufwand erweckt, um als Überträger schrecklicher Seuchen zu fungieren (oft Gilbe, aber sehr variabel, gern ansteckend). Zum ernsthaften Kampf taugen sie wenig.

VON DEN SCHATTENWANDLERN

Schattenwandler sind Daimoniden, die unter anderem auch aus Geistern und Schattendämonen der Domäne Thargunitoths entstanden sind. Sie sind Diener, Späher und Agenten des Finstermannes und nur er kann sie erschaffen und kontrollieren. Oft sind von ihnen nur zwei geisterhaft blaugrün leuchtende Augen zu sehen. Sie schlagen selbst auf erstaunliche Entfernung aus den Schatten zu und verschwinden wieder in ihnen.

Sollten sie in grellem Licht stehen, kann man ihre wahre, missgestaltete, tiefschwarze Form betrachten, die sich aus den Schatten sonst nur teilweise zeigt: sie wirken wie riesenhafte, kräftige und aufgedunsene Krüppel mit drei Extremitäten, die noch gerade so an Arme erinnern. Ihr unförmiger Schädel ist nur krude mit dem Hals verwachsen.

In vollem Licht beginnt der Schattenwandler zu sabbern und zu zerfallen. Charakteristischerweise hinterlässt er dann eine blaugrüne, speichelartige Flüssigkeit, durch die man ihn noch etwa 100 Schritt weit verfolgen kann. Sollte ein Schattenwandler durch (Sonn-)Licht sterben, so hat er sich vollends in eine kleine Pfütze aus blaugrünem, dünnem Schleim verwandelt.

Die Masse wiegt etwa einen Stein und hat eine alchimistische Wirkung wie ein Schlafgift der Qualität A. Weitere Wirkungen als Zutaten oder Paraphernalia müssten erst noch erforscht werden. Sterben sie durch Waffengewalt, so lösen sie sich in einem irren Schrei auf und kehren später an der Seite ihres Meisters wieder.

Charaktere mit Dunkelangst haben, zusätzlich zu den unten beschriebenen Mali, um ihren Wert in der schlechten Eigenschaft eingeschränkte Kampfwerte gegen Schattenwandler, *Nachtblinde* Charaktere haben mit den doppelten Aufschlägen zu kämpfen, auch wirkt die Hypnose in doppelter Stärke gegen sie.

Schattenwandler

(einfache MU-Probe+evtl. Dunkelangst, starker Gegner)

Krallen: INI 20+W6 AT 15 PA 10 TP 2W+2 DK HNS

Schattendolch: INI 22+W6 AT 18 PA 10 TP 1W+2 +Gift/Zauber DK HNSP

Hypnose: AT 6

LeP 25 RS 5 AuP unendlich WS – MR 12 GS 7/15*

Ausweichen: 13 GW 8

*) Über weite Strecken reisende Schattenwandler bewegen sich wie im Schattensprung (LCD 71) und haben dann einen magischen RS von 12. In der realen Welt manifestiert sind sie langsamer und empfindlicher (siehe Kampfwerte).

Vorteile/Nachteile: 3 Aktionen/KR, Astralgespür, Ausweichen in den Limbus, Langer Arm, Lebensraub, Lichtempfindlich, Paraphysikalität I, Präsenz II, Verwundbarkeit durch boron- und praiosgeweihte Gegenstände und Liturgien und Sonnenlicht

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (13), Finte, Formation, Gezielter Stich, Hypnose, Wuchtschlag (auch Klaue)

Kampftaktik: Sie greifen nur nachts aus der Finsternis im Hinterhalt (Sinnenschärfe +15 oder Gefahreninstinkt +5) an und stürzen sich zu dritt mit Wuchtschlägen und Formationskampf auf die jeweils schwächsten Gegner, um ihnen die LE abzusaugen (Lebensraub; ihre LeP können dabei über den

Grundbetrag steigen). Dabei versuchen sie in der Distanzklasse Stangenwaffe zu bleiben oder direkt ins Handgemenge überzugehen und sind zusätzlich noch durch die sie umgebende Finsternis geschützt.

Schützende Finsternis: Schattenwandler sind in der Nacht fast unsichtbar (AT und PA gegen sie zusätzlich zu den Abzügen je nach Lichtverhältnissen um weitere 3 Punkte erschwert, Maximum sind summierte Abzüge von -8), diese Dunkelheit kann aber mit Licht bekämpft werden: schon mit einer Fackel kann man sie gut erkennen (Lichtstufe 4-6, siehe FLIM FLAM, LCD 87) und erleidet kaum oder keine Abzüge mehr. Ab einer Helligkeit von 12 fliehen sie unter Schmerzen, man kann die Wesen nun sehr deutlich erkennen. Größeren Schaden erleiden sie aber nur im echten Sonnenlicht (Nachteil Lichtempfindlich).

Hypnose: Ein Schattenwandler kann einem Opfer durch die Alpträumkraft seiner finsternen Herrin die Sinne schwinden lassen: Pro KR kann er als freie Aktion einen Hypnoseangriff gegen ein Opfer versuchen, was ihn 1 LeP kostet; gelingt dieser, kann er nur mit einer gelungenen MR-Probe abgewendet werden. Wenn dies misslingt, wird für das Opfer die Umgebung eine Stufe dunkler (separat notieren, AT und PA je -1, verschwindet mit einem Punkt je Stunde). Erreicht die Finsternis die achte Stufe, ist das Opfer für eine Stunde bewegungsunfähig und danach noch 8 Stunden blind, bis die Finsternis zu schwinden beginnt – richtig sehen kann es erst in der nächsten Nacht wieder – und wenn die Schattenwandler ihn dann wieder besuchen, treiben sie dadurch das Opfer oft in den Wahnsinn.

