

AVENTURIEN

NR. 191
ERFAHREN

MIT WEHENDEN BÄNNERN

Ein DSA-Kampagneband für 3 – 5 erfahrene Helden



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

MIT WEHENDEN BANNERN

U L I S S E S S P I E L E





VERLAGSLEITUNG

MARIO TRUANT

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

COVERBILD

ARNDT DRECHSLER

**UMSCHLAGEGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ**
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI, MARC BORNHÖFT,
TRISTAN DEPECKE, MICHAEL JAECKS,
JULIA METZGER, KATJA REINWALD,
JANINA ROBBEN, PADINE SCHÄKEL,
MIA STEINGRÄBER, ULRICH SUBERG

KARTEN

MARC BORNHÖFT, EEVIE DEMIRTEL,
MARKUS HOLZUM, INA IRRGANG,
DANIEL JÖDEMANN, JANINA ROBBEN

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE
sind eingetragene Marken.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, aus auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Das Schwarze Auge

MIT WEHENDEN BÄNNERN

Ein Kampagneband für den Meister
und 3 bis 6 erfahrene Helden

Redaktion
Michael Masberg

Autoren
Piko Hoch, David Lukašev, Michael Masberg, Uwe Mechenbier,
Katja Reipwald, Daniel Simon Richter und Jürgen Sußberg

mit Beiträgen von
Björn Berghause, Pipa Schellhas und Philipp Seeger

mit Dank für Kritik, Anregungen und Kommentare an
Eevie Demirtel, Jens Fichtner, Dominic Hladek, Alex Kärgelein, Guido Kluge,
Jan A. Liedtke, Frank Mechenbier, Niklas Reipke, Ralf D. Renz, Michael Scheidmeir,
Michelle und Ragnar Schwefel, Alex Spohr, Judith C. Vogt und Anton Weste
sowie an die Darsteller wie Gareth'sche Briefspieler und
die lebhafteste Community in den DSA-Foren

Besonderer Dank gebührt Uli Lindner,
der uns in der Wildermark heimisch werden ließ

*»No mercy come for me
She called his name
No mercy at my feet
She called his name.*

*No words shall be
No words shall be
No mercy for she
To fall at her feet.«*

—Yann Tiersen & Shannon Wright, „No Mercy for She“



INHALT

VORWORT	5
EINLEITUNG	6
FÜRSTEN DES KRIEGES	11
DIE GROßEN KRIEGSFÜRSTEN	13
WEITERE KRIEGSFÜRSTEN	18
JENSEITS DER MARK: DIE APRÄIPER	28
SÖLDNERFÜHRER UND IHRE HAUFEN	33
KAPITEL I: HERBST DER DIPLOMATIE	37
... UND ZWEIMÜHLEN BRÄUPFE	38
KAMPF UM DIE HEIMAT	47
GRAF UND KÖNIG	54
KAPITEL II: DAS PAHEN DES WINTERS	69
DER FÜRSTIN LETZTER WILLE	70
MOND IM EIS	82
DAS MYTHRAELSDUELL	87
KAPITEL III: KLINGEN IM FROST	100
JUNKER IN PÖTEN	101
DER LETZTE RITT DER EISENFAUST	114
KAPITEL IV: KAMPF UM DIE MARK	118
MIT WEHENDEN BÄPPEREN	119
DIE KAISERIN DES KRIEGES	126
SCHARMÜTZEL, GESTECH UND ALLERLEY KURTZWEYL	129
DIE KLINGE DER KÖNIGIN	137
KAPITEL V: FRÜHLING DER HOFFNUNG	148
DER GOLEM VON GALLYS	149
AM SCHEIDEWEG DES SCHICKSALS	156
EINE PEVER TAG, EINE PEVE ZEIT	163
DIE ROMMILYSER MARK	165
DAS LAND UND DIE LEUTE	166
DIE HERRSCHAFT DER MARKGRÄFIN	168
PERSÖNLICHKEITEN DER ROMMILYSER MARK	169
GEHEIMNISSE UND BEDROHUNGEN	170
ANHANG I: KURZREGELN FÜR SCHARMÜTZEL	172
ANHANG II: KRIEGSFÜRSTEN, LANDSKNECHTE UND KREATUREN	176
SPIELWERTE VON MEISTERPERSONEN	176
WERTE EXEMPLARISCHER GEGNER	188
ANHANG III: ABENTEUER UND GEFAHREN	191
ANHANG IV: PERSONENVERZEICHNIS	193
ANHANG V: KARTEN UND HANDOUTS	200



VORWORT

Hochverehrter Spielleiter, geschätzte Spielleiterin!

Vor nunmehr acht Jahren wurde das einst so stolze und fruchtbare Fürstentum Darpatien im *Jahr des Feuers* (nachzuspielen in der gleichnamigen Kampagne) von einer schrecklichen Katastrophe heimgesucht und zerfiel in die Wildermark, das Land der Kriegsfürstinnen und Herren von eigenen Gnaden, sowie die Travia- und Rabenmark. Nur langsam hält die Ordnung wieder Einzug in diesen gesetzlosen Landstrich und Ihre Helden konnten daran bereits maßgeblichen Anteil haben – in dem ersten Kampagnenband zur Wildermark, **Von eigenen Gnaden**. **Mit wehenden Bannern** schreibt diese Geschichte nun fort und bringt sie zu einem Abschluss. Doch bevor wirklich wieder Frieden herrschen kann, warten noch einige Herausforderungen auf die Helden.

Sie können **Mit wehenden Bannern** als Fortsetzung zu **Von eigenen Gnaden** oder davon losgelöst spielen. Im vorliegenden Band finden Sie umfangreiche Hintergrundinformationen und eine Reihe von Szenarien, um das letzte Jahr der Wildermark zum einem für die Helden zu einem fordernden und zum anderen für Ihre Spieler zu einem unvergesslichen Erlebnis zu machen.

Mögen die Zwölfe mit Ihnen sein!

*Michael Masberg,
Essen, Juli 2012*

DER AVENTURISCHE BOTE UND DIE WILDERMARK

Mit diesem Band stehen Ihnen alle wichtigen Materialien zur Verfügung, um die Befriedung der Wildermark mit Ihrer Spielrunde zu erleben. Darüber hinaus werden einige Ereignisse im Vorfeld der Kampagne im **Aventurischen Boten*** in den Ausgaben **148 bis 152** intensiver beleuchtet und können von Ihnen zur detailreicheren Ausgestaltung der Handlung verwendet werden. Sie können die aus aventurischer Sicht geschriebenen Artikel als Handouts benutzen, um Ihre Spieler auf das Kommende einzustimmen.

*) Der **Aventurische Bote** ist das von Redaktion und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und erscheint alle zwei Monate. Er informiert über die wichtigsten Entwicklungen der Lebendigen Geschichte Aventuriens aus Sicht aventurischer Berichterstatter. Dieser aventurische Teil wird ergänzt um interessante Hintergrundinformationen zu vielen weiteren Themen und umfasst Spielhilfen zu Orden und Geheimgesellschaften, Beschreibungen von Städten und Tempel, neue Kreaturen und Artefakte sowie Alltagsthemen, die das Spiel in Aventurien bereichern.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote , Ausgabe xxx
AvAr	Regelergänzung Aventurisches Arsenal
LCD	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
HmW	Quellenband Horte magischen Wissens
Nordlicht	Regionalspielhilfe Im Bann des Nordlichts
Ritterburgen	Quellenband Ritterburgen und Spelunken
RON	Spielhilfe Rondra-Vademecum
Schattenlande	Regionalspielhilfe Schattenlande
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
SüB	Regionalspielhilfe Schatten über Bosparan in der Box Die Dunklen Zeiten
Untote	Ergänzungsband Von Toten und Untoten
WdA	Regelwerk Wege der Alchimie
WdE	Regelwerk Wege des Entdeckers
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZooBotanica	Regelergänzung Zoo-Botanica Aventurica

EINLEITUNG

„Ich habe vier Kaisern gedient und einem Gott. Ich sehe niemanden mehr, der es wert ist, ihm zu folgen.“
—Lutisana von Perricum

„Ein heiliger Eid an die Kaiserin bindet mich. Ich werde diese Aufgabe bewältigen oder an ihr zugrunde gehen. Aufgeben stand niemals zur Debatte.“
—Marschall Ludalf von Wertlingen zu seinem Adjutanten, Oberst Bunsenhold von Ochs, Ende 1034 BF

„Sie sprechen von Frieden und treten die von Praios gewollte Ordnung mit Füßen. Ha, wie ich die Traviapfaffen in Rommils schnattern höre, wie fette Gänse im Hof! Einmal habe ich mein Knie vor einem kaiserlichen Haupt gebeugt, doch meine Heimat brachte es mir nicht zurück. Nein, werter Vetter, Frieden ist längst kein Ausweg mehr.“
—Ucurian von Rabenmund zu seinem Vetter Goswin, Baron von Bohlenburg, Sommer 1034 BF

„Mein Vater ficht Schlachten in meinem Namen und begeht dabei Taten, die nicht meinem Willen entsprechen. Ich aber werde hier in Elenvina festgehalten, während das Volk, über das ich einst herrschen soll, sich selbst überlassen ist. Mein Freund, dein Herz schlägt ebenso ungestüm wie meines! Lass uns ausziehen und Taten vollbringen, die es wert sind, besungen zu werden!“
—Swantje von Rabenmund, Prinzessin von Darpatien, zu Graf Hagrobald vom Großen Fluss, Elenvina, Anfang 1035 BF

Mit wehenden Bannern umfasst zahlreiche Szenarien für und umfangreiche Hintergrundinformationen über die Wildermark im Jahr 1035 BF. Als Fortführung des Bandes **Von eigenen Gnaden** wird die Befriedung der umkämpften und von Kriegsfürsten beherrschten Region abgeschlossen. Doch bevor es soweit ist, wird die Wildermark durch das Auftauchen einer neuen Kriegspartei abermals erschüttert.

Es beginnt im **Rondra 1035 BF**, als ein mächtiges Söldnerheer unter der Führung der berühmten *Lutisana von Perricum* im Osten der Wildermark auftaucht und – auch mit Hilfe des Verrats der Herrin von Gallys, *Arnchild von Darbonia* – die Helden von Zweimühlen in eine Falle lockt. Lutisana verkündet, das Land unterwerfen zu wollen und an den Meistbietenden zu verkaufen. Zur gleichen Zeit stattfindende Verhandlungen zwischen den Kaiserlichen unter Marschall *Ludalf von Wertlingen* und Oberst *Alrik vom Blautann und vom Berg* auf der einen und dem abtrünnigen *Ucurian von Rabenmund* auf der anderen Seite scheitern. Zwischen den drei großen Kriegsparteien – den Kaiserlichen, den darpatischen Falken Ucurians und Lutisanas

Söldnern – spannt sich der entscheidende Konflikt der Wildermark. Die mittleren und kleinen Kriegsfürsten müssen sich arrangieren oder drohen, zwischen wechselnden Bündnissen aufgerieben zu werden. Zudem sind die Anrainer – allen voran das Königreich Garetien und die Grafschaft Baliho, aber auch die dunklen Herrscher der nahen Schattenlande – nicht länger gewillt, die Zustände der Wildermark zu dulden, und streben danach, Fakten zu schaffen, während die Kaiserin im fernen Elenvina versucht, eine ganz andere Krise abzuwenden.

Mitten drin befinden sich die Helden. Sie werden das Zünglein an der Waage sein, Konflikte beilegen, Bündnisse schmieden und Schurken enttarnen, ehe sie ein Heer versammelt haben, wie es das Mittelreich seit Jahren nicht mehr gesehen hat. In einer alles entscheidenden Schlacht werden sie dieses gegen Lutisana von Perricum führen und über die Zukunft eines ganzen Landes mitbestimmen.

AUFBAU DES BANDES

Der Kampagnenband ist so aufgebaut, dass Sie in der Ausgestaltung ein Höchstmaß an Freiheit haben. Es sollen die Entscheidungen und Taten Ihrer Helden sein, die die Handlung bestimmen. Als roten Faden gibt es eine Reihe von Kernszenarien, die die Helden jedoch nicht alle bestreiten müssen und die verschiedene Lösungsansätze anbieten, die die Kampagne unterschiedlich beeinflussen. Die offene Struktur erfordert von Ihnen eine gründliche Vorbereitung und eine Anpassung vieler Szenen an den Hintergrund und die Bündnisse der Helden. Zu Ihrer besseren Übersicht verwenden wir zur Hervorhebung besonderer Informationen folgende Symbole: das *Schwarze Auge* (👁️) für wichtige Meisterinformationen, die *Pergamentrolle* (📜) für mögliche wichtige Verbündete der Helden und die *Maske des Meisters* (🎭) in Übersichten für zentrale Meisterpersonen. Ein *Boronsrad* (🔴) kündigt vom Ableben einer Meisterperson, der *Vorhang* (🎪) lässt sie unter den *Visibili* treten, was bedeutet, dass ihr weiteres Schicksal von offizieller Seite nicht verfolgt wird.

Vor der eigentlichen Handlung finden Sie im Kapitel **Fürsten des Krieges** ausführliche Informationen zu den großen und kleineren Kriegsparteien, ihren Anführern, Gefolgsleuten, Ressourcen und Verwendungsmöglichkeiten im Spiel. Der nahezu ein Jahr umfassende Zeitraum der Kampagne ist in fünf Kapitel unterteilt, die jeweils zwei bis drei Monate umfassen. Zu Beginn jedes Kapitels gibt es eine grobe Zeitleiste mit einem wahrscheinlichen Handlungsverlauf (siehe hierzu **Eine dynamische Kampagne**, Seite 8).

DAS MITTELREICH ZU BEGINN DER KAMPAGNE

Die Ereignisse der letzten Jahre haben dafür gesorgt, dass das Mittelreich **Anfang 1035 BF** ein anderes ist als jenes in den Regionalbeschreibungen **Am Großen Fluss**, **Herz des Reiches** und **Schild des Reiches**, die die Situation im Jahre 1029 BF beschreiben. Die wichtigsten Änderungen finden Sie nachfolgend zusammengefasst:

- **Albernia:** Im **Rondra 1032 BF** endete der Krieg am Großen Fluss. Die aufständische Königin *Inver ni Bennain* unterwarf sich der Gnade der Kaiserin und befindet sich nun unter Arrest im Rondra-Kloster Leuenfried in Garetien. Ihr erst flüchtiger Gemahl *Romin Galaban* konnte **Ende 1032 BF** gestellt werden und wurde hingerichtet. Die Königskrone fiel zurück an Rohaja, über das Fürstentum regiert nun Kronverweserin *Idra ni Bennain*, bis ihr Enkel *Finnian ui Bennain* alt genug ist, um zum Fürsten gekrönt zu werden.
- **Nordmarken:** Unmittelbar vor Beginn der Kampagne erliegt am **4. Praios 1035 BF** Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluss* den Verletzungen eines Attentats. Zwischen seinen Söhnen *Hartuwal* und *Frankwart* entbrennt ein Streit um die Nachfolge, der die Kaiserin auf den Plan ruft und für die nächsten Monate fern der Wildermark in Elenvina bindet.
- **Schattenlande (Abenteurer Donner und Sturm und Posaunenhall):** Im **Frühsommer 1032 BF** befreite ein Schwertzug der Rondra-Kirche Warunk. Viele Mitglieder des Nekromantenrates fanden den Tod, die Überlebenden zogen sich nach Eslamsbrück zurück. In Warunk residieren Markgraf *Sumudan von Bregelsaum* und der Meister des Bundes der Senne Mittellande, *Jaakon von Turjeleff*. Fürstkomtur *Helme Haffax* hat seine Residenz nach Mendena verlegt und gab im **Peraine 1032 BF** Kaiserin Rohaja fünf Jahre Zeit, sich zu wappnen, bis er ihr Reich mit Krieg überziehen wird.
- **Almada (Abenteurer Der Mondenkaiser):** **1034 BF** befand sich das Mittelreich am Rande eines Krieges zwischen den Geschwistern Rohaja und *Selindian Hal von Gareth*, die beide die Kaiserwürde für sich beanspruchten. Ein **1032 BF** im *Weissensteiner Schluss* gesetztes Ultimatum an Almada lief im Boron aus.

Durch einen Aufstand der Disentes unter Marschall *Gwain von Harmamund* konnte der Krieg abgewendet werden. Während das Reich den Blick zum Yaquir richtete, befand sich *Selindian Hal* auf geheimen Pfaden in den Finsterkamm, wo er schließlich sein Leben gab, um einen unheilvollen Plan des *Uigar Kai* zu durchkreuzen. Über Almada regiert nun Fürst *Gwain von Harmamund*.

- **Greifenfurt (Abenteurer Ein Stein im Nebel):** In der Folge des Abenteurers **Der Mondenkaiser** flogen im späten **Frühling 1034 BF** die Machenschaften des schurkischen Meisters der Mark *Tilldan Greifentreu von Nebelstein* auf. Mittlerweile lenkt Markgräfin *Irmenella von Wertlingen* erneut die Geschicke der Mark.



Wappen des Mittelreichs

DIE PROVINZEN IM ÜBERBLICK

Die nachfolgende Übersicht ersetzt jene auf Seite 26 in **Herz des Reiches**. In Klammern sind die Provinzherren im Jahre 1035 BF angegeben. Von den fünfzehn

Provinzen ist eine gefallen, in vier weiteren ringen die rechtmäßigen Herrscher mit den Machthabern der Schattenlande (*).

Königreiche: *Garetien* (Königin Rohaja von Gareth)

Herzogtümer: *Nordmarken* (die Brüder *Hartuwal* und *Frankwart* ringen um

das Erbe des verstorbenen Herzogs *Jast Gorsam vom Großen Fluss*), *Tobrien** (Herzog *Bernfried von Ehrenstein*), *Weiden* (Herzogin *Walpurga von Löwenhaupt*)

Fürstentümer: *Albernia* (Kronverweserin *Idra ni Bennain* für den unmündigen Prinzen *Finnian ui Bennain*), *Almada* (Fürst *Gwain von Harmamund*), *Kosch* (Fürst *Blasius vom Eberstamm*), *Maraskan* (vakant, an die Schwarzen Lande gefallen)

Markgrafschaften: *Beilunk** (Fürst-Illuminierte *Gwidühenna von Faldahon*), *Greifenfurt* (Markgräfin *Irmenella von Wertlingen*), *Perricum* (Markgraf *Rondrigan Paligan*), *Rabenmark** (Markgraf *Gernot von Mersingen*), *Traviemark* (Kronverweser *Cordovan von Rabenmund*), *Warunk** (Markgraf *Sumudan von Bregelsaum*), *Windhag* (Markgraf *Cusimo Garlichgrötz*, auch Herzog von *Grangor*)

Präfecturen/Protektorate: *Hôt-Alem* (Fürst-Protektor *Refardeon II. von Hôt-Alem*), *Wildermark* (von Kriegsfürsten umkämpft; die Ansprüche der Kaiserin werden von Marschall *Ludalf von Wertlingen* durchgesetzt)

- **Kapitel I: Herbst der Diplomatie** beginnt mit dem Auftakt zur Kampagne: ... und **Zweimühlen brannte**. Die Helden kommen dabei Truppenkonzentrationen auf die Spur, hinter denen die Drachenmeisterin *Varena von Mersingen* zu stecken scheint. Als sie sich der Bedrohung stellen, werden sie von ihrer vermeintlichen Verbündeten *Arnbild von Darbonia* verraten und in eine Falle gelockt. Die anschließende Schlacht um Zweimühlen werden sie wahrscheinlich verlieren, wissen jedoch um die Rückkehr *Lutisanas von Perri-cum*. Das zeitlich variable, auch spät in der Kampagne anzusiedelnde Szenario **Kampf um die Heimat** zeigt Wege auf, wie die Helden Zweimühlen zurückerobern können. In **Graf und König** berichten die Helden den Kaiserlichen von Lutisanas Rückkehr und können in Hartsteen die Natterndorner Fehde beilegen, um so wichtige Verbündete zu gewinnen.
- In **Kapitel II: Das Nahen des Winters** spitzt sich der Konflikt weiter zu. Auf Burg Rabenmund wird um **Der Fürstin letzter Wille** gerungen, der das zersplitterte Haus Rabenmund wieder einen könnte – wenn nicht mancher versuchen würde, seinen Vorteil daraus zu ziehen. **Mond und Eis** kann die Helden über die Wildermark hinaus bis nach Weiden führen, wo eine tückische Finte Lutisanas das mittnächtliche Herzogtum in Atem hält. **Das Mythsraelsduell** vor den geborstenen Mauern Wehrheims soll in Gestalt eines Göttinnenurteils eine erste Entscheidung zwischen Kaiserlichen und Falkenbund erzwingen. Der Ausgang hängt von den Helden ab, endet jedoch mit dem Tod von Marschall *Ludalf von Wertlingen*.
- In **Kapitel III: Klingen im Frost** gerät ein **Junker in Nöten**: *Geldor von Bregelsaum*, Erbe des Hauses, wird entführt, um seinen Vater unter Druck zu setzen. An der Seite von Prinzessin *Swantje von Rabenmund* und Graf *Hagrobald vom Großen Fluss* können die Helden sich an seiner Befreiung versuchen und den Hintermann der Entführung enttarnen: Swantjes Vater *Uc-urian von Rabenmund*. Es kommt zum Bruch zwischen Tochter und Vater. Doch nicht alle sind mit dem sich abzeichnenden Schulterschluss zwischen Kaiserlichen und dem Haus Rabenmund einverstanden (**Der letzte Ritt der Eisenfaust**).
- Herzstück der Kampagne ist **Kapitel IV: Kampf um die Mark**, das mit **Mit wehenden Bannern**, **Die Kaiserin des Krieges** und **Scharmützel, Gestech und allerley Kurtzweyl** Hintergrundinformationen zu einem Befriedungsfeldzug umfasst. In **Die Klinge der Königin** gilt es, ein altes Geheimnis aus Dunklen Zeiten zu lüften.
- Im finalen **Kapitel V: Frühling der Hoffnung** werden mit **Der Golem von Gallys** letzte Vorbereitungen für die große Entscheidungsschlacht getroffen, bevor sich die Heere der Kontrahenten **Am Scheideweg des Schicksals** begegnen.

— Abgerundet wird der Kampagnenband durch die Spielhilfe **Die Rommilyser Mark**, die die Region nach dem Ende der Wildermark vorstellt, sowie durch einen umfangreichen **Anhang**: Neben leicht zugänglichen **Scharmützelregeln**, den Kampfwerten der **Kriegsfürsten, Landsknechte und Kreaturen**, einer Zufallstabelle mit weiteren abenteuerlichen Begegnungen und Gefahren sowie **Karten und Handouts** finden Sie dort ein umfassendes **Personenverzeichnis** aller Meisterpersonen.

Der Rest ist Bewährtes: Vorlesetexte sind mit umrahmten Kästen hervorgehoben. Zur Hervorhebung von Talentproben wird die *Kursivsetzung* verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrer ersten Nennung kursiv gesetzt. VERSALIEN kennzeichnen Zauber, KAPITÄLCHEN Liturgien. Sind für Meisterpersonen keine Werte angegeben, passen Sie diese bitte den Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde an. Wie gewohnt enthalten graue Kästen im Text weiterführende Informationen.

EINE DYNAMISCHE KAMPAGNE

Obwohl **Mit wehenden Bannern** die Geschichte vom Kampf um das Schicksal eines Landes erzählt, ist die Handlung nicht starr festgeschrieben. **Mit wehenden Bannern** möchte Ihrer Runde eine spannende Handlung bieten und Ihnen und Ihren Helden ein Höchstmaß an Freiheiten lassen.

HANDLUNGSPUNKTE UND ZEITLEISTEN

Anstelle eines klaren Handlungsverlaufs werden *Handlungspunkte* skizziert, entscheidende dramaturgische Wegpunkte, an denen sich der weitere Verlauf entscheidet. Diese Handlungspunkte werden in der Regel von entsprechenden Szenarien begleitet und können durch die Helden beeinflusst werden. Es kann sich dabei aber auch um den Zeitpunkt handeln, ab dem eine bestimmte Konfliktpartei ausscheidet oder beginnt, in die Handlung einzugreifen. Alles weitere darüber hinaus obliegt Ihrem Ermessen und den Entscheidungen der Helden.

Zu Ihrer Orientierung finden Sie zu Beginn eines jeden Kapitels eine Zeitleiste. Sie werden feststellen, dass diese nur wenige konkrete Daten angibt, sondern vielmehr Zeiträume, in denen Ereignisse passieren, so dass Sie den genauen Zeitpunkt an Ihre Spielrunde anpassen können. Zudem sind die Zeitleisten nicht in Stein gemeißelt, sondern skizzieren vielmehr einen ‚wahrscheinlichen Verlauf‘. Fühlen Sie sich frei, davon abzuweichen, wenn es sich in Ihrer Runde anders ergibt als erwartet. Sollten Sie jedoch einen stringenteren Handlungsverlauf wünschen, finden Sie in den Zeitleisten ein hilfreiches Werkzeug zur Planung.

FOLGEN DER SZENARIEN

Gerade die Szenarien markieren einschneidende Umbrüche der allgemeinen Situation. Allerdings sehen die Szenarien nicht nur einen Ausgang vor, der unbedingt von

den Helden erreicht werden muss. Es werden stets Folgen und Alternativen aufgezeigt, die die Auswirkungen der Entscheidungen, Erfolge und Niederlagen der Helden für den weiteren Verlauf der Kampagne skizzieren. Die Option des Scheiterns ist dabei oft mit inbegriffen.

AUSGELASSENE SZENARIEN

Wenn die Helden ausgelegten Fährten nicht folgen und manche Szenarien dadurch von Ihrer Runde nicht bespielt werden, hat dies ebenso Folgen für die Kampagne, als hätten die Helden sie bestritten: Ereignisse finden auch ohne die Helden statt. Generell können Sie sich an den unter *Scheitern* angegebenen Folgen orientieren – oder es noch schlimmer kommen lassen. Sie können auch entscheiden, dass sich ausgewählte Meisterpersonen bestimmter Aufgaben annehmen, um zu zeigen, dass diese nicht nur herumsitzen und darauf warten, angespielt zu werden.

DIE HELDEN

Die Kampagne richtet sich ebenso an *erfahrene* Helden wie *Experten*, die bereits über wichtige Verbindungen zu Adel, Kirchen, Gilden oder gar dem Kaiserhof verfügen. Es empfiehlt sich eine ausgewogene Mischung unter den Professionen. Kampffertigkeiten sind in der Wildermark unerlässlich, ebenso sind wildnistaugliche Helden empfehlenswert. Zauberei und karmales Wirken können sich als hilfreich erweisen, sind für den Erfolg der Helden aber nicht zwingend erforderlich. Es wird davon ausgegangen, dass die Helden über ein gewisses Gerechtigkeitsempfinden verfügen und zumindest halbwegs für das Gute streiten. Sie müssen jedoch keine strahlenden Überhelden sein und dürfen auch der Kaiserin kritisch gegenüberstehen. Da die Wildermark ein Landstrich ist, in dem jeder seines eigenen Schicksals Schmied ist, gibt es mit Hinblick auf Rasse, Kultur und Gesinnung kaum Einschränkungen. Auch Exoten sind spielbar. Allerdings können diese im Verlauf der Kampagne von manchem potentiellen Verbündeten zumindest schief angeschaut werden oder müssen mit offenen Anfeindungen rechnen. Dies kann jedoch einen besonderen Reiz in der Darstellung solcher Helden ausmachen.

Generell gibt es drei Einstiege in die Kampagne:

- **Veteranen des Kampagnenbandes *Von eigenen Gnaden***: Die Helden konnten wahrscheinlich ihre Herrschaft über Zweimühlen behaupten und wurden von Kaiserin Rohaja in dieser bestätigt. Sie verfügen über eine gewisse Hausmacht und zahlreiche Kontakte, Freund- und Feindschaften. Die meisten Meisterpersonen sind ihnen bereits bekannt. Nun müssen sie ihre neue Heimat verteidigen.
- **Veteranen der Kampagne *Das Jahr des Feuers***: In der Kampagne hatten die Helden mit Meisterpersonen zu tun, die nun ebenfalls eine Rolle spielen, vor allem *Lutisana von Perricum*, *Leomar vom Berg* und *Ludalf von Wertlingen*. Sie haben die Entstehung der Wildermark erlebt und können nun zu ihrer Befrie-

OPTIONAL:

EINE STRINGENTE KAMPAGNE

Mit Hilfe der Zeitleisten können Sie eine stringenter Kampagne aufziehen. Einen möglichen roten Faden eines solchen Kampagnenaufbaus wollen wir Ihr im Folgenden aufzeichnen:

Es beginnt im Ronda mit ... und **Zweimühlen brannte**. Nach ihrer Niederlage reisen die Helden nach Hartsteen, um Kontakt mit dem kaiserlichen Marschall aufzunehmen, der ihnen jedoch erst helfen kann, wenn die Natterndorner Fehde beigelegt ist (**Graf und König**). Dabei kommen die Helden dem Bündnis des Grafen Geismar mit Lutisana auf die Spur. Während sich die Kaiserlichen um die Nachwehen der Fehde kümmern, erreicht sie die Nachricht, dass **Der Fürstin letzter Wille** gefunden wurde. Ludalf bittet die Helden, der Sache nachzugehen, und verspricht, bald mit seinen Soldaten in die Wildermark zu ziehen.

Nachdem die Helden im Travia die Intrigen auf Burg Rabenmund gemeistert haben, haben Sie mehrere Möglichkeiten. Hier kann bereits der **Kampf um die Heimat** beginnen, alternativ können die Helden von Truppenbewegungen erfahren, die in das Doppelszenario **Mond im Eis** überleiten, dem sich auf dem Rückweg in die Wildermark **Den Tod zu heilen** sowie **Der Herr von Brücksgau** anschließen können.

Spätestens Mitte Boron sollten die Helden wieder in der Wildermark weilen. Ludalfs Heer rückt auf Wehrheim zu und es gilt herauszufinden, auf welche Seite sich Leomar vom Berg schlägt. Diese Unternehmung mündet in **Das Mythraelsduell**. Im Winter sind die Szenarien **Junker in Nöten** und **Der letzte Ritt der Eisenfaust** anzusiedeln, aber auch die Szenarien aus **Scharmützel, Gestech und allerley Kurtzweyl** sowie **Die Klinge der Königin** bieten sich hier an. Damit sowie mit möglichen Unternehmungen in Bezug auf Zweimühlen können Sie die Wochen füllen, bis **Die Kaiserin des Krieges** eintrifft. In der Beratung mit Rohaja können die Helden den Auftrag erhalten, mehr über den **Golem von Gallys** herauszufinden. Wenn Sie die Kampagne auf Abenteuer der Helden konzentrieren wollen und nicht auf deren Unternehmungen als Heerführer, können Sie dieses sowie bisher ungenutzte Szenarien und kleine Kommandoinsätze verwenden, während die Kaiserin die entscheidenden Scharmützel ficht, bis man sich **Am Scheideweg des Schicksals** begegnet.

dung beitragen. Wahrscheinlich ist einer von ihnen zum Baron von Retogau ernannt worden, einem Lehen nahe der Wildermark. Die Helden genießen das Vertrauen der Kaiserin und verfügen über eine außerordentliche Reputation – in der Wildermark ist beides jedoch ein zweischneidiges Schwert.

- **Neue Helden:** Als zufällige Zeugen des Falls von Zweimühlen können sie in die Handlung geraten, vielleicht fungieren die Helden von Zweimühlen auch als ihre Auftraggeber. Ebenso ist denkbar, dass sie zu einem späteren Zeitpunkt in die Geschehnisse eingreifen, ganz wie es Ihnen und Ihrer Runde beliebt.

VORLÄUFER

In **Von eigenen Gnaden** wird der Grundstein der Befriedung der Wildermark gelegt und die Helden können zu Machern in der Region aufsteigen. Auch das Abenteuer **Der Mondenkaiser** führt die Helden in die Wildermark und lässt sie auf Ucurian von Rabenmund treffen.

Neben diesen direkten Vorgängern spielen weitere Abenteuer in der Wildermark: **Saat der Hoffnung** (Anthologie **Auf Elfenpfaden**), **Eichhornschweif und Schmiedeschürze** (Anthologie **Märchenwälder, Zauberflüsse**), **Funkenflug** (Anthologie **Die Gesichtslose**) und **Der Preis des Kornes** (Anthologie **Wahl der Waffen**) sowie die Szenarien **Flammenspuren** (AB 111 und 112), **Danos und Tsalinde** (AB 123), **Die Lanze des Heiligen Orgil** (AB 128) und **In signe serpentem** (AB 129). Zudem greift die Kampagne offene Fäden aus **Rückkehr des Kaisers** auf.

LEKTÜRE UND REGELWERK

Weitere Hintergrundinformationen zur Wildermark finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schild des Reiches** und im Kampagnenband **Von eigenen Gnaden**. Über die Regelwerke zu Kampf, Magie und Götterwirken sowie die Spielhilfe **Zoo-Botanica Aventurica** hinaus ist die Kenntnis weiterer Spielhilfen und Quellenbücher zwar hilfreich, aber nicht zwingend notwendig.



FÜRSTEN DES KRIEGES

„Wirkliche Macht fußt nur zu einem Teil auf den Lanzen und Schwertern, die einem Banner folgen. Sie ist auch ein Werk der Diplomatie, die sie mit feiner Nadel webt. Mehr noch aber des Geistes, der hinter ihr steht.“

—Barnhelm von Rabenmund ä.H., Markvogt der Kaisermark Gareth, 1030 BF

In diesem Kapitel werden Ihnen sämtliche Kriegsfürsten mit ihrem Gefolge vorgestellt. Fühlen Sie sich durch die Masse an Meisterpersonen nicht erschlagen: Sie müssen nicht sämtliche Figuren verwenden. Verstehen Sie diese Sammlung als Angebot, aus dem Sie sich frei bedienen können. Sofern Meisterpersonen in einzelnen Szenarien keine besondere Rolle spielen, müssen sie nicht zwingend ins Spiel gebracht werden.

Vor allem beim Gefolge der Kriegsfürsten haben Sie überwiegend freie Hand Figuren auszulassen oder durch andere oder eigene zu ersetzen, die eine vergleichbare Funktion erfüllen können. Dies gilt vor allem für jene Meisterpersonen, die unter den *Visibili* fallen.

Viele Jahre währt nun schon das Ringen um die Macht in der Wildermark. Einige Kriegsfürsten sind untergegangen, andere konnten sich behaupten. Durch Lutisanas Einfall werden die Karten neu gemischt – und nicht nur die Helden müssen in dieser Zeit Entscheidungen treffen, von denen Überleben wie Ruf gleichermaßen abhängen. Durch die Eskalation des Konflikts beginnen sich zudem die Anrainer stärker für die Wildermark zu interessieren, andere werden zwangsläufig mit hineingezogen.