Schattendolch: Nur Schattenwandler mit einem direkten Auftrag des Finsterns haben solche Dolche, die aus der Essenz purer Finsternis bestehen. Sie tragen Gifte oder Zauber und sind für Attentate und Einschüchterungen gedacht. Attentäter haben oft ein schnell wirkendes Gift oder ein Lähmungsgift bei sich, auch ein dem HERZSCHLAG RUHE ähnelnder Effekt ist manchmal als Zauber gespeichert. Einschüchterungen werden mit langsamen Giften, HÖLLENPEIN, SCHWARZER SCHRECKEN oder EIGNE ÄNGSTE durchgeführt, oft raubt der Schattenwandler noch einige unnötige LeP vom Opfer. Die winzigen Einstiche der Nadeln lassen sich nur sehr schwer finden (Heilkunde Wunden 10 TaP* oder Anatomie 5 TaP*).

VOM HERRN DER SCHATTENWANDLER

Der Finsterns (Beschreibung siehe weiter oben) ist im Kampf stets in einen Mantel aus Finsternis gekleidet. Seine beiden Schwerter (gemäß Länge eher Anderthalbhänder) blitzten nicht auf, da sie entweder geschwärzt oder blutverkrustet sind. Er legt seine Waffen niemals ab. Sollten die schartigen Klängen zerbrechen, kämpft er erst mit den abgebrochenen Klängen weiter und sucht sich erst nach dem Kampf neue verfluchte Waffen.

Der Finsterns (MU+5, sehr starker Gegner)

Swert: INI 22+2W6 AT 17 PA 24 TP 1W+8 DK NSP

Stumm: AT 14

Schmerz: AT 10

Finsternis: AT 10

LeP 40 RS 7 (dämonisch) AuP – WS – MR 17 GS 12

Eigenschaften: Ausweichen III (20), Beidhändiger Kampf II, Binden, Hammerschlag, Immunität gegen Stichwaffen/Pfeile/Bolzen, Langer Arm, Lebensraub, Paraphysikalität I, Parierwaffen II, Präsenz II, Verwundbarkeit (Boron)

Kampftaktik: Der Finsterns kämpft oft aus der Deckung der Schatten heraus (siehe Schattenwandler), ihn umgibt nachts fast völlige Finsternis (AT+7/PA+7). Er wartet auf Angriffe eines einzelnen Gegners, um diesen zu binden (er kann seine Schwerter wie eine Linkhand für den Kreuzblock gebrauchen, meist +8 bis +12, selten mehr) und sich in der anschließenden Runde einen Hammerschlag zu ermöglichen, den er sich manchmal zusätzlich um wenige Punkte erschwert.

Er liebt es, seine Opfer zu quälen, und weiß um die vernichtende Kraft von Zaubern. Gerne lässt er Gegner verstummen, um sie danach mit unsäglichem Schmerzen zu plagen. Stets konzentriert er sich mit seinen 3 Aktionen die Runde und untrüglichem Instinkt auf den stärksten Kämpfer der Runde (zu Beginn oft der Zauberer). Jeder seiner Angriffe gilt als Angriff zum Niederwerfen. Dabei saugt er stets durch den Lebensraub die Lebenskraft seiner erschlagenen Gegner in sich auf.

Selten kämpft er gemeinsam mit Schattenwandlern oder normalen Untoten (für die er sich eine Aufwertung aussuchen kann) gemeinsam. Dies tut er nur im Rahmen von Eroberungen. Einzelne Heldengruppen kann er auch ohne seine Diener ausschalten. Und sollte er doch einmal vernichtet werden, weiß er, dass er wiederkehren wird – mit Verstärkung.

Stumm: Diese Attacke verbraucht 2 Aktionen und kostet den Finsterns 2 LeP. Das Opfer ist stumm (Umgebungszauber, MR kommt nicht zum Tragen) und ist dadurch beim Zaubern behindert (weggelassene Komponente +7).

Schmerz: Für 5 LeP kann der Finsterns mit einem 3 Aktionen dauernden Schrei drei schmerzende 'Wunden' bei einem (nicht: allen in Hörweite) Opfer erzeugen, dem eine MR-Probe+2 misslingt. Pro 6 TaP* bei einer Selbstbeherrschungs-Probe kann eine dieser Wunden ignoriert werden. Sie verschwinden nach einer Spielrunde Ruhe vollständig.

Finsternis: Der Finsterns verfügt über eine doppelt so starke Macht der Hypnose wie seine Schattenwandler: pro KR kann auch er als freie Aktion einen Hypnoseangriff gegen ein Opfer versuchen, was ihn 1 LeP kostet, gelingt dieser, kann er nur mit einer gelungenen MR-Probe+2 abgewendet werden. Wenn dies misslingt, wird für dieses Opfer die Umgebung zwei Stufen dunkler (separat notieren, AT und PA je -2, verschwindet mit einem Punkt je Stunde). Erreicht die Finsternis die achte Stufe ist das Opfer für eine Stunde bewegungsunfähig und danach noch 8 Stunden blind, bis die Finsternis langsam zu schwinden beginnt.



INDEX DES ABENTEUERS

Im Folgenden sind alle wichtigen Personen, Orte und einige weitere Punkte der Kampagne aufgeführt.

VERZEICHNIS DER PERSONEN

Personen Zweimühlens

Agelia Aldewyck	30
Ansgar Meeltheuer	41, 95
Bastan Erlgau	29, 94
Blutiger Neb	12, 15ff, 24, 41, 56
Bogomil Westermann	14f, 24
Cecilia Weitzmann	46
Cordovan Weitzmann	21, 29, 33, 41, 45f, 81, 94, 97
Ebrurrax Sohn des Aururrax	45
Einarm-Lara (siehe Lara Guttmann)	
Erlgunde Ganstreu	14, 29, 32ff, 42, 62, 79, 81, 94, 97
Ertzel der Hausdiener	25
Fetter Ron	(siehe Rondrian Pulvertreu)
Gunilde Sensendengler	29, 41, 46, 94
Haselwulf Weitzmann	46
Haslof Aldewyck	30, 95
Ibron Daginein	62, 86
Jargold Blütenstätter	29, 41, 95
Lara Guttmann	29, 42, 93f
Maline Ochsenbrecher	15f, 21f, 24, 27f, 29, 33, 41ff, 66, 68, 85, 95ff
Pervalia Hungertuch	14ff, 41, 45f, 95
Radulf Bergdorf	15f
Rondrian Pulvertreu	12, 15f, 17, 19f, 21f, 24, 27, 29, 41, 43, 66, 68, 94, 96
Ugdalf der Jäger	34
Ungolf Ferdoker	17, 24, 29
Valna Arwulf	25
Wilma die Magd	25
Zordan von Elenvina	14ff, 19f, 21, 23, 25, 29, 32, 34, 42, 45, 50, 68, 80f, 93, 96

Weitere Personen

Albun der Ketzer	9, 51ff, 55f
Aldoron, 'der Schlächter von Wutzenwald'	11, 101
Alessia Stülpnagel	71ff
Alrik vom Blautann und vom Berg	78, 81, 92
Alrike Timerlan	72
Alwine Guldenstetter	8
Andela Peutler	72
Answin d. J. von Rabenmund	25, 30, 46, 63, 65, 79, 81f, 84
Arba die Bäuerin	17
Argolf Erpeldinge	11, 15, 17ff, 32
Arlopir	9
Arnbold Alrikshuber	72
Arnchild von Darbonia	30, 62f, 65, 70–74, 78, 86, 92, 98f
Aslam ibn Dhurchaban	66
Beergard von Rabenmund	84
Beorn	69
Bishdaria	86f
Blutfaust	47–57, 60, 99f
Branje die Späherin	8
Bunshold von Ochs	76ff