Das nachfolgende Kapitel stellt Ihnen die wichtigsten Kriegsfürsten, Söldnerführer und Parteien vor, die unterschiedlich stark in die Handlung involviert sind – manche von ihnen ausdrücklich optional. Unter **Die großen Kriegsfürsten** werden die drei wichtigen Anführer näher beleuchtet, zwischen denen sich der Konflikt anfänglich entspinnt: *Lutisana von Perricum*, *Ludalf von Wertlingen* für die Kaiserlichen und *Ucurian von Rabenmund*. Es folgen **Weitere Kriegsfürsten**, auch unter ihnen alte Bekannte der Helden. **Die Anrainer** befasst sich mit den die Wildermark umgebenden Provinzen, während abschließend die wichtigsten **Söldnerführer und ihre Haufen** vorgestellt werden.

Diese Hintergründe sollen Ihnen helfen, die unterschiedlichen Meisterpersonen und ihre Motivation besser zu verstehen und flexibel auf die Entwicklungen und Entscheidungen Ihrer Spielrunde zu reagieren.

Die Spielwerte der Meisterpersonen, bei denen diese für die Kampagne von Relevanz sind, finden Sie gesammelt im **Anhang** ab Seite 176.

DAS AUFGEBOT DER KRIEGSFÜRSTEN

Zu jeder Partei finden Sie eine Übersicht ihres **Aufgebots**. Das **Wappen** beschreibt das Zeichen, unter dem der Kriegsfürst agiert. **Basis** verortet das anfängliche Hauptquartier der Kriegspartei, während unter **Anführer** der Kriegsfürst benannt wird. Für eine Einschätzung der möglichen Handlungen sind **Ziele** und **Strategien** wichtig.

Die vier Punkte **Verbündete**, **potentielle Verbündete**, **Feinde** und **Kontrahenten** ordnen die Partei in das Machtgeflecht der Wildermark ein und beschreiben die Ausgangslage. Diese Angaben sind auch für mögliche Bündnisse der Helden wichtig, die diese unter den häufig konkurrierenden Kriegsfürsten vielleicht schließen müssen: Es ist einfacher, jemanden für sich zu gewinnen, wenn bereits ein Verbündeter an der Seite der Helden streitet, während Kontrahenten viel diplomatisches Geschick erfordern. Auch Bündnisse unter Feinden sind nicht auszuschließen, allerdings entsprechend schwer herbeizuführen.

Ressourcen gibt eine grobe Orientierung, was die Kriegspartei aufbieten kann. Dabei wird folgende Skala verwendet:

0 Nicht vorhanden.

- 1 Minimal / vereinzelt.** Die Ressourcen sind nur sehr gering verfügbar und kommen vor allem bei wichtigen Konfrontationen zum Einsatz. Einzelne Zauberer, Geweihte oder Belagerungsmaschinen fallen ebenso darunter wie kleinere Aufgebote Reiterei oder Infanterie (deutlich unter Lanzen- oder Bannerstärke). Ein Verlust stellt eine deutliche Schwächung dar.
- 2 Durchschnittlich.** Bei Fußtruppen schwankt die Größe zwischen einem Banner (50 Kämpfer) und einem halben Regiment (250 Kämpfer), bei Reitern zwischen einer Lanze (10 Reiter) und einer Schwadron (50 Reiter), wobei geringere Zahlen mit besserer Qualität und einer höheren Moral einhergehen. Verluste wiegen schwer, können aber kompensiert werden.
- 3 Außerordentlich stark.** In der Regel der Schwerpunkt des Aufgebots. Die Infanterie umfasst hier eine Zahl zwischen 250 und 500 Kämpfern (bis maximal Regimentsstärke), die Reiterei ein bis zwei komplette Schwadronen mitsamt Hilfstruppen (Knappen, Wafenknechte) beziehungsweise bis zu 20 Ritterlanzen. Verluste werden schnell kompensiert.

Mitunter finden Sie in Klammern detaillierte Angaben, doch sind diese ebenfalls als ungefähre Werte zu verstehen. Durch die Kriegshandlungen und den gerade bei Söldnern auftretenden wechselnden Loyalitäten sind die Angaben starken wie ständigen Schwankungen unterworfen.

Einzigartige Besonderheiten werden unter **Sonstige Ressourcen** angeführt.

GEFOLGSLEUTE DER KRIEGSFÜRSTEN

Bei den meisten Kriegsfürsten finden Sie abschließend Kurzbeschreibungen wichtiger Gefolgsleute, die mitunter (mit entsprechenden Verweisen) an anderer Stelle des Bandes ausführlicher charakterisiert und mit Spielwerten versehen werden. Diese Aufzählung dient vor allem Ihrer Übersicht und ist ein Angebot, um das Umfeld des Kriegsfürsten mit Leben füllen.

DAS SCHICKSAL VON MEISTERPERSONEN

Um mit dem offiziellen Aventurien nicht in Konflikt zu geraten, sollten Sie sich an die Vorgaben halten, welche Meisterpersonen überleben und welche auf Golgaris Schwingen der Welt entfliehen. Jedoch haben Sie in einem gewissen Maß freie Hand, wobei natürlich vor allem die wichtigsten Meisterpersonen bis zu einem gewissen Zeitpunkt überleben sollten, auch wenn ihr Tod vorgesehen ist: So wäre es Dramaturgie und Spannung abträglich, wenn die Hauptantagonistin der Helden, *Lutisana von Perricum*, schon vor dem großen Finale stirbt. Der Tod einer Schurkin in der zweiten Reihe (etwa *Varena von Mersingen*) ließe sich hingegen als bemerkenswerter Erfolg der Helden verbuchen, ohne dem Finale zu schaden. Ebenso kann der Tod einer Meisterperson zu einem bestimmten Zeitpunkt notwendig sein, um die Situation zu verschärfen. Sollte sich es jedoch unter keinen Umständen vermeiden lassen, dass die Helden unmittelbar eingreifen und das Schicksal wenden können, müssen Sie nicht verzweifeln: An den entsprechenden Stellen werden Alternativen angeboten, wie die betreffende Figur elegant – und ohne den Erfolg der Helden gleich zu relativieren – ausscheiden kann.

Eine besondere Stellung haben jene Meisterpersonen, die unter den **Visibili** fallen: Ab diesem Zeitpunkt liegt deren Schicksal völlig in Ihrer meisterlichen Hand und sie werden auch in kommenden offiziellen Publikationen nicht mehr aufgegriffen werden.

DAS AUSSCHIEDEN VON MEISTERPERSONEN

Gerade für Meisterpersonen, die unter den *Visibili* fallen, aber auch für jene, deren Tod im Laufe der Kampagne feststeht, aber nicht dessen genauen Umstände, gibt es eine Reihe von Möglichkeiten, sie ausscheiden zu lassen:

- Im **Schlachtengetümmel** kann es zu einer direkten Konfrontation mit den Helden kommen – und der Ausgang dieser Begegnung kann mitunter schlachtentscheidend sein, zumindest aber einen wichtigen Teilerfolg markieren. Eine (unwichtige) Figur kann auch zu den zahlreichen Toten einer Schlacht zählen.
- Gerade für namhafte oder den Helden verbundene Figuren bietet sich der **heldenhafte Tod** an. Die Person opfert sich, um einer ausweglosen Situation die entscheidende Wendung zu bringen oder das Leben eines Helden zu retten.
- Um die Gefährlichkeit einer Situation zu unterstreichen, aber dabei nicht gleich einen Helden zu Boron zu schicken, kann eine Meisterperson den **Stellvertretertod** sterben – und damit verdeutlichen, dass dieses Schicksal auch den Helden drohen kann.
- Nicht jeder bewahrt in gefährlicher Lage einen kühlen Kopf. **Unüberlegte Handlungen** oder eine misslungene **Flucht** können im Tod der Meisterperson münden.
- Sollte die Schande zu groß sein, alles verloren und kein Ausweg in Sicht, kann eine Figur den **Selbstmord** wählen.
- Manch abgebrühter Kriegsfürst schreckt selbst vor einem **Attentat** nicht zurück, um einen Kontrahenten auszuschalten. Gifte, ein gezielter Bolzen, inszenierte Unfälle oder fingierte Überfälle sind probate Mittel, können die Helden aber auch zum Handeln bewegen, um den Drahtzieher zu enttarnen.
- Es kann auch ein **Unfall** sein, der eine Figur aus dem Leben reißt und hinter dem nicht mehr steht als der Götter Ratschluss. Doch nicht immer ist dies ersichtlich und kann zu falschen Verdächtigungen führen, die die Helden beschäftigen. Ein Sturz von Pferd oder Treppe muss den Betroffenen nicht zwangsläufig töten, sondern kann ihn lähmen (was für manchen das schlimmere Schicksal sein kann).
- Nicht immer bleibt Zeit, **Krankheiten** angemessen zu behandeln, manchmal fehlt es an den nötigen Kräutern oder Heilkundigen. Gerade vom Wundbrand geht eine große Gefahr aus. Als späte Folge einer augenscheinlich nicht schlimmen Verletzung kann er sehr wohl zum Tod führen.
- In der Wildermark, in der manches Kriegsfürsten Wille einziges Gesetz ist, können **Verurteilungen** zum Ausscheiden einer Meisterperson führen. Während die meisten Herren von eigenen Gnaden sich zumindest um den Anstrich einer vernünftigen Verurteilung bemühen, kennen andere weniger Skrupel. Eine Verurteilung muss nicht immer ein Todesurteil sein, auch Arrest und Kerkerstrafen können eine Figur aus der Handlung ziehen.
- Eine andere Möglichkeit, eine Meisterperson auszuschalten, ohne sie gleich umzubringen, ist ihre **Entführung**, in der Regel mit einer Forderung verbunden.

- Gerade als rondrianisches Mittel der Urteilsfindung ist das **Duell** weit verbreitet. Selbst wenn es nicht bis auf das Dritte Blut ausgetragen wird, kann es mit dem Tod eines Duellanten enden.
- Zu guter Letzt ist auch in der Wildermark Personen ein **friedliches Verscheiden** gegönnt. Vor allem das Alter, manchmal auch eine schwächliche Kondition, leiten Golgari an das Bett eines Sterblichen.

Bedenken Sie, dass der Tod einer Person immer Konsequenzen hat – und sei es nur für die Angehörigen, die benachrichtigt werden, die trauern oder Vergeltung schwören können. Gerade wenn es offensichtlich ist, dass der Tod keine natürliche Ursache hat, oder es Gründe gibt, einen solchen zu hinterfragen.

ZAUBEREI UND GÖTTERMACHT

Nichts ist frustrierender, als wenn die Spieler das Gefühl haben, mit ihren Helden eine Szene nicht beeinflussen zu können und bloße Statisten zu sein – gerade wenn sie durch die richtigen Zaubersprüche und Liturgien über

Mittel verfügen, dem Tod ein Schnippchen zu schlagen. Sollte es den Helden möglich und es aus der Situation heraus nachvollziehbar sein, dass sie das Leben einer Meisterperson bewahren, dann schmettern Sie dies nicht einfach ab. In diesem Fall überlebt der Todgeweihte. Die Wildermark ist ein gefährlicher Ort und Uthars Pfeil kann zu einem anderen Zeitpunkt sein Ziel treffen. Dies sollte aber nicht wie ein Nachtreten wirken, sondern für die Helden ein Gewinn sein: Eine Meisterperson, die Dank der Helden ein Attentat überlebt, könnte sich etwa später heldenhaft für sie opfern.

Darüber hinaus haben Sie immer die Möglichkeit, die Situation so zu arrangieren, dass der Heilmagier am Ende seiner Kräfte oder der Geweihte anderweitig beschäftigt ist. Letztlich gilt es, eine ausgewogene Mischung aus Situationen zu finden, in denen die Helden einen Tod durch eigene Aktionen verhindern, selbst ein Leben beenden und jede Hilfe zu spät kommt. Rückschläge der Helden sind ein wichtiges erzählerisches Prinzip dieser Kampagne, solange ihnen angemessene Erfolge gegönnt bleiben.

DIE GROßEN KRIEGSFÜRSTEN

Nach dem Auftakt der Kampagne spannt sich der Konflikt zwischen drei großen Parteien: der Söldnerführerin *Lutisana von Perricum*, den Kaiserlichen unter Marschall *Ludalf von Wertlingen* und dem altdarpatischen Falkenbund um *Ucurian von Rabenmund*. Im Laufe der Handlung wird sich dieses Geflecht verschieben, erst durch Ludalfs Tod im Szenario **Das Mythraelsduell** (ein herber Verlust für die Kaiserlichen, der die Helden fordern wird), dann durch das Ausscheiden Ucurians in **Junker in Nöten**.

LUTISANA VON PERRICUM

„Ich bin heimgekehrt, um zu siegen.“

Die Rückkehr der berühmten Söldnerführerin bringt die fragilen Machtverhältnisse in der Wildermark aus dem Gleichgewicht und lässt keinen Zweifel: Lutisana ist gekommen, um zu siegen – und sie kennt die Stärken und Schwächen ihrer Gegner.

Agenda: siehe Kasten auf der folgenden Seite

Kurzcharakteristik: vollendete Söldnerin und Feldherren, brillante Menschenkennerin

Hintergrund: Lutisana (*965 BF, 1,74 Schritt, grauer Bürstenschnitt, leere rechte Augenhöhle, stämmig, reich geschmückte Plattenrüstung; 🗡️) kämpfte für Kaiser Reto auf Maraskan, für Kaiser Hal gegen die Oger, unterstützte den Usurpator Answin und schloss



Lutisana von Perricum

sich auf Rulat Borbarad an. Nach dessen Fall wurde sie Reichserzmarschallin in Galottas Dämonenkaiserreich, bevor sie erneut die Seiten wechselte und wichtige Informationen an die KGIA weitergab. Während ihrer Überführung nach Rommilys entkam sie, um im *Jahr des Feuers* erneut an der Seite von Answin von Rabenmund,

zurückzukehren. In der *Schlacht der drei Kaiser* gelang es ihr, sich rechtzeitig abzusetzen, nicht ohne vorher Leomar vom Berg aus der Kerkerhaft zu befreien.

Die letzten Jahre verbrachte sie teils im Svellttal teils in den Tulamidenlanden, knüpfte alte Bande neu und bereitete ihren letzten, großen Streich vor.

LUTISANAS PLÄNE UND ZIELE

☞ Lutisana weiß, dass die Zahl der ihr verbleibenden Jahre auf Dere begrenzt ist. Weder glaubt sie, dass die Götter große Pläne mit ihr haben, noch fühlt sie sich diesen gegenüber zu irgendetwas verpflichtet – ihre offene Rechnung mit Rondra sieht sie als beglichen an. Allerdings hat sie auch nicht vor, sang- und klanglos zu verschwinden. Ihr Vorstoß in die Wildermark soll jedoch nicht nur ihren Ruf zementieren. Sie will die unruhige Region befrieden und an den Meistbietenden verkaufen – und dabei hat sie genaue Vorstellungen von dem Preis, den man ihr bieten soll.

- **Lebensabend:** Gold allein reizt Lutisana nicht, denn ihr bleiben nicht mehr viele Jahre, es auszugeben. Sie will ihren Lebensabend nach einem Leben für den Krieg unbekümmert in Ruhe und Wohlstand bestreiten (wonach viele Söldnerführer letztlich streben) – und zwar nicht irgendwo, sondern im Mittelreich, dem sie entstammt und für das sie viel geblutet hat. Genau dies war Teil ihres Handels mit der KGIA, ein Kaiser Answin hätte ihr Ähnliches ermöglicht. Das Angebot, sich inkognito mit einer ansehnlichen Leibrente auf ein abgelegenes Gut zurückziehen zu können, könnte sowohl von Ucurian als auch der Kaiserin unterbreitet werden.
- **Lohn der Offiziere:** Lutisana will ihre besten Leute – darunter einige Veteranen, die sich vom Reich vergessen oder übergangen fühlen – ebenfalls versorgt wissen, da sie ihnen ihr Wort gegeben hat.
- **Aufhebung der Acht:** Die Krönung für Lutisana wäre die Aufhebung ihrer Acht, die mit ihrem Untertauchen einhergehen könnte. Nur Rohaja ist in der Lage, ihr dieses Angebot zu machen. Diese weltliche Acht besteht unabhängig vom Kirchenbann und letztlich hätte die Kaiserin nichts zu verlieren: Warum sollte sie die Acht über eine verschwundene, alte Frau aufrechterhalten?
- **Kirchenbann:** Der Kirchenbann schert Lutisana nicht: Über ihre Seele urteilt Rethon, nicht die sterblichen Kirchenfürsten.

Pläne, Finten und Strategien

An verschiedenen Stellen des Bandes finden Sie detaillierte Angaben zu den einzelnen Plänen und Zielen, die Lutisana in der Wildermark verfolgt. Eine Abhandlung zu **Lutisanas militärischen Zielen und Strategien** finden

Sie auf Seite 120. Der erste Schritt ist jedoch die **Eroberung von Zweimühlen** (Seite 39 sowie 52). In Hartsteen hat sie ein geheimes Bündnis mit Geismar II. geschlossen, einem der Protagonisten der Natterndorner Fehde, und versucht, ihm zur verschollenen **Grafenkrone** (Seite 55) zu verhelfen. Das Herzogtum **Weiden** spielt in gleich zwei Unternehmungen eine Rolle (Seite 83), während der **Angriff auf Auraeth** (Seite 102) für einen untergeordneten Plan von Relevanz ist.

ZUM UMGANG MIT EINER FREVLERIN

Nach dem Fall von Kurkum sprach das Schwert der Schwerter einen Kirchenbann über Lutisana, der jedoch – obwohl von einer Erhabenen ausgesprochen – erst einmal weltlicher Natur ist. Später exkommunizierte Ayla von Schattengrund die Söldnerführerin entsprechend der gleichnamigen Liturgie (**WdG 255**), ohne ihr eine Buße aufzuerlegen – wogegen keine andere Kirche Widerspruch erhob. Lutisana trägt damit das *Mal des Frevlers* (**WdG 254**), ist jedoch keine Ketzerin. Während Geweihte kaum Umgang mit Lutisana pflegen werden – es sei denn im Versuch, ihre Seele vom Frevel reinzuwaschen –, laden weltliche Herrscher keine Schuld, vermutlich aber den Ärger zumindest der Rondra-Kirche auf sich, wenn sie mit der Söldnerführerin verkehren.

Dies gibt Helden, die einen anderen Ausweg als die direkte Konfrontation suchen (siehe hierzu den Kasten auf Seite 157), einen gewissen Spielraum, selbst Rohaja für ihre Pläne zu gewinnen. Zwar würde sie als gesalbte Kaiserin nicht offen den Kirchenbann des Schwerts der Schwerter unterlaufen, doch ist Phex der Patron ihres Hauses und sie seinen Tugenden gegenüber nicht abgeneigt – so sie überzeugt werden kann. Folgen muss sie in einem solchen Fall kaum befürchten.

Wenn die Helden in dieser Frage unsicher sind, haben Sie vor allem durch die in diesem Band vorkommenden Rondra-Geweihten *Junivera von Seshwick* (Seite 27) und *Grassus Iralyncis von Rhodenstein* (Seite 128) die Möglichkeit, dies im Spiel mit ihnen zu diskutieren. Die Mystikerin Junivera weiß aus eigener Erfahrung, dass die Buße ein Weg zur göttlichen Gnade ist. Für sie ist Lutisana nicht per se eine Feindin des Wahren Glaubens, sondern eine Irrende, der der richtige Weg gewiesen werden kann. Grassus hingegen folgt der Kirchenlinie und lehnt jede Zusammenarbeit mit der Frevlerin ab, die sich nicht nur dem Dämonenmeister angedient hat, sondern sich auch für den Fall der Amazonenburg Kurkum verantwortlich zeichnet.

Lutisana ist die archetypische Söldnerführerin. Aus einfachen Verhältnissen stammend versuchte sie stets, das Beste für sich herauszuholen. Politik oder Weltanschauungen interessieren sie nicht, wohl aber Gold, Ruhm und auch das Wohl ihrer Gefolgsleute, wodurch diese in unverbrüchlicher Loyalität zu ihr stehen.

Seelentier: Leopard

Funktion: Lutisana ist die Hauptantagonistin der Helden, eine ambivalente Figur und Antiheldin, die mit ihrer pragmatischen Natur vielen Abenteurern näher steht als manch andere Meisterperson.

Schicksal: Lutisana wird das Finale des Abenteuers wahrscheinlich nicht überleben. Eine Alternative finden Sie im Kasten auf Seite 157.

Ihre Spielwerte finden Sie auf Seite 176.

AUFGEBOT

Wappen: ein weißer, leerer Schild

Basis: östliche Wildermark

Anführerin: Lutisana von Perricum (☹️)

Ziele: siehe Kasten

Verbündete: Arnhild von Darbonia, Varena von Mersingen; Geismar II. von Quintian-Quandt (geheim); Chayka Gramzahn

potentielle Verbündete: Ucurian von Rabenmund; Sumudan von Viryamun, Ziplim; Greifenfurt (gemeinsamer Kampf gegen orkische Belagerer); Leomar vom Berg (steht in ihrer Schuld)

Feinde: Ludalf von Wertlingen; Haus Bregelsaum, Danos von Luring, Stahlherzen; Luidor von Hartsteen, Weiden

Kontrahenten: Answin d.J. von Rabenmund; Rabenmark, Traviamark

Strategien: Attentate, Bestechung, Bündnisse, Einschüchterung, Eroberung, Erpressung, Mord, Spitzel, Waffengewalt

Ressourcen: Infanterie 3 (300 sveitländische und bornische Söldner, 100 Ferkinas), Reiterei 2, Schützen 2 (200 Bogenschützen und Schleuderer, überwiegend Ferkinas), Kriegsgerät 2 (Sappeure der Finsterzwerg), Zauberei 2, Geweihte 0



Lutisanas
Wappen

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DER SÖLDNERFÜHRERIN

- **Vigo von Dunkelstein** (Seite 47) ist ein verdienter, jedoch von der Kaiserin enttäuschter Veteran des Reiches. An Lutisanas Seite strebt er nach Frieden und alter Stärke. Als Statthalter Zweimühlens können die Helden es mit ihm in **Kampf um die Heimat** zu tun bekommen. (■)
- Der Angroscho **Cratosch Stahlhand** (*897 BF, hellbrauner Bart, Pfeifenraucher, mechanische linke Hand; Seite 180) ist Lutisana seit Answins erster Usurpation in Freundschaft verbunden. Der Söldner wurde nach einem Griff in die Regimentskasse aus dem Söldnerbund der Korknaben verstoßen. (☹️*)
- Der grangorische Offizier **Diriago Valadez** (*999 BF, dunkelhäutig, gelb-schwarze Gewandung, kaut Gulmond; Seite 180), auch als ‚der Schwarze Rondrikan‘ berüchtigt, ist ein ehemaliger Günstling Herzog Cusimos und ein Meister der Zweililie. (☹️*)
- **Assaf** (*997 BF) und **Ayrash** (*999 BF, beide unauffällig und mit Allerwelts Gesicht; Seite 179) wurden an der Fasarer Bannakademie ausgebildet. Während Kämpfen halten sie sich im Hintergrund, wobei Assaf immer ein Auge auf seinen jüngeren Bruder hat. (■)
- **Magister Tuleyban** (*985 BF, grauer Knebelbart, Kafftan mit arkanen Symbolen, von Mindergeistern umschwirrt; Seite 181) musste die *Al'Achami* verlassen, um die Gründe dafür macht er ein großes Geheimnis. (Die Ursache können Sie frei bestimmen. Vielleicht ist sie nicht einmal sonderlich spektakulär oder Tuleyban schlicht peinlich.) Mit seinem Fliegenden Teppich **Uluagduun** (gelbgrünes Farbmuster, versteht nur Ur-Tulamida, fürchtet sich vor großen Wasserflächen) dient er als magischer Kundschafter und Unterstützung im Kampf. (☹️*)
- Der vierte Magier in Lutisanas Gefolge ist der Nekromant **Nephrog von Yar'Dasham** (*995 BF, bullig, Glatze, schwarzer Humor; Seite 182), der sich schon während der Invasion der Verdammten in der Warunkei niederließ und sich aus den Machtkämpfen der Heptarchen heraushielt. Er folgt Lutisana, weil er ihr noch einen Gefallen schuldet – und ihn Eintönigkeit plagte. (■)

LUDALF VON WERTLINGEN, MARSCHALL DER WILDERMARK

„Dies ist meine letzte Prüfung, mein letzter Kampf. Für die Kaiserin, für Brins Tochter!“



Ludalf von Wertlingen

Die kaiserliche Ordnung wird durch die Reichsarmee und ihren Marschall *Ludalf von Wertlingen* vertreten. Nachdem Korruption und Vetternwirtschaft die Kaiserlichen aushöhlten und ihren Ruf schädigten, konnte man sich jüngst der subversiven Elemente entledigen und auf die Tradition besinnen.

Agenda: Ludalf verfolgt pflichtbewusst die Befriedung der Wildermark.

Kurzcharakteristik: brillanter, melancholischer Ritter alter Schule und Streitwagenlenker, durchschnittlicher Feldherr

Hintergrund: Ludalf (*982 BF, 1,87 Schritt, braune Haare, grüne Augen, verschlossen; ☹️), Jugendfreund von Reichsbehüter Brin und Vetter der Greifenfurter Markgräfin, musste viele Rückschläge einstecken: Sein Vater Udalbert folgte erst Answin, dann Borbarad und zuletzt Galotta, er selbst scheiterte bei dem Versuch, Emer aus Warunk zu befreien. Als loyalem Gefolgsmann des Hauses Gareth übertrug ihm die Kaiserin die Befriedung der Wildermark, bei der er lange keine glückliche Hand bewies. Mehr Ritter alter Schule als Offizier, hat er mit

seinen Idealen zu kämpfen, die in der Mark auf eine harte Probe gestellt werden.

Nach Brins Vorbild versucht er, seinen Frauen und Männern nahe zu sein, bewahrt jedoch stets eine gewisse Distanz. Vom Adel insgeheim bis offen abgelehnt, erfüllt er pflichtbewusst und ohne Murren seine Aufgabe, in der er seine letzte, große Herausforderung sieht.

Seelentier: Hund

Funktion: Als kaiserlicher Marschall ist Ludalf den Hellden ein früher Verbündeter und kann als ritterliches Gewissen fungieren.

Schicksal: Im Mythraelsduell fällt Ludalf gegen Ucurian von Rabenmund.

Seine Spielwerte finden Sie auf Seite 183.

AUFGEBOT

Wappen: auf Blau ein roter Greif in goldener Scheibe (Mittelreich)

Basis: Hartsteen

Anführer: Marschall Ludalf von Wertlingen



Ziele: Befriedung der Wildermark

Verbündete: Haus Bregelsaum, Danos von Luring; Greifenfurt (Markgräfin Irmenella, seine Base), Rabenmark, Traviemark, Weiden

potentielle Verbündete: Stahlherzen, Swantje von Rabenmund; Luidor von Hartsteen

Feinde: Lutisana von Perricum; Sumudan von Viryamun (Reichsacht), Varena von Mersingen; Chayka Gramzahn, Leomar vom Berg (Reichsacht)

Kontrahenten: Ucurian von Rabenmund; Answin d.J. von Rabenmund; Geismar II. von Quintian-Quandt

Strategien: Bündnisse, Diplomatie, Eroberung, Verwaltung, Waffengewalt

Ressourcen: Infanterie 3 (etwa 650 Soldaten der *Greifen-* und *Löwengarde*), Reiterei 2 (überwiegend Ritter mit Gefolge), Schützen 2 (etwa 50), Kriegsgerät 1, Zauberei 0, Geweihte 2 (vor allem Ronda)



Wappen des Mittelreiches

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DES MARSCHALLS

— Der ehrgeizige Oberst der Löwengarde, **Alrik vom Blautann und vom Berg** (*989 BF, blonde Haare und Bart, tiefgrüne Augen), weilt auf Wunsch der Kaiserin in der Wildermark, um ihren Marschall bei der Befriedung zu unterstützen. Der Veteran des Orkensturms ist für seine verwegenen Reiterattacken berühmt.

- Nach dem Verrat von Ludalfs Stellvertreter Fenn wurde der alte Kämpfe **Bunsenhold von Ochs** (*979 BF, stiernackig, tiefer, schneidender Bass) zum Oberst und Adjutanten des Marschalls berufen. Ludalf kann sich bedingungslos auf Bunsenhold verlassen, der ein ähnliches Pflichtbewusstsein und Ehrgefühl wie er selbst besitzt.
- Auch der integre Offizier **Wulfhelm von Oppstein** (*1006 BF, schwarze Haare, Kaiser-Alrik-Bart) machte bei der Reformierung des Heeres Karriere und brachte es zum Hauptmann. Wulfhelms Vater, Inquisitionsrat Parinor von Oppstein, fiel vor Wehrheim, ein Verlust, den der ernste Wulfhelm immer noch mit sich herumträgt.
- Ludalfs Knappin **Gormara von Faldahon** (*1016 BF, weißblonde Haare, spitzes Kinn) steht kurz vor ihrer Schwertleite. Die Enkeltochter der Beilunker Fürst-Iluminierten vereint ritterliche Aufrichtigkeit mit tiefer Frömmigkeit und Wahrheitsliebe.

UCURIAN VON RABENMUND Ä.H.

„Ich führe diesen Kampf nicht für mich. Ich streite für meine Schwester, die vor Rommilys ihr Leben für das Reich gab. Für meine Tochter, die von eben diesem Reich um ihr Erbe betrogen wurde. Und für Praios, dessen Ordnung mit Füßen getreten wird.“



Ucurian von Rabenmund

AUFGEBOT

Wappen: auf Gelb ein roter Falke

Basis: Bohlenburg

Anführer: Ucurian von Rabenmund (■)

Ziele: Restaurierung des alten Fürstentums

Verbündete: Swantje von Rabenmund (Tochter); Sumudan von Viryamun (Zweckbündnis); Gernbrecht von Oppstein (angeheuert)

potentielle Verbündete: Lutisana von Perricum; Geismar II. von Quintian-Quandt; Leomar vom Berg

Feinde: Haus Bregelsaum, Varena von Mersingen; Luidor von Hartsteen, Traviemark; Chayka Gramzahn

Kontrahenten: Ludalf von Wertlingen; Answind.J. von Rabenmund, Stahlherzen

Strategien: Bündnisse, Diplomatie, Söldner, Verleumdung, Waffengewalt

Ressourcen: Infanterie 2 (etwa 250 Waffentreue und Söldner), Reiterei 3 (etwa 20 Lanzen Ritter mit Gefolge), Schützen 1, Kriegsgerät 1, Zauberei 1 (Kampf- und Antimagie), Geweihte 1 (Praios und Rondra)



Wappen des Falkenbundes

Der Bruder der letzten darpatischen Fürstin Irmegunde verkörpert das untergegangene Fürstentum. Er hat Teile des alten Adels um sich geschart, doch droht sich der von ihm eingeschlagene Weg immer mehr als Sackgasse zu entpuppen.

Agenda: Ucurian streitet für das Erbe seiner Tochter und die Restaurierung des alten Fürstentums.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Krieger und kompetenter Feldherr, schlechter Diplomat

Hintergrund: Im *Jahr des Feuers* stand Ucurian (*997 BF, 1,80 Schritt, dunkelblonde Haare, blaue Augen, kräftig; ■) treu zu Rohaja, fühlte sich jedoch von der Kaiserin verraten, als sie Darpatien aufteilte und seiner Tochter vorerst das Erbe verwehrte. In seinem offenen Kampf gegen die Regentschaft der Travia-Kirche, in der der praiosgläubige Ritter einen Bruch göttlicher Gebote sieht, verlor er Titel und Lehen. In seiner Verzweiflung beugte er das Knie vor Kaiser Selindian Hal. Auch nach dessen Tod setzt er seinen Kampf fort.

Die letzten Jahre haben Ucurian verbittert, doch der ‚goldene Falke‘ ist zu stolz, um Rohaja um Gnade zu bitten. Ohne einen Ausweg zu sehen, verirrt er sich immer mehr auf dem Pfad, den er eingeschlagen hat.

Seelentier: Sturmfalke

Funktion: Ucurian ist der tragische Antiheld, der das Richtige will und das Falsche tut. Es liegt bei den Helden, ob er daran zugrunde geht oder seinen Frieden findet.

Schicksal: Nach dem Bruch mit seiner Tochter wird sich Ucurian aus dem Geschehen zurückziehen. Er wird in offiziellen Publikationen nicht mehr erwähnt werden. Das Szenario **Junker in Nöten** skizziert mögliche Wege seines Ausscheidens.

Seine Spielwerte finden Sie auf Seite 183.

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DES ГОЛДЕПЕР РАБЕН

- **Goswin der Jüngere von Rabenmund m.H.** (*991 BF, 1,82 Schritt, dunkelblond, hager, ruhelos; Seite 184), Baron zu Bohlenburg, ist seit dem Tod von Frau und Kindern ein harter, zu allem entschlossener Mann, der die Traviemark hasst. Seit dem Vorfall in Zwerch Ende 1034 BF, als er Wachgänse köpfen und ins Ochsenwasser werfen ließ, fürchtet er insgeheim, einen Travia-Fluch auf sich geladen zu haben. (♣*)
- Baronin **Beergard von Rabenmund ä.H.** (*1001 BF, 1,78 Schritt, braune Haare, grüne Augen) befindet sich erst seit wenigen Monden an Ucurians Seite – nicht, um für ihn zu streiten, sondern um ihn zum Einlenken zu bewegen. Die ‚Braut der Blutnacht‘ gilt als Vermittlerin zwischen den zerstrittenen Fraktionen ihrer Familie und wird später an Swantjes Seite wechseln. Durch ihren Gemahl *Wahnfried* verfügt sie über Kontakte zum Haus Bregelsaum.
- Der Wolkenrieder Vogt **Roderich von Rabenmund m.H.** (*1001 BF, 1,78 Schritt, schmaler Oberlippenbart, düster, bevorzugt dunkle Stoffe, Kunstliebhaber; Seite 185), jüngerer Bruder der Hohen Mutter der Travia-Kirche, versucht, auf der Seite der Gewinner zu stehen. Seit Jahren leidet er chronisch an der Blauen Keuche. (■)

- Ritter **Rondrik von Rabenmund j.H.** (*997 BF, 1,80 Schritt, 120 Stein, blonde Haare und Bart, Wohlklang; Seite 185) ist mit seiner lebenslustigen Art sehr beliebt, jedoch ein außerordentlicher Tollpatsch. Er träumt von Heldentaten und Rittergeschichten. Wirft man ihm Feigheit vor, verliert er schnell die Fassung. (■)
- Ritter **Paske Gernot von Rabenmund m.H.** (*1012 BF, 1,91 Schritt, dunkelblondes Kurzhaar, blaue Augen, kräftig; Seite 184) ist Ucurians ehemaliger Knappe. Der lange Kampf in der Wildermark hat ihn gezeichnet und die glühende Verehrung für seinen Schwertvater ist erloschen.
- Dom **Raimundo Ingeniosus von Agum** (*999 BF, 1,75 Schritt, schwarze Haare, streitlustig; Seite 185), ein Bastard Leomars vom Berg mit guten Kontakten in Almada, riet Ucurian zum Bündnis mit Selindian, was er heute bereut. Der Pferdeliebhaber kommandiert Ucurians ständige Söldner, ist jedoch verbittert und sucht Trost im Wein. (■)
- **Arnöd von Eulenberg** (*1003 BF, 1,89 Schritt, Glätze, durch Schwerthieb gespaltene Oberlippe; Seite 184), genannt ‚der Sonnenritter‘, ist ein glühender Verehrer des Hohen Drachen Darador und verachtet Zauberkundige. (■)
- Die nordmärkische, in Andergast ausgebildete Kampfmagierin **Julischa Ebenkranz** (*1007 BF, 1,62 Schritt, lange blonde Haare) lernte Ucurian während der Belagerung von Rommilyls kennen. Ihre anfängliche Schwärmerei hat sich in echte Loyalität gewandelt, auch wenn der andauernde Kampf sie ermüdet. (■)
- **Alandra Greifenklau** (*999 BF, 1,78 Schritt, kurzes braunes Haar, leichte Kleidung; Seite 184) weicht als Leibwächterin selten von Ucurians Seite. Sie bewegt sich sehr geschmeidig und ist eine Meisterin mit Wurfmesser, Säbel und im waffenlosen Kampf. (■)

WEITERE KRIEGSFÜRSTEN

Neben den drei großen Konfliktparteien gibt es in der Wildermark eine Reihe weiterer Kriegsfürsten mit eigener Hausmacht, die entweder auf eigene Rechnung arbeiten oder sich recht bald mit den großen Heerführern arrangieren.

ARNHILD VON ДАРВОНІА, HERRIN VON GALLYS

„Kriegsfürsten kommen und gehen. Die Herrin von Gallys bleibt.“

Seit Jahren ist Arnhild die Windkönigin im Spiel um die Macht in der Wildermark.

Agenda: Arnhild ist es gewohnt, sich mit den Verhältnissen zu arrangieren. Letztlich zählt für sie, auf der Gewinnerseite zu stehen.

Kurzcharakteristik: meisterliche und gewissenlose Intrigantin, erfahrene Kriegerin

Hintergrund: Arnhild (*997 BF, 1,74 Schritt, braune Haare und Augen) lernte das Kriegerhandwerk bei der Drachengarde, zeigte jedoch früh auch politisches Geschick. Von Rhazzazor als Statthalterin von Gallys eingesetzt, konnte sie sich auch nach dessen Fall durch geschickte Bündnisse und ihre Macht über den Golem von Gallys (Seite 151) als Stadtherrin behaupten. Überlegenen Mächten gegenüber gibt sie sich unterwürfig und loyal, nutzt die ihr verliehene Macht für ihre eigenen

Zwecke und weiß sich als eigentlich gnädige Vertreterin zu inszenieren.

Seelentier: Spinne

Funktion: Arnhild ist die Verbündete, der man nicht trauen, und die Feindin, mit der man sich arrangieren kann.

Schicksal: Arnhild setzt auf Lutisana. Nach deren Fall (oder als sich dieser abzuzeichnen droht), setzt sie sich in den Osten ab und wird in Altzoll eine neue Heimat finden (**Schattenlande 87**).

Ihre Spielwerte finden Sie auf Seite 177.

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DER SCHLANGE VON GALLYS

— Die brillante Golembauerin **Yolande** (*998 BF, schwarzes, dichtes Haar, südländische Bräune; Seite 154) ließ sich in der Wildermark nieder, um ungehindert ihren Forschungen nachzugehen. In den letzten Jahren geriet sie immer stärker unter den Einfluss Arnhilds. (■)

— **Temyr al'Damacht ibn Tarik** (*1002 BF, 1,83 Schritt, gepflegter schwarzer Bart, roter Turban; Seite 182), Miralay der Tulamidischen Reiter, ließ sich im letzten Frühling von Arnhild (in Vertretung Lutisanas) anwerben und führte seine ihm treu ergebene *Alay* in die Wildermark. Der stolze Tulamide träumt nach dem Ende des 99 Jahre währenden Kontraktes mit dem Fürsten von Fasar von einer neuen Zeit der Unabhängigkeit der traditionsreichen Söldner. (■)



Arnhild von Darbonia

— Arnhilds neuer Leibwächter **Culum** (breitschultrige Lehmfigur mit Wappenrock) ist ein menschengroßer *Homunculus robustus* (**HmW 112**, mit *Resistenz gegen magischen und profanen Schaden*), den ihr Yolande herstellte. (■)

AUFGEBOT

Wappen: auf Blau eine aufsteigende Sturmschwalbe in Gold (Haus Darbonia)

Basis: Gallys

Anführerin: Arnhild von Darbonia

Ziele: Herrschaft über Gallys erhalten

Verbündete: Lutisana von Perricum; Varena von Mersingen; Chayka Gramzahn

potentielle Verbündete: Answin d.J. von Rabenmund, Ziplim; Leomar vom Berg

Feinde: –

Kontrahenten: Haus Bregelsaum, Stahlherzen; Rabenmark

Strategien: Attentate, Bündnisse, Bestechung, Diplomatie, Einschüchterung, Entführung, Erpressung, Gift, Mord, Spitzel, Verführung, Verleumdung, Verwaltung

Ressourcen: Infanterie 2, Reiterei 3 (etwa 400 Tulamidische Reiter), Schützen 1, Kriegsgerät 1, Zauberei 2, Geweihte 0

Sonstige Ressourcen: der Golem von Gallys (Seite 151)



Wappen des Hauses
Darbonia

VARENA VON MERSINGEN, DIE DRACHENMEISTERIN

„Ich bin die Meisterin von Feuer und Chaos, und dies ist mein Land.“

Die athletische Kämpferin ist zusammen mit dem Drachen Arlopir eine ernstzunehmende Macht in der Wildermark. Mit ihren dunklen Reitern und Elitekämpfern bringt sie Mord und Brand über die Lande.

Agenda: Varenas Hass gilt dem Haus Mersingen, dem sie selbst entstammt.

Kurzcharakteristik: vollendete und sadistische Kriegerin, brillante Reiterin

Hintergrund: Varena (*999 BF, 1,90 Schritt, muskelbepackt, in Drachenschuppen und Ruß gehüllt; 🐉*) hat ein bewegtes Leben hinter sich. Aus einer tobrischen

Seitenlinie des Hauses stammend hat sie sich als junge Kriegerin während der Invasion der Verdammten Galotta angeschlossen. Ihre Grausamkeit lebte sie – protegiert durch Lutisana – in ihrer Zeit als Hauptfrau der Schwarzen Reiter und danach als Mordbrennerin während des *Jahrs des Feuers* aus. In der Wildermark boten sich ihrer Geltungssucht und ihrem Sadismus große Möglichkeiten. Als sie durch ein altes Pergament an den Wahren Namen Arlopirs gelangte, nutzte sie die Gelegenheit, sich ihren eigenen Drachen untertan zu machen.

Seelentier: Zornbrechter Bluthund (tollwütig)

Funktion: Die Drachenmeisterin ist vor allem eine kämpferische – und in Verbindung mit ihrem Drachen eine ungeheure – Herausforderung.

Schicksal: Varena kann als zwischenzeitliche Hauptantagonistin Ihrer Runde dienen und als großer Zwischenerfolg bereits vor dem Finale getötet werden. Ihr Ende sollte in einer würdigen Konfrontation erfolgen, die Ihre Helden fordert.

Ihre Spielwerte finden Sie auf Seite 178.

AUFGEBOT

Wappen: auf Rot eine schwarze Drachenklaue

Basis: wechselnd

Anführerin: Varena von Mersingen (♣*)

Ziele: grausame Unterdrückung der Bevölkerung, Beute machen

Verbündete: Lutisana von Perricum; Arnhild von Darbonia; Chayka Gramzahn

potentielle Verbündete: Ziplim

Feinde: Ludalf von Wertlingen, Ucurian von Rabenmund; Answin d.J. von Rabenmund, Haus Bregelsaum, Danos von Luring, Stahlherzen, Swantje von Rabenmund; Luidor von Hartsteen, Rabenmark, Traviemark, Weiden; Haus Mersingen (Familie)

Kontrahenten: Geismar II. von Quintian-Quandt; Leomar vom Berg

Strategien: Einschüchterung, Erpressung, Gerüchte, Waffengewalt

Ressourcen: Infanterie 2 (100 Mordbrenner, 25 Irrhalkengardisten), Reiterei 3 (100 leichte und schwere Reiter, darunter *Aranische Säbelschwinger*, *Schwarze Reiter* und Raubritter), Schützen 1, Kriegsgerät 0, Zauberei 1, Geweihte 0

Sonstige Ressourcen: der Höhlendrache *Arlopir* und alchemistische Hilfsmittel aus transsylvanischen Beständen



Wappen der Drachenmeisterin

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DER DRACHENMEISTERIN

— Der Höhlendrache **Arlopir** (*ca. 200 BF, 6 Schrittlang, braungrünes Schuppenkleid, Eisenbänderrüstung; Seite 178) ist an seine Namensmeisterin gebunden und Varenas schrecklichste Waffe. (♣*)

— Als Räuberhauptmann schloss sich **Diederich von Brennendlod** (*1004 BF, gnadenloser Mordbrenner; Seite 180) der Drachenmeisterin an, um an ihrer Seite Beute zu machen. (♣*)

— Hauptmann **Girion Tscheren** (*1000 BF, glatzköpfig; Seite 181) diente schon in Transsylvanien unter Varena und folgt ihr weiterhin loyal. (♣*)

— Die Raubritterin **Xerissa von Rotentann** (*990 BF, unansehnlich, verbrannte linke Körperhälfte, angespitzte Zähne, scharlachrote Garether Platte; Seite 182) will an Varenas Seite Rache an ihrer Familie nehmen, die sie verstieß. (♣*)

ANSWIN DER JÜNGERE VON RABENMUND Ä.H., SELBSTERNAHMER FÜRST VON DARPATIEN

„Ihr fragt Euch doch nicht ernsthaft, wer gut für Darpatien ist? Meine kindliche Base oder der stumme Pfaffe? Oder gar mein Vater, der sich kriecherisch der Henkerin Darpatiens andient? Denkt darüber nach. Die Zukunft Darpatiens bin ich.“

Nach dem Bruch mit seinem Vater Barnhelm sieht sich der Burggraf von Rabenmund als eigentliches Oberhaupt seiner Familie, ist jedoch unter seinen Verwandten umstritten.

Agenda: Befriedung der Mark unter seiner Führung, mit Hoffnung auf die Fürstenwürde

Kurzcharakteristik: dünkelfhafter und rücksichtsloser, jedoch allenfalls kompetenter Intrigant

Hintergrund: Als Enkel des Rabenkaisers hat der Baron zu Bröckling (*995 BF, schwarzer Pagenschnitt, schwächling; standesbewusst gekleidet, gewählte Ausdrucksweise) den Traum von der Kaiserwürde noch nicht aufgegeben – und angesichts einer kinderlosen Kaiserin steht er weit oben in der Thronfolge. Mehr noch erhofft er sich die Legitimation der Fürstenwürde Darpatiens, die er bereits für sich beansprucht. Aus verletztem Stolz agiert er gegen die Kaiserlichen, um seine eigene Vision einer neuen, alten Ordnung zu verwirklichen.

Seelentier: Riesenhirschkäfer

Funktion: Answin ist ein windiger Intrigant, der aus falschem Stolz und Selbstsucht droht, weiteres Öl ins Feuer zu schütten.

Schicksal: In *Der Fürstin letzter Wille* (Seite 70) erleidet Answin eine schwere Niederlage, die ihn notgedrungen zum Verbündeten der Helden machen kann. Er wird die Kampagne überleben, seine hochfliegenden Träume muss er jedoch zu Grabe tragen.

AUFGEBOT

Wappen: auf Gold ein roter Ochsenkopf (altes Fürstentum Darpatien)

Basis: Burg Rabenmund

Anführer: Answin der Jüngere von Rabenmund

Ziele: Befriedung der Wildermark, Respekt und Anerkennung

Verbündete: einige Angehörige seines Hauses und Alt-Answinisten

potentielle Verbündete: Arnhild von Darbonia; Geismar II. von Quintian-Quandt (Vetter); Leomar vom Berg

Feinde: Varena von Mersingen

Kontrahenten: Ludalf von Wertlingen, Lutisana von Perricum, Ucurian von Rabenmund; Haus Bregelsaum, Stahlherzen, Swantje von Rabenmund (konkurrierende Ansprüche); Rabenmark, Traviemark; Barnhelm von Rabenmund (Markvogt von Garetien, sein Vater)

Strategien: Bündnisse, Einschüchterung, Spitzel, Verleumdung

Ressourcen: Infanterie 2 (50 Waffentreue), Reiterei 2 (20 Ritter), Schützen 1, Kriegsgesetz 0, Zauberei 0, Geweihte 1



Wappen des alten Darpatien

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DES FÜRSTEN

- Sein ältester Sohn **Randolph Answin von Rabenmund ä.H.** (*1015 BF, schwarze Haare, hager) wurde am Rechtsseminar zum Greifen in Beilunk ausgebildet und kehrte erst Anfang 1035 BF zu seinem Vater zurück, den er aus familiärer Treue unterstützt, dessen Vorgehen er jedoch kritisch distanziert betrachtet.
- Answins bester Freund **Ludian von Rabenmund m.H.** (*1003 BF, schwächliche Konstitution, häufig krank), jüngster Bruder von Baron Goswin, ist leicht zu beeindrucken und redet dem selbsternannten Fürsten nach dem Mund. (■)

- Der Immlinger Baron **Alwan von Unterallertissen-Rabenmund m.H.** (*996 BF, 1,87 Schritt, schlank, ehrgeiziger, notorisch erfolgloser Intrigant) war Knappe am Hof des älteren Answins und sieht in dem Verstorbenen immer noch den besseren Kaiser. Insgeheim fürchtet er die Rache der Kaiserin, weswegen er versucht, sich bedeckt zu halten.

- Der in der Akademie zu Magischen Rüstung ausgebildete **Fredo Answin von Rabenmund m.H.** (*1013 BF, dunkelblonder Pferdeschwanz, rundlich) steht als Bruder von Ucurians Schwertsohn Paske (Seite 18) zwischen den Stühlen und flüchtet am liebsten in seine Bücher. Im Winter fällt er Azzo von Bregelsaum zum Opfer. (☹)

DAS HAUS BREGELSAUM

Neben den Rabenmunds ist der darpatische Zweig des Hauses Bregelsaum eine der wichtigsten und einflussreichsten Familien des Landes.

WOLFHelm VON PAIDLARIN-BREGELSAUM, BURGGRAF VON HALLINGEN

„Wahre Treue zeigt sich erst in Zeiten der Not.“

Das Oberhaupt des Hauses und der Hochmeister der Gänseritter hat sich trotz seiner über 70 Jahre gut gehalten.

Agenda: Befriedung seiner Heimat und Dienst am Reich, Einigkeit des Hauses

Kurzcharakteristik: meisterlicher Diplomat und Ritter

Hintergrund: Wolfhelm (*962 BF, Halbglatze, Kusliker Knebelbart; ☹) dient seit seinem Ritterschlag dem Reich. Zunächst als Hauptmann in Weiden, dann als direkt dem Kaiser unterstellter Burggraf. Er führt sein Haus mit strenger und kluger Hand und galt den Intriganten des Hauses Rabenmund stets als ebenbürtig. Verband ihn mit dem Haus zunächst eine kultivierte Feindschaft, bemühte er sich seit der Blutnacht (**AB 79**) mit Fürstin Irmegunde aufrichtig um die Versöhnung der beiden Häuser. Der stets gut gekleidete Charmeur war als Kämpfer ehemals gefürchtet und galt als einer der besten Reiter Darpatiens. Er fühlt sich Travia und Praios gleichermaßen verbunden.

Seelentier: Sonnenluchs

Funktion: Wolfhelm steht für den dem Reich treu ergebenen Adel der Region und ist Bindeglied für verschiedene Fraktionen des Adels.

Schicksal: Wolfhelm wird im Mythraelsduell (Seite 96) sein Leben für das Reich geben und den alten Traum der Einheit im Traviabund Swantjes und Geldors nicht mehr erleben.

AUFGEBOT

Wappen: auf Grün eine goldene Scheibe (Haus Bregelsaum)

Basis: Hallingen

Anführer: Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum (🛡️)

Ziele: Erhalt der Familie und ihres Besitzes, Sieg der Kaiserin

Verbündete: Ludalf von Wertlingen; Da-

nos von Luring, Stahlherzen; Traviemark (als ein Oberhaupt der Gänseritter), Weiden

potentielle Verbündete: Swantje von Rabenmund; Geismar II. von Quintian-Quandt, Greifenfurt

Feinde: Lutisana von Perricum (Reichsverräterin), Ucurian von Rabenmund; Varena von Mersingen, Ziplit; Chayka Gramzahn, Leomar vom Berg (Reichsverräter)

Kontrahenten: Answin d.J. von Rabenmund (selbsternannter Fürst), Arnhild von Darbonia

Strategien: Bündnisse, Diplomatie, Waffengewalt.

Ressourcen: Infanterie 2 (100 Waffentreue), Reiterei 2 (40 Ritter), Schützen 1, Kriegsgerät 1, Zauberei 0, Geweihte 1 (Travia, Praios)

Sonstige Ressourcen: Als Oberhaupt der Gänseritter kann Wolfhelm im Notfall auf ihre Unterstützung bauen.



Wappen des Hauses
Bregelsaum

— Mit seiner Klage gegen die Kaiserin auf dem Hoftag von Weidleth (AB 134) hat **Rahjadan von Bregelsaum-Rosenbusch** (*998, knapp über 2 Schritt, trauriger Blick) für Aufregung gesorgt. Der Baron von Rosenbusch hat einen ausgeprägten Gerechtigkeitsinn und ist sehr neugierig. (🛡️*)

DIE STAHLHERZEN: DER BUND DER RITTER VOM STÄHLERNEU HERZ

Um nicht überrannt zu werden, mussten die alt-darpatischen Adligen der nördlichen Baronien nach dem Fall Wehrheims 1027 BF eng zusammenstehen. Diese Einsicht wurde zur Triebfeder der Gründung des Ritterbundes der *Stahlherzen*. Im Falle einer Bedrohung kann ein Mitglied der Stahlherzen jederzeit seine Bundesgenossen zu Hilfe rufen. Diese sind verpflichtet, mit ihnen zu Gebote stehenden Kräften zu Hilfe zu eilen. Dieses Gebot zu befolgen, entspringt allein der moralischen Verpflichtung des Einzelnen und kann je nach Persönlichkeit unterschiedlich ausfallen. Vom Heerbann einer Baronie bis zu bloßen Lippenbekenntnissen ist hier alles anzutreffen. Als Bund von Gleichen kennen die Stahlherzen keinen Anführer. Dies würde von vielen der selbstbewussten Adligen abgelehnt werden. Wenn die Stahlherzen in den Kampf ziehen, wird jedoch meist einer der Ihren als übergeordneter Befehlshaber bestimmt. Mitglieder müssen den Ritterschlag erhalten haben, wobei Ritter ehrenhalber von vielen nicht als ebenbürtig angesehen werden. Neuadlige hingegen werden nur in Ausnahmefällen akzeptiert.

Seit Ende 1034 BF treten die *Stahlherzen* verstärkt in Erscheinung, um die alte Ordnung wieder zu errichten und sich gegenseitig zu schützen, wo es das Reich nicht kann. Sie wirken vor allem in der alten Grafschaft Wehrheim.

Wappen: auf Silber ein zweigeschossiger Wehrturm in Blau, über das Schildbild ist in Schwarz ein Schrägbalken gelegt, der mit fünf silbernen Herzen belegt ist. Die Mitglieder tragen ihre eigenen Wappen und ein silbernes Herz als Beizeichen oder eine schwarze Schärpe mit dem Bundeswappen.

Funktion: Die *Stahlherzen* sind keine feste Ordensgemeinschaft, ihre Mitglieder finden sich in verschiedenen Parteien des Konflikts. Dies kann den Helden zum Vorteil gereichen, um Strukturen zu unterlaufen, haben sie erst einmal das Vertrauen einzelner Stahlherzen gewonnen.

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DES BURGGRAFEN

- Wolfhelms Sohn **Gilborn Hal von Bregelsaum** (*987 BF, Vollbart, distanziert) diente als Hauptmann in der Reichsarmee und danach seinem Vater als enger Berater. Mit kühlem Kopf ist er bereit, auch harte Entscheidungen zu treffen.
- **Geldor von Bregelsaum** (*1012 BF, dunkelblonder Vollbart, athletisch) ist den Rittertugenden eng verbunden. Vor Jahren hat er sein Herz an Swantje verloren. Wie seinem Großvater Wolfhelm wird dem jungen Stahlherz und Sohn Gilborns diplomatisches Geschick nachgesagt.
- Bannerherr **Azzo von Bregelsaum** (*971 BF, kleingewachsen, stämmig; Seite 115) trägt den alten Familienstreitkolben *Eisenfaust* und ist für seinen Hass auf das Haus Rabenmund berüchtigt, der sich nach dem Tod seiner Schwester in der Blutnacht noch steigerte. Er focht bereits auf Maraskan für das Reich und ist als Kämpfer gefürchtet. (🛡️*)

WICHTIGE MITGLIEDER

In den Reihen der Stahlherzen finden sich vom strahlenden Ritter bis zum durchtriebenen Raubritter alle Vertreter des Standes, Veteranen ebenso wie jüngst zum Ritter Geschlagene. Zum größten Teil sind es konservative Landadlige, die vor allem Travia, Rondra und Praios verehren. Nennenswerte Mitglieder – neben *Geldor von Bregelsaum*, *Greifgolda von Mersingen*, *Rahjadan von Bregelsaum-Rosenbusch* und *Alwan von Unteraltertissen-Rabenmund* – sind:

- **Erdemunde Beergard von Ockenheld** (*991 BF, groß, muskulös, kurze dunkelblonde Haare, blaugraue Augen), Baronin von Rappenuhu, ist eine geradlinige und impulsive Ritterin von altem Schrot und Korn, die es gewohnt ist zu handeln.
- Der alte Landedle **Gerin von Sturmfels** (*969 BF, graues Haar und gepflegter Vollbart, ruhiges Auftreten) focht schon gegen die Oger. Der letzte fürstlich-darpatische Jagdmeister wird für seine Kenntnisse als Jäger gerühmt und ist als treuer Gefolgsmann der Rabenmunds sowie Vermittler im Adel geachtet.
- Sein Sohn **Cordovan von Sturmfels** (*991 BF, braunes Haar und gestutzter Vollbart, nahezu ständig gerüstet, steifes linkes Bein, distanziert) diente früher als Hauptmann auf Burg Rabenmund (**Rückkehr des Kaisers 41**), wandte sich dann aber von dem jüngeren Answin ab und zählt als Parteigänger von dessen Vater Barnhelm.
- Der Meidensteiner Ritter **Reto von Nierenfeld** (*1008 BF, gedrungene, kräftige Statur, rotblonde Prinz Brin-Frisur, strebsam) sieht seinen Idealismus oft auf die Probe gestellt.

SWANTJE VON RABENMUND Ä.H., KRONPRINZESSIN VON DARPATIEN

„Ich bin gekommen, um für die Heimat zu streiten, aus der man mich fortgeschickt hat. Aber ich will nicht bloß das Land erobern, sondern die Herzen der Menschen.“

Im Winter wird die darpatische Prinzessin mit einem Gefolge ihr ergebener Ritter die Bühne betreten.

Agenda: Swantje ist des Wartens überdrüssig und schreitet zur Tat, um selbst um ihr Erbe zu kämpfen – notfalls auch gegen ihren Vater, dessen Methoden sie schon länger beunruhigen.

Kurzcharakteristik: junge Prinzessin mit politischem Talent, kompetente Ritterin

Hintergrund: Ucurians erstgeborene Tochter (*1015 BF, dunkelblonde Schönheit mit blauen Augen) hat die letzten Jahre als Knappin von Herzog Jast Gorsam in Elenvina verbracht. Sie ist zu einer selbstbewussten Frau mit starkem Willen und rondrianischem Blut herangewachsen, der es schon lange nicht behagt, sowohl von Vater wie Schwertvater für deren Ziele vereinnahmt zu werden. Nach Jasts Tod, ihrem 20. Tsatag und der ersehnten Schwertleite lässt sie eigenmächtig die Nordmarken hinter sich, um selbst für ihr Erbe einzutreten. Dafür wickelt sie Jasts ungestümen Enkel *Hagrobald* um den Finger, der ein Auge auf sie geworfen hat. Ihr Herz gehört jedoch längst dem jungen Geldor von Bregelsaum.

Swantjes Schwester *Ayla Duridanya* (**Der Mondenkaiser 31**) ist Knappin am almadanischen Fürstenhof, ihr Bruder *Tsayan Godefried* (Seite 128) Mündel am Kaiserhof.

Seelentier: junger Hirsch

Funktion: Swantje ist Hoffnungsträgerin für einen Neubeginn am Darpat, doch muss sie ihren Anspruch noch durchsetzen – wofür sie auf die Hilfe der Helden angewiesen ist. Diese können in ihr eine wertvolle Verbündete erkennen, um zerstrittene Parteien an einen Tisch zu bringen.

Schicksal: Swantje wird die erste Markgräfin der Rommilyser Mark und bald darauf Geldor von Bregelsaum ehelichen. Zu Hagrobald wird sie weiterhin eine tiefe Freundschaft pflegen.



*Swantje von
Rabenmund*

AUFGEBOT

Wappen: auf Silber ein schwarzer Rabe, rot bewehrt (Haus Rabenmund)

Basis: Burg Lauben (Baronie Waldmarkt)

Anführerin: Swantje von Rabenmund

Ziele: Eintreten für das Erbe Swantjes

Verbündete: Ucurian von Rabenmund (Vater, das Verhältnis ist jedoch getrübt); Stahlherzen (durch Geldor von Bregelsaum, der um sie wirbt)

potentielle Verbündete: Ludalf von Wertlingen; Haus Bregelsaum, Danos von Luring; Luidor von Hartsteen

Feinde: Varena von Mersingen

Kontrahenten: Answin d.J. von Rabenmund (konkurrierende Ansprüche); Traviemark

Strategien: Bündnisse, Diplomatie, Eroberung, Waffengewalt.

Ressourcen: Infanterie 2, Reiterei 2, Schützen 0, Kriegsgerät 0, Zauberei 1, Geweihte 1



Wappen des Hauses Rabenmund

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DER PRINZESSIN

— Graf **Hagrobald vom Großen Fluss** (*1005 BF, schwarzer Vollbart, bullig, polterndes Lachen) ist ein begeisterter und guter Tjoster und ergötzt sich an den klassischen Rittertugenden. Er hat ein Auge auf Swantje geworfen und sieht es als seine ritterliche Pflicht, sie bei ihrer Queste zu unterstützen. Mit verwegenen Taten versucht er, bei ihr Eindruck zu schinden.

— **Dankward von Sonnenbruch** (*978 BF, untersetzt, Halbglatze), ein treuer Diener des Hauses Rabenmund, wurde von Ucurian auserwählt, seine Tochter zu begleiten. Über die Jahre hielt er insgeheim Kontakt zu Ucurian und lernte sich zu verstellen. Er initiiert die Entführung Geldors von Bregelsaum (**Junker in Nöten**), bereut jedoch seine Tat, als er Swantjes Liebe für den Junker begreift, und versucht, den ehrenhaften Tod im Gefecht zu finden. (🐉*)

— Swantje und **Linai von Halberg-Kyndoch** (*1013 BF, zierliches Halbblut mit mohischer Mutter) sind Freundinnen seit den frühesten Tagen der Prinzessin am nordmärkischen Hof. Die gelehrte Hesinde-Akoluthin ist ihr eine wichtige und umsichtige Beraterin.

— Der Beherrschungsmagier **Deryan Sigismund von Elenvina** (*1005 BF, schwarzer Spitzbart, kurzsichtig, etwas steif, spricht immer die Wahrheit) hat seine Not mit Hagrobalds polternder Art, bewundert den

Grafen jedoch und folgt ihm in tiefer Freundschaft verbunden.

— Der alte Diener **Stanrel Hardenbach** (*978 BF, Schnauzer, rundlich und kurzatmig, gichtige Hände) hatte schon immer seine liebe Mühe, auf Swantje aufzupassen. Er sah es als seine Pflicht, sie zu begleiten, auch wenn kein Tag vergeht, ohne dass er sich über Beschwerlichkeiten beklagt. (🐉)

DANOS VON LURING, GRAF VON REICHSFORST

„Der ritterliche Stand ist ein Privileg, dem man durch Tugend verpflichtet ist.“



Danos von Luring

Schon in der *Schlacht um Berler* Ende 1034 BF tritt der garetische Graf auf den Plan, seinem Lehnseid gegenüber der Kaiserkrone folgend. Im Praios 1035 BF ruft er 23 ausgewählte Ritter zum rondragefälligen Schwertzug in die Wildermark.

Agenda: Graf Danos will die Tugenden des Ritters unter Beweis stellen und die schmutzigen Kämpfe der Vergangenheit durch einen ehrlich gefochtenen Kampf für die Krone aufwerten.

Kurzcharakteristik: ein vorbildlicher, rondragefälliger Ritter und Adliger aus altem, mächtigem Haus

Hintergrund: Danos (*976 BF, stattlich, braungraue Haare und Vollbart, aufrecht) ist nicht nur einer der mächtigsten Grafen und Patriarch eines der ältesten Adelshäuser des Reiches, sondern führt zudem den Titel ‚König der Ritter‘. Diese Ehre wird nur einem Ritter zuteil, der nach je einer Queste im Namen der Raulskrone, des Lichtboten und des Schwertes der Schwerter seinen Vorgänger im Zweikampf besiegt hat. Der Graf ist so stolz, ein Ritter zu sein, dass er seine Urkunden mit „Ritter Danos“ zeichnet. Er gilt als lebender garetischer Held, der Unholde, Raubritter und feindliche Haufen besiegt hat. Seit der *Schlacht auf den Val-lusanischen Weiden* hat er Angst vor der Dunkelheit und zudem schwindet seither sein Augenlicht – und ein Leben in ewiger Dunkelheit ist der größte Schrecken des Grafen. Er weiß überdies, dass seine Zeit gekommen ist, und hat deshalb ritterliche Wallfahrer um sich versammelt, um ihnen im Kampf um die Wildermark die dreifache Queste zu ermöglichen – und so vielleicht einen Nachfolger zu finden. Unter den Rittern in seiner Schar – insgesamt zwei Dutzend Ritter, zwei Dutzend Knappen und wenig Gesinde – haben ihm mehr als die Hälfte als Knappen gedient.

Seelentier: Waldlöwe

Funktion: Sowohl Heldenvorbild als auch umständlicher Wahrer von alter Tradition und Kampfkunst. In der Wildermark kann er den Helden Rückendeckung und Flankenschutz gewähren.

AUFGEBOT

Wappen: auf Rot ein goldener Balken, belegt mit einem linksschreitenden roten Greif (Haus Luring)

Basis: Pfalz Brücksgau

Anführer: Danos von Luring

Ziele: Befriedung der Wildermark mit ritterlichen Mitteln

Verbündete: Ludalf von Wertlingen; Haus Bre-gelsaum; Greifenfurt, Luidor von Hartsteen

potentielle Verbündete: Swantje von Raben-mund, Stahlherzen; Rabenmark, Traviemark

Feinde: Lutisana von Perricum (Reichsverräterin); Varena von Mersingen; Geismar II. von Quintian-Quandt; Leomar vom Berg (Reichsver-räter), Chayka Gramzahn

Kontrahenten: –

Strategien: Bündnisse, Diplomatie, Eroberung, Waffengewalt

Ressourcen: Infanterie 1, Reiterei 2 (zwei Dut-zend Ritter), Schützen 0, Kriegsgewehr 0, Zauberei 1, Geweihte 0



Wappen des Hauses
Luring

Schicksal: Danos wird die Kampagne überleben, doch liegt der letzte Ritt des Königs der Ritter in nicht allzu ferner Zukunft.

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DES KÖNIGS DER RITTER

— **Reto von Luring-Mersingen** (*990 BF, Ritter, aschblond, riesenhaft, teilnahmslos) ist ein Mann ohne Eigenschaften: phantasielos, ohne Ehrgeiz und froh, dass er seinem Grafen dienen und für ihn kämpfen kann, ohne jemals Verantwortung tragen zu müssen. (■)

— **Emer Alara von Rallerspfort** (*1006 BF, Ritterin, rote Locken, lautes Lachen) gilt als ziemlich eingebildet, weil sie zu viel auf ihre Fechtkunst hält und zudem der Ansicht ist, dass mindestens die Hälfte der Männer heimlich in sie verliebt ist. Abgesehen davon ist die lebenslustige Ritterin ein guter Kamerad. (■)

— **Erlgard Gragelsfort** (*996 BF, schwarzer Pagen-schnitt, zierlich, aber resolut im Auftreten) ist Ab-gängerin der Magierakademie Schwert und Stab, seit Jahren des Grafen magischer Schutz und Danos' Zu-geständnis an die Methoden seiner Gegner.

— **Geldar von Zweistetten** (*977 BF, mittelgroß, braun-haarig, Bauchansatz) ist einer der bekanntesten Barden Garetiens und stammt ursprünglich aus Darpatien. Er wittert jede Menge Stoff für Heldensagen.

SUMUDAN VON VIRYAMUN UND FLOGGLOD

„Stolz ist eine Tugend.“

Nach dem Tod des Gegenkaisers haben sich einige seiner Gefolgsleute an den Darpat geflüchtet und verdingen sich nun im Gefolge von Ucurian.

Agenda: Die Almadaner versuchen, in der Wildermark Fuß zu fassen und den Kaiserlichen zu schaden.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Reiter, äußerst jäh-zorniger Magnat

Hintergrund: Der almadanische Magnat (*977 BF, 1,93 Schritt, ergrautes Haar, kalte Augen, rechtes Bein steif; ■) war in jüngeren Jahren als tapferer Offizier bekannt, jedoch verwehrte ihm sein Jähzorn eine hö-herere Laufbahn. Unter Kaiser Hal II. brachte er es zum Cronrat und hielt bis zuletzt an seiner Treue zum Ge-genkaiser fest – zu lange, so dass er aus seiner Heimat fliehen musste. In Darpatien schloss er sich mit anderen flüchtigen Mayores Ucurian an. In seinen Entscheidungen erkennt er bis heute keinen Fehler und baut sich lieber eine neue Existenz als Söldnerführer auf, als die in seinen Augen „falsche und räuberische Kaiserin“ um Gnade zu bitten.