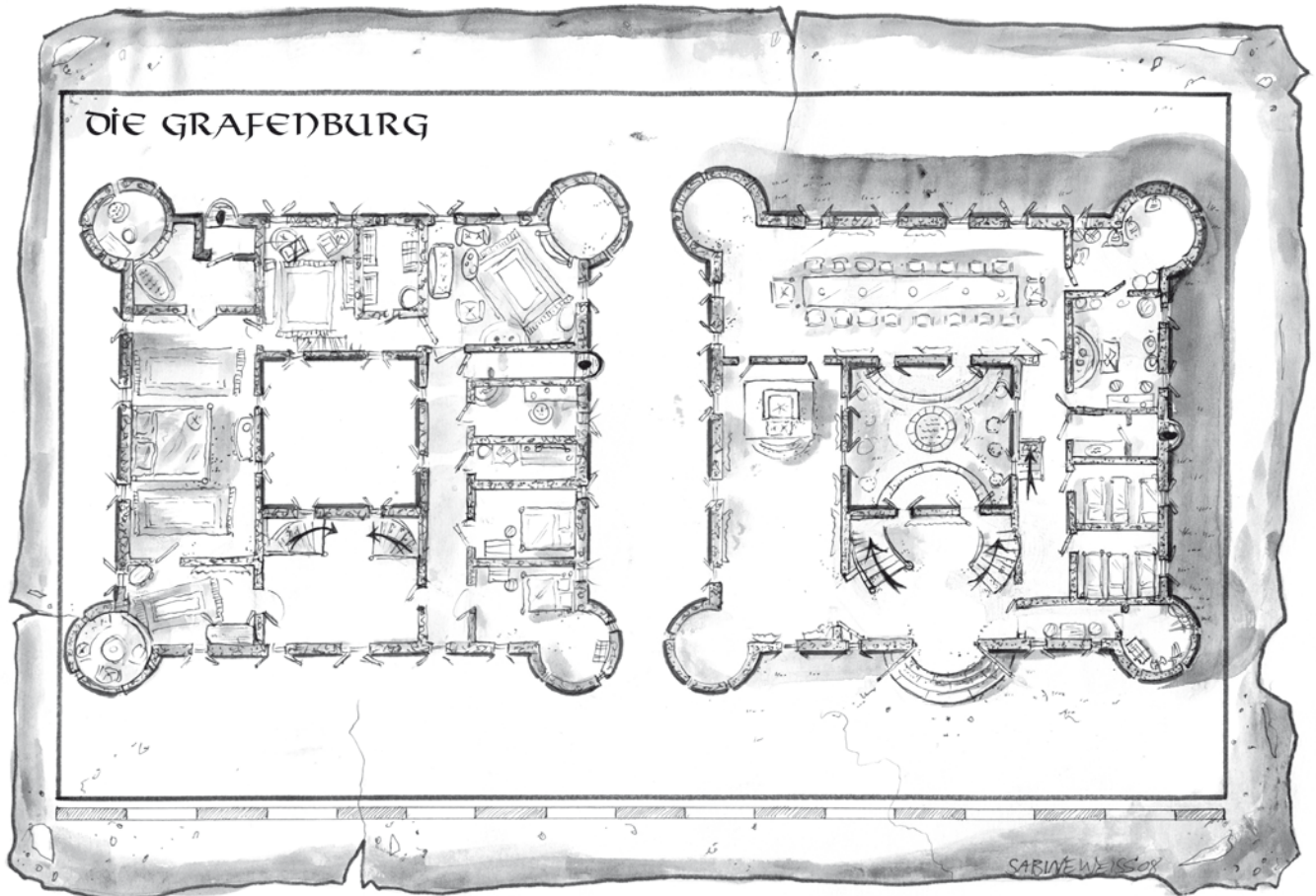
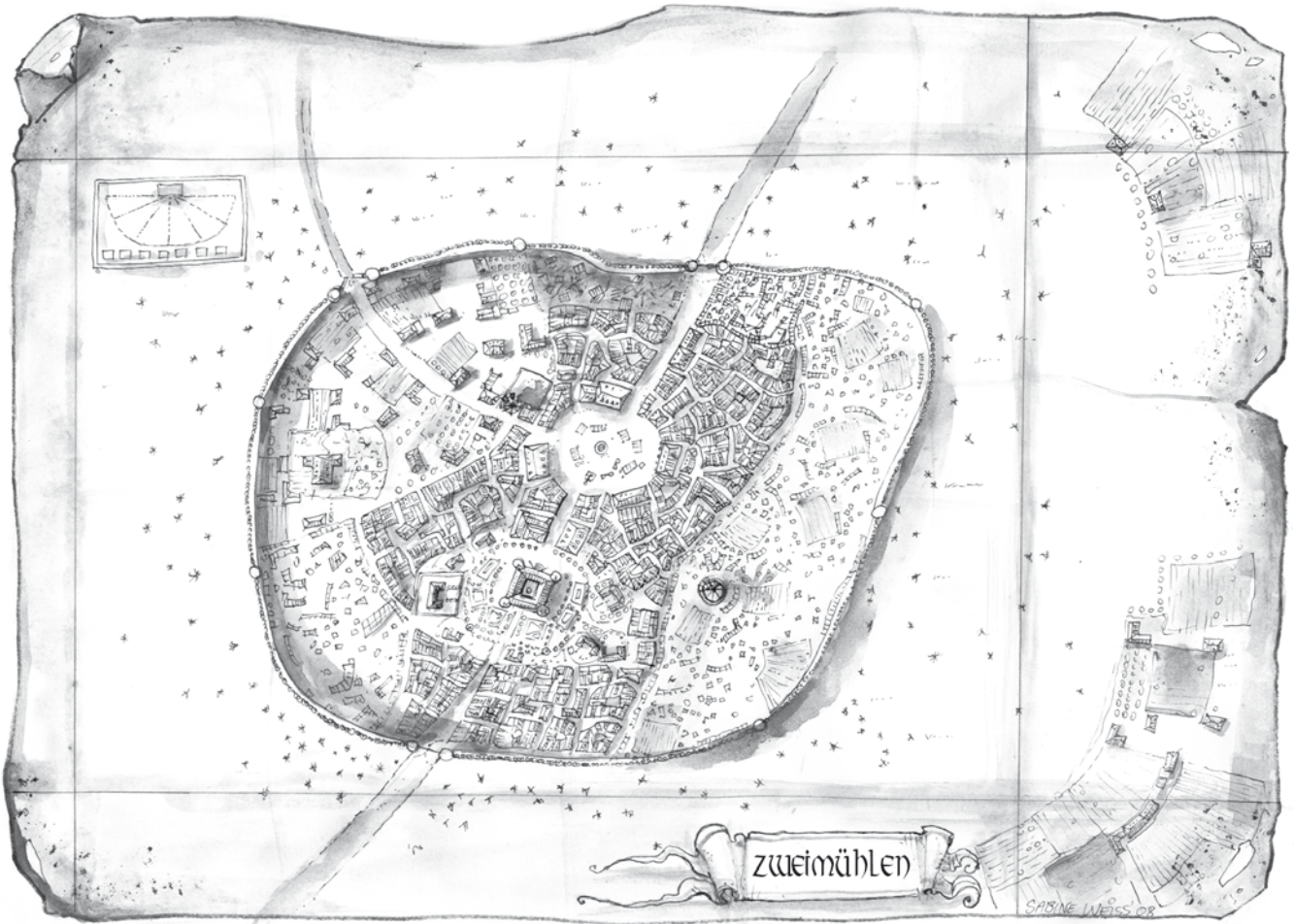
Cordovan von Rabenmund	80f, 84
Dozman Arkenheim	71
Dunja die Bäuerin	17
Ele Rattel	8
Erasthona	53
Ergil Arnhoff	8
Erlgard Munter	13, 29f, 65, 68
Erlan Babek	69
Faenwulf der Bauer	17
Fenia Rundarek	72f
Fenn Weitenberg von Drölenhorst	10, 13, 30, 46f, 62, 65–69, 72–78, 86, 92, 98
Finstermann	12, 22, 32–44, 83–92, 97, 99, 103f
Geismar II. von Quintian-Quandt	30
Gernot von Mersingen	80
Gundobald vom Berg	65ff, 73
Hal Helmsch	71
Hanno Erpeldinge	10, 12
Hasrulf von Baliho	8
Helmbrecht II. von Rabenmund	39
Herdfried von Binsböckel	8f
Hosulf der Lichtstreiter	51f
Irion Lunamor	31
Jella Laren	71
Junivera von Seshwick	6, 55, 57, 86
Katla Erpeldinge	11f, 19, 32
Ladwinja Krasnakoff	8
Lares Eulenwied	72
Leomar Bernfried von Rabenmund	39
Leomar vom Berg	7f, 10, 25, 30
Ludalf von Wertlingen	8, 10, 13, 22f, 27, 29f, 65–68, 72–82, 84, 86, 92, 98
Ludilla	81
Luidor von Hartsteen	30
Luidor der Vagabund	45
Madalia Tiriona	71f
Morvala	54f, 57
Naya Rabenklang	86f
Nazir der Diener	73
Nekrorius	12–19, 23, 53, 57, 93–96, 102f
Ornald von Binsböckel	79
Oswyn Orkenscheck	13
Paale Rowingen	72
Parinor der Bauer	17
Parinor von Perz	36
Patras Triffon	71ff
Perval Groterian	31, 80
Pharraz der Druiden	63f
Purothea Schlangentochter	31, 80f, 86
Pyglaiion dyll Garén	8, 11, 25, 32
Rafik Vascagani	72
Rangold (siehe Blutfaust)	
Raskorda	60f
Raspyrrha	31
Raxan Schattenschwinge	87
Reto Dünnbauch	35
Reto Ertzel von Echsmoos	30f, 62, 70f, 73f, 78, 92, 99
Rohaja von Gareth	12, 46, 66, 78, 80ff, 92
Rondrigan Paligan	80
Rovena	33–35