Seelentier: Adler

Funktion: Sumudans unerbittliche Härte und Stolz treibt die flüchtigen Mayores an – von denen einige jedoch ahnen, dass sie am Darpat nicht heimisch werden und sie auf lange Sicht das Schwert erwartet. Sein Abdanken könnte einige zum Einlenken bewegen.

Schicksal: Sumudan spielt über diese Publikation hinaus keine weitere Rolle.

Seine Spielwerte finden Sie auf Seite 187.

AUFGEBOT

Wappen: auf Gold ein roter Rebstock über einem grünen Dreieck (Haus Viryamun)

Basis: Bohlenburg

Anführer: Dom Sumudan von Viryamun und Flogglond (■)

Ziele: fortgesetzter Kampf gegen die Kaiserin

Verbündete: Ucurian von Rabenmund; Gernbrecht von Oppstein

potentielle Verbündete: Lutisana von Perricum; Leomar vom Berg

Feinde: Ludalf von Wertlingen (Sumudan steht unter Acht); Traviemark (als Verbündeter Ucurians)

Kontrahenten: –

Strategien: Bestechung, Einschüchterung, Entführung, Erpressung, Spitzel, Verleumdung, Waffengewalt

Ressourcen: Infanterie 2 (etwa 50 Waffenknechte), Reiterei 2, Schützen 1, Kriegsgerät 0, Zauberei 0, Geweihte 0



Wappen des Hauses
Viryamun

Sichel (**Schild 152**), die Goblinstämme zu einen, trug er die Lederkrone des Orvai Kurim. So gestärkt, handelte er gegen die Schamanin und führte seine Jäger gegen die Menschen, worauf ihm die Krone entrissen wurde. Zi-plim ist es gelungen, Teile Zippeldinges und Mistelhausens unter seine Kontrolle zu bringen. Von dort unternimmt der Häuptling immer wieder Vorstöße in das Gebiet der Menschen. Bei seiner Suche nach der Krone dringt er zuweilen tief in die Wildermark vor. Zi-plim ist auch bereit, mit Menschen Bündnisse zu schließen, wenn es seinen Zielen dient.

Seelentier: Wildschwein

Funktion: Zi-plim dient als Kriegsfürst mit eigener Agenda der freien Verwendung.

Schicksal: Zi-plim spielt über diese Publikation hinaus keine weitere Rolle.

Seine Spielwerte finden Sie auf Seite 187.

AUFGEBOT

Wappen: wilde Sippenzeichen

Basis: Zippeldinge, Mistelhausen

Anführer: Zi-plim (■)

Ziele: Beute, Siedlungsgebiet

Verbündete: –

potentielle Verbündete: Lutisana von Perricum; Arnhild von Darbonia, Varena von Mersingen; Chayka Gramzahn

Feinde: Haus Bregelsaum, Stahlherzen; Rabenmark, Weiden

Kontrahenten: Zooqua Suukram (Goblin-Schamanin)

Strategien: Angriffe aus dem Hinterhalt, Bündnisse, Einschüchterung durch Masse, Entführung, Erpressung, Waffengewalt

Ressourcen: Infanterie 2, Reiterei 1 (Wildscheinreiter), Schützen 2 (Kurzbogen und Schleuderer), Kriegsgerät 0, Zauberei 0, Geweihte 0

ZIPLIM

„Dies ist Land von Orvai Kurim. Ihr hier nur geduldet.“

Der Kriegshäuptling hält sich für den Auserwählten Orvai Kurims und will im alten Siedlungsgebiet der Goblins eine neue Ära der Rotpelze einleiten.

Agenda: Herrschaft der Goblins in Mistelhausen und Zippeldinge, Rückerlangung der Lederkrone des Orvai Kurim

Kurzcharakteristik: brillanter Jäger, meisterlicher Goblinhäuptling

Hintergrund: Der Häuptling (*997 BF, dichter roter Pelz, gelbe Augen; ■) hat wie viele Jäger vor ihm den alten Ehrennamen ‚Zi-plim‘ angelegt. Von *Zooqua Suukram* auserkoren, der ältesten Schamanin der Schwarzen

KLEINE KRIEGSFÜRSTEN (■)

Schild des Reiches nennt noch weitere Kriegsfürsten, deren Schicksal bereits vor ein paar Jahren zur freien Verfügung gestellt wurde. Wenn Sie diese noch nicht aufgegriffen haben, steht es Ihnen frei, Sie ebenfalls in die Kampagne einzubauen. Zudem finden Sie weitere Kriegsfürsten als Anregung, die Sie frei verwenden können.

— Baron **Aldoron von Wutzenwald** (*1006 BF, blonder Wuschelkopf und Vollbart) erwarb sich den zweifelhaften Titel als ‚Schlächter von Wutzenwald‘, als er irrtümlich eine Gruppe Boron-Pilger angriff und viele von ihnen tötete. Er versucht vor allem, das Überleben für sich und seine Untertanen zu sichern und sich von der Schuld des Massakers reinzuwaschen. (Infanterie 2)

- Der Tairach-Schamane **Sharkhush Morchai** (*um 1010 BF, Fell mit roten Streifen gefärbt, zahllose Kupferbänder und -ringe) sieht sich im göttlichen Auftrag handeln, um in der Wildermark eine Ordnung zu errichten, in der die Starken über die Schwachen herrschen, unabhängig von Rasse und Geburt. (Infanterie 2, Schützen 1, Zauberei 1, Geweihte 1)
- Die **Alte Gissa** (*um 965 BF, enorme Zöpfe, faltig und herrisch) zieht mit ihrer Räuberbande durch die Wildermark und überfällt vor allem wohlhabende Großbauern, während sie Pilgern und Geweihten gegenüber als freigiebig bekannt ist. (Infanterie 1-2, Schützen 1-2)
- **Martan Kindervater** (*1007 BF, halblange, offene Haare, brauner Bart, gütige Augen) ist ein junger Schmied, dessen Dorf Plünderungen zum Opfer fiel. Er selbst konnte die Kinder des Dorfes in Sicherheit führen. Mittlerweile hat er sich weiteren Waisen des Krieges angenommen und sie

- mit selbstgeschmiedeten Waffen zu einer Miliz von Kindersoldaten ausgebildet, die vor allem den Adel bekämpft. (Infanterie 1)
- **Visgara die Jungfrau** (*1020 BF, rotblonde Haare, charismatisch), von Spöttern ‚Visgara die Wunderliche‘ genannt, glaubt sich von Praios erwählt, dem Land Ordnung zu bringen und findet gerade bei der einfachen Bevölkerung Anhänger. Jedoch ist sie naiv und unerfahren, wodurch sie zum Spielball anderer Kriegsfürsten wird, die ihren Eifer auszunutzen wissen. (Infanterie 2, Schützen 1)
- Der adligen Magierin **Myrthalia Magna** (*1006 BF, schwarzes Borstenhaar unter spitzem Hut, grüne Augen) war ihr Erbe aufgrund ihrer Begabung verwehrt. Nach dem Tod ihrer Geschwister konnte sie die Ordnung im Lehen ihrer Familie aufrechterhalten und hat dieses zu einer kleinen Magokratie geformt. Sie ist keine Schurkin, durch ihre direkt ausgeübte Herrschaft jedoch im Unrecht. (Infanterie 2, Reiterei 1, Zauberei 2)

GEWEIHTE UND UNABHÄNGIGE

- Die alte Rondra-Geweihte **Junivera von Seshwick** (*955 BF, schlank, weiße Haare, einarmig, ernst und zunehmend starrsinnig) blickt auf ein bewegtes Leben zurück: Sie war Hofgeweihte in Albernia, Sklavin in Al'Anfa, Suchende im Orkland und bis zur *Schlacht in den Wolken* Tempelvorsteherin in Gareth. Seit 1028 BF residiert sie in Wehrheim. In ihrer Glaubenswelt nimmt Mythrael inzwischen eine Rondra beinahe ebenbürtige Position ein. Sie sieht sich als eine Erwählte, die ein Gespür für jene besitzt, denen es bestimmt ist, im Heldenzeitalter zu bestehen. Auch wenn sie es sich nicht eingestehen will, ist sie körperlich ein Schatten ihrer selbst, denn ihr Alter fordert seinen Tribut. Junivera hat ihr Namensschwert vor langer Zeit verloren. Sie kämpft mit einer einfachen, aber geweihten Klinge. (■)
- Der Burgherr von Auraeth, **Hagen von Föhrenstieg** (*976 BF, humpelnder Veteran, versengtes Gesicht; **Schild 159**), wacht über die Schätze des alten Bollwerks der Bannstrahler, ist jedoch trotz seines starrsinnigen ‚Dogmatismus‘ zu Kompromissen in Bezug auf seinen Glauben bereit – nie jedoch, ohne sich danach zu geißeln.
- Die halbmaraskanische Hexe **Purothea Schlangentochter** (*996 BF, 1,72 Schritt, goldblonde Haare mit grüner Hexensträhne, Vertrautentier *Goldfleck*, eine Nesselvipere) weihte ihr Leben Hesinde und trat den Draconitern bei. Für ihren Orden dokumentiert sie Missstände in der Wildermark. Als möglicherweise alte Bekannte der Helden kann sie mit ihrem Wissen und ihrem fliegenden Stecken eine nützliche Verbündete sein. (☹*)

- **Wulfbrand von Rosshagen** (*1002 BF, blondgelockt; **Von eigenen Gnaden 97**), Baron von Dergelsmund, stritt mit den Helden gegen den Finstermann, der sich als sein verstorbener Geliebter entpuppte. (☹*)
- **Mythram Korsfels** (*1005 BF, 1,76 Schritt, braune Haare und Vollbart, Ilmenblattraucher) berichtet für den Aventurischen Boten aus dem Mittelreich und ist seit Monaten in der Wildermark unterwegs. Er kann überall auftauchen und die Helden mit Informationen und Gerüchten versorgen.

EIGENE KRIEGSFÜRSTEN

Wenn Sie weitere Kriegsfürsten benötigen, die unabhängig agieren oder sich im Laufe der Handlung in ein Bündnis mit den Helden oder einer anderen Partei geben, können Sie auf diesen Baukasten zurückgreifen. Sie können sich von der Auswahl inspirieren oder den Würfel entscheiden lassen. Als weitere Anregung empfehlen wir Ihnen die Tabellen in **Wege des Meisters** ab Seite 173.

Namensvorschläge: Gunelde, Korna, Jandrun, Isida, Xerane; Burgol, Ganselm, Kedio, Roban, Travin

Adlige Familien: Aschenstiege, Baernfarn, Dunkelfarn, Erlenbruch, Firunslicht, Geißenklamm, Hengefeldt, Klippstein, Quergelsand, Streitzig, Sturmfels, Unterallertissen

Alter: 20+2W20+2W6

Stand (1W20): Adliges Erbe (1-4) / Adlige Abstammung (5-9) / Niederadel (10-14) / frei (15-18) / unfrei (19-20)

Herkunft (1W20): ehemaliges Darpatien (1-10) / angrenzende Provinz (11-13) / ferne Provinz (14-16) / Schattenlande (17-18) / anderes Reich (19-20)

Fähigkeiten (2W6): *erfahren* (entsprechende Talente mit TaW 1W3+3; 2-4) / *durchschnittlich* (TaW 1W3+6; 5-8) / *kompetent* (TaW 1W3+8; 9-10) / *meisterlich* (TaW 1W6+9; 11-12)

1W3 Eigenheiten (2W20)*: impulsiv (2) / beherrscht (3) / einfalllos (4) / scharfer Verstand (5) / dumm (6) / charismatisch (7) / Opportunist (8) / ehrenhaft (9) / tief gläubig (10) / verbittert (11) / ausgezehrt und übermüdet (12) / schwarzer Humor (13) / abergläubisch (14) / jähzornig (15) / ruhelos (16) / goldgierig (17) / größenwahnsinnig (18) / paranoid (19) / auffälliges Hautbild (20) / ungewöhnliche Größe (Hüne oder *Zwergenwuchs*; 21) / Narben oder fehlende Gliedmaßen (22) / extravagante Kleidung (23) / zitiert bekannte Dichter und Denker (24) / begnadeter Sänger (25) / starker Körpergeruch (26) / wird (vielleicht zu Unrecht) für ein Verbrechen gesucht (27) / besitzt einen *guten* oder *schlechten Ruf* (28) / hat ein dunkles oder peinliches Geheimnis (29) / hat eine Rechnung mit einem Helden offen (30) / hat das Gedächtnis verloren (31) / ähnelt einer bekannten Person (32) / Tollpatsch (33) / leidet unter Mindergeistern (34) / wird von einem besonderen Tier begleitet (35) / anfällig für Magie (36) / Feenfreund (37) / Glückskind (38) / magisch begabt (39) / besitzt eine besondere Waffe oder ein Artefakt (40)

Position (1W6): Würfeln Sie jeweils aus, wie der Kriegsfürst zu den *Kaiserlichen*, *Lutisana von Perricum* und *Ucurian von Rabenmund* steht. Sie können diesen Wurf auch für andere Parteiungen anwenden: Verbündeter (1) / potentieller Verbündeter (2) / neutral (3-4) / Kontrahent (5) / Feind (6)

Ziel (2W6): Schutz der Schwachen (2) / Restaurierung des Fürstentums (3) / streitet für oder gegen die Kaiserlichen (4) / streitet für oder gegen die Kirchenmarken (5) / Wiederherstellung der Ehre (6) / streitet für tatsächliche oder vermeintliche Ansprüche (7) / streitet für eine geliebte Person (8) / Familienfehde (9) / Vergeltung an einem Feind (10) / eigener Gewinn (11) / Errichtung eines Kleinstreiches (12)

1W6 Strategien (1W20): Bündnisse (1-2) / Diplomatie (3-4) / Bestechung (5) / Erpressung (6-7) / Verführung (8) / Spitzel (9) / Verleumdung (10) / Verwaltung (11-13) / Waffengewalt (14-16) / Einschüchterung (17) / Entführung (18) / Attentate (19) / Gift (20)

Ressourcen: Legen Sie den Wert für die sechs Gruppen *Infanterie*, *Reiterei*, *Schützen*, *Kriegsgerät*, *Zauberei* und *Geweihte* mit jeweils 1W2-1 fest. Anschließend dürfen Sie den Wert einer Gruppe (frei wählbar oder mit 1W6 bestimmt) um einen Punkt erhöhen.

*) Sollten sich Eigenheiten zu stark widersprechen, würfeln Sie erneut. Mitunter lassen sich aber auch augenscheinliche Widersprüche zu einer Hintergrundgeschichte zusammenführen: Ein einst tief gläubiger Kriegsfürst kann etwa über die Jahre verbittert worden sein.

JENSEITS DER MARK: DIE ANRAINER

Die Wildermark ist eingerahmt vom Herzogtum Weiden im Norden, dem Königreich Garetien im Süden, Greifenfurt im Westen sowie Travia- und Rabenmark im Osten. Vereinzelt Anrainer werden im Laufe der Kampagne in die Handlung eingreifen, für andere ist dies nicht zwingend vorgesehen. Es ist denkbar, dass die Helden aus anderen Abenteuern über Kontakte dorthin verfügen und diese nutzen wollen, um Verbündete zu gewinnen.

DIE GRAFSCHAFT HARTSTEEN

Mit der Natterndorner Fehde der Hartsteener Grafen Geismar II. und Luidor reichen die Konflikte der Wildermark bis in das Königreich Garetien hinein. Der Konflikt bindet zu Beginn der Kampagne dort die kaiserlichen Kräfte und es ist an den Helden, ihn im Szenario **Graf und König** beizulegen.

GRAF LUIDOR VON HARTSTEEN

„Nur zwei Bauern werden nicht aufbegehren: der glückliche, satte Bauer und der erschlagene.“

Agenda: Wiederherstellung der Grafenwürde für die Familie Hartsteen

Kurzcharakteristik: arroganter und berechnender Standesmensch

Hintergrund: *Luidor von Hartsteen* (*977 BF, 1,85 Schritt, stechender Blick) entstammt einem der ältesten Adelsgeschlechter Garetiens und war lange Jahre für Reichskanzler Hartuwal vom Großen Fluss im diplomatischen Dienst des Kaiserreiches tätig. Er sieht die Herrschaft über die Grafschaft Hartsteen als sein Geburtsrecht an. So befahl er 1027 BF eigenmächtig die ihm folgenden Ritter zum Schutz der Grafschaft nach Rankaraliretena, wodurch er die offene Flanke des garetischen Ritteraufgebots decken, viel wichtiger aber sich einen strategischen Vorteil gegenüber seinem Erzrivalen Geismar verschaffen konnte. Luidor leidet nach einer nicht auskurierten Verletzung am Jahresfieber und baut zusehends körperlich ab.

Seelentier: Bergadler

Funktion: Luidor von Hartsteen ist eine ambivalente Figur, die alten Adel und Geburtsrechte über Heldentum und Verdienst stellt. Er ist ein hartherziger Mann, von dem man keinen Dank zu erwarten hat.

Schicksal: Mit dem Sieg in der Fehde über seinen Gegner Geismar beginnt Graf Luidor eine fast archaische Herrschaft in der Grafschaft Hartsteen zu errichten, in welcher er die Rechte der Barone deutlich zugunsten einzelner Ritterfamilien stützt.

AUFGEBOT

Wappen: gespalten, weiß und schwarz, darauf eine Mondsichel in der Phase des Kelches in vertauschten Farben

Basis: Burg Oberhartsteen (Grafschaft Schlund)

Anführer: Luidor von Hartsteen

Ziele: vollständige Herrschaft über die Grafschaft Hartsteen

Verbündete: Danos von Luring; Haus vom Großen Fluss

potentielle Verbündete: Ludalf von Wertlingen; Stahlherzen, Swantje von Rabenmund (durch Hagrobald vom Großen Fluss)

Feinde: Lutisana von Perricum, Ucurian von Rabenmund; Varena von Mersingen; Geismar II. von Quintian-Quandt (Fehde); Leomar vom Berg

Kontrahenten: —

Strategien: Bündnisse, Diplomatie, Verwaltung, Waffengewalt

Ressourcen: Infanterie 2, Reiterei 3, Schützen 1, Kriegsgerät 1, Zauberei 0, Geweihte 1



Wappen des Hauses Hartsteen

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DES GRAFEN LUIDOR

— Der arrogante Reichsritter **Rondrian von Hartsteen** (*1002 BF, blondgelockter Schönling) fungiert als Luidors Unterhändler, will jedoch vor allem das Haus Quintian-Quandt gedemütigt sehen. Als Neffe der verstorbenen Ulinai von Hartsteen beansprucht er – bisher erfolglos – den Titel des Pfalzgrafen zu Koschgau für sich.

GRAF GEISMAR II. VON QUINTIAN-QUANDT

„Keine Festung ist so stark, dass man sie nicht mit Dukaten einnehmen kann.“

Agenda: Verteidigung der Grafenwürde für die Familie Quintian-Quandt

Kurzcharakteristik: selbstverliebte und kaltherzige Krämerseele

Hintergrund: Geismar II. von Quintian-Quandt (*990 BF, 1,86 Schritt, bullige Erscheinung; ■) ist eine skrupellose Krämerseele. Um seine Absichten durchzusetzen, ließ er sogar die eigene Mutter lebendig einmauern. Ihn interessieren Ehre und Bestimmung nicht, wenn sie sich nicht in Dukaten ausdrücken lassen. So opfert Geismar bereitwillig seine Verbündeten, wenn der Nutzen nicht die aufzuwendenden Kosten übersteigt. Während der Fehde igelte sich Geismar auf der sicheren Festung Feidewald ein und zahlte für Söldner aus Almada und Nostria gutes Gold, weil er längst das Vertrauen in seine eigenen Untertanen aus Hartsteen verloren hatte.

Seelentier: Igel

Funktion: Geismar von Quintian-Quandt ist der Fehdegegner in Hartsteen, dessen Legitimation als ältester Sohn der letzten Gräfin von Hartsteen eigentlich schwerer wiegt als die seines Opponenten Luidor.

Schicksal: Nach der Niederlage in der Fehde und dem Auffliegen seiner geheimen Bündnispläne mit Lutisana steht Geismar unter Reichsacht. Er wird in zukünftigen Publikationen keine Rolle spielen.

AUFGEBOT

Wappen: geteilt, oben auf Weiß ein rotes, fünfspeichiges Wagenrad, unten auf Blau eine weiße Sackwaage mit Schale und Reitgewicht

Basis: Festung Feidewald (Grafschaft Hartsteen)

Anführer: Geismar II. von Quintian-Quandt (■)

Ziele: vollständige Herrschaft über die Grafschaft Hartsteen

Verbündete: Lutisana von Perricum (geheim)

potentielle Verbündete: Ucurian von Rabenmund; Answin d.J. von Rabenmund (Vetter), Haus Bregelsaum

Feinde: Danos von Luring; Luidor von Hartsteen (Fehde)

Kontrahenten: Ludalf von Wertlingen; Varena von Mersingen

Strategien: Bestechung, Erpressung, Spitzel, Verleumdung, Waffengewalt

Ressourcen: Infanterie 2, Reiterei 2, Schützen 2, Kriegsgerät 1, Zauberei 0, Geweihte 1



Wappen des Hauses Quintian-Quandt

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DES GRAFEN GEISMAR

- **Anselm von Quintian-Quandt** (*994 BF, 1,81 Schritt, übergewichtig, Kaiser-Reto-Bart, sowohl Feinschmecker als auch Vielfraß), Baron von Hutt, ist oft als Bote für seinen Vetter Geismar unterwegs. Er ist ein ausgezeichnete Reiter, aber nicht der fähige Intrigant, für den er sich hält.
- Ritterin **Griseldis von Quintian-Quandt** (*1004 BF, brauner Pagenschmitt, drahtige Erscheinung) überlebte die *Schlacht auf dem Mythbraelsfeld*, wo sie ihren Bruder verlor. Ihre lebenslustige Heiterkeit ist nur vorgeschoben. Sie gilt als gute Partie, auch wenn Keuschheit nicht zu ihren landläufig gelobten Tugenden zählt. (■)
- Der gräfliche Jagdmeister **Adalbert von Hirschenrode** (*990 BF, wettergegerbtes Gesicht, schlichter Charakter von tiefer Götterfurcht) kennt den tückischen Feidewald wie kaum ein Zweiter. Er ist der vielen Kämpfe müde, die ihn bereits seine Frau und seinen ältesten Sohn gekostet haben. Nur aus Pflichtbewusstsein folgt er Geismar, dem er längst nicht mehr die Fähigkeit zugesteht, die Fehde zu seinen Gunsten zu entscheiden. (■)

DIE GRAFSCHAFT BALIHO

Gemeinsam mit Wehrheimer Adligen hat der Balihoer Adel immer wieder Kämpfe an Weidens Südgrenze ausgefochten, sich sonst aber zurückgehalten. Im Winter 1035 BF ändert sich dies, als Varena von Mersingen die Grafschaft mit Krieg überzieht. Das Herzogtum Weiden wappnet sich, um aktiv in die Geschicke der Region einzugreifen.

ARDARIEL NORDFALK VON MOOSGRUND, BURGGRÄFIN VON BALIHO

„Rondrasdonnerhall! Schon wieder zanken sie sich am Südrand von Frau Walpurgas Land. Das Maß ist voll, jetzt sollen die Ritter Balihos ziehen, damit endlich wieder Ruhe herrscht!“

Agenda: Sicherung der Südgrenze Weidens

Kurzcharakteristik: junge und aufbrausende Ritterin, meisterliche Kriegerin und Anführerin, durchschnittliche Herrscherin

Hintergrund: *Ardariel* (*1008 BF, 1,86 Schritt, athletisch, braune Augen, rote, in einem lederumwickelten Zopf gebändigte Lockenmähne) gilt als begnadete Kämpferin, doch impulsive, zuweilen gar ungeschickte Herrscherin. Angesichts der zunehmenden Bedrohung bewährt sich die junge Burggräfin durch beherztes Handeln. Der eigensinnige Adel Balihos honoriert dies und rückt unter ihrem Banner enger zusammen. Die im Orden vom Heiligen Blute aufgewachsene Nordfalkin bietet jeder Herausforderung die Stirn, führt ihre Ritter stets persönlich in die Schlacht und gilt als volksnah.

Seelentier: Silberlöwin

Funktion: Mit der Balihoer Ritterschaft an ihrer Seite ist Ardariel eine mächtige, aber auch eigensinnige und selten einfache Verbündete. Jedoch bleibt sie auch angesichts einer Niederlage entschlossen und kann so zu einem guten Motivator werden.

Schicksal: Ardariel überlebt. In den kommenden Jahren wird sie von Herzogin Walpurga in Abstimmung mit der Kaiserin zur ordentlichen Gräfin von Baliho ernannt. Es gelingt ihr ihre Herrschaft zu festigen und die Grafschaft weitgehend zu ordnen.

AUFGEBOT

Wappen: auf Rot ein silbernes Wagenrad (Grafschaft Baliho)

Basis: Baliho

Anführerin: Ardariel Nordfalk von Moosgrund

Ziele: Sicherung der Grafschaft Baliho und damit der Südgrenze Weidens

Verbündete: Ludalf von Wertlingen; Haus Bregelsaum, Danos von Luring, Stahlherzen (unter denen sich auch Weidener befinden); Greifenfurt; Orden zur Wahrung

potentielle Verbündete: –

Feinde: Lutisana von Perricum (Reichsverräterin); Varena von Mersingen, Ziylim; Chayka Gramzahn, Leomar vom Berg (Reichsverräter)

Kontrahenten: –

Ressourcen: Infanterie 1, Reiterei 3 (etwa 50 Ritter mit Gefolge, eine Halbschwadron Leichte Reiterei), Schützen 2, Kriegsgerät 0, Zauberei 0, Geweihte 2 (Rondra)

Sonstige Ressourcen: starke Bindung an den rondrianischen Orden zur Wahrung vom Rhodenstein



*Wappen der
Grafschaft Baliho*

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DER JUNGEN NORDFALK

- Kanzlerin **Greifgolda von Mersingen ä.H.** (*1009 BF, 1,88 Schritt, blonde, überkorrekte Schönheit) ist eine wichtige Vertraute Ardariels. Sie wurde an der Kaiserlichen Akademie in Wehrheim ausgebildet, doch die Wirren des *Jahrs des Feuers* verschlugen sie nach Weiden, wo sie herzliche Aufnahme fand. Als kühle Denkerin ist sie nicht selten einsame Mahnerin inmitten tapferer und schnell entschlossener Weidener.

- Der loyale **Ulfberth Meiler von Eichenbach** (*999 BF, 1,99 Schritt, schulterlange blonde Haare, zurückhaltend, entscheidungsfreudig) ist Heermeister der Grafschaft. Er wurde in der Balihoer Kriegerakademie ausgebildet, seine Familie zählt zur Hausmacht der Grafen. Er ist verantwortungsbewusst und sehr auf das Wohl seiner Leute bedacht. (☉*)
- Baron **Knorrhold von Harffenberg-Binsböckel** (*990 BF, kräftig, traditioneller Topfschnitt, konservativ, wortkarg und ruppig, führt den Streitkolben *Orkentod*) ist Erster Ritter des Herzogtums und herzoglicher Fechtmeister. (☉)

DIE TRAVIAMARK

Man weiß um die zeitliche Begrenzung der Regentschaft und versucht sich durch eine umsichtige und fürsorgliche Herrschaft zu beweisen. Dazu gehört, dass die Traviemark sich aus den Streitigkeiten der Nachbarn heraushält. Vielen Altdarpaten, vor allem Ucurian von Rabenmund, ist sie ein Dorn im Auge und wird teils offen von ihnen bekämpft.

**CORDOVAN VON RABENMUND Ä.H.,
KRONVERWESER DER TRAVIAMARK**
„...“

Agenda: Fürsorge für die anvertrauten Ländereien

Kurzcharakteristik: meisterlicher Politiker und Geweihter mit großer Ausstrahlung

Hintergrund: Kronverweser *Cordovan von Rabenmund* (*984 BF, 1,77 Schritt, braune Haare, grüne Augen, stumm) gilt als besonnener Diplomat, der schon Reichsregentin Emer als Berater diente. Seit ihm Räuber die Zunge herauschnitten, wird der einst wortgewandte Geweihte ‚der stumme Herr‘ genannt. Seiner umsichtigen Politik ist es zu verdanken, dass die Traviemark in den letzten Jahren erblühen konnte, doch ist dies ein täglicher Balanceakt zwischen geistlicher Verantwortung und weltlichen Aufgaben.

Seelentier: Igel

Funktion: Als direkte Nachbarin ist die Traviemark ein vielleicht naheliegender Verbündeter, doch auch angesichts einer Lutisana von Perricum will sich Cordovan nicht in einen bewaffneten Konflikt hineinziehen lassen – so dass er am Ende selbst der Kaiserin die Waffenhilfe verweigert.

Schicksal: Mit seiner Weigerung, der Kaiserin Hilfe zu leisten, besiegelt Cordovan das Ende der Travia-Herrschaft, die vielen Adligen im Reich ohnehin nicht schmeckt. Die Traviemark wird aufgelöst und geht in der Rommilys Mark auf. Cordovan zieht sich für die nächsten Jahre von der politischen Bühne zurück.

AUFGEBOT

Wappen: auf Gold eine rote Gans

Basis: Rommilys

Anführer: Kronverweser Cordovan von Rabenmund

Ziele: Erhalt der Traviemark

Verbündete: Ludalf

von Wertlingen;

Haus Bregelsaum; Greifenfurt, Rabenmark;

Travia-Kirche

potentielle Verbündete: Danos von Luring

Feinde: Ucurian von Rabenmund; Varena von Mersingen, Sumudan von Viryamun (als Verbündeter Ucurians); Chayka Gramzahn

Kontrahenten: Lutisana von Perricum; Answind.J. von Rabenmund, Stahlherzen, Swantje von Rabenmund; Gernbrecht von Oppstein

Strategien: Bündnisse, Diplomatie, Spitzel, Verwaltung

Ressourcen: Infanterie 2, Reiterei 2 (etwa 50 *Gänseritter*), Schützen 0, Kriegsgerät 0, Zauberei 2 (Hellsicht und Antimagie), Geweihte 2



Wappen der Traviemark

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DES HERDFEVERS

- Schwester **Travinia von Firunslicht** (*1000 BF, 1,62 Schritt, hellblond, zwei nach Erfrierungen amputierte Finger an der linken Hand) ist in den letzten Jahren zu einer wichtigen Vertrauten Cordovans geworden. Nicht einmal der Kronverweser ahnt, dass sie eine Geweihte des Namenlosen ist (**Schild 186**), die auch hinter dem Überfall steckt, der ihn die Zunge kostete. Travinia wirkt behutsam aus dem Hintergrund und wird sich auch in der neuen Markgrafschaft etablieren (Seite 170).
- Cordovans Tochter **Mariella von Rabenmund ä.H.** (*1006 BF, dunkelbrauner, geflochtener Haarkranz, dunkle, funkelnde Augen) folgte der gefallenen Fürstin Irmegunde als Hochmeisterin der Gänseritter nach, eine Aufgabe, die sie in demütiger Pflicht erfüllt. In ihrem Amtsbruder, Hochmeister Wolfhelm (Seite 21), hat sie einen väterlichen Freund gefunden. Wie er setzt sich Mariella für die Versöhnung beider Häuser ein.
- Landvogt **Roderick von Rabenmund m.H.** (*992 BF, 1,82 Schritt, dunkelblonde Haare, skandalumwittert; **Schild 162**) stellte sich im Streit um die Fürstenkrone früh auf die Seite der Travia-Kirche, die ihn zum Obersten Gerichtsherrn der Mark ernannte.

DIE RABENMARK

Die Rabenmark grenzt östlich an die Wildermark und umfasst die ehemals ostdarparatischen Baronien – ein Gebiet, in dem die Kriegsfürsten der Warunkei um die Macht ringen, nicht zuletzt der Heermeister der Drachengarde und Erzfeind der Golgariten, Lucardus von Kémet.

ГЕРНОТ VON MERSINGEN Ä. H., MARKGRAF DER RABENMARK UND GROßKOMTUR DER GOLGARITEN

„Die Wacht hält stand.“

Agenda: Sicherung des Machtbereichs und Bekämpfung der Nekromanten

Kurzcharakteristik: vorbildlicher und brillanter Ordensritter, durchschnittlicher Lehnsherr

Hintergrund: Markgraf *Gernot von Mersingen* (*979 BF, 1,90 Schritt, Hüne mit braunem Bart und grünen Augen) ist das Paradebeispiel eines Ordensritters, der sein Handwerk im Kampf gegen Orks und Al'Anfaner lernte. Der geradlinige, nicht geweihte Golgarit widmet sich ganz dem Kampf gegen die Warunkei und für ihn zählen Taten mehr als Titel und Ämter.

Seelentier: Rabe

AUFGEBOT

Wappen: im Zwickenschnitt Schwarz und Silber getrennt, oben silberne Rabenschwingen

Basis: Burg Mersingen

Anführer: Markgraf Gernot von Mersingen

Ziele: Eroberung und

Sicherung der Anspruchsgebiete der Rabenmark

Verbündete: Ludalf von Wertlingen; Greifenfurt, Traviemark; Boron-Kirche

potentielle Verbündete: Danos von Luring

Feinde: Varena von Mersingen, Ziplim; Chayka Gramzahn; Lucardus von Kémet (Erzfeind)

Kontrahenten: Lutisana von Perricum; Answind.J. von Rabenmund, Arnhild von Darbonia, Stahlherzen; Markgrafschaft Warunk

Strategien: Ausfälle, Eroberung, Segnungen, Verwaltung, Waffengewalt

Ressourcen: Infanterie 1, Reiterei 3 (etwa 100 Golgariten), Schützen 0, Kriegsgerät 1, Zauberei 0, Geweihte 2



Wappen der
Rabenmark

Funktion: Die Golgariten spielen nur eine untergeordnete Rolle in der Kampagne und widmen sich ganz ihrer Aufgabe. Ab dem Winter sind sie in heftige Kämpfe gegen die Drachengarde verwickelt und können den Helden daher nur wenige Ressourcen zur Verfügung stellen.

Schicksal: Der aufopferungsvolle Kampf gegen die Warunkei führt dazu, dass die Rabenmark über die ihr gesetzte Frist hinaus fortbestehen wird. In Zukunft wird sie das Bollwerk zwischen der Rommilyser Mark und den chaotischen Zuständen in der Warunkei sein.

GREIFENFURT

Die ärmliche Markgrafschaft konnte sich erst jüngst aus einer orkischen Kabale befreien und versucht nun, zur Ruhe zu kommen. Man ist durchaus bereit, in einem begrenzten Rahmen Waffenhilfe zu leisten, befindet sich jedoch in einem moralischen Dilemma: Als Heerführerin des ‚Heiligen Answin wider die Orken‘ war es Lutisana von Perricum, die mit ihren Söldnern Greifenfurt im Winter 1028 BF entsetzte und vor einer Niederlage gegen den Schwarzpelz bewahrte.

İRMEPELLA VON WERTLINGEN, MARKGRÄFIN VON GREIFENFURT

„Wir brauchen keinen neuen Krieg, sondern Frieden, damit das Land gedeihen kann. Doch wir haben bitter lernen müssen, in welches Unheil Untätigkeit führt.“

Agenda: Irmenella bemüht sich um die Restauration ihrer gebeutelten Provinz.

Kurzcharakteristik: kompetente, fürsorgliche Landesherrin

Hintergrund: *Irmenella* (*999 BF, frühzeitig ergraut, grüne Augen; **Schild 143**), von ihrem Volk ‚die Greifin‘ genannt, hat in ihrem Leben viel erliden müssen, ist jedoch jüngst gestärkt in ihr Amt zurückgekehrt und beweist als volksnahe Herrscherin einen scharfen Verstand und erwachten Ehrgeiz, die ihr lange niemand zugetraut hat. Allerdings benötigt sie noch Zeit, bis sie ganz in ihr Amt zurückgefunden hat.

Seelentier: Storch

Funktion: Aus den Abenteuern **Der Mondenkaiser** und besonders **Ein Stein im Nebel** können die Helden über gute Kontakte in die Mark verfügen. Da sie es waren, die die Unterwanderung Greifenfurts durch orkische Kollaborateure aufdeckten, können sie leicht die Greifenfurter Ritter als Verbündete gewinnen. Ansonsten wird es schwer, die noch zögerliche Irmenella als tatkräftige Verbündete zu gewinnen.

Schicksal: Irmenella wird in den nächsten Jahren in ihr Amt hineinwachsen und zu einer umsichtigen Regentin erblühen.

AUFGEBOT

Wappen: auf Gold mit blauem Wellenschildfuß ein roter Greif

Basis: Greifenfurt

Anführerin: Markgräfin Irmenella von Wertlingen

Ziele: Sicherung der Markgrafschaft

Verbündete: Ludalf von Wertlingen (Irmenellas Vetter); Danos von Luring; Rabenmark, Traviemark, Weiden; Bannstrahler, Kosch

potentielle Verbündete: Lutisana von Perricum (stand Greifenfurt gegen den Ork bei); Haus Bregelsaum, Stahlherzen

Feinde: Schwarzpelze

Kontrahenten: –

Strategien: Ausfälle, Eroberung, Segnungen, Verwaltung, Waffengewalt

Ressourcen: Infanterie 2, Reiterei 2, Schützen 1, Kriegsgerät 0, Zauberei 0, Geweihte 1



Wappen der
Markgrafschaft
Greifenfurt

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DER GREIFEN

— Greifingemahl **Edelbrecht von Eberstamm** (*998 BF, 1,76 Schritt, brauner Bart, grüne Augen) ist Prinz des Kosch und eine Ausgeburt ritterlicher Tugenden.

— Der neue Meister der Mark, der Rechtsgelehrte **Bredogar Eustachius von Parsenburg** (*983 BF, grauer Bart, Halbglatze, Binokel), ist ein verschrobener Pedant, der sich noch in seine neue Rolle hineinfinden muss.

— Heermeister **Reto von Schattenstein** (*974 BF, 1,90 Schritt, dunkelrote Haare mit Silberfäden, eisblaue Augen) steht in dem Ruf, auch ausweglose Situationen zu meistern, wittert jedoch allerorten eine orkische Verschwörung.

— Als ehemalige Kriegsfürstin kennt **Thargrin von Arpitz** (*1004 BF, 1,83 Schritt, blonder Bürstenschchnitt, kantiges Gesicht) die Wildermark und ihre zerstrittenen Parteien. Jüngst wurde sie mit der Greifenfurter Baronie Wehrfelde belehnt.

SÖLDNERFÜHRER UND IHRE HAUFEN

Seit ihrem Bestehen hat die Wildermark eine Reihe von Söldnerhaufen angezogen, andere sind nach dem *Jahr des Feuers* einfach geblieben. Einzelnen kommt eine besondere Rolle in dieser Kampagne zu, wobei sie durchaus von den Helden angeworben werden können.

LEOMAR VOM BERG

„Das Reich geht vor die Hunde. Uns bleibt nur, die Bestien zu zähmen oder mit ihnen zu heulen.“

Der ‚Schwertfürst von Wehrheim‘ wird von vielen Seiten umworben und im Laufe des Jahres wiederholt die Seiten wechseln.

Agenda: Ingeheim hofft Leomar, eines Tages vom Reich rehabilitiert zu werden. Er sucht dafür jedoch nach seinem eigenen Weg, da er (noch) nicht auf die Gnade der Kaiserlichen hoffen kann.

Kurzcharakteristik: brillanter, jedoch desillusionierter Söldnerführer und Strategie

Hintergrund: Der gefeierte Held des Khômkriegs und ehemalige Reichsmarschall (*982 BF, 1,91 Schritt, offene blonde Haare, Almadaner Schnauzer, Narben im Gesicht) fiel unter Reichsacht, als er im *Jahr des Feuers* den Rabenkaiser unterstützte. Nur Dank Lutisanas Hilfe konnte er Kerker und Richtschwert entkommen und floh in die Wildermark. Aus dem kühl berechnenden, rondratreuen Offizier ist ein verbitterter Söldnerführer geworden, der von Zweifeln und stillem Hass geplagt wird. Dennoch sieht sich der ‚Schwertfürst‘ auf seine Art immer noch als Diener des Reiches.

Seelentier: Kobra

Funktion: Leomar ist der Windkönig im Mächtebolten, eine von vielen gehasste Person, deren strategische Fähigkeiten jedoch entscheidend sein können.

Schicksal: Leomar wird in sich in die Warunkei absetzen, um dort zu versuchen, sich durch einen Triumph über Haffax von der Ehrenschande des Verrats reinzuwaschen. Seine Spielwerte finden Sie auf Seite 186.



Leomar vom Berg

AUFGEBOT

Wappen: auf Schwarz ein roter Löwe

Basis: Wehrheim

Anführer: Leomar vom Berg

Ziele: Reinwaschung der Ehrenschanze

Verbündete: –

potentielle Verbündete:

Lutisana von Pericum (steht in ihrer Schuld), Ucurian von Rabenmund; Answin d.J. von Rabenmund, Arnhild von Darbonia, Sumudan von Viryamun; Chayka Gramzahn

Feinde: Ludalf von Wertlingen; Haus Bregelsaum, Danos von Luring; Luidor von Hartsteen, Weiden

Kontrahenten: Stahlherzen, Varena von Mersingen; Gernbrecht von Oppstein (als Söldnerführer)

Strategien: Hinterhalt, Waffengewalt

Ressourcen: Infanterie 3 (300 Söldner unterschiedlicher Gattungen), Reiterei 2 (30 novadische Reiter), Schützen 2 (etwa 100), Kriegsgerät 1, Zauberei 1, Geweihte 1



Wappen des Hauses vom Berg

LEOMARS SEITENWECHSEL

Im Laufe der Kampagne wird Leomar wiederholt die Seiten wechseln. Zu Anfang setzt er sich in die Wälder ab, um sich durch seine Späher einen Überblick über die neue Situation zu verschaffen. Da die Kaiserlichen die Reichsacht über ihn aufrechterhalten, lässt er sich von *Ucurian von Rabenmund* anheuern, dessen Traum von einer Wiederherstellung der alten Ordnung er teilt. Nach dessen Ausscheiden (**Junker in Nöten**, Seite 101) schließt er sich widerstrebend *Lutisana von Pericum* an, in deren Schuld er steht. Die Helden können ihn schließlich bewegen, dieses Bündnis zu brechen (Seite 157), so dass er – mit stiller Duldung der Kaiserin – im Finale gegen die Söldnerführerin streiten kann, der er einige schmerzhaft Niederlagen seiner Karriere verdankt.

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DES SCHWERTFÜRSTEN

- Der novadische Wüstenkrieger **Rashiman ben Faisal*** (*986 BF, athletisch, stolz; Seite 186 sowie **Schattenlande 75**) ist ein alter Freund Leomars und steht ihm unverbrüchlich als Adjutant zur Seite.
- **Viridia von Schlotz** (*1003 BF, rötliche Locken, Überbiss) sieht kein Fehl in Leomars Entscheidungen und ihn zu Unrecht abgestraft. Als ehemalige Offizierin der Reichsarmee opferte sie ihre Karriere, um sich ihm anzuschließen. (■)
- Die auelfische Kundschafterin **Nyrociel Flechtenblüte** (*1000 BF, blondes Haar, goldfarbene Augen; meisterliche Kundschafterin) kennt die Wälder und Hügel Darpatiens wie nur wenige und sichert so oft das Überleben der *Waldlöwen*. (■)
- **Colonella Ghulsheva** (*991 BF, entstelltes Gesicht, stets verschleiert; Seite 186) war Mitglied des Schwarzen Bunds des Kor, bestreitet ihren Unterhalt aber nun auf eigene Faust. Bei einem Gefecht in der Blutige See entstellte ihr ein Sordulspfel das Gesicht. Die Meridianerin ist eine exzellente Fechterin im beidhändigen Kampf. (■)

*) Rashiman steht offiziell erst mit der Regionalspielhilfe **Schattenlande**, also in Folge von **Mit wehenden Bannern**, unter dem Visibili. Es steht Ihnen jedoch frei, ihn bereits im Laufe dieser Kampagne ausscheiden zu lassen.

CHAYKA GRAHMZAHN

„Schneidet ihnen die Köpfe ab. Der Blick ihrer toten Augen soll unseren Feinden unseren Sieg bezeugen.“

Zu Beginn verbündet sich Chaykas Horde mit dem Aufgebot Varenas und ist damit Teil von Lutisanas Finte, welche die Ereignisse ins Rollen bringt. Später gehört sie zu Lutisanas wichtigsten Truppen.

Agenda: Für Chayka spielt die Wildermark keine Rolle, sie kämpft um Anerkennung.

Kurzcharakteristik: meisterliche Kriegerin und kompetente Anführerin, die mitunter über das Ziel hinauschießt

Hintergrund: Chayka (*1009 BF, 1,85 Schritt, sehnig, wilde Locken, stolze Haltung, unzählige Schmucknarben) galt von jeher als klein und schwächlich. Sie kehrte ihrer Heimat den Rücken, nachdem sie im Alter von 15 Jahren bei ihrer Initiationsprüfung zur Stammeskriegerin versagte und den anschließenden Giftanschlag ihres Sippenoberhauptes überlebte. In Siriom Grimms *Blutigen Äxten* kämpfte sie sich nach oben und wurde zu einer gefürchteten Kriegerin. Nichts scheint ihrem unbedingten Siegeswillen widerstehen zu können – abgesehen von Lucardus von Kémet, der ihr mit der Eroberung des Erdheiligtums von Al'Zul (Altzoll) eine schwere Niederlage beibrachte. Sie schwor Rache und hofft, dass Lucardus sich irgendwann eine Unachtsamkeit leisten wird, die ihr die Rückeroberung Altzolls ermöglicht. Die Trollzackerin will ihre Ziele aus eigener Kraft erreichen und verzichtet auf Dämonen, Untote und Ähnliches. Zum Glück ihrer Feinde ersinnt sie selten Pläne, die einen halbwegs fähigen Widersacher vor unlösbare Probleme stellen, aber nun hat sie sich einem strategischen Genie angeschlossen.

Seelentier: Säbelzahniger

Funktion: Chaykas Horde wird von Varena in der Warunkei angeheuert, um den Feldzug von Beginn an zu unterstützen. Ihre Feindschaft zu Lucardus verhindert ein Bündnis zwischen dem Anführer der Drachengarde und Lutisana.

Schicksal: Nach der Befriedung der Wildermark wird sich Chayka mit ihrer Horde hinter die Trollpforte zurückziehen und in der Warunkei ein neues Schlachtfeld finden.

Ihre Spielwerte finden Sie auf Seite 177.

WICHTIGE GEFOLGSLEUTE DER BARBAREPRINZESSIN

— Der zwergische Streitwagenlenker **Warlosch Pferdeshinder*** (*940 BF, wirrer, rostbrauner Bart, vernarbt und ungewaschen) trägt seinen Namen wahrlich zu Recht. Angespornt von Lhal'a Vorbild trachtet er nun danach, ebenfalls einen Tatzelwurm zu knechten – was ihm schließlich gelingen wird (**Schattenlande 74**).

AUFGEBOT

Wappen: auf Silber ein brauner, schwarz bewehrter Säbelzahniger

Basis: beweglich

Anführerin: Chayka Gramhzahn

Ziele: Anerkennung und Macht an der Seite Lutisanas

Verbündete: Lutisana von Perricum; Arnhild von Darbonia, Varena von Mersingen

potentielle Verbündete: Leomar vom Berg, Ziplim

Feinde: Ludalf von Wertlingen, Ucurian von Rabenmund; Haus Bregelsaum, Danos von Luring, Stahlherzen; Rabenmark, Traviemark, Weiden; Lucardus von Kémet

Kontrahenten: –

Strategien: Hinterhalt, Verrat, Sklavenhandel, Waffengewalt

Ressourcen: Infanterie 3 (etwa 250 Barbaren, skrupellose Söldner und Menschenjäger), Reiterei 3 (100 Berittene, darunter einige auf Tatzelwürmern oder mit Streitwagen, dazu Hilfstruppen), Schützen 2 (200 Fernkämpfer mit Schleudern, Speeren und Bögen), Kriegsgerät 0, Zauberei 2 (einzelne Magiedilettanten, Schamanen und Druiden), Geweihte 0



Feldzeichen der
Wilden Horde

- Der Trollzacker Schamane **Shorlor*** (*1011 BF, riesiger Wuchs, Ritualnarben; **Schattenlande 74**) hat schon manche Schlacht mit seinen Blutritualen gewendet und stürzt sich auch schon einmal selbst mit seiner gewaltigen Zweihandkeule in das Getümmel.
- **Lhal'a Rôhaschta** (*1012 BF, hängende Unterlippe, trägt die Ohren ihrer erschlagenen Gegner als Schmuck; Seite 181) ist die begabteste Tatzelwurmreiterin in Chaykas Horde und gewohnt, sich zu nehmen, wonach ihr verlangt – vor allem kräftige Bur-schen. (🐉*)

*) Shorlor und Warlosch stehen offiziell erst mit der Regionalspielhilfe **Schattenlande**, also in Folge von **Mitwehenden Bannern**, unter dem Visibili. Es steht Ihnen jedoch frei, sie bereits im Laufe dieser Kampagne ausscheiden zu lassen.

GERNBRECHT VON OPPSTEIN

„Heimat? Nein, ich habe mich geirrt. Dieses Land ist mir nicht mehr Heimat.“

Die *Rommilyser Reiterei* gehörte bis zum *Jahr des Feuers* zu den Garderegimentern Darpatiens, verselbständigte sich dann jedoch und wurde im horasischen Thronfolgekrieg im Lieblichen Feld heimisch.

Agenda: Für sich und seine Leute das Beste herausholen.

Kurzcharakteristik: meisterlicher und unnachgiebiger Condottiere

Hintergrund: Gernbrecht (*984 BF, 1,89 Schritt, gräulicher Bart, horasischer Reiterharnisch) ritt seit den Tagen Fürstin Hildelinds für die *Rommilyser Reiterei*, deren Rittmeister er schließlich wurde und zu einer angesehenen Söldnereinheit im Horasreich formte. Neben dem Gold ist es ein Anflug alter Verbundenheit, die ihn in seine alte Heimat führte, um anfänglich für Ucurian von Rabenmund zu streiten. Dabei muss er feststellen, dass er nur noch wenig für Darpatien empfindet, so dass er bereits die Rückkehr ins Liebliche Feld mit Ende des Kontrakts plant.

Seelentier: Habicht

Funktion: Gernbrechts Reiterei ist eine wichtige Stütze in Ucurians Aufgebot. Da Gernbrecht zu seinem Wort steht, wird er bis zum Ende des Kontrakts diesen erfüllen. Danach liegt es bei den Helden, ob sie ihn anwerben können oder er sich zurück ins Horasreich begibt (Seite 114).

Schicksal: Gernbrecht wird überleben. Die *Rommilyser Reiterei* kehrt ins Horasreich zurück.

Seine Spielwerte finden Sie auf Seite 187.

AUFGEBOT

Wappen: auf Silber zwei gekreuzte schwarze Schlüssel unter einem blauen Saphir

Basis: beweglich

Anführer: Gernbrecht von Oppstein

Ziele: Sold

Verbündete: Ucurian von Rabenmund; Sumudan von Viryamun (durch den Kontrakt mit Ucurian)

potentielle Verbündete: —

Feinde: —

Kontrahenten: Traviemark; Leomar vom Berg (als Söldnerführer)

Strategien: Waffengewalt

Ressourcen: Infanterie 1, Reiterei 3 (150 schwere Gardereiter), Schützen 0, Kriegsgerät 0, Zauberei 1, Geweihte 1



Wappen der
Rommilyser Reiterei

WEITERE SÖLDNERHAUFEN

- **Waisenmacher:** Der Garether Söldnerführer *Reto Waisenmacher* (*997 BF, 1,60 Schritt, langes blondes Jahr, dürr; **Herz 175**) gebietet über 5 Banner schweres und leichtes Fußvolk, die ganze Nachbarschaften in den Stadtteilen Meilersgrund und Rosskuppel besetzt halten. Diese wird er nicht schutzlos zurücklassen, gegen einen entsprechenden Sold aber bis zu 3 Banner in die Wildermark führen. (Infanterie 2)
- **Garether Maulwürfe:** Als Sappeure bieten die 4 Banner der *Maulwürfe* hochwertige Belagerungs-, Befestigungs- und Pioniertechnik und haben sich auch bei der Verteidigung von Festungen einen guten Ruf erstritten. (Infanterie 2, Kriegsgerät 2)
- **Schwarze Parder:** Hinter dem Schein aus Kor-Symbolik und pompösen Auftreten verbirgt sich eine mäßige Söldnertruppe, die 3 Banner schweres Fußvolk und leichte Reiterei umfasst. (Infanterie 2, Reiterei 1)
- **Goldene Lanze:** Bei dem Garderegiment des Königreichs Garetien handelt es sich nicht um eine klassische Söldnertruppe und Oberst *Ugo von Mühlungen* (*971 BF, schwarz gefärbtes Haar und Bart) würde für eine solch ehrenrührige Unterstellung umgehend Satisfaktion fordern. Dabei setzt er seine stolze Einheit nur ein, wenn eine adäquate Gegenleistung zu erwarten ist – und es ist bereits zu Plünderungen gekommen, wenn diese ausblieb. Die Helden müssen also etwas zu bieten haben, soll Ugo seine treuen Lanzen aus Garetien in die Wildermark führen – dem Heerbann seiner Königin und Kaiserin wird er jedoch ergeben folgen und auch nie gegen die Kaiserlichen agieren. (Reiterei 3)



KAPITEL I: HERBST DER DIPLOMATIE

»Zu Beginn des Jahres 1035 nach dem Fall Bosparans begab ich mich auf meine gefährvolle Reise in das Land der Kriegsfürsten und Herren von eigenen Gnaden. Beunruhigende Berichte waren bis nach Gareth gedrungen und ich wollte die Wahrheit ergründen, die sich hinter ihnen verbarg. Ich geriet in einen Strudel aus Blut und Chaos, wie ihn die darpatischen Lande seit dem Einfall der Unheiligen Allianz und der erneuten Usurpation des Rabenkaisers nicht mehr erlebt hatten. Dies ist mein getreulicher Bericht über diese Zeit, Hesin-

de sei meine Zeugin! Dabei schienen zu Beginn zarte Blüten des Friedens auf dem blutgetränkten Boden zu sprießen, doch die Verhandlungen der verfeindeten Parteien fanden ein jähes Ende. Hier scheint mir ein Kaiserspruch angebracht, der Seiner Kaiserlichen Majestät Perval von Gareth zugeschrieben wird: »Die Feder schweigt, wenn die Schwerter klingen.«
—Mythram Korsfels, Monde des Schreckens, Saat der Hoffnung, ein Kompendium über das letzte Jahr der Wildermark, Gareth, 1036 BF

ZEITLEISTE

Auf Golgaris Schwingen

Wulfbrand von Rosshagen, Baron von Dergelmund, ab Rondra* (... und **Zweimühlen brannte**)

Lhal'a Rôhaschta, Tatzelwurmreiterin in Chaykas Gefolge, ab Rondra* (... und **Zweimühlen brannte**)

Xerissa vom Rotentann, Ritterin in Varenas Gefolge, ab Rondra* (... und **Zweimühlen brannte**)

Visibili

Vigo von Dunkelstein, Statthalter von Zweimühlen, ab Efferd (**Kampf um die Heimat**)

Geismar II. von Quintian-Quandt, Graf von Hartsteen, ab Efferd (**Graf und König**)

Adalbert von Hirschenrode, gräflicher Jagdmeister, ab Efferd (**Graf und König**)

Griseldis von Quintian-Quandt, Ritterin, ab Efferd (**Graf und König**)

DIE VORGESCHICHTE

Mitte Tsa 1034 BF: Emir *Karmal al'Rashid ibn Rastafan*, Oberhaupt der Tulamidischen Reiter, verstirbt im Alter von 75 Jahren. Unter seinen beiden Miralayim *Fadlan al'Orhima ibn Gaftar* und *Temyr al'Damacht ibn Tarik* entbrennt ein Streit um die Nachfolge. Das auf 99 Jahre gültige Neutralitätsabkommen zwischen den Tulamidischen Reitern und dem Fürsten von Fasar läuft aus.

Anfang Phex: *Temyr al'Damacht* verlässt mit mehreren Hundert, ihm treu ergebenen Söldnern Fasar Richtung

Gallys. Ingeheim hat er einen Kontrakt mit *Lutisana von Perricum* geschlossen.

1. Peraine: In Kuslik beginnt der All-Aventurische Konvent der Magie (Abenteurer **Im Schatten des Elfenbeinturms**).

Ende Peraine/Anfang Ingerimm: *Die Schlacht am Stein*. Die zurückgekehrte Markgräfin *Irmenella von Wertlingen* schlägt das Aufgebot des schurkischen Meisters der Mark *Tilldan von Nebelstein* (Abenteurer **Ein Stein im Nebel**).

21. Ingerimm: *Selindian Hal von Gareth* wird im Tal der Kaiser beigesetzt.

spätestens Ende 1034 BF: Der in **Von eigenen Gnaden** beschriebene Status quo in der Wildermark ist erreicht.

Ende Ingerimm: *Ucurian von Rabenmund* dringt nach Grassing vor und erobert Rankaraliretena. *Beergard von Rabenmund* schlägt sich auf seine Seite, in der Hoffnung, als Vermittlerin dienen zu können. Der Falkenbund kontrolliert mit Ochsenweide, Grassing, Bohlenburg und Wolkenried vier Baronien.

Anfang Rahja: *Goswin von Rabenmund* fällt in die Baronie Zwerch ein und überfällt einige Gehöfte. Dabei lässt er eine Schar Wachgänse köpfen und die Kadaver ins Ochsenwasser werfen, die bei Rommilys ans Ufer gespült werden. Währenddessen birgt Ucurian einen Teil des versteckten Familienschatzes der Rabenmunds, der vor der Belagerung von Rommilys aus der Stadt geschafft worden war. Das erhoffte Testament der Fürstin findet er jedoch nicht. *Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum* fordert Goswin – den mittlerweile der Dumpfschädel plagt – auf, sich für seinen Frevel und die Gefährdung des Friedens in Rommilys zu verantworten.

Rahja: *Schlacht um Berler*. Als Ucurians Heer nach Königsweber vordringt, stellen sich ihm die Kaiserlichen

entgegen. *Ludalf von Wertlingen* siegt in der Schlacht, Ucurian zieht sich zurück. Baronin Beergard gerät in Gefangenschaft. Ludalf lässt sie ziehen, um Ucurian in Hartsteen an den Verhandlungstisch zu bitten.

Zur gleichen Zeit erreichen die Tulamidischen Reiter Gallys – angeblich von *Arnchild von Darbonia* zum Schutz ihrer Stadt angeheuert. Aus der östlichen Traviemark mehren sich Berichte von Ferkina-Sichtungen. Tatsächlich beginnt *Lutisana* in der Baernfarn-Ebene und der Baronie Rammholz ihre Truppen zu sammeln.

Namenlose Tage: Auf dem Mythraelsfeld vor Wehrheim kommt es wiederholt zu massiven Geistererscheinungen. Die ruhelosen Seelen der kaiserlichen Streiter sammeln sich um den ‚Marschall der Seelen‘ *Geldor von Eberstamm-Mersingen* und rufen nach dem Kaiser, der sie in die letzten Schlacht führt.

WAS KOMMEN WIRD

4. Praios 1035 BF: In den Nordmarken erliegt Herzog *Jast Gorsam* nach einem Attentat während der Truppenparade in Elenvina einem Schlagfluss. Sein Testament sieht überraschend seinen jüngeren Sohn *Frankwart* als Erben vor.

5. Praios: Prinz Frankwart besetzt mit Hilfe des Illuminatus' *Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte* die Burg Eilenwid-über-den-Wassern und proklamiert sich zum Herzog. Sein Bruder, Reichskanzler *Hartuwal*, sichert mit seinen Gefolgsleuten die Reichskanzlei und kündigt an, das Testament anzufechten.

10. Praios: Jast Gorsam wird in Elenvina beigesetzt.

Rondra: Im Osten der Wildermark sammelt *Varena von Mersingen* ihren Heerhaufen, der verstärkt

wird, als *Chaykas Horde* durch die Rabenmark bricht und sich mit dem Aufgebot der Drachenmeisterin vereint. Dieser Vorstoß ist eine Finte, um die Helden von Zweimühlen aus der Reserve zu locken.

5. Rondra: Frankwart lässt sich durch Illuminatus Jorgast zum Herzog der Nordmarken krönen.

Mitte Rondra: Kaiserin *Rohaja* erreicht mit ihrem Tross Elenvina und schlägt ihr Lager in der Reichskanzlei auf, die durch die *Panthergarde* abgeschirmt wird. Hartuwal leistet ihr den Vasalleneid, worauf Jorgast über ihn den Kirchenbann spricht. Im Laufe des Monats versuchen Kaiserin und Hofstaat zwischen den Brüdern zu vermitteln.

Ende Rondra: Lutisana verkündet, die Wildermark zu befrieden und an den Meistbietenden zu verkaufen. Als diese Nachricht Hartsteen erreicht, kommt es zum Abbruch der Verhandlungen zwischen den Kaiserlichen und Ucurian. Gleichzeitig droht die Natterndorner Fehde erneut zu eskalieren.

Hartuwal legt Widerspruch gegen Kirchenbann und Testament beim Währer der Ordnung *Pagol Greifax von Gratenfels* ein, der den Bann binnen Tagen aufhebt.

Efferd: Die Helden suchen nach dem Igelkönig, um die Natterndorner Fehde eiligst beizulegen, denn sie droht, kaiserliche Kräfte zu binden (**Graf und König**, Seite 54).

Pagol Greifax verkündet, dass Hartuwal mit seinen Ansprüchen durch die Primogenitur das ältere und bessere Recht auf seiner Seite hat. Rohaja fordert von Frankwart das Reichsrichtschwert zurück.

... UND ZWEIMÜHLEN BRANNT

„Zweimühlen ist zu einem Symbol in der Wildermark geworden. Es gibt keinen besseren Ort, um uns zu offenbaren.“
—*Arnchild von Darbonia* zu *Lutisana von Perricum*, Anfang 1035 BF

Ort: Zweimühlen und Umgebung

Aufhänger des Szenarios: Truppenkonzentrationen und Gerüchte deuten auf ein Bündnis zwischen der Drachenmeisterin Varena und dem Dunklen Herzog Arngrimm hin – und ein erstes Ziel scheint Zweimühlen zu sein.

Stichworte zur Handlung: Die Helden mobilisieren ihre Kräfte und Verbündeten, um der

Gefahr entgegenzutreten. In der Schlacht werden sie jedoch von Arnchild von Darbonia verraten. Währenddessen führt Lutisana ihren Teil der Streitmacht direkt nach Zweimühlen.

Erfolge: Die Helden können vor allem die Verluste gering halten und in der Schlacht durch Teilerfolge den Feind schwächen. Unter Umständen gelingt es ihnen, den Fall Zweimühlens zu verhindern, was zur Belagerung der Stadt führt.

Scheitern: Zweimühlen fällt unter die Herrschaft eines Statthalters von Lutisanas Gnaden. Die Verluste der Helden können immens ausfallen.

Zeitpunkt: Rondra 1035 BF



Die Kampagne beginnt mit einem Paukenschlag: Lutisana von Perricum ist zurück! Ihren ersten Sieg wird sie gegen jene erzielen, die durch ihren Mut und ihre Taten zu Hoffnungsträgern der Region geworden sind: die Helden von Zweimühlen. Dieser dramatische Einstieg erfordert von Ihnen als Meister großes Fingerspitzengefühl. Er soll die Spieler motivieren und ihrem Kampf eine persönliche Note geben, sie aber nicht frustrieren. Keinesfalls ist es das Anliegen, die Helden abzustrafen und ihnen das mühsam errungene Zweimühlen wegzunehmen. Doch sie müssen schmerzhaft lernen, dass auch ihre eigene Herrschaft nicht sicher ist, solange kein Frieden in der Region herrscht. Der Verlust der Herrschaft von Zweimühlen ist ein zeitweiliger. Das Folgeszenario **Kampf um die Heimat** beschreibt, wie die Helden sie zurückgewinnen können. Ebenso muss dieses Szenario nicht zwingend mit dem Fall der Stadt enden. Es ist schwierig, aber möglich, ihn abzuwenden.

ALTERNATIVE EINSTIEGE

- Wenn Sie den Helden den Fall Zweimühlens nicht zumuten wollen, können sie sich an der Seite Ludalfs in Hartsteen befinden und erfahren dort von dem Fall ihrer Stadt. Doch sollten Sie sich diese Alternative gut überlegen, da sie die Helden jeglicher Einflussnahme beraubt und Spieler dies leicht als Gängelung empfinden können.
- Wenn Sie die Kampagne nicht mit den Helden von Zweimühlen spielen, können Sie die Handlung erst in Hartsteen und mit dem Szenario **Graf und König** (Seite 54) beginnen. Sie können es auch so halten, dass die Helden sich zufällig in der Gegend aufhalten oder gezielt – etwa von Ludalf oder einem seiner Stellvertreter, Alrik vom Blautann oder einem besorgten Adligen – beauftragt werden, den Gerüchten im Nordosten der Mark nachzugehen und so beispielsweise im Gefolge eines anderen Kriegsfürsten (etwa Wulfbrand von Rosshagen, siehe unten) oder gar dem der Helden von Zweimühlen in die Handlung hineingezogen zu werden.

LUTISANAS PLAN:

DIE EROBERUNG VON ZWEIMÜHLEN

Lutisana denkt pragmatisch, aber symbolträchtig – sie hat gelernt, wie man Gegner demoralisiert. Ihr erstes Ziel ist Zweimühlen, das durch die Helden zu einem wichtigen Symbol der Befriedung der Wildermark geworden ist. Sie ersinnt mit Varena und Arnhild einen Plan, um die Helden aus der Reserve und in eine Falle zu locken. Dabei ist ihr Ziel nicht der Tod der Helden: Sie hat deren Gefangennahme im Sinn (wie sie bereits während der Invasion der Verdammten die spätere Herzogin Walpurga festsetzen ließ, damit Borbarad sie als Botin instrumentalisieren konnte). Die besiegten Helden von Zweimühlen sollen als Boten von ihrer Rückkehr und ihrem Angebot, die Wildermark zu befrieden und meistbietend zu verkaufen, künden. Letzteres soll Misstrauen unter den Kriegsfürsten säen, um ein mögliches breites Bündnis ihrer Feinde zu spalten, bevor es entstehen kann.

RAUCH AM HORIZONT

Das Jahr 1035 BF beginnt mit einem spürbaren Aufatmen in der Mark. Nach der *Schlacht um Berler* und den anvisierten Verhandlungen der Kaiserlichen mit Ucurian von Rabenmund wächst die Hoffnung auf Frieden. Nutzen Sie diese Atmosphäre, um den Helden eine vermutlich letzte Verschnaufpause zu gönnen. Wichtig ist, dass Sie Ihren Spielern die Meisterpersonen Zweimühlens und deren Beziehungen zu den Helden in Erinnerung rufen. Nehmen Sie sich Zeit, (ein letztes Mal) ein friedliches Bild der Heimat der Helden zu zeichnen – manche Zweimühlener mögen die nächste Zeit nicht überleben.

Informieren Sie die Helden zudem über die aktuellen Entwicklungen. Besonderes Augenmerk verdient die Nachricht, dass Ucurian von Rabenmund bereit ist, sich mit den Kaiserlichen an den Verhandlungstisch zu setzen. Die Helden müssen zudem erfahren, dass Marschall Ludalf von Wertlingen nach Hartsteen aufgebrochen ist, um sich dort mit Ucurian zu treffen.

DUNKLE WOLKEN

Nach und nach dringen verschiedene Gerüchte nach Zweimühlen. Erst sind es nur einzelne Boten mit unheilvoller Kunde, bald darauf strömen ganze Flüchtlingszüge Richtung Süden – und suchen aufgrund des Rufs der Helden vielleicht gezielt in Zweimühlen Schutz:

- Mehrere abgelegene Dörfer nahe des Sichelgebirges wurden gebrandschatzt, ihre Bewohner auf grausame Weise niedergemetzelt und nicht einmal begraben. (wahr)
- Im Norden sind Weidener Ritter in die Wildermark vorgedrungen, um das Herzogtum um ein paar Baronien zu erweitern. (falsch)
- Ein Söldnerheer wütet in der Baronie Oppstein, jedoch ist nicht klar, wem es dient. (wahr)
- Rhazzazors Gerippe hat sich wieder zusammengesetzt / der Finstermann hat sich erneut erhoben, um mit seinen Untoten das Land heimzusuchen. (falsch)
- Die Söldner sind wild zusammengewürfelt, schwere Reiter befinden sich ebenso unter ihnen wie gemischtes Fußvolk und Barbaren. (wahr)

DIE WALPURGENSBOOTSCHAFT

Schließlich erreicht *Wulfbrand von Rosshagen* (Seite 27), Baron von Dergelsmund und alter Bekannter der Helden, Zweimühlen – mehr tot als lebendig. Sein erschöpftes Schlachtross trägt den bewusstlosen und aus zahlreichen Wunden blutenden Baron bis vor die Tore der Stadt. Regeltun hat Wulfbrand 28 LeP verloren, zwei *Brustwunden* und je eine in Arm und Bein erlitten und ist mittlerweile am *Wundfieber (WdS 157f.)* erkrankt. Es braucht schon potente Heiltränke, kraftpendende Liturgien oder magische Heilung, bis er ansprechbar ist.