Rupert Torken	69	Randolphshall, Schloss	32, 35–40, 43, 83f, 87, 100
Selindian Egilmar von Rabenmund	39	Randolphsweg	37
Sharkhush Morchai	9	Rankaraliretena	24
Suppen-Alrik	10	Rommily	7f, 14, 25, 28, 31, 57, 79f, 84
Swantje von Rabenmund	81f, 101	Talf	7, 10, 12f, 22, 62, 66–69, 74
Thalion Bremor	50	Traviemark	6, 11, 80f
Thorn Eisinger	81	Wehrheim	6ff, 10, 24f, 30, 50, 54, 57, 71, 85f, 100f
Thorwulf Guldenstetter	8	Wutzenwald	7f, 10f, 15, 24, 50, 63f, 86, 101
Tiinana	70	Zweimühlen	13–30, 32–34, 41–49, 62–68, 79–81, 92–97
Trak von Keckrach	62ff		
Travidan der Barde	9		
Travinor	7–12		
Tyakronus vom Yslistein	72ff		
Ucurian von Rabenmund	65, 81f, 84		
Urwen	85		
Varena von Mersingen	9, 65		
Wolfrat von Rabenmund	(siehe Finstermann)		
Wulfbrand von Rosshagen	6, 32, 35f, 42, 44, 46, 66, 68, 81, 83–89, 91f, 97		
Wulfert Erpeldinge	11, 15, 17ff, 32		
Wulfhelm von Oppstein	6, 13, 62, 66, 76f, 81, 83f		
Xinda Rogel	72		
Yann Aranol	72		
Yolande	71		

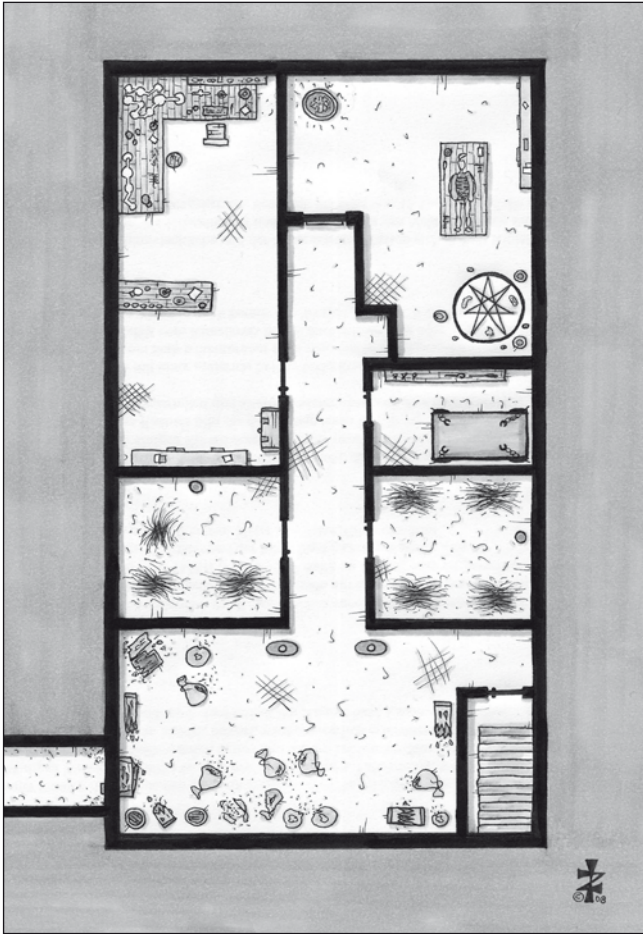
VERZEICHNIS DER ORTE

Angbar	7, 57	Bannstrahler	9, 28, 34, 52f, 57, 84, 87
Auen	24	Belhalhar	47–61
Auraeth	28, 52, 57, 80, 87	Braggu	19, 87–91
Berler	12, 22, 58, 62	Crobor	58f
Blutkerbe	47ff, 53, 55–61, 92, 99f	Dreischwesternorden	7, 10
Bockelburg	15, 94ff, 100	Fleischwurm	57, 59
Boronia	14, 57, 87	Freischärler der Bockelburg	15f, 24, 27, 29, 33, 94, 96
Bröckling	30, 39, 46	Gallyser Ogermeth	70
Dergelsmund	31, 33, 35ff, 46, 97, 99f	Gareth Maulwürfe	24
Gallys	11ff, 24, 30f, 57, 62, 65, 69–74, 78, 86f, 92, 98ff	Goldjungen	69
Gareth	7f, 11f, 24, 26, 30, 57, 66, 69, 80, 85, 87	Golgariten	28, 84
Gellborn	50–53	Götterschlag	52–55, 57, 99
Hartsteen	30	Heimesnacht	7
Königsweber	35	Irfandor	31
Mythraelsfeld	36, 84–88, 100	Kerafai	56
Ochsenweide	22, 62, 84	Knochenblei	90
Perricum	31, 57	Kor	47–61
Puleth	7f	Mantikor	49, 53f, 58f, 60
Rabenmark	25, 28f, 80, 84, 86f	Mühlenbräu	30, 93, 95
Rabenmund, Burg	12, 30, 36, 84, 97, 99	Mythraelsfackel	85
Randolphsforst	74f	Namenlose Tage	32ff
		Quanione	58
		Pfleger des Landes	6, 8, 11, 25, 49f, 57, 63f, 79, 86, 101
		Reif der Telekinese	31
		Retro-Elixier	17, 19
		Schattenwandler	35–43, 87–90, 103f
		Schwarze Parder	24, 84
		Schwarzklingen	67, 71ff
		Spaltenschlund	85
		Splitterstein	85
		Sturmbanner	24
		Todesfänger	15f, 27, 29, 94ff
		Wehrheimer Hämmerlinge	6, 100
		Wehrheimer Waldlöwen	7f, 10, 24, 30
		Windlocker	85
		Xarfai	(siehe Belhalhar)