- Wulfbrand ist dankbar für die Hilfe. Er hat sein Ross jedoch nicht nur nach Zweimühlen gelenkt, weil er dort Freunde weiß, auf die er sich verlassen kann – er ist gekommen, um sie zu warnen.
- Auch Wulfbrand hat die beunruhigenden Gerüchte vernommen, gerade als er sich in der Nähe von Gallys befand. Mit seinen Waffentreuen hat er sich auf den Weg in die Baronie Oppstein gemacht, um mehr zu erfahren.
- Dort kam er dem Heer auf die Spur. *„Ein solches Heer hat meine Heimat seit Jahren nicht mehr sehen müssen, doch die Götter haben ihre Gnade fallen lassen. Es muss um die 800 Köpfe zählen, vielleicht weniger, ich fürchte, mehr. Gut die Hälfte von ihnen ist beritten. Ich sah ebenso Ritter wie wilde Barbaren auf Tatzelwürmern.“*
- *„Den schrecklichsten Anblick bietet ihre Anführerin: Varena von Mersingen, die Drachenmeisterin. Doch sie ist nicht alleine. Deutlich erblickte ich das dunkle Banner Transsiliens. Die Verfluchte steht im Bündnis mit dem Dunklen Herzog!“*
- Ob Arngimm selbst seinen Teil der Truppen führt, weiß Wulfbrand nicht. Er und seine Getreuen wurden entdeckt und von der Vorhut unter dem Kommando einer *„grässlichen Trollzackerin mit hängender Unterlippe und Schmuck aus abgetrennten Ohren“* (Lhal'a Röhashta, Seite 35) gehetzt. Es kam zu verlustreichen Kämpfen. Wulfbrands letzte Gefährten opferten sich, um ihm die Flucht zu ermöglichen.

- Das Heer bewegt sich von Oppstein südlich Richtung Friedwang. Von dort mag es weiter Richtung Gallys ziehen. Es könnte die schwer einnehmbare Stadt aber auch umgehen und sich nach Talf und damit unter Umständen weiter nach Zweimühlen wenden.

Ein Heer dieser Größe bringt das fragile Machtgefüge der Wildermark aus dem Gleichgewicht. Gerade, da ihre neue Heimat bedroht sein könnte, sollten die Helden handeln. Doch werden sie sich dieser Macht kaum alleine entgegenstellen können.

ERKUNDUNGEN

Gerade wenn die Helden über Mittel der Luftaufklärung verfügen (Hexenbesen, Fliegender Teppich, Tiergestalt), werden sie sich selbst ein Bild der Lage machen wollen. Dabei werden sie recht schnell das eindrucksvolle Heer ausmachen, das sich zügigen Tempos von Oppstein nach Süden bewegt (und dabei etwa 15-20 Meilen am Tag zurücklegt). Deutlich sind drei Banner zu erkennen: auf Rot eine schwarze Drachenklaue (*Heraldik +3*: Varena von Mersingen), auf Silber ein brauner, schwarz bewehrter Säbelzahniger (*Heraldik +6*: Chaykas Horde) und über allem auf Gold eine schwarze Sturmsense (*Heraldik +3*: das transsylvanische Herzogtum; eine Finte, doch dies können die Helden noch nicht ahnen). Das vereinte Aufgebot umfasst fast 400 Mordbrenner, Söldner und wilde Krieger, 200 Berittene (darunter Tatzelwurmreiter und Streitwagenfahrer) und 200 Fernkämpfer. Über die Hälfte wird von Chaykas wilder Horde gestellt. Zur Unterstützung von Varenas Truppen kann Lutisana der Drachenmeisterin bei Bedarf noch eine ansehnliche Zahl Ferkinasöldner unterstellen. Der schrecklichste Anblick ist jedoch Varena auf dem Rücken ihres Drachen.

OPTIONAL:

EIN SPITZEL IN ZWEIMÜHLEN


Varena kann bereits vor Wochen einen Spitzel nach Zweimühlen geschickt haben, der ein genaues Auge auf die Helden hat. Der charmante Hochstapler *Varrion Lerchenfeld* (*989 BF, schwarze Locken, Stirnglatze, südländische Züge; ■) hat für gutes Gold schon vielen Herren in ganz Aventurien gedient. Er kann sich einer beliebigen Larve bedienen, um in Zweimühlen Fuß zu fassen: Den vermögenden Handelsreisenden beherrscht er ebenso wie den entwurzelten Flüchtling oder den selbstlosen Badilakaner-Mönch. Sie können ihn bereits lange vorher in einem eigenen Szenario einführen, um nicht zu schnell den Verdacht auf ihn zu lenken. Neben Berichten über Vorhaben der Helden soll er sich bereithalten, eines der Tore zu öffnen – sollte es notwendig werden. Von Lutisana und dem zweiten Heer weiß er nichts.

Bedenken Sie, dass gerade wenn die Helden auf Meisterpersonen als Kundschafter zurückgreifen, diese in Gefangenschaft geraten können. Ebenso können die Helden feindliche Kundschafter festsetzen, um mehr über ihre Gegner, deren Truppenstärke und Marschrichtung zu erfahren – jedoch werden diese ihre Informationen nicht leichtfertig preisgeben. Über Arnhilds Einbindung oder Lutisanas Pläne wissen sie nichts.

VERBÜNDETE FINDEN

Selbst für ein Heer dieser Größe ist Gallys nicht gut zu erobern (*Kriegskunst*). Es liegt daher nahe, dass Drachmeisterin und Barbarenkönigin sich einem anderen Ziel zuwenden werden – und die nächsten lohnenden Ziele sind Talf und Zweimühlen. Sollten die Helden den Spitzel Varion im Vorfeld enttarnen, dürfte sich für sie deutlich abzeichnen, dass ihre Stadt das Ziel zu sein scheint. Dem wilden, über 800 Kämpfer starken Heer dürften sie alleine nicht viel entgegenzusetzen haben. Die meisten starken Verbündeten, die die Helden aus **Von eigenen Gnaden** kennen können – allen voran die Kaiserlichen – dürften in der Kürze der Zeit nur schwer zu mobilisieren sein. Spätestens an dieser Stelle sollten die Helden erfahren, dass der kaiserliche Marschall ebenso wie Ucurian in Hartsteen weilt. Unabhängig von weiteren möglichen Verbündeten, die Sie im bisherigen Verlauf der Kampagne in der Nähe von Zweimühlen gesetzt haben, gibt es vor allem eine potentielle mächtige Verbündete im näheren Umfeld: Arnhild von Darbonia (Seite 18).

Die Schlange von Gallys

 Ende 1034 BF hat Arnhild die Tulamidischen Reiter zum Schutz ihrer Stadt angeheuert: 400 erfahrene Söldner unter der Führung des ehrgeizigen Miralay *Temyr al'Damacht ibn Tarik* (Seite 19). Die schnellen Reiter würden in jedem Fall das Kräftegleichgewicht zugunsten der Helden verschieben. Dazu müssen sie sich mit Arnhild arrangieren.

Wie diese Begegnung abläuft, müssen Sie anhand der bisherigen Erfahrungen der Helden mit ihr in **Von eigenen Gnaden** entwickeln. Vielleicht vertrauen sie ihr gar sorglos oder Arnhild steht bei ihnen in der Schuld. Auf keinen Fall sollte sie zu leichtfertig in ein Bündnis einwilligen, bei dem für sie (vermeintlich) viel auf dem Spiel steht: Zurecht fühlt sie sich in ihrer Stadt sicher.

Ebenfalls ist denkbar, dass Arnhild anbietet, den Helden und „*honorablen Persönlichkeiten Zweimühlens*“ Zuflucht in Gallys zu gewähren – lässt dabei jedoch durchsickern, dass „*schweren Herzens zu sagen ist, dass Gallys für alle Bewohner nicht genügend Platz bietet*“.

Selbst wenn Sie es den Helden nicht zu schwer machen sollen, sollten sie es als Erfolg wahrnehmen, Arnhild und ihre Reiter als Verbündete gewonnen zu haben. Die gelernte Kriegerin geht sogar so weit, ihr Aufgebot – das nur die Tulamidischen Reiter umfasst, der Rest bleibt in Gallys zurück – selbst in die Schlacht zu führen: „*Mit der Drachenbuhle habe ich obnehin noch eine Rechnung offen.*“

MISSTRAUEN GEGENÜBER ARNHILD

Auch wenn die Helden eigentlich wenig Grund haben, Arnhild nicht zu vertrauen, können sie zumindest misstrauisch sein. Bedenken Sie, dass sie sich nicht leicht in die Karten schauen lässt (*Überreden (Lügen)* (15/15/16) 15 (17); MR 9, SF *Eiserner Wille II* und *Gedankenschutz*). Zudem sind die Helden auf Arnhild angewiesen. Das Abenteuer zwingt sie aber nicht zu dem Bündnis. In einem solchen Fall ist ihre Ausgangslage bedeutend schlechter und Arnhild wird ihre Maske früher fallen lassen.

ALTERNATIVE: ZUFLUCHT IN GALLYS

Verschanzen sich die Helden in Gallys und überlassen Zweimühlen seinem Schicksal, tappen sie in eine andere Falle. Das Szenario nimmt einen anderen Verlauf: Die Schlachten werden nicht stattfinden, stattdessen wird Arnhild versuchen, die Helden auszuschalten, kaum dass sie sich sicher fühlen. Sei es mit der Übermacht ihrer Garden, durch die Magie der Zauberer in Lutisanas Gefolge oder durch Gift: Die Helden landen auf diesem Weg in Ketten vor Lutisana und Zweimühlen fällt in jedem Fall.

Sollte einzelnen oder allen Helden plausibel die Flucht gelingen, sollten Sie dies zulassen. Zweimühlen wird in dieser Variante kaum zu retten sein und Sie sollten eine Gelegenheit einflechten, dass die Helden zumindest von Lutisanas Rückkehr erfahren, wenn sie ihr schon nicht direkt begegnen.

ALTERNATIVE:

VERSCHANZEN IN ZWEIMÜHLEN

Es kann sein, dass die Helden sich keiner offenen Feldschlacht stellen wollen, sei es, weil sie Zweimühlen für sicher halten oder hoffen, der Kelch zöge an ihnen vorüber. Sie sehen sich dann jedoch schnell einer größeren Übermacht gegenüber als erwartet: Lutisana wird ihre Truppen mit denen Varenas und Chaykas vereinen, die plündernd und brandschatzend bis vor die Mauern Zweimühlens marschieren, und dabei von Arnhild und ihren Golems unterstützt werden. Gerade angesichts der Magier, Golems und des Drachens werden die Befestigungen Zweimühlens nicht lange standhalten – Lutisana hat schon ganz andere Städte zu Fall gebracht. Es bleibt dann nur der Rückzug in die Grafenburg, die längst nicht allen Zweimühlenern Platz bietet.

Lutisana wird ihnen Gespräche anbieten (Seite 45). Weitere Hinweise zu einer Belagerung Zweimühlens finden Sie ab Seite 51.

SCHATTEN IM FRIEDWANGER FORST

„Es haben schon ganz andere den Fehler begangen, mir zu vertrauen.“

—Arnhild von Darbonia

DAS VORRÜCKEN DES FEINDES

Das feindliche Heer zieht in zwei Teilen gen Süden, die genaue Aufteilung ist Ihnen überlassen. Ein Teil zieht am Westrand des Waldes im Südwesten der Baronie Friedwang entlang. Sollte er nicht aufgehalten werden, wird er etwa 15 Meilen östlich von Talf auf die Reichsstraße treffen. Der andere Teil bewegt sich auf der Straße von Wutzenwald nach Talf. Spätestens bei Talf vereinen sich die beiden Heeresteile. Von dort führen Varena und Chayka ihr ungleiches Aufgebot auf der Straße nach Zweimühlen. Sie werden sich nicht auf Verhandlungen einlassen. Sollten die Helden und ihre Verbündeten einen Boten entsenden, wird er getötet. Sollte ein Held selbst als Bote dem Heer entgegen reiten, so wird er, wie in Lutisanas Plan vorgesehen, gefangen gesetzt und später nach Zweimühlen gebracht.

Sobald die Kundschafter des Feindes aus dem Süden herannahende Truppen melden, werden beide Heeresteile, notfalls schon nördlich von Talf, zusammengezogen. Wann genau dies geschieht ist von den Handlungen der Helden abhängig und kann auch während eines Gefechts geschehen.

DIE WAHL DES SCHLACHTFELDES

Wenn die Helden ihre eigene Streitmacht ins Feld führen, sollte die Wahl des Schlachtfelds von ihnen mitbestimmt werden. Wahrscheinlich wird die Streitmacht der Helden, vereint mit den Tulamidischen Reitern Arnhilds und möglichen Truppen weiterer Verbündeter, irgendwo zwischen Talf und Friedwang auf das feindliche Heer treffen. Zur Einschätzung können Sie Proben auf *Kriegskunst* würfeln lassen.

— Die Wahl des Terrains ist von entscheidender Bedeutung: Kavallerie, Tatzelwurmreiter und Streitwagenfahrer, die einen wichtigen Teil des feindlichen Heeres ausmachen, haben es im dichten Wald oder auf unebenen Terrain schwerer als auf einer übersichtlichen Ebene. Allerdings gilt dies auch für die Kavallerie der Helden, vor allem die Tulamidischen Reiter. Zudem muss der Feind erst auf das für ihn ungünstige Terrain gelockt werden – wenn die Helden umgangen werden, haben sie nichts gewonnen.

— Der Süden der Baronie Friedwang und die Umgebung von Talf wird durch die Ausläufer der **Baernfarnebene** geprägt. Die Landschaft ist leicht hügelig und von einem heideartigen Bewuchs geprägt, die einst vorherrschenden Wälder wurden zum größten Teil gerodet. Der Boden besteht hauptsächlich aus Kalkstein. Regen, Wind und kleine Bäche haben an vielen Stellen kleine Höhlen oder Bachbetten ausgewaschen

und bizarre Felsformationen zurückgelassen. Schweres Kriegsgerät, Tatzelwurmreiter, aber auch eng beieinander stehende Formationen oder Reitereinheiten können hier unter Umständen in einen unterirdischen Hohlraum einbrechen, wenn die Decke einer von Wasser ausgewaschenen Höhle unter ihnen nachgibt.

— Im Herzen der Baronie Friedwang herrscht fruchtbares **Ackerland** vor. Sanft geschwungene Hügel, durch Haine alter Bäume getrennte, teilweise unbewirtschaftete Äcker, aber auch Felder, die kurz vor der Ernte stehen.

— Friedwangs Westen ist dicht bewaldet, Reste des Mittwaldes, der einst große Teile Mittelaventuriens bedeckte und zu dem auch der Reichsforst gehörte. Die Ansässigen kennen ihn als **Schratenwald** und erzählen sich unheimliche Geschichten über ihn. Er ragt bis ins Zweimühlener Land und in die Baronie Gallys hinein, wo er der Schwarze Wald genannt wird. Ein schattiger Nadelwald, wo mächtige Rotfichten und Blautannen dicht umringt von Mischwald stehen und von feuchtem Schratmoos bewachsen sind. Jegliche Art von Infanterie und Kavallerie hat es in dem dichten Unterholz schwer. Formationen sind aufgrund des Geländes kaum zu halten.

— Letztlich ist auch denkbar, dass die Konfrontation auf einem Abschnitt der **Reichsstraße** stattfindet.

— Wie sich die Helden hier entscheiden, hat zudem später – nach Arnhilds Verrat – maßgeblichen Einfluss darauf, ob sie vom Schlachtfeld entkommen können.

— Mit ausreichend Zeit ist es sogar möglich, das Schlachtfeld taktisch mit Gräben oder Fallgruben zu präparieren, die angreifende Reiter aufhalten sollen. Arnhild wird heimlich versuchen, diese Maßnahmen ihren Verbündeten mitzuteilen, wenn sie davon erfährt.

IN DER ZWISCHENZEIT: LUTISANAS MARSCH

Während die Helden nach Norden ziehen, führt Lutisana ihre Hauptmacht über Gallys in ihrem Rücken über die Reichsstraße oder südlich davon nach Zweimühlen, um die Stadt zu erobern – was ihr in Abwesenheit der Helden auch gelingen sollte.

FEUER UND BLUT

Der genaue Verlauf der Konfrontation liegt bei Ihnen und Ihren Helden. Nachfolgend finden Sie einige Szenen, mit denen Sie die Schlacht ausgestalten können. Ein wichtiger Wendepunkt ist Arnhilds Verrat (Seite 44), der wahrscheinlich die Niederlage der Helden besiegelt. Um dieses Erlebnis nicht zu frustrierend für die Spieler zu machen, finden Sie weiter unten einige Teilerfolge skizziert, die die Helden erringen können.



Bedenken Sie, dass Lutisana die Helden von Zweimühlen lebend will und ihnen daher unter Umständen früh das Angebot zur Aufgabe unterbreitet werden kann. Sollten Sie diesen Einstieg nicht mit den Helden von Zweimühlen spielen, kann sich die Gruppe dennoch für Lutisanas Pläne eignen, wenn ihnen ein entsprechender Ruf vorausseilt. Hier müssen Sie eventuell einige Anpassungen vornehmen.

Die Strategie der Heerführerinnen

Die Gegenseite wird ihren Angriff auf freiem Feld mit dem Einsatz von Bogenschützen und Schleuderern eröffnen und dann versuchen, die Truppen der Helden und ihrer Verbündeten möglichst schnell im Nahkampf zu binden. Mit dem Angriff von wild brüllenden Barbaren und blutrünstigen Ferkinas, sowie Streitwagen, Tatzelwurmreitern und von Arlopir beherrschten Wildtieren erhofft sich Varena, die gegnerische Formation schnell aufzureiben. Die Kavallerie der Heerführerinnen kann den Helden in den Rücken oder in die Flanke fallen. Ist das Schlachtfeld unübersichtlich, müssen die Heerführerinnen den Bedingungen entsprechend auf den Einsatz von Streitwagen und schwerer Reiterei verzichten.

Wenn die Formationen unter den anstürmenden Horden zusammenbrechen, sollten Ihre Helden zwischen umher fliegenden Giftpfeilen, brennenden Menschen und schnaubenden Kreaturen damit beschäftigt sein, sich ihrer Haut zu erwehren. Der strategische Überblick ist im Nahkampf kaum zu behalten.

Sturmschwalbe, Drachenkralle und Säbelzähntiger

— **Varena** hält sich in der Schlacht anfangs zurück, zum einen, um vom Feldherrenhügel auf Arlopir einen guten Überblick über die Umgebung zu haben, zum anderen, um stets ein Auge auf die unsichere Verbündete Chayka zu haben.

- Varenas **Bogenschützen** schießen mit Kriegspfeilen (**AvAr 46**) und vergifteten Geschossen. Hierbei kommen *Arachnae* (Stufe 1; Wirkung: Lähmung, AT, PA je -2 / je -1, Beginn: sofort, Dauer: 1 Stunde / 6 SR), *Arax* (Stufe 5; Wirkung: AT, PA, GE, FF, KK je -2 / je -1, Beginn: 2 SR, Dauer: 1 Tag / 12 Std.) sowie *Drachenspeichel* (Stufe 7; Wirkung: 1W6+1 SP/SR, Schwellungen, Schmerzen, Schwindel / Wirkung halbiert, Beginn: sofort, Dauer: 1W6+1 SR) zum Einsatz.
- **Chaykas Horde** bricht frontal in die Formationen der Helden und kostet deren Truppen Moral und Menschenleben. Wenn zwei Schritt große Trollzacker Barbaren im Bluttausch mit ihren Barbarenschwertern und Streitäxten um sich schlagen, erzittern Schildarme und man weicht unwillkürlich zurück. Die brutal vorrückenden Mordbrenner der Drachenmeisterin stehen ihnen kaum nach.
- Aus den nahen Wäldern brechen mehrere Rotten von Arlopir beherrschter **Wildschweine (ZooBotanica 173)** und rennen schnaufend in die Formationen der Helden. Ihre Augen sind geschlitzt wie Drachenspupillen und sie versuchen ihre Gegner zu *überrennen* ohne auf Hindernisse zu achten.
- Ein beherrschter **Krähenschwarm (LCD 146)** greift aus der Luft an.
- Der Gestank eines **Tatzelwurms** (Seite 190) lässt auch erfahrene Kämpfer fliehen, einige fallen in Ohnmacht und werden unter den Pranken des Untiers zerquetscht. Der typische Tatzelwurmreiter trägt eine Lindwurmhaut, Großschild und Stoßspeer oder Speer. Weitere Wurf Waffen wie gezackte Fledermäuse, Wurfnetze um Gefangene mitzuschleifen oder Wurfspeere sind verbreitet. Einige Tatzelwürmer sind zudem an Flanke und Kopf mit Fellstreifen, Lederbändern, Amuletten oder Knochenringen behangen, was ihnen zusätzlichen Schutz bietet (RS +1).

- **Streitwagen** mit rotierenden Sichelklingen werden von abgerichteten Wildschweinen und Grimmwölfen gezogen. Sie hinterlassen eine blutige Spur der Verwüstung, denn in Formation kann man ihnen kaum ausweichen. Von den Plattformen werfen die Streitwagenlenker mit Wurfspeeren. Anregungen und Regeln zum Kampf mit dem Streitwagen finden Sie im Abenteuer **Donner und Sturm**.
- Unter den Barbaren befinden sich einige **Schamanen** der Trollzacker und Ferkinas. Ein Ferkina-Schamane kann sich mit dem Ritual BRAZORAGH GHORKAI (**WdZ 156**) stärken, während ein Trollzacker Schamane mit FARBEN DES KRIEGES (**WdZ 157**) die Kampfkraft von RkW/2 Kriegerern erhöht. GROSSER GEISTERBANN (**WdZ 159**), KRAFT DES TIERES (**WdZ 160**), HERZ DES TIERES (**WdZ 159**) und ZORN DES BERGLÖWEN (**WdZ 165**) sind weitere geeignete Rituale.
- Um die enorme Grausamkeit Varenas und ihrer Mordbrenner zu betonen, können Sie einige **Fackelläufer** angreifen lassen, die sich mit ihren Brandhölzern und mit Brandöl gefüllten Tonkugeln zwischen gegnerischen Truppen selbst in Flammen und Tod hüllen. Bei diesen lebendigen Fackeln kann es sich um erpresste Dörfler oder beherrschte Barbaren handeln.
- Ein außer Kontrolle geratener Barbar mit Bärenfellmantel schlägt mit seiner Barbarenstreitaxt um sich. Wenige Schritt vor den Helden zuckt sein Leib plötzlich wie unter Krämpfen immer wieder zusammen, schließlich platzt seine Haut auf und er verwandelt sich unter schmerzzerfülltem Gebrüll zu einem Wer-Grimmbären (**ZooBotanica 55, 74 und 186**).

Über den Wolken

Lutisana hat *Magister Tuleyban* (Seite 15) mit seinem fliegenden Teppich *Uluagduun* entsandt, um die Schlacht zu beobachten. Tuleyban wird nur im Notfall mit seiner Magie eingreifen und sich ansonsten auf seine Beobachterrolle beschränken. Er kann jedoch den Helden auffallen und zudem eine Herausforderung für fliegende Helden darstellen. Er wird im Szenario **Graf und König** eine größere Rolle spielen.

Zweimühlen in der Schlacht

Im Aufgebot der Helden werden wahrscheinlich viele waffenfähige Frauen und Männer Zweimühlens stehen. Vergessen Sie nicht, deren Schicksal in der Schlacht zu schildern. Durch den Tod von Freunden, Bekannten und Verbündeten können Sie den Helden die Gefährlichkeit dieser Schlacht verdeutlichen und geben ihr eine persönliche Note. Das betrifft nicht nur Meisterpersonen aus Zweimühlen, auch andere Personen wie *Wulfbrand von Rosshagen* können hier ihren letzten Auftritt haben. Sie müssen nicht alle liebgewonnenen Meisterpersonen auslöschen. Manche können – Dank der Helden – fliehen, andere geraten in Gefangenschaft oder ihr Schicksal bleibt ungewiss, bis sie zu einem späteren Zeitpunkt der Kampagne überraschend wieder auftauchen.

Stellvertreterkämpfe

Zwei Kämpferinnen aus dem Gefolge der Heerführerinnen sind besonders hervorzuheben: Zum einen die grausam entstellte Ritterin **Xerissa vom Rotentann** (Seite 20). Sie konnte sich nicht von ihrem Tralopper Riesen Feuerhuf trennen, als er Opfer von Arlopirs Feuerodem wurde, und bat mit Varenas Erlaubnis einen reisenden Nekromanten um die Erhebung ihres Rosses als untotes Streitross. Sie hat Nägel aus Nordmärker Stahl in seine Flanken getrieben und das ebenso wie sie verbrannte Pferd mit rostigen Ketten um seine Beine versehen.

Zum anderen **Lhal'a Rôhaschta** (Seite 35), die begabteste Tatzelwurmreiterin in Chaykas Horde. Die Kampfwerter finden Sie ab Seite 181.

Beide Kämpferinnen werden im weiteren Verlauf der Kampagne nicht wieder erwähnt und stehen zu Ihrer freien Verfügung. Sie können sie verwenden, um den Helden einen Teilsieg zu ermöglichen oder sie für eine spätere Verwendung in der Kampagne als persönliche Feinde etablieren.

DIE MASKE FÄLLT

Arnhild gibt vor – im besten Fall als mit den Helden abgesprochene Strategie –, ihre Truppen zunächst zurückzuhalten, um mit den Tulamidischen Reitern dem Feind in die Flanke zu fallen. Doch die Helden werden kurz nach Beginn der Schlacht verraten: Sobald ihre Truppen gebunden sind, lässt die Windkönigin ihre Maske fallen und schickt ihre Reiter gegen die Streiter der Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun ist der Moment gekommen. Die Fasarer Reiter werden jeden Augenblick zu euren Gunsten in den Kampf eingreifen. Da! Sie senken bereits ihre Dschadras zum Angriff.

Doch als das Donnern der Hufe ertönt, müsst ihr voller Schrecken erkennen, dass die Söldner nicht den anstürmenden Barbarenhorden in die Flanke stürmen – nein, sie wenden sich gegen euch!

Über dem Chaos der Schlacht hinweg seht ihr, wie Arnhild von Darbonia die Hand zum Gruß hebt.

Ein spöttisches Lächeln umspielt ihre Lippen.

Schlagartig hat sich das Kräfteverhältnis radikal zu Ungunsten der Helden geändert. Sollte sich das Schlachten Glück dennoch den Helden zuneigen, greift Varena mit Arlopir selbst in den Kampf ein.

Selbst wagemutige Recken sollten erkennen, dass hier nicht mehr viel zu gewinnen ist. Und selbst wenn die Helden weiterkämpfen wollen, muss dies nicht für ihre Streiter oder mögliche Verbündete gelten, die ihr Heil in der Flucht suchen oder sich ängstlich dem Feind ergeben. Für den Ausgang der Schlacht sind verschiedene Optionen denkbar:

- **Aufgabe und Gefangenschaft:** Lutisanas Plan sieht die Gefangennahme der Helden von Zweimühlen vor. Ergeben sich die Helden, lassen Varena und Arnhild die Kämpfe einstellen – doch Chaykas Horde wütet weiter, bis sie unter Kontrolle gebracht werden kann, und fordert weitere Opfer unter den Bekannten der Helden.
- **Flucht oder geordneter Rückzug:** Angesichts der Übermacht können die Helden einen geordneten Rückzug befehlen oder die Flucht anordnen (die höhere Opfer fordert). In diesen Fällen hetzen ihnen Verfolger nach, um die Flüchtenden Richtung Zweimühlen zu treiben, wo bereits Lutisana auf sie wartet.
- **„Kämpft bis zum letzten Mann!“:** Die Helden und ihre treuesten Waffengefährten können bereit sein, sich zu opfern, um den Rückzug ihrer Streiter zu decken. Während die Gegner bei Meisterpersonen an der Seite der Helden kaum Gnade zeigen, versuchen sie die Gruppe gezielt auszuschalten (durch *Entwaffnen*, *Gezielte Schüsse* oder *Zauber* wie den *PARALYSIS*). Den Helden kann dadurch bewusst werden, dass die Heerführerinnen es anscheinend auf ihr Überleben abgesehen haben. Vielleicht ergeben sie sich unter der Bedingung, dass man ihre Leute ziehen lässt – ob sich Arnhild, Varena oder Chayka aber an ein solches Versprechen halten, steht auf einem anderen Blatt.



FLAMMEN ÜBER ZWEIMÜHLEN

„Mendena, Kurkum, Eslamsbrück – Zweimühlen wird ein Spaziergang.“

—Lutisana von Perricum

Während die Helden ihre Streitmacht gegen die Drachenmeisterin führen, erreicht Lutisanas Heer Zweimühlen. Wie die Stadt fällt, welchen Schaden sie dabei nimmt und welche Opfer zu beklagen sind, obliegt Ihnen. Es kann sein, dass Zweimühlen ohne große Kämpfe genommen wird, sei es durch einen Spion innerhalb der Palisade (Seite 40) oder durch den Verrat einer Person, der die Helden vertraut haben. Vielleicht zeigen die Zweimühlener auch in Abwesenheit der Helden einen Mut, den sie noch vor Jahren nicht gehabt hätten – was Einzelne von ihnen das Leben kosten kann.

AUGE IN AUGE MIT EINER LEGENDE

Egal, ob in Ketten oder zwar geschlagen, aber aufrecht unter Parlamentsrflagge, am Ende des Kapitels stehen die Helden einer Legende gegenüber: *Lutisana von Perricum*, der berühmtesten Söldnerführerin Aventuriens.

ALTERNATIVE:

ZWEIMÜHLEN WIRD NICHT FALLEN!

Wenn die Helden die Falle früh genug durchschauen oder es ihnen gelingt, sich mit kleinem Gefolge abzusetzen, können sie Zweimühlen unter Umständen vor Lutisana erreichen und mit den verbliebenen Kräften eine provisorische Verteidigung der Stadt organisieren. Dies ist ebenfalls denkbar, wenn ein Teil der Gruppe in Zweimühlen zurückgeblieben ist. In diesen Fällen können Sie die Ankunft von Lutisanas Heer und den Kampf um Zweimühlen ausspielen, statt den Spielern lediglich dessen Folgen zu präsentieren. Lutisana hat gar nicht vor, ihre Kräfte durch eine lange Belagerung Zweimühlens zu binden. Wenn es ihr nicht gelingt, die Stadt durch Zaubermacht, Drachenwut und/oder Verrat schnell einzunehmen, bietet sie den Helden Gespräche an, um über die Bedingungen ihrer Aufgabe zu verhandeln: Sie verlangt die Übergabe der Stadt und wird die Helden im Gegenzug ziehen lassen. Der hierbei zu erzielende Erfolg der Helden ist die Rettung vieler Zweimühlener.

Sollten die Helden genug aufbieten, um eine lange Belagerung zu erzwingen, können Sie sich dafür am Kapitel **Kampf um die Heimat** ab Seite 47 orientieren. Während die Helden von Zweimühlen weiterhin um ihre Stadt ringen, können Sie diese Stelle nutzen, um die Staffel an eine andere Gruppe zu übergeben – oder Sie lassen eine solche erst in Hartsteen von den Ereignissen erfahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Heerführerin eines Gottes und vierer Kaiser ist alt geworden, doch noch immer steht sie in ihrer reich geschmückte Plattenrüstung aufrecht. Offen trägt sie ihre leere Augenhöhle zur Schau und der Wind streicht über das kurze, graue Haar.

Ein Lächeln umspielt ihre Lippen, doch in ihrem verbliebenden Auge funkelt kein Spott, sondern etwas anderes: Respekt.

Überraschen Sie gefangene Helden damit, dass Lutisana als erstes befiehlt, ihnen die Ketten abzunehmen. Im Kreis ihrer Leute – unter denen sich *Vigo von Dunkelstein*, *Cratosch Stahlhand* und die vier Magier befinden (Seite 15) sowie natürlich Arnhild und Varena, so diese Zweimühlen schon erreicht haben – fühlt sich Lutisana nicht bloß sicher: Sie bringt den Helden, die aus eigener Kraft etwas geschaffen haben, aufrichtigen Respekt entgegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Zweimühlen wurde euch nicht in die Wiege gelegt, ihr habt es euch genommen, dafür gekämpft und geblutet. Fast dauert es mich, es euch wieder wegnehmen zu müssen. Aber dies ist das Recht des Stärkeren und nirgendwo gilt es so, wie in der Wildermark. Zweimühlen steht ab sofort unter meiner Protektion.“ Sie deutet auf einen gealterten Offizier mit Kaiser-Alrik-Schnauzer neben sich, der strammsteht wie in einer Wehrheimer Kaserne. „Vigo von Dunkelstein wird als mein Statthalter die Herrschaft von euch übernehmen. Sorgt euch nicht, euer Städtchen ist in guten Händen.“

Wenn die Helden Bedingungen für ihre Aufgabe vorbringen, wird sich Lutisana ihre Forderungen geduldig anhören und sie in angemessenem Rahmen annehmen – solange die Helden abziehen. Sie ist unter Umständen sogar bereit, es jedem Zweimühlener freizustellen, sich dem Abzug anzuschließen, wird den Helden aber kein größeres Aufgebot an Bewaffneten zugestehen: Wer unter Waffen steht, wird Vigos Kommando unterstellt, allenfalls eine kleine Bedeckung wird den Helden gelassen.

Lutisanas Offerte

Die Helden werden sich fragen, was Lutisana mit ihrem Angriff bezwecken will, und sie vermutlich darauf ansprechen. Auch so wird sie es ihnen früher oder später offenbaren: *„Ich bin zurückgekehrt, um zu vollbringen, woran jeder Adlige, Kriegsfürst oder Marschall in den letzten Jahren gescheitert ist: Ich werde die Wildermark befrieden. Tragt diese Botschaft in das Land. Und lasst jeden wissen, dass ich nicht siege, um zu herrschen – das überlasse ich anderen. Meine Söldner und Eroberungen stehen zum Verkauf, doch das Angebot muss stimmen.“* Wie dieses Angebot aussehen könnte, darüber schweigt sich Lutisana aus: *„Ob ein Angebot angemessen ist, werde ich beurteilen, sobald es mir vorliegt.“*

ALTERNATIVE: AN LUTISANAS SEITE

Es ist denkbar, dass die Helden Lutisana anbieten, zu ihr überzulaufen, sei es, weil es ihnen damit ernst ist oder sie die Söldnerführerin täuschen wollen. Lutisana wird die Beweggründe der Helden genauestens hinterfragen und sich nicht leicht hinters Licht führen lassen. Als Kompromiss kann Lutisana fordern, dass die Helden sich erst einmal beweisen sollen, indem sie ihre Offerte zu den Kaiserlichen tragen.

Die Kampagne geht im Folgenden nicht davon aus, dass die Helden an Lutisanas Seite streiten – ein von Rohaja eingesetzter Baron würde damit Reichsverrat begehen. Sollte Ihre Gruppe dennoch diesen Weg beschreiten wollen, müssen Sie entsprechende Anpassungen vornehmen (und haben immer die Option, Szenarien dieses Bandes mit anderen Helden zu spielen). Übergelaufene Helden werden im offiziellen Aventurien am Ende auf der Seite der Verlierer stehen – es sei denn, sie finden einen Weg, später aus dem Bündnis auszuscheren und sich von der Schande des Verrats reinzuwaschen.

ABSCHIED AUS ZWEIMÜHLEN

Geschlagen müssen die Helden ihre neue Heimat hinter sich lassen, die nun unter die Herrschaft von Lutisanas Statthalter Vigo von Dunkelstein fällt. Mit ihren Möglichkeiten zur Rückeroberung Zweimühlens befasst sich das folgende Kapitel **Kampf um die Heimat**. Wenn die Helden sich zuerst auf die Suche nach Verbündeten machen und sich dafür – oder um von Lutisanas Rückkehr zu berichten – zu den Kaiserlichen begeben, fahren Sie fort mit dem Szenario **Graf und König**, das auf Seite 54 beginnt.

LOHN DER MÜHEN

Je nach Ausgestaltung haben sich die Helden bis zu **400 Abenteuerpunkte** verdient. Dazu gesellen sich fünf *Spezielle Erfahrungen*, etwa in einem häufig geforderten Kampftalent (sofern sich der TaW unter 15 befindet), *Kriegskunst*, *Selbstbeherrschung* oder *Ausdauer*.

KAMPF UM DIE HEIMAT

„Gütige Herrin Travia, schenke uns Frieden! Ich will dies nicht noch einmal erleben.“

—Gebet einer Bürgerin Zweimühlens

Ort: Zweimühlen

Aufhänger des Szenarios: Zweimühlen ist gefallen oder von Feinden eingeschlossen.

Stichworte zur Handlung: Die Helden streben die Rückeroberung an oder müssen sich einer Belagerung erwehren.

Erfolge und Scheitern: Die Herrschaft der Helden über Zweimühlen steht und fällt mit möglichen Erfolgen. Der Verlust der Stadt kann nur ein kurzweiliger sein, sich aber durchaus bis zum Ende des Jahres ziehen.

Zeitpunkt: beliebig in Folge von ... und Zweimühlen brannte

Wahrscheinlich haben die Helden im vorigen Kapitel ... und Zweimühlen brannte ihre Stadt an Lutisana von Perricum verloren. Das folgende Kapitel gibt Ihnen nun die Werkzeuge an die Hand, mit denen Sie den Kampf um die Heimat ausgestalten können. Wann, wie und ob überhaupt die Helden eine militärische Auseinandersetzung in Erwägung ziehen, um Zweimühlen zurückzuerobern, ist Ihrer Spielrunde überlassen. Es ist durchaus möglich, dass die Helden sich nach den Ereignissen des vorangegangenen Kapitels direkt an die Rückeroberung machen, doch ebenso ist denkbar, dass eine Rückeroberung erst mit wieder erstarkten Kräften und neuen Verbündeten Sinn macht. Vielleicht wollen die Helden sich überhaupt nicht um eine Rückeroberung bemühen und sich anderen Aufgaben widmen, die für das Reich eine größere Bedeutung haben. Sehen Sie die folgenden Informationen daher als Anregung.

Bedenken Sie dabei, dass die Bemühungen Ihrer Runde um die Rückeroberung Zweimühlens parallel zu den übrigen Geschehnissen des Jahres 1035 BF ablaufen. Wenn die Helden an Zweimühlen gebunden sind, können sie andernorts nicht wirken. Besprechen Sie dies mit Ihren Spielern und gehen Sie gemeinsam den Weg, der Ihrer Runde am meisten zusagt. Ebenso wie es möglich ist, den Kampf um die Heimat bewusst hintanzustellen oder die Rückeroberung als dramaturgischen Wendepunkt in der Mitte der Kampagne zu benutzen. Sie können **Mit wehenden Bannern** auch mit zwei Heldengruppen spielen, die an unterschiedlichen Orten wirken und spätestens zum Finale zusammenfinden.

Betrachten Sie die folgenden Abschnitte als optionale Bausteine, um den **Kampf um die Heimat** an *Ihre* Wildermark und *Ihr* Zweimühlen anzupassen. Eine Beschrei-

bung der Stadt sowie der unmittelbaren Umgebung finden Sie in **Von eigenen Gnaden** ab Seite 93, doch wie sich diese mittlerweile verändert hat, wissen alleine Sie.

VON LUTISANAS GNADEN

Nach der Übernahme Zweimühlens überlässt Lutisana die Verwaltung der Stadt einem erfahrenen Angehörigen ihres Stabes: *Vigo von Dunkelstein*, einem Offizier alter Schule, den sie schon seit Jahrzehnten kennt und dem sie vertraut. Als Statthalter soll er diesen wichtigen strategischen Punkt mit seinem fruchtbaren Umland mindestens bis zur Einfuhr der Ernte halten, um damit ihre Truppen zu versorgen. Es würde ihr allerdings auch in die Karten spielen, den Ort allein als symbolische Machtdemonstration dauerhaft gehalten zu wissen.

VIGO VON DUNKELSTEIN, STATTHALTER VON ZWEIMÜHLEN

„Wenn er sich wie ein Hund aufführt, verdient er es auch, wie ein Hund erschlagen zu werden. Hängt ihn danach am Marktplatz auf, als sichtbares Zeichen für jeden, der seine Tollheit nicht in Zaum halten kann. Wir sind keine tollwütigen Tiere.“

—*Vigo von Dunkelstein im Urteil über einen seiner Söldner, der sich an einer Bürgerin vergangen hatte*

Agenda: Vigo will Frieden und ein starkes Reich, hat sich jedoch für einen anderen Weg als die Kaiserlichen entschieden. Die Aufgabe, die Lutisana ihm überträgt, erfüllt er pflichtbewusst bis zur letzten Konsequenz.

Kurzcharakteristik: aufrechter, doch enttäuschter Offizier außer Dienst von ritterlicher Gesinnung, durch seine Ausbildung in Wehrheim geprägt

Hintergrund: *Vigo* (*972 BF, schmale Augen, dichtes dunkles Haar, Wehrheimer Bürstenschnitt, an den Schläfen ergraut, Kaiser-Alrik-Schnauzer, 1,88 Schritt groß, immer noch athletische Figur, raucht gelegentlich Pfeife; ■■■) ist der jüngste Bruder des Altnordener Vogts Bärwiss von Dunkelstein (**Märchenwälder, Zauberflüsse 76**). Als drittborenen Sohn schickte man ihn nach Wehrheim und er verdiente sich bereits im Alter von 15 Götterläufen als junger Offiziersanwärter seine Sporen im Stab von Reichsmarschall Voltan von Rommilys in der Schlacht von Jergan 987 BF: Im Kampf gegen die Maraskaner warf er sein Leben waghalsig für das Reich in die Waagschale. Sein Leben verdankt er nach einem fast verloren gegangenen Kampf gegen zwei maraskanische Freischärler einzig und allein der damals 21-jährigen Söldnerin Lutisana von Perricum. Dafür ist er ihr noch heute in tiefer Dankbarkeit und Ehrenschild verbunden.



Vigo von Dunkelstein

Über viele Jahre hinweg verdiente er sich einen guten Ruf in der Reichsarmee unter Kaiser Reto. Die Regentschaft Kaiser Hals betrachtete er anfänglich wohlwollend und zog unter seiner Magnifizenz gegen die Oger zur Trollpforte. Während der Answinkrise überkamen ihn erstmals Zweifel. Als Angehöriger einer ritterlich geprägten, alten Adelsfamilie hatte er für die Argumente der Answinisten durchaus ein offenes Ohr, dennoch hielt er an seinem Eid fest und diente treu dem Hause Gareth. Mit Brin keimte in ihm neue Hoffnung, ähnelte der Reichsbehüter doch vielmehr seinem Großvater Reto. Er begleitete Brins Heer während der Befreiung Greifenfurts und war einer der Ersten, die neben den Gezeichneten dem Reichsbehüter zu Hilfe eilen wollten, als dieser am 21. Ingerimm 1021 BF sein Leben verlor.

Seit dem *Jahr des Feuers* wuchsen neue Zweifel in ihm. Er war von Kaiserin Rohaja enttäuscht und überzeugt, dass sie zu schwach wäre, um die Herausforderungen zu meistern, die dem Reich bevorstehen. Vigo glaubt, dass es mutige Männer und Frauen braucht, die zur richtigen Zeit das Richtige tun, um das Reich zu retten. In Lutisana und ihren Plänen, die Wildermark zu befrieden, sieht er eine letzte Hoffnung, das Ruder herumzureißen. Als Offizier alter Schule will er das mit der Regentschaft über Zweimühlen beweisen und seinen Teil beitragen.

Seelentier: Hund

Funktion: Vigo ist ein ambivalenter Gegenspieler der Helden. Einerseits herrscht er über ihre Stadt, die er pflichtbewusst verteidigt. Andererseits ist der kein tyrannischer Despot und strebt ähnliche Ziele wie die Helden an.

Schicksal: Vigo wird in zukünftigen Publikationen nicht wieder aufgegriffen werden.

Wichtige Vor- und Nachteile: Gebildet, Guter Ruf 4, Hohe Magieresistenz; Prinzipientreue

MU 16 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 15

FF 9 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 16

„Retotreu“ (Zweihänder):

INI 11+1W6 **AT** 20 **PA** 14 **TP** 2W6+5 **DK** NS

Streitkolben und verstärkter Holzschild:

INI 9+1W6 **AT** 15 **PA** 17 **TP** 1W6+5 **DK** N

Raufen:

INI 10+1W6 **AT** 17 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H

Ringen:

INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 15 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H

LeP 38 **AuP** 40 **WS** 8 **MR** 7 **GS** 4

RS / BE 7 / 6 (langes Kettenhemd, Plattenzeug, Kettenhaube)

Wichtige Talente: Brett-/Kartenspiel (Garadan) 10 (12), Heraldik 8, Hiebaffen 12, Kriegskunst (Taktik) 14 (16), Magiekunde 5, Menschenkenntnis 11, Raufen 11, Rechtskunde 8, Reiten (Pferd) 10 (12), Ringen 9, Selbstbeherrschung (Wunden) 10 (12), Staatskunst 8, Zweihandschwerter (Zweihänder) 14 (16)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 9), Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Kampfflexe, Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf II, Wuchtschlag, Waffenlose Kampfstile (Bornländisch, Hammerfaust)

Besonderheiten: Vigo besitzt ein meisterlich gearbeitetes, langes Kettenhemd und den persönlichen und besonders gut gearbeiteten Zweihänder *Retotreu* (**INI** +1, **WM** +1/0, **BF** 0).

Verhalten im Kampf: Sollte es zu einer direkten, bewaffneten Auseinandersetzung zwischen Vigo und den Helden kommen, so wird er ein rondrianisches Duell Mann gegen Mann vorschlagen. In einem fairen Kampf setzt er auf sein Kettenhemd sowie auf *Finten* und *Gegenhalten*. Unterlegene Gegner greift er zusätzlich mit *Wuchtschlägen* an. In einer berittenen Auseinandersetzung greift er zu Schild und Streitkolben oder Langschwert.

Sollte Ihnen der erfahrene Offizier als Herausforderung für ihre Runde nicht ausreichen, können Sie ihm gerne ein weiteres Mitglied aus Lutisanas Stab an die Seite stellen, etwa den Magier Ayrash oder den Kämpfer Valadez.

DAS JAHR DER RÜCKEROBERUNG

Der Zeitpunkt einer möglichen Rückeroberung ist nicht festgelegt. Zudem können die Helden mit ersten, frühen Versuchen scheitern. Die Wiedererrichtung ihrer Herrschaft über Zweimühlen kann einen wichtigen Wendepunkt Ihrer Kampagne darstellen und ist ein immenser moralischer Sieg für die Verbündeten.

DIE HERRSCHAFT DES STATTHALTERS VON ZWEIMÜHLEN

Vigo ist ein Mann mit ritterlichen Idealen und hält diese auch in schwierigen Zeiten aufrecht. Aufgrund seines Alters und seiner Erfahrung geht er Konflikte ruhig und besonnen an. Es gibt wenige Situationen, die ihm nicht bereits begegnet sind. Diese Haltung prägt seine Herrschaft über Zweimühlen: Sie ist hart, aber gerecht. Er wird die Zweimühlener nicht unnötig auspressen, erwartet aber, dass sie sich seiner Herrschaft beugen und hart arbeiten. Seine Strategie sieht vor, möglichen Eroberern – wobei er hauptsächlich die Helden von Zweimühlen im Sinn hat – das Anzetteln eines Aufstands möglichst schwer zu machen. Aus diesem Grund wird er dafür sorgen, dass es den Zweimühlenern verhältnismäßig gut geht und sie deshalb wenige Gründe zum Aufbegehren gegen seine Herrschaft haben. Zu besonderen Anlässen lässt Vigo beispielsweise Korn, Bier und Brot verteilen und spendiert der Bevölkerung ein oder zwei Ochsen – wofür notfalls Lutisanas Kriegskasse herhalten muss, schließlich dient dieses Vorgehen ihrer Strategie, die Stadt zu halten.

Er bezieht mit seinen Untergebenen und einigen Bediensteten sowie eventuell weiteren Mitgliedern aus Lutisans Stab die Grafenburg und wird – so er noch am Leben ist – ebenfalls auf die Dienste von *Zordan von Elenvina* (**Von eigenen Gnaden 96**) zurückgreifen. Zu wichtigen Persönlichkeiten der Stadt – zum Beispiel *Cordovan Weitzmann* oder *Erlgunde Ganslieb*, so diese in Ihrer Wildermark-Kampagne bisher überlebt haben, ansonsten entsprechenden Personen, die ähnliche Funktionen in Ihrem Zweimühlen innehaben – sucht er den persönlichen Kontakt und versucht sich mit ihnen gut zu stellen.

Bei den ihm unterstellten Männern und Frauen greift er hart und mit Wehrheimer Disziplin durch, oftmals härter als bei der Bevölkerung. Er duldet keinen Ungehorsam und ist sich nicht zu schade, Exempel zu statuieren, sollte jemand gegenüber den Bewohnern der Stadt zu hart durchgreifen oder wider seine Anweisungen handeln. So hat der neue Statthalter schon bald nach der Übernahme der Stadt die Sympathie der Bewohner inne.



МАБПАНМЕП ДЕС СТАТТНАЛТЕРС

Verteidigungsanlagen

Vigo wird umgehend damit beginnen, mit Hilfe ihm unterstellter Sappeure und Schanztruppen die Verteidigungsanlagen der Stadt auszubauen. Wenn Ihre Helden während ihrer Zeit in Zweimühlen bereits damit begonnen haben, bauen Sie nun darauf auf. Orientieren Sie sich dabei an den Angaben in **Von eigenen Gnaden** ab Seite 24 sowie im Quellenband **Ritterburgen & Spelunken**. Zu Vigos Maßnahmen zählen:

- das Errichten neuer, zusätzlicher Wehrtürme und das Ausbessern der alten
- die Verstärkung der Tore
- das Erbauen von Wehrmauern und das Ausbessern der Palisade
- die Instandsetzung von Geschützen
- das Anlegen eines Grabens vor der Palisade (besonders effektiv als Verteidigung der Tore, allerdings bedarf es dann einer Zugbrücke)
- die Wiedererrichtung zerstörter Gebäude.

Vorräte

Um die Stadt im Falle einer Belagerung lange halten zu können, werden direkt nach der Eroberung der Stadt Vorräte eingelagert, die Lutisans Heer zu genau diesem Zweck mit sich führte. Auch aus dem befriedeten Umland werden Vorräte in die Stadt gebracht.

Die Verteidiger der Stadt

Die Opposition der Helden ist durchaus über deren Möglichkeiten im Bilde, deshalb sollten Sie die Truppenstärke, die Lutisana ihrem Statthalter anfangs zur Verteidigung der Stadt zur Verfügung stellt, entsprechend der Ressourcenlage der Helden bemessen. Als Basis können Sie von etwa 3 Bannern Infanterie (Schwertschwinger und Axtkämpfer), 20 bis 40 Berittenen (Raubritter, leichte Reiterei), einigen Kundschaftern (sowohl Berittene als auch Waldläufer aus der Umgebung) und eventuell magischer Unterstützung ausgehen.

In Abhängigkeit vom Kampagnenverlauf ist es möglich, dass Lutisana zwischenzeitlich ihr Heerlager vor der Stadt aufschlägt, was eine Rückeroberung zeitweilig so gut wie unmöglich machen sollte. Es ist ebenso möglich, dass die in der Stadt verbleibende Garnison auf ein Minimum verringert wird, weil die Kriegsschauplätze weit westlich der Stadt liegen, oder dass die Garnison erheblich verstärkt wird, wenn Zweimühlen als Außenposten, weit vorgerückt im noch nicht eroberten Land verschiedener Kriegsfürsten oder der Kaiserlichen liegt.

Sollte sich das Schlachtenglück in der Wildermark eher zugunsten der Kaiserlichen und durch die Bemühungen der Helden gegen Lutisana wenden, so wird sie – beziehungsweise Vigo in ihrem Auftrag – versuchen, Zweimühlen mindestens bis zur Einfuhr der Ernte zu halten. Die Weizenfelder der fruchtbaren Baronie sind eine wichtige Ressource, auf die Lutisana nur ungern verzichten möchte.

WEGE DER HELDEN

Wege des Schwerts

Egal, ob die Helden die Stadt im Sturm erobern wollen oder eine Drohkulisse aufbauen möchten, ohne Verbündete und neue Truppen haben sie kaum Aussicht auf Erfolg. Diese Erkenntnis ist ein gutes Mittel, um die Helden zuerst zu anderen Szenarien der Kampagne zu führen und die Rückeroberung zu einem späten Zeitpunkt stattfinden zu lassen.

Die Helden brauchen nach ihren bisherigen Verlusten erneut angeworbene Söldnerscharen, Material, Lebensmittel, gegebenenfalls Belagerungsgerät und logistische Netzwerke. Helden mit einem entsprechenden Wert im Talent *Kriegskunst* (TaW 7+) sollten sich darüber im Klaren sein, dass ein Sturm auf die Stadt erhebliche Verluste mit sich bringen würde und ihre Truppenstärke für ein solches Unterfangen deutlich über der Truppenstärke der Verteidiger liegen sollte. Selbiges gilt für das Schaffen einer Drohkulisse, um Vigo an den Verhandlungstisch zu locken.

VIGOS SPIONE (■)

Sobald bekannt wird, dass die Helden ein neues Aufgebot sammeln, um die Stadt zurückzuerobern, wird Vigo über Mittelsmänner versuchen, einige seiner eigenen Leute im Heer der Helden unterzubringen, sei es bei den Söldnern, den Kundschaftern oder im Tross.

Sollte es in Ihrer Runde bereits eine geeignete Meisterperson geben, die sich nicht zu schade ist, Vigo als Spion und Informant zu dienen, nutzen Sie diese. Alternativ bieten wir Ihnen einige optionale Vorschläge an, die Sie nach Bedarf verwenden können:

- Die Bäckerin *Dythlinde Tillinger* (*980 BF, braune Lockenpracht, pausbäckig, verschmitztes Lächeln) kennt Vigo seit der Ogerschlacht, als er zusammen mit ihr Honigkuchen verputzte. Bis heute ist sie in den Weidener verliebt und würde bis auf Mord und Denunziation alles für ihren „Vigoschatz“ tun.
- Der Waldläufer *Kariel Kummersfeld* (*990 BF, grüne Jagdkleidung, Langbogen, Eberzahnhalskette) ist ein Magiedilletant und ehemaliger Zweimühlener, der schon im *Jahr des Feuers* in Lutisanas Diensten stand.
- *Larissa Goschner* (*1010 BF, schwarze Pagenfrisur, unruhige Hände, gertenschlank) ist eine neugierige Schreiberin, die der Ruf der Helden nach Zweimühlen lockte. Jedoch ist sie äußerst goldgierig und lässt sich so von Vigo einspannen.

Haben die Helden ein entsprechendes Aufgebot aufgestellt, können sie versuchen, die Stadt im **Sturmangriff** zu nehmen. Ein solches Unterfangen sollte – für beide Seiten – verlustreich ausfallen, muss aber nicht zwingend scheitern. Die Helden haben den Vorteil, dass sie die Stadt kennen und durch ihr Vorbild die Zweimühlener zum Aufstand bewegen können. Ihnen gegenüber steht ein erfahrener Veteran, der eventuell auf ausführliche Berichte seiner Spione zurückgreifen kann – und der vielleicht schon die Zeit zu nutzen wusste, sich den Respekt der Zweimühlener zu erarbeiten.

Eine **Belagerung** erfordert neben einem ausreichend großen Aufgebot eine entsprechende Versorgung (Nahrung, Sold, Beschäftigung) der eigenen Leute, kann dafür im Gegenzug sehr viel unblutiger zu einem Erfolg führen, da die Zeit für die Belagerer arbeitet. Wenn die Helden sich entscheiden, die Stadt zu belagern, stehen ihnen zahlreiche Möglichkeiten offen. Sie können versuchen, die Belagerten durch den Beschuss mit Belagerungsgerät zu zermürben oder sie Aushungern zu lassen – was angesichts der Vorräte, die Lutisana in die Stadt schaffen lassen hat, sehr lange dauern könnte, und nicht zuletzt die eigenen Untertanen trifft.

Vigo wird natürlich nicht tatenlos zusehen. Überraschende Ausfälle und gezielte Angriffe gegen Belagerungsgerät, Infiltration und Sabotage sind Mittel, derer sich Vigo bedienen kann.

Wenn Sie es für angebracht halten, kann Vigo auf magischem Weg Kontakt zu Lutisana halten (Magiebegabte mittels TIERGESTALT oder Magister Tuleyban auf seinem fliegenden Teppich) und gegebenenfalls um Verstärkung bitten.

Wege des Streuners

Anstatt auf massive, militärische Stärke zu setzen, können die Helden versuchen, auf eigene Faust Vigos Herrschaft zu brechen – schließlich kennen sie die Stadt und sind auf ähnliche Weise bereits einmal Herren von Zweimühlen geworden. Machen Sie es ihnen dabei jedoch nicht zu einfach: Es mag sich in den letzten Jahren herumgesprochen haben, wie die Helden Nekrorius überwunden haben, und Wege, die sich damals beschreiten ließen, können nun versperrt sein.

Durch Sabotage von Kriegsgerät sowie an den Vorräten oder gezielte Attentate können sie versuchen, die Verteidiger zu demoralisieren. Weitere Möglichkeiten sind Truppen vor der Stadt heimlich die Tore zu öffnen, Vertraute in Vigos Umfeld zum Verrat zu bewegen (was schwierig ist, denn der überwiegende Teil seiner Gefolgsleute steht ihm loyal gegenüber), Zwietracht unter den Verteidigern zu säen oder einen Aufstand anzuzetteln.

Letzteres kann sich als schwieriger erweisen, als die Helden sich vielleicht anfänglich ausmalen. Manch Zweimühlener offenbart sich als Wendehals oder spricht sich schon alleine aus dem Grund gegen einen Aufstand aus, weil dieser nur auf Kosten vieler Menschenleben geht – zumal die Herrschaft Vigos gerecht und überwiegend friedlich verläuft.

Wege der Diplomatie

Sollten die Helden nach Lutisanas Abzug Verhandlungen mit Vigo unter der Parlamentärsflagge anstreben, so wird er sie ihrem Stand entsprechend behandeln und gibt sich durchaus gesprächsbereit. Er wird sie, so sie ihre Waffen ablegen und einen Eid schwören, den Frieden zu wahren, in Traviass Namen als Gäste empfangen und bewirten. Sollten sich offensichtlich Magiekundige unter den Helden befinden, wird er selbstverständlich entsprechende Sicherheitsvorkehrungen treffen. Sollten Sie es für notwendig erachten, kann er noch einen Geweihten hinzuziehen, der den Schwur mit einem EIDSEGEN (WdG 251) besiegelt.

Gestalten Sie die Begegnung mit Vigo respektvoll und entspannt. Er sieht die Helden nicht als Gegner – solange sie ‚seiner‘ Stadt nicht angreifen – und lobt ihre Taten. Bei einer Pfeife am Kamin oder einer Partie Garadan bringt er ihnen die Gründe seines Handelns näher und versucht ihnen zu zeigen, dass es den Menschen unter seiner Herrschaft gut geht – vielleicht sogar besser als unter der ihren. Mit väterlicher Miene wird er ihnen darlegen, dass eine militärische Auseinandersetzung immer auf Kosten der Bevölkerung von Zweimühlen gehen wird und dass er, ob es ihm nun gefällt oder nicht, diesen Preis zahlen wird, wenn sie ihm keine andere Wahl lassen.

Vigo ist zu Zugeständnissen bereit – so wird den Helden etwa ihr persönlicher Besitz ausgehändigt, den sie vielleicht in der Stadt zurückgelassen haben, auch darf ein Gemahl oder eine Geliebte Zweimühlen an der Seite der Helden verlassen. Jedoch wird er ihnen keinesfalls die Stadt überlassen, rondrianische Duelle ausfechten oder seine überlegene Position sonstwie gefährden.

Vielleicht freundet er sich mit einem oder mehreren der Helden an. Eines macht er aber unmissverständlich klar: Seine Loyalität gilt Lutisana, ohne Kompromisse. Er hat seinen Entschluss gefasst und wird den eingeschlagenen Weg bis zum Ende gehen.

DAS JAHR DER BELAGERUNG

„Was sind schon ihre Schwerter und Geschütze gegen den Mut in unseren Herzen?“

—Oberst Targuin Conchobair, der im Unabhängigkeitskrieg 774 BF die Alte Burg während der Hundert Tage von Kuslik gegen eine zwölffache Übermacht hielt

Im Rahmen der offenen Kampagne ist es denkbar, dass die Helden Zweimühlen halten können und die Stadt nicht an Lutisana fällt (**Zweimühlen wird nicht fallen!**, Seite 45). Oder sie vertreiben Vigo, der danach mit Verstärkungen zurückkehrt. So oder so können die Helden sich plötzlich als Belagerte wiederfinden. Für den weiteren Kampf zur Befriedung der Wildermark scheiden die belagerten Helden zwangsläufig aus und Sie sollten in jedem Fall eine weitere Gruppe in die Kampagne einbinden, die beispielsweise bei den Kaiserlichen in Hartsteen in den Strudel der Ereignisse hineingezogen wird.

STADT ODER BURG?

Als Ausgangssituation sind zwei Szenarien möglich: Sollte Lutisana selbst den Angriff auf die Stadt führen, wird den Helden als Verteidigern nichts anderes übrig bleiben, als sich mit ihren Getreuen und einem Teil der Bevölkerung in die Grafenburg zurückzuziehen, während die restliche Stadt unter die Kontrolle Vigos fällt. Dann ist ihre Lage bedeutend schlechter: Zwar ist die Burg besser zu verteidigen, aber es ist eng in dem Gemäuer, die Vorräte reichen nur für eine bestimmte Anzahl an Menschen und Wochen und der Handlungsspielraum der Helden ist begrenzt.

Nur wenn sie sich im Vorfeld in Zweimühlen verschanzt haben und eine beachtliche Verteidigung organisiert haben, wird Lutisana ihre Kräfte nicht an der Stadt aufreiben, sondern die Belagerung Vigo überlassen, gleichwohl sie noch eine Zeit vor den Palisaden lagert.

DER FEIND VOR DEN MAUERN

Vigo setzt auf eine konventionelle Belagerung, um den Widerstand der Helden zu brechen. Der massive Einsatz von Magie oder gar Dämonen, den Lutisana als Heerführerin Borbarads zu schätzen gelernt hat, ist ihm zuwider. Stattdessen schließt er einen engen Belagerungsring um die Stadt und positioniert Schützen, um Botenvögel (oder fliegende Helden) vom Himmel zu holen. Für den Anfang genügt es ihm, die Helden in der Stadt zu halten, um die Ernte des Umlands zu akquirieren. Erst langsam – etwa nach einem halben Mond – zieht er die Daumenschrauben enger, um den Helden die Ausweglosigkeit ihrer Situation zu verdeutlichen.

Von einer schmutzigen Kriegsführung sieht er dabei ab, er wird also weder Leichen über die Mauern schleudern noch Brunnen oder Vorräte vergiften. In seinem Lager gefangene Saboteure oder Spitzel lässt er aber sehr wohl vor den Toren Zweimühlens hinrichten (wobei er selbst das Richtschwert schwingt) – es sei denn, er kann sie als Druckmittel für Verhandlungen benutzen.

Zudem wird Vigo immer wieder das Angebot zur Aufgabe unterbreiten und bei den Konditionen äußerst großzügig sein. Dabei will er nicht nur die Helden zum Einlenken bewegen, sondern auch deren Gefolge dazu verleiten, sich von ihren Herren abzuwenden.

Sollte der Widerstand der Helden anhalten, wird Vigo den Beschuss der Stadt verstärken, wobei er sich zuerst auf strategisch wichtige Gebäude konzentriert. Wenn der Winter naht, erhöht er den Beschuss und lässt Tore wie Palisade berennen, um vor Eis und Schnee eine Entscheidung zu erzwingen.

DER FEIND IM INNEREN

Nicht nur von Außen droht den Helden Gefahr, auch im Inneren wird ihre Situation bedroht. Zum einen durch Spitzel – etwa Varion Lerchenfeld (Seite 40) oder jemand von den weiter oben vorgeschlagenen Meisterpersonen (Seite 50) –, zum anderen aber durch die Zweimühlener

selbst. Furcht, Hunger und Verzweiflung können einzelne Menschen gegen die Helden aufbringen. Es muss nicht einmal sein, dass diese Person gleich mit Vigo kollaboriert. Ebenso ist es möglich, dass die Verzweiflung in Panik umschlägt und sich in einem chaotischen Aufruhr entlädt.

AUSFALL UND ENTSATZ

Um sich der Belagerer zu erwehren, können die Helden auf dieselben Mittel zurückgreifen, die auch Vigo einsetzen würde (siehe oben): Wagemutige Ausfälle, Infiltrationen und geheime Sabotageunternehmungen sind die besten Mittel, um den Feind zu schwächen, und zudem Aufgaben, bei denen die Helden mit ihren Fähigkeiten glänzen können.

Doch die wirkliche Rettung der Stadt liegt in einem verbündeten Entsatzheer, das den Belagerungsring sprengt. Vigos Bogenschützen und Späher machen es zu einem schwierigen Unterfangen, mit Verbündeten Kontakt aufzunehmen und den Angriff des Entsatzes mit einem Ausfall der verbliebenen Verteidiger zu koordinieren. Dies sollte abermals Aufgabe der Helden sein.

DAS JAHR GEHT INS LAND

Der Zeitpunkt einer Rückeroberung oder Belagerung ist nicht festgelegt, jedoch sollten ins Land gehende Jahreszeiten und der Verlauf der Feldzüge in der Wildermark ebenfalls Einfluss auf die Kampfhandlungen um Zweimühlen haben. Der Wechsel der Jahreszeiten beeinflusst das Leben der Menschen auf dem Land und hat ebenso einen großen Einfluss auf die Kriegsführung.

- **Rondra:** Auf den Feldern reift das Getreide und man wartet auf die Ernte. Hände, die später auf den Feldern gebraucht werden, können in diesem Mond noch ein Aufgebot unterstützen.
- **Efferd:** Der Sommer neigt sich dem Ende zu und die Ernte wird eingebracht, was vieler helfenden Hände bedarf. Tagelöhner, die sich während der erntefreien Zeit als Söldner verdingt haben, kehren zur Landarbeit zurück. Plünderungen eingebrachter Ernte nehmen zu.
- **Travia:** Es wird kühler, das Wetter regnerischer. Die Wintersaat wird ausgebracht – sollte dies nicht möglich sein, wird die Winterfrucht bei der nächsten Ernte ausbleiben. Wenn unklar ist, wie die Versorgung über den Winter und danach organisiert wird, zum Beispiel während einer Belagerung, aber auch in einem Heerlager, sollten bereits jetzt Rationierungen vorgenommen werden.
- **Boron:** Der Winter zieht auf und es beginnt die Zeit großer Schlachtungen. Normalerweise wird zu dieser Zeit viel Fleisch verzehrt, bei der unsicheren Lage in der Wildermark kann geräuchertes und gepökelt Fleisch zu einem späteren Zeitpunkt jedoch den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.

- **Hesinde:** Traditionell wird im Hesinde durch das Sammeln von Bruchholz und dem Fällen von Bäumen der Bedarf an Brennholz für den Winter gedeckt. In einer belagerten Stadt werden dazu Ruinen ausgeschlachtet. Vigo wird, so er die Stadt belagert, den Helden eine rationierte Menge Brennholz zur Verfügung stellen. Gerade genug, um Neid und Argwohn unter der Bevölkerung zu schüren, aber einigen für gewisse Zeit ein warmes Heim zu ermöglichen.
- **Firun:** Wenn der Winter am kältesten ist, ruhen die meisten Kampfhandlungen. War die Ernte schlecht oder konnte nicht eingebracht werden, gehen die Vorräte schnell zur Neige und Vieh muss vor seiner Zeit geschlachtet werden. In diesem Fall sind Überfälle unter Umständen notwendig, um das eigene Überleben zu sichern.
- **Tsa:** Wenn der Winter weicht, müssen die durch Eis und Schnee verursachten Schäden ausgebessert werden. Kampfhandlungen werden zögerlich wieder aufgenommen.
- **Phex:** Das Frühjahr beginnt, das Land grünt und die Haustiere, die den Winter überstanden haben, bringen ihre Jungen zur Welt.
- **Peraine:** Im Perainemond wird traditionell die Sommersaat ausgebracht, viele Helfer werden für die Feldarbeit gebraucht, damit zur Ernte die Speicher voll werden. Während des Krieges ist dies nur eingeschränkt möglich, entsprechend drohen leere Speicher im kommenden Jahr.
- Weitere Angaben zum Jahresverlauf auf dem Land finden Sie im Quellenband **Ritterburgen und Spelunken** auf Seite 73 sowie in **Am Großen Fluss** auf Seite 37.

LUTISANA UND ZWEIMÜHLEN

☞ Solange sich Zweimühlen unter Vigos Kontrolle befindet beziehungsweise er die Belagerung aufrechterhält, wird Lutisana die Stadt und ihr Umland immer wieder als Basis für ihre Operationen wählen. In diesen Fällen verschiebt sich das Kräfteverhältnis massiv. Sie können das Auftauchen Lutisanas nutzen, um eine frühzeitige Niederlage Vigos abzuwenden oder die Helden zur Aufgabe zu zwingen, wenn sie das Ausspielen der Belagerung ermüdet.