KOPIERVORLAGEN



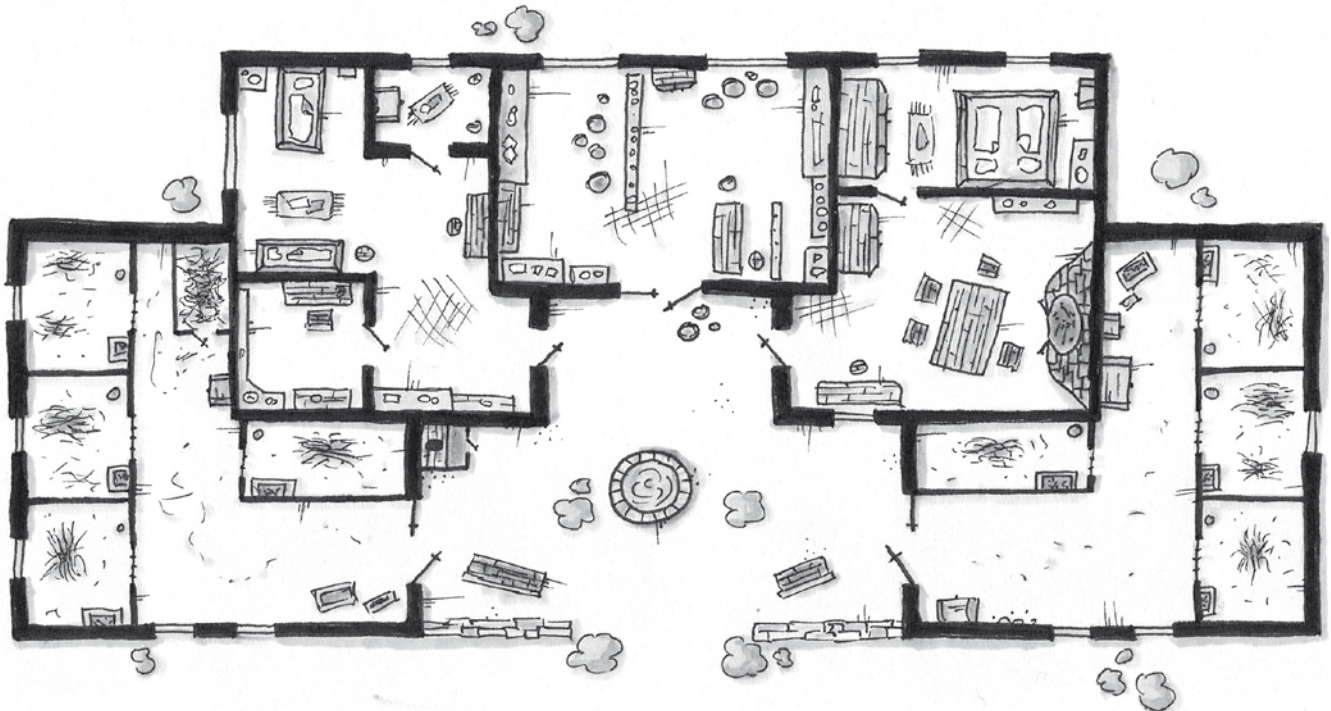
DER KELLER DER GRAFENBURG

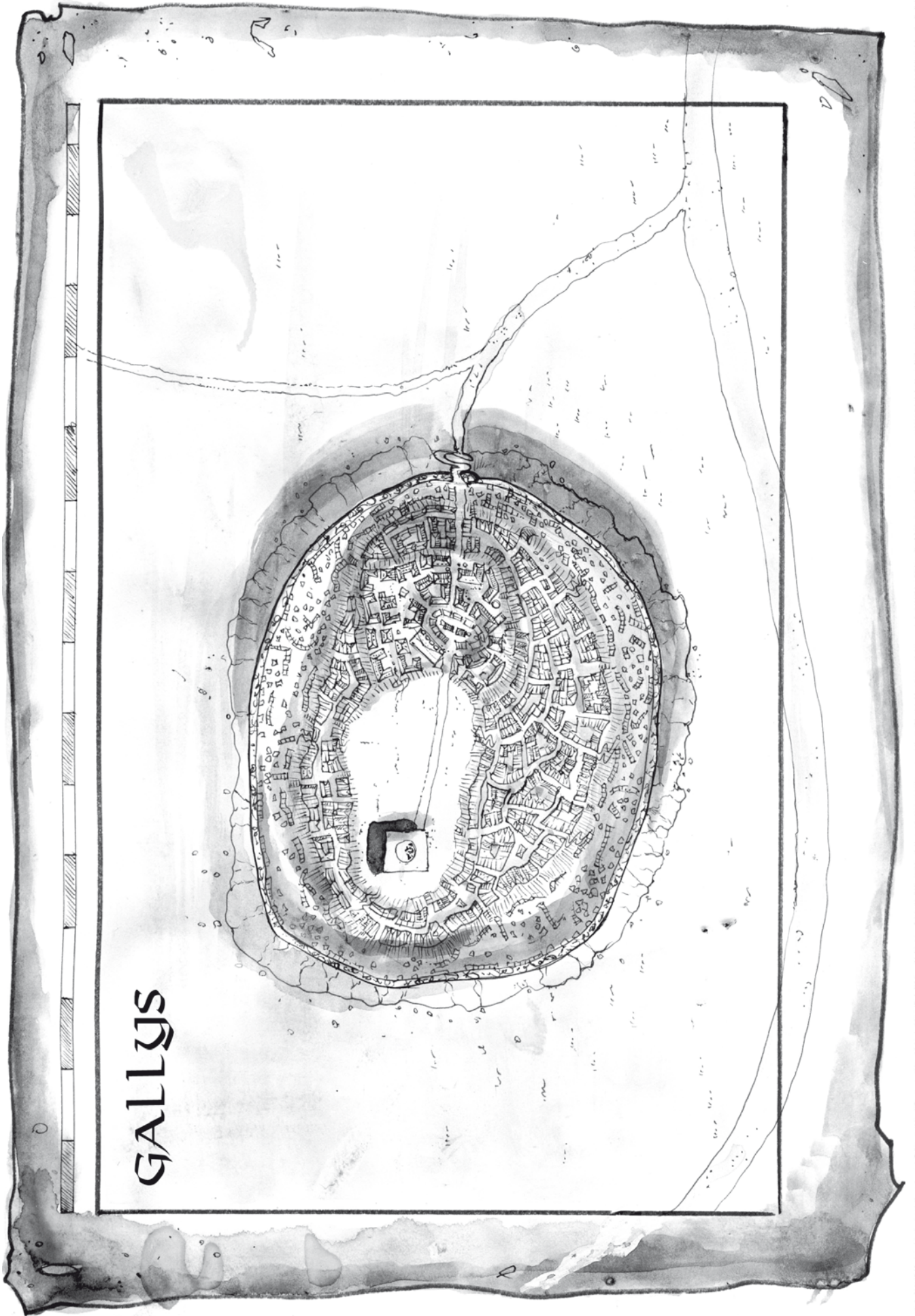


DAS ÖLGEMÄLDE
BELHALHAR UND BELKELEL

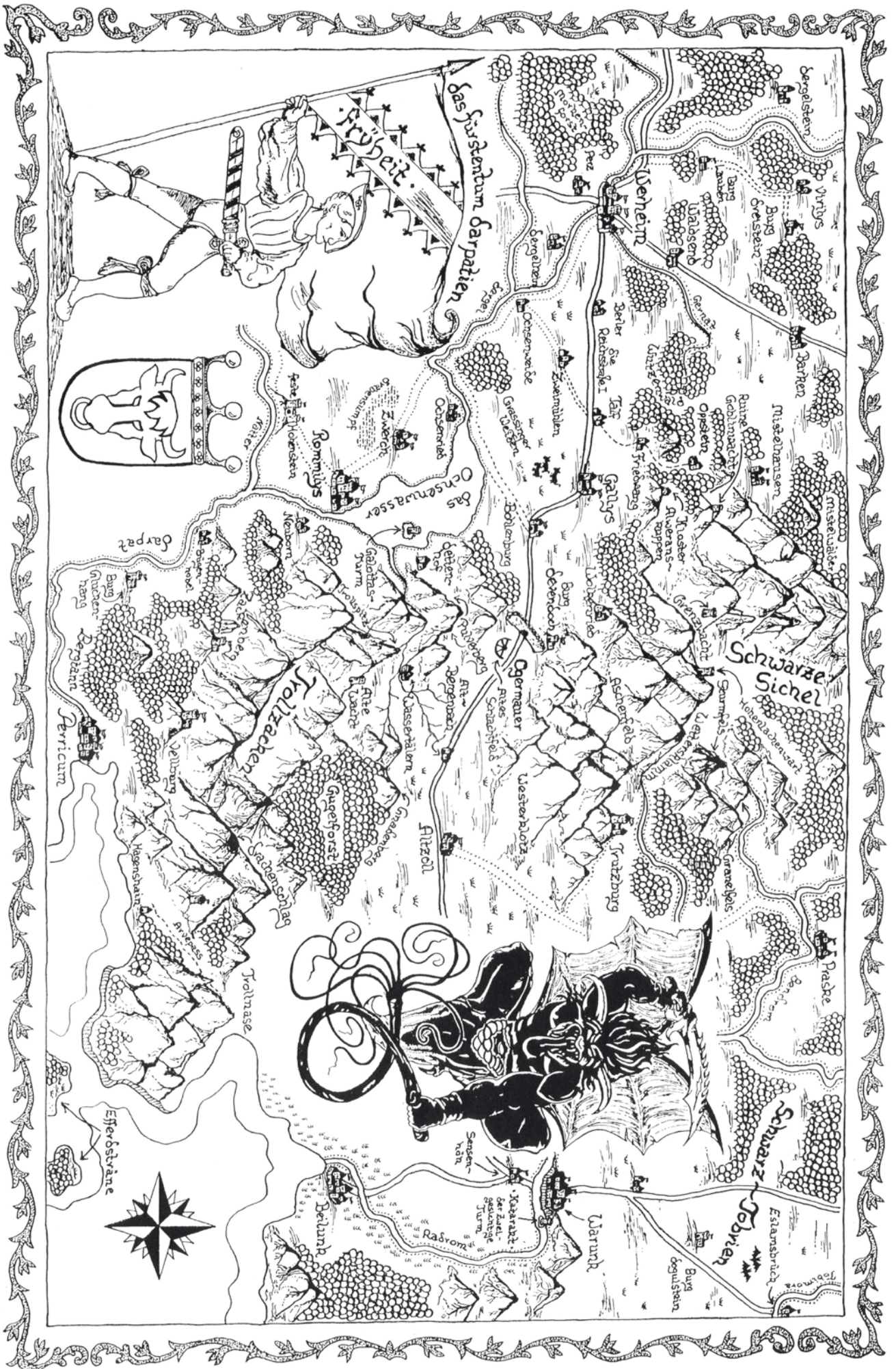


DER KERZENZIEHERHOF





GALLYS



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

VON EIGENEN GNADEN

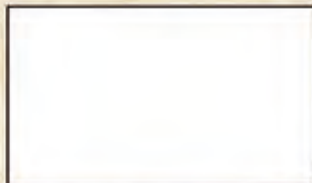
VON ULI LINDNER

MIT BEITRÄGEN VON JENS FICHTNER, MARCUS FRIEDRICH, MARTIN JOHN, MICHAEL MASBERG UND ANTON WESTE

Finster ist das Leben in der Wildermark geworden und die Kriegsfürsten pressen die einfache Bevölkerung bis aufs Blut aus. Auch Zweimühlen, einst blühender Grafensitz nahe der Reichsstraße gen Warunk, fiel unter dunkle Schatten. Düstere Kriegsfürsten und verdorbene Magier herrschten immer wieder über die Stadt und die Bürger haben sich bereits der neuen Ordnung gefügt. Um sie aus ihrer Lethargie zu reißen und ihren Willen zum Widerstand zu wecken, bedarf es schon wahrer Helden. Doch wenn das Joch der falschen Herren erst abgeschüttelt ist, ziehen schon neue Probleme am Horizont herauf. Blutige Schatten erheben sich und drohen das kleine Licht der Hoffnung zu ersticken, noch bevor es voll erstrahlen kann. Und so müssen die neuen Herren von Zweimühlen durch ein Meer aus Stahl und Blut waten, wenn sie nicht alles verlieren wollen, was sie gerade erst gewonnen haben.

In *Von eigenen Gnaden* kann eine Heldengruppe in die Rolle von Kriegsfürsten der Wildermark schlüpfen und einen kleinen Landstrich aus eigener Kraft heraus befrieden. Der Band enthält hierzu ausführliche Ortsbeschreibungen und Hintergrundinformationen, aber auch fünf frei spielbare Abenteuer und viele Szenariovorschlüsse, um ein bis zu drei aventurische Jahre andauerndes Spiel in der Region zu ermöglichen und einem erfahrenen Spielleiter möglichst große Freiheiten bei der Ausgestaltung der Kampagne zu geben.

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie die Kenntnis der Regelwerke Wege der Helden, Wege des Schwerts und natürlich Wege der Zauberei. Für Spielleiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfe Schild des Reiches hilfreich, aber nicht Voraussetzung.



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 159

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)

HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)

ERFAHREN BIS EXPERTE

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

INTERAKTION,

KAMPFFERTIGKEITEN,

TALENTEINSATZ,

ZAUBEREI

ORT UND ZEIT

WILDERMARK,

DIE JAHRE

1031–1034 BF