FEIERTAGE

Es gibt eine Reihe von **Feiertagen**, die zumindest erwähnt werden sollten. Die folgende Aufzählung beginnt bereits im Rondra, da der Start der Kampfhandlungen in **Mit wehenden Bannern** nicht auf den Tag genau festgelegt ist:

- **15./16. Rondra (Schwertfest):** Das *Schwertfest* soll eigentlich der Unterhaltung des Volkes und der Profilierung des Adels dienen. Sollte der Kampf um Zweimühlen in Ihrer Kampagne zu diesem Zeitpunkt bereits entbrannt sein, können die Helden bei einer Belagerung mit dem Begehen dieses Festes die Moral der Belagerten stärken. Vigo wird die Gelegenheit ebenfalls nicht ungenutzt lassen und neben Brot und Bier auch einen oder zwei Ochsen für die Zweimühlener braten lassen.
- **1. Travia (Tag der Heimkehr):** Dieser hohe Feiertag soll auch der Versöhnung von Streitenden dienen. Vigo wird den Helden für diesen Tag eine Waffenruhe anbieten und ihnen gegebenenfalls unter Travias Schutz seine Gastfreundschaft antragen.
- **1. bis 3. Travia (Fest der eingebrachten Früchte):** Man dankt den Herrinnen Travia und Peraine für die Ernte und segnet die Getreidespeicher.
- **4. Travia (Tag der Helden):** Vigo wird den Helden wiederum eine Waffenruhe anbieten und dem Erntefestmassaker gedenken.
- **1. Boron (Totenfest):** Ein Trauertag, an dem sehr gläubige Kriegsfürsten die Waffen ruhen lassen und der Toten der vergangenen Kämpfe gedenken.
- **1. Firun (Tag der Jagd):** Während anhaltender Kampfhandlungen achtet man diesen Tag kaum mit einer Jagd und den verschiedenen Ritualen um den so genannten Winterunhold, aber den Winter mit einem großen Feuer zu vertreiben, wäre angemessen.
- **30. Tsa und 1. Phex (Tag der Erneuerung):** Um nach dem kalten Winter die Moral der Bevölkerung zu stärken, ist ein Fest eine geeignete Möglichkeit, so die Speicher noch etwas hergeben können. Vigo wird den Helden erneut Verhandlungen und freies Geleit anbieten.
- **1. Peraine (Saatfest):** Sollte der Kampf um Zweimühlen bis zu diesem Tag immer noch nicht entschieden sein, werden die Felder wohl ungesegnet bleiben.

DIE RÜCKKEHR DER HELDEN

Sie entscheiden selbst, wie glorreich oder schmerzvoll sich die Rückkehr der Helden gestaltet. Haben geliebte Personen – vielleicht aufgrund von Fehlentscheidungen der Helden – ihr Leben gelassen? Hat die gemeinsame Verteidigung der Stadt die Helden und ihre Schutzbefohlenen noch enger zusammengeschweißt? Wie viel von dem, was die Helden in den letzten Jahren aufgebaut haben, muss neu angegangen werden? Die Antworten auf diese Fragen kann Ihre Spielrunde im Nachklang der Kampagne noch lange beschäftigen. Die Rückeroberung Zweimühlens ist ein wichtiger Erfolg, der Verbündete beflügelt und Unentschlossene an die Seite der Helden bringen kann. Auch Lutisana wird entsprechend reagieren, dabei jedoch die Lage abwägen: Sollte sich Zweimühlen weit hinter den Kriegsschauplätzen ihres Eroberungsfeldzuges befinden, ist ihr ein Feind im Rücken lieb. Wenn Zweimühlen sich weit innerhalb des

von kaiserlichen Truppen kontrollierten Gebiets befindet, ist eine Rückeroberung allein aus symbolischen Gründen sinnlos. Auch der Zeitpunkt sollte bei einer solchen Entscheidung eine nicht untergeordnete Rolle spielen. Ist die Ernte bereits eingebracht? Konnte Lutisana sie zur Versorgung ihrer Truppen nutzen? Sind die Speicher der Stadt prall gefüllt und Lutisanas Truppen nagen am Hungertuch? All das sind Faktoren, die die pragmatisch denkende Lutisana bei ihrer Entscheidung beeinflussen sollten, ob sie einen neuen Angriff auf Zweimühlen wagt. Im offiziellen Aventurien wird zukünftig davon ausgegangen, dass die Helden von Zweimühlen im Laufe des Jahres 1035 BF ihre Baronie zurückerobern und fürderhin ihre Herrschaft behaupten.

DAS WECHSELSPIEL VON SIEG UND NIEDERLAGE

Die Dynamik dieses ereignisreichen Jahres erlaubt Mischformen der hier vorgestellten Entwicklungen und einen häufigeren Wechsel der Herrschaft über Zweimühlen. So ist etwa denkbar, dass die Helden sich erst in der Grafenburg verschanzen und schließlich aufgeben müssen, um sich später der Rückeroberung zu widmen.

Nur sollten Sie auch hier bedenken, dass eine längere Konzentration auf Zweimühlen die Helden von anderen Ereignissen ausschließt.

VIGOS SCHICKSAL

Es obliegt allein Ihrer Spielrunde, welches Schicksal Vigo von Dunkelstein ereilt. In zukünftigen Publikationen wird er nicht mehr auftauchen. Er kann gegen einen ebenbürtigen Helden sein letztes Duell ausfechten oder als tragische Figur von einem Gefolgsmann ermordet werden, dem der umsichtige Offizier zu weich ist. Vielleicht bringen die Helden ihm als Besiegten denselben Respekt entgegen, den er ihnen gegenüber zeigte und lassen ihn ziehen. In diesem Fall wird er an Lutisanas Seite zurückkehren.

LOHN DER MÜHEN

Da der Verlauf vollkommen offen ist, können wir an dieser Stelle keine Angaben für verdiente Abenteuerpunkte machen. Gerade wenn Sie den Kampf um die Heimat als zentrales Element in Ihrer Kampagne verwenden und er sich über mehrere Monate zieht, sollten Sie ihn in einzelne Abschnitte unterteilen und die Helden am Ende jeweils mit *Abenteuerpunkten* und *Speziellen Erfahrungen* belohnen.

GRAF UND KÖNIG

„Das Band ist zerrissen, die Fehde ist erklärt!“
—Luidor von Hartsteen, 10. Peraine 1027 BF

Orte: Grafschaft Hartsteen, insbesondere die Reichsstadt Hartsteen und der Feidewald

Aufhänger des Szenarios: Die Helden reisen in die Reichsstadt Hartsteen, um mit den Kaiserlichen das weitere Vorgehen gegen Lutisana zu besprechen. Dabei werden sie in die Natterndorner Fehde hineingezogen.

Stichworte zur Handlung: Die Helden erleben das Scheitern der Verhandlungen mit Ucurian und das erneute Aufflammen der Grafenfehde. Indem sie sich auf die Suche nach der verschollenen Grafenkrone begeben – wozu sie im Feidewald den Tierkönig der Igel aufsuchen müssen –, können sie eine schnelle Entscheidung herbeiführen.

Erfolge: Die Fehde wird beigelegt ohne zu eskalieren und Kräfte zu kosten. Die *Löwengarde* kann fortan die Kaiserlichen unterstützen und die Helden können Hartsteens ritterliches Aufgebot für ihre eigenen Unternehmungen gewinnen.

Scheitern: Die Fehde eskaliert, auch wenn sie schließlich verlustreich beigelegt werden kann. Die Helden können es sich mit potentiellen Verbündeten verscherzen. Geismar II. entkommt und unterstützt mit seinem Aufgebot Lutisanas Heer.

Zeitpunkt: im Anschluss an ... und **Zweimühlen brannte**, Ende Rondra 1035 BF

Die Helden haben als Erste schmerzlich von Lutisanas Rückkehr erfahren müssen. Das folgende Szenario setzt an der Stelle an, an der sie Lutisanas Offerte ins Land tragen und sich zu ihren wohl wichtigsten Verbündeten begeben: den kaiserlichen Truppen unter *Ludalf von Wertlingen*. Dieser weilt zur Zeit in Hartsteen und führt dort Verhandlungen mit *Ucurian von Rabenmund*. Sie können dieses Szenario zudem als alternativen Einstieg in die Kampagne benutzen und die Helden in Hartsteen von der Rückkehr der Söldnerführerin in Kenntnis setzen.

Während die Helden in Hartsteen weilen, werden sie in die *Natterndorner Fehde* hineingezogen (siehe Kasten sowie **Herz 75**). Sie haben dabei die Möglichkeit, maßgeblichen Anteil an der Beendigung der wiederaufflammenden Fehde zu nehmen, die droht, die kaiserlichen Kräfte zu binden. Dabei können sie größtmöglichen Vorteil für ihre eigenen Ambitionen in der Wildermark schlagen – oder aber sich durch falsche Entscheidungen einflussreiche Gegner und Konkurrenten schaffen. Dann wären ihre Ziele – die Rückeroberung Zweimühlens und der Ruhm, einen großen Anteil an der Befriedigung der Wildermark zu haben – erschwert.

Ihnen als Meister sei angeraten, den Blick für die verstreichende Zeit nicht aus den Augen zu verlieren. Nicht nur Ihre Spieler agieren und handeln, die Meisterfiguren sind im Hintergrund ebenfalls tätig. Sollten sich Ihre Spieler auf zeitintensiven Nebenpfaden bewegen, dann haben die Meisterfiguren Raum für ihre eigenen Pläne, eventuell auch mit der für die Helden bitteren Konsequenz, gescheitert zu sein.



DIE NATTERNDORNER FEHDE

Die Helden betreten mit der Grafschaft Hartsteen einen Kriegsschauplatz, dem der Konflikt um das rechtmäßige Erbe der Gräfin *Thuronia von Quintian-Quandt* zu Grunde liegt. Der Streit der beiden Häuser Hartsteen und Quintian-Quandt wird in aller Härte nach den Regeln der ritterlichen Fehde (**Herz 40 ff.**) ausgetragen, an die man sich auf beiden Seiten bisher weitestgehend gehalten hat.

Die Ritterschaft der Grafschaft ist gespalten. Etwa zwei Drittel des Adels hegen offene oder verdeckte Sympathien für die uralte Grafenfamilie Hartsteen, deren Familienpatriarch *Luidor* (Seite 28) dem Idealbild eines Ritters näher kommt als *Geismar von Quintian-Quandt* (Seite 29), sein als Krämer verschriener Konkurrent. Dieser wiederum setzt seinen Familienreichtum ein, um durch Anwerbung von Söldnern aus Nostria und Almada die fehlende Schlagkraft seiner Getreuen auszugleichen.

Vermitteln Sie Ihren Spielern durch Gespräche mit Bewohnern der Grafschaft den Eindruck, dass beide Seiten einen berechtigten und gleich starken Anspruch auf die Grafenkrone erheben können. Das Hauptargument Geismars ist seine Mutter Thuronia, als deren ältester Sohn er auf das gängige Erbrecht der Primogenitur pocht. Luidor dagegen stützt sich auf das historische und traditionelle Recht seiner Familie auf die Grafschaft rund um den Feidewald, die seit dem Jahre 200 BF den Namen eben jenes Geschlechts trägt und die damals noch sowohl die heutige Grafschaft Schlund als auch die darpatische Baronie Zwerch umfasst hat.

Die delikate Rechtslage der Fehde lässt sich daran ermesen, dass Kaiserin Rohaja als Königin Garetiens bisher darauf verzichtet hat, eine Entscheidung zu fällen. Stattdessen hat sie die Klärung des Streits an das zahnlose Reichsgericht verwiesen und als königlichen Verwalter der Grafschaft *Alrik vom Blautann und vom Berg* (Seite 16) eingesetzt, um mit der *Löwengarde* die Kämpfe der beiden Fehdeparteien zu unterbinden. Dieser politische Schachzug hat die Fehde zwar nicht beendet oder gar die Frage geklärt, wessen Ansprüche schwerer wiegen, aber Rohaja hat auf diese Weise in den letzten Jahren für eine brüchige Ruhe zwischen den beiden Streitparteien sorgen können, deren Auseinandersetzung bis tief hinein in die Wildermark ausstrahlt.

LUTISANAS PLAN: DIE GRAFENKRONE

☞ Durch Mittelsmänner ist Lutisana über die Natterndorner Fehde sehr gut informiert und sieht in ihr ein willkommenes Mittel, zumindest einen Teil der kaiserlichen Kräfte zu binden und sie an zwei Kriegsschauplätzen aufzureiben. Da sie Luidor (zurecht) ein Bündnis mit ihr nicht zutraut, hat sie einen Handel mit Geismar geschlossen: Sie verhilft ihm mit heimlicher Unterstützung zu der legendären, aber verschollenen Grafenkrone und damit zum Triumph über seinen Widersacher. Als Gegenleistung wird sich Hartsteen unter Graf Geismar (unter einem vorgeschobenen Grund) nicht an einem Feldzug gegen Lutisana beteiligen, zudem soll Geismar schon im Vorfeld die Fehde wieder aufflammen lassen. Dazu fingiert er einen Überfall auf seinen Vetter *Anselm*, den er Luidor in die Schuhe zu schieben gedenkt.

IM LAND DER FEHDE

Die naheliegende Route von Zweimühlen nach Hartsteen – wo sich mit Ludalf von Wertlingen einer der wichtigsten Verbündeten der Helden befindet – führt bei Rankaraliretena über den Dergel und von dort aus weiter durch die Grafschaft Hartsteen nach Süden bis zur gleichnamigen Reichsstadt. Sie können den Aufenthalt in Rankaraliretena, das Ende letzten Jahres kurz unter Ucurians Falkenbanner fiel, nutzen, um die Helden mit Meisterpersonen vertraut zu machen, die später im Szenario **Die Klinge der Königin** (Seite 137) eine Rolle spielen.

EIN FEIGER ANSCHLAG

Kaum haben die Helden das Dergeltal verlassen, durchqueren sie ein Waldstück. Sie können bemerken (*Sinneschärfe* +5), dass sich Leute im Wald versteckt und einen Hinterhalt gelegt haben – jedoch einen Hinterhalt für jemanden, der den Helden entgegen reist (*Kriegskunst* +4). Sollten die Helden die vermeintlichen Wegelagerer – es handelt sich um zehn *Söldner* (Seite 189), die Hälfte davon Schützen, unter Führung des Svellttalers *Messer-Hal* (*1000 BF, tumbes Pferdegesicht, verschlagen, *Meisterschütze* mit dem Wurfmesser; ■) – zur Rede stellen, werden diese versuchen, sie abzuwimmeln und das Weite suchen, sollten sie fürchten, die Helden warnen ihre Opfer. Zu einem Kampf kommt es nur, wenn die Helden ihn provozieren oder Messer-Hal sich deutlich überlegen fühlt. In diesen Fällen kann Baron Anselm (siehe unten) bald dazu stoßen.

Wenn die Helden den Hinterhalt nicht bemerken oder ignorieren, begegnen sie kurze Zeit später einer Gruppe Reiter. Es handelt sich hierbei um Baron *Anselm von Quintian-Quandt* (Seite 30) und eine kleine Eskorte von fünf weiteren Bewaffneten – drei Männern und zwei Frauen. Alle tragen das Wappen der Baronie Hutt (in von Gold und Schwarz gespaltenem Schild zwei Sparren in verwechselten Farben) und am Gürtel ein kleines Wappen des Hauses Quintian-Quandt (Seite 29). Wenn die Helden die Reiter auf den Hinterhalt hinweisen, bittet Anselm, ihm beim Ausheben der Falle behilflich zu sein und lädt die Helden im Gegenzug ein, bei ihm den Abend zu verbringen. Bleiben die Reiter ungewarnt, wird die Falle zuschnappen und die Helden bekommen bald Kampflärm zu hören. In diesem Falle würde das Eingreifen der Helden den Kampf zu Anselms Gunsten wenden und die Einladung ausgesprochen werden. Dies gilt auch, wenn die Helden die Söldner bereits überwunden haben, ihren Auftrag kennen und Anselm davon berichten. Nur wenn sie ihn in die Falle tappen lassen – was er schwer verwundet überlebt –, machen sie sich möglicherweise einen Feind.

Eine Befragung der Wegelagerer ergibt, dass diese in Bughog angeworben wurden, um Anselm zu töten. Sie können die Person, die sie angeworben hat, beschreiben (brauner Bart und Haare, mittleres Alter, Allerweltsge-

sicht). Insbesondere erinnern sie sich an das markante Wappen auf der Rüstung: den nach oben geöffneten Madakelch der Familie Hartsteen. Die Bezahlung besteht aus Münzen im Wert von 30 Dukaten, jedoch weitgehend in Kleingeld, bei dem auffällt (*Handel* oder *Staatskunst* +5), dass es sich vor allem um Heller aus der Grafschaft Schlund und aus der Prägung des Schlunder Barons Luidor von Hartsteen handelt. Weitere 30 Dukaten sollten sie nach dem Anschlag an selber Stelle entgegen nehmen können. Das Treffen in Bugenhog ist für einen Abend acht Tage später ausgemacht.

DER WAHRE HINTERGRUND DES ANSCHLAGS

☞ Tatsächlich hat Geismar über einen Mitlsmann aus den Reihen Lutisanas die Wegelegerer anwerben lassen. Er hat dies absichtlich im Machtbereich seines Konkurrenten Luidor und unter Nutzung von Münzen veranlasst, die auf diesen als Initiator schließen lassen, um eine falsche Spur zu legen. Anselms Tod hat Geismar dabei billigend in Kauf genommen. Die so entstehende Aufregung in der Grafschaft dient Geismar als willkommene Ablenkung von seiner eigentlichen Absicht: der Suche nach der Grafenkrone. Es war übrigens nie geplant, dass das mit den Söldnern vereinbarte Treffen stattfinden sollte. Wenn die Helden dennoch Bemühungen in diese Richtung übernehmen, können Sie nach eigenem Ermessen entscheiden, ob sie so an Hinweise auf die Verbindung Geismars zu Lutisana gelangen.

ZU GAST IN TRAVIAS HALLEN

Anselm residiert in einem Wehrkloster der Travia, das mit seinen dicken, hohen Mauern fast einer Burg gleicht. Es besteht aus einem Vorhof mit Gästehaus und Stallungen und dem eigentlichen Kloster, dessen Grundriss von einem viereckigen Säulengang dominiert wird. Der einzige Weg ins Kloster führt durch den Tempel (siehe auch das Szenario **Danos und Tsalinde** in **AB 123**).

Die Travia-Geweihten unter Äbtissin *Firine von Luring* (*981 BF, mütterlicher Charakter, freundliche, standesbewusste Erscheinung), einer Schwester des Grafen Danos (Seite 24), haben sich mit Anselms Anwesenheit arrangiert. Die Helden bekommen eine bequeme Unterkunft und die Möglichkeit, eventuelle Verletzungen fachkundig versorgen zu lassen.

Beim abendlichen Mahl fragt Anselm sehr interessiert nach der Lage in der Wildermark, insbesondere natürlich in Zweimühlen, und berichtet seinerseits von den Begebenheiten in Hartsteen. Folgende Informationen können die Helden erhalten:

- In der Natterndorner Fehde stehen sich die Häuser Hartsteen und Quintian-Quandt mit ihren jeweiligen Gefolgsleuten gegenüber. Die Grafenanwärter sind Luidor von Hartsteen, der auf Burg Oberhartsteen im Schlund residiert, und Geismar II. von Quintian-Quandt auf Burg Feidewald im Herzen der Grafschaft.
- Das Haus Hartsteen hat die Grafenwürde schon vor über hundert Jahren eingebüßt. Seitdem stellt das aus bürgerlichen Verhältnissen aufgestiegene Haus Quintian-Quandt die Grafen von Hartsteen.
- Das Haus Hartsteen gilt als ritterlich, ist aber auch deutlich „von gestern“. Das Haus Quintian-Quandt dagegen hat immer noch den Ruf von Krämern, ist es doch aus Patrizierfamilien der Reichsstadt Hartsteen und einem kleinen Rittergeschlecht aus der alten Markgrafschaft Warunk hervorgegangen.
- Anselms persönliches Ziel ist die Sicherung des Stammlehens Radromsbusch bei Warunk. Dafür würde er jederzeit auf seine Ansprüche auf Hutt verzichten, zumal dieses eines der beiden Stammlehen des Hauses Hartsteen ist. Anselm ist von Graf Geismar eingesetzter Baron von Hutt. Der andere, von Graf Luidor eingesetzte, ist dessen Bruder Alrik von Hartsteen, der Akademieleiter der Garether Kriegerakademie *Institut der Hohen Schule der Reiterei zu Gareth*.
- Derzeit ruht die Fehde weitgehend, da man den Spruch des Reichsgerichts abwartet und Alrik vom Blautann und vom Berg als Vertreter der garetischen Königskrone mit der *Löwengarde* über den Waffenstillstand der beiden Fehdeparteien wacht.
- Der Spruch des Reichsgerichtes wäre zwar nicht bindend, hätte aber dennoch vor allem Einfluss auf Familien, die keiner der beiden Grafenfamilien besonders eng verbunden sind und damit das Zünglein an der Waage darstellen. Eine Entscheidung ist in absehbarer Zeit kaum zu erwarten, da das Reichsgericht bekannt dafür ist, Prozesse über viele Jahre zu verschleppen. (*Rechtskunde* oder *Staatskunst*: In erster Linie handelt es sich wohl um einen taktischen Schachzug der Kaiserin, um zwischenzeitlich Ruhe in der Grafschaft zu halten, bis sich das Problem auf anderem Weg erledigt hat.)
- Alrik vom Blautann ist in der Grafschaft nicht sonderlich beliebt, da seine Gegenwart als Einmischung von oben aufgefasst wird. Insbesondere nach dem Eintreiben einer als zu hoch empfundenen Sondersteuer für die Ausrüstung seiner kaiserlichen Soldaten im Vorjahr wird er von den Rittern der Grafschaft regelrecht gehasst.
- Sollte wirklich Luidor oder einer seiner Gefolgsleute hinter dem Anschlag stecken, sieht Anselm darin einen Casus Belli, um die Fehde wieder aufleben zu lassen. Er ist nicht sonderlich erpicht darauf, sieht sich aber in der Pflicht, seinen Vetter davon zu unterrichten. Da Anselm die Helden nach Hartsteen begleiten will, können sie durchaus mit Argumenten Einfluss auf ihn nehmen.

Hartsteen für den eiligen Leser

Einwohner: 1.300

Wappen: gespalten in Schwarz und Weiß, links zweireihiger schräg gestellter grün-weißer Schachbalken, rechts zwei schwarze Igel

Herrschaft: Ratsmeister Jarlak von Binsenbeck

Garnisonen: 50 Stadtgardisten

Tempel: **Tsa**, Praios, Efferd, Travia, Phex, Ingerimm

Wichtige Schenken / Gasthöfe: Hotel ‚Zum Rat‘ (Q7/P8/S20), Herberge ‚Zur Heimkehr‘ (Q6/P6/S15)

Besonderheiten: Friedenstempel, Ruine der Burg Natterndorn, Gruft der Hartsteener Grafen, Hartsteener Grafenzug (Wandbildnis entlang der Innenseite der Stadtmauer); zahlreiche Schmieden und Steinmetze

Stimmung in der Stadt: Die einst beschauliche Stadt ist von geschäftigem Treiben erfüllt, profitiert man doch von den Bedürfnissen des anwesenden und durchreisenden Kriegsvolks.

Das Umland der Reichsstadt Hartsteen gleicht einem Heerlager. Während vor der Westseite der Stadt Marschall Ludalf von Wertlingen mit einem Großteil seiner Truppen lagert, wird die Ostseite vom Gefolge Ucurians von Rabenmund geprägt. Im Norden kommt noch Alrik vom Blautann mit seiner *Löwengarde* hinzu. Des Weiteren gibt es Unterhändler beider Anwärter auf die Grafschaft Hartsteen. Auch wenn der Verhandlungsfriede ausgerufen wurde, ist die Stimmung doch sehr angespannt. Die Verhandlungen zwischen den Kaiserlichen und Ucurian ziehen sich bereits über eine ordentliche Zeitspanne hin: Verhandlungen solchen Ausmaßes sind nicht an einem Tag geführt. Beide Seiten verhandeln mit harten Bandagen, versuchen aber auch den dünnen Gesprächsfaden nicht abreißen zu lassen. Die Atmosphäre in der Stadt, welche die Helden nun betreten, ist daher geprägt von gespanntem Warten sowie Gerüchten über Fortschritte und Zerwürfnisse.

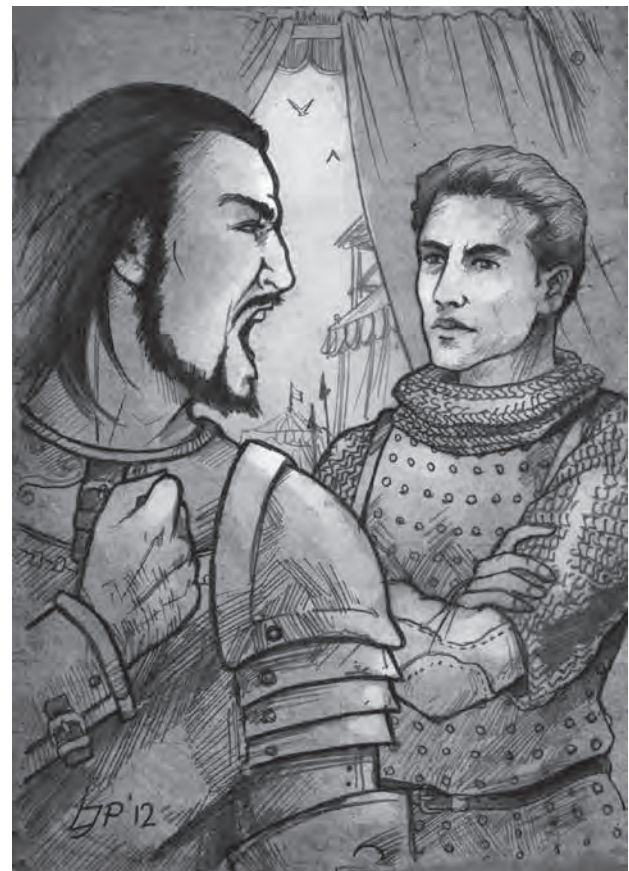
Die Reichsstadt Hartsteen hat in den letzten Jahren sehr stark von dem durchreisenden Söldnervolk profitiert. In der Grafenfehde hält sich der erst 1030 BF von Rohaja bestätigte junge Ratsmeister *Jarlak von Binsenbeck* (*1005 BF, blonder Pagenschnitt, beherrscht, höflich und betont neutral) bedeckt.

Wichtigste Gebäude der Stadt sind der jüngst fertiggestellte *Friedenstempel zu Hartsteen*, ein Haus der Göttin Tsa, zu dem die alte Gräfin Thuronia – noch in der Hoffnung auf Aussöhnung – den Grundstein gelegt hat, und die 1027 BF bis auf die Grundmauern niedergebrannte *Burg Natterndorn*. Sie liegt oberhalb der Stadt auf einer

felsigen Halbinsel in der Natter und ist Namensgeber des Streits um die Grafschaft. Angemessene Unterkünfte sind das teure, aber gepflegte Hotel *Zum Rat* an der Bürgerwiese in der Stadtmitte und die gutbürgerlich geführte Herberge *Zur Heimkehr*. Eine weitere Besonderheit ist der so genannte *Grafenzug der Stadt Hartsteen*, ein aufwändig gestaltetes Mosaik auf der Innenseite der Stadtmauer, das die bisherigen Herrscher der Grafschaft in einer pompösen Reiterparade zeigt. Weder Geismar noch Luidor sind dort bisher verewigt, das Schlusslicht der Parade bildet die als Tsa-Heilige dargestellte Thuronia von Quintian-Quandt.

RÄTE ...

Die Helden können mit Oberst *Bunsenhold von Ochs* und Hauptmann *Wulfbelhm von Oppstein* (Seite 17) bald auf zwei alte Bekannte treffen, die die Wichtigkeit ihrer Botschaft umgehend begreifen und schnellstmöglich ein Treffen mit Ludalf von Wertlingen arrangieren. Als Barone von Zweimühlen (oder als bekannte Helden von vergleichbarem Rang) haben sie ohnehin keine Schwierigkeiten, zu den verhandelnden Heerführern vorgelassen zu werden. Neben Ludalf, Ucurian von Rabenmund und Alrik vom Blautann nimmt auch *Danos von Luring* (Seite 24) an den Gesprächen teil. Zudem sind mit *Rondrian von Hartsteen* (Seite 29) und *Griseldis von Quintian-Quandt* (Seite 30) auch zwei Unterhändler der streitenden Grafen anwesend.



Ludalf von Wertlingen und Ucurian von Rabenmund

Im Ratssaal konferiert man insbesondere über die rechtliche Stellung Darpatiens: Ucurian besteht auf einer Wiederherstellung des Fürstentums mit seiner Tochter Swantje als Fürstin. Dies zu entscheiden steht jedoch nicht in Ludalfs und Alriks Gewalt. Stattdessen versuchen sie Ucurian zu überzeugen, dass sie sich im Falle seiner Unterwerfung vor Rohaja für ihn verbürgen. Dieser erachtet seine Position jedoch nicht als so schwach, dass er klein beigeben müsste.

Wahrscheinlich werden die Helden nicht in die laufenden Verhandlungen hineinplatzen, sondern in einer der vielen Unterbrechungen mit einer der beiden Seiten, vermutlich mit Alrik oder Ludalf, in einem Vier-Augen-Gespräch zusammentreffen und ihnen Lutisanas Offerte übermitteln. Man bittet die Helden daraufhin, in der nächsten Verhandlungsrunde diese neue Entwicklung allen Beteiligten mitzuteilen.

Sobald die Helden die Nachricht Lutisanas überbringen, unterbricht Ucurian erst die Verhandlungen, um sie wenige Tage später völlig scheitern zu lassen. Er müsse sich angesichts dieser Lage nicht weiter mit Fragen befassen, die ihm offenbar aktuell niemand beantworten könne, sondern sich um das Hier und Jetzt kümmern. Die Helden werden unter Umständen in Ucurian das Zünglein an der Waage sehen, um Lutisana zügig und entschlossen die Stirn zu bieten – oder fürchten, er könne sich in seinem verzweifelten Kampf gar auf ihre Seite stellen. Da Ucurian im weiteren Verlauf der Kampagne noch eine wichtige Rolle spielt, sollte es zu einem vertraulichen Gespräch mit den Helden kommen. Ucurian legt entschieden seine Position dar: *„Ich lasse mich nicht zum Waffenknecht einer Kaiserin machen, die Praios' Ordnung mit Füßen tritt.“* Doch auch zu Lutisana hat er eine klare Meinung: *„Sie ist eine Reichsverräterin. Ihr werdet mich ebenso wenig an ihrer Seite finden wie an der der Kaiserlichen.“* Mit dem nötigen Geschick können die Helden erreichen, dass man eine Fortsetzung der Gespräche aushandelt (zu der es jedoch nicht kommen wird). Noch bevor die Fehde eskaliert, verlässt Ucurian mit seinen Getreuen Hartsteen, um seine Eroberungen vor Lutisana zu sichern.

... UND RÄPKE

Auch die Vertreter der beiden Grafenanwärter nehmen die Nachricht von Lutisanas Rückkehr mit großer Besorgnis auf. Mehr jedoch beunruhigt sie der Anschlag auf Anselm von Quintian-Quandt. Griseldis macht deutlich, dass sie unter diesen Umständen ihrem Vetter kaum noch anraten kann, die Waffenruhe mit der Familie Hartsteen einzuhalten. Die nun drohende Eskalation habe das Haus Hartsteen mit dem feigen Angriff auf den Vetter des Grafen selbst provoziert. Die Fehdeparteien verlassen nun ebenfalls die Reichsstadt, um sich auf einen drohenden Waffengang vorzubereiten.

KRIEGSRAT AUF AUGENHÖHE

Weder Alrik vom Blautann noch Ludalf von Wertlingen sind sonderlich erbaut über diese Entwicklungen. Die drohende Eskalation des Konflikts in Hartsteen passt den beiden Heerführern, die auf eine gemeinsame, schlagkräftige Truppe für die Wildermark gesetzt haben, ebenso wenig in ihre Planungen wie das zahlenmäßig überlegene Auftreten Lutisanas. Sie suchen von sich aus die Helden auf, um mit ihnen über das weitere Vorgehen zu beraten. Arbeiten Sie dabei heraus, dass diese Gespräche auf Augenhöhe stattfinden: Die beiden Marschälle nehmen die Helden und ihre Einschätzungen ernst.

- Oberste Priorität besitzt die Bedrohung durch Lutisana. Allerdings sind die in der Wildermark stationierten kaiserlichen Soldaten alleine zu schwach, um die Söldnerführerin in echte Bedrängnis zu bringen.
- Der ursprüngliche Plan war die Zusammenführung von Ludalfs Soldaten mit der *Löwengarde*, die durch die Söldner Ucurians verstärkt werden sollten, um die Schlüsselstellen der Wildermark zu besetzen und die Region endlich zu befrieden. Das Wiederaufflammen der Fehde in Hartsteen bindet nun die *Löwengarde* und mit dem Scheitern der Verhandlungen fehlen Ucurians Truppen – wenn nicht gar eine Allianz zwischen Ucurian und Lutisana droht. Zumindest Letzteres können die Helden vielleicht ausräumen.
- Sofern die Helden nicht selbst den Vorschlag unterbreiten, geht von Alrik der Gedanke aus, die Natterndorner Fehde schnell zu klären, um durch den gräflichen Heerbann die Truppenkontingente des Siegers – und in eingeschränktem Maße auch des Verlierers – nutzen zu können.
- Die beiden Kaiserlichen beurteilen die zwei Grafenanwärter weitgehend neutral (siehe Kasten). Gerade Ludalf ist der konservative Ritter Luidor geistesverwandt und Alrik weiß dessen militärische Erfolge zu loben, beide erkennen aber Geismars Anspruch durch die Primogenitur.
- Sich selbst sieht Alrik – wie er zerknirscht eingesteht – nach Ereignissen der jüngsten Vergangenheit, die ihn beim hiesigen Adel recht unbeliebt gemacht haben, nicht in der Lage, mit den Hartsteenern eine Lösung zu finden. Als gradlinig denkender Reiteroberst fühlt er sich von den Fallstricken der Politik überfordert und bittet die Helden mit ihrer Erfahrung und Reputation darum, sich dieser delikaten Angelegenheit anzunehmen.
- Von Blautann kennt die im Volk sehnsüchtig ausgesprochene Hoffnung, die alte Grafenkrone werde endlich gefunden und damit der Zank beendet. Die Krone verschwand vor 100 Jahren spurlos und soll besondere, angeblich magische Kräfte besitzen, die nur dem rechtmäßigen Grafen offenstehen sollen. Ihr Auftauchen könnte die Fehde beilegen und ein vereintes Ritteraufgebot würde sich im Kampf gegen Lutisana als ausgesprochene Hilfe erweisen.

MEINUNGEN ZU DEN GRAFENANWÄRTERN

Hier finden Sie verschiedene (je nach Parteizugehörigkeit gefärbte) Meinungen zu den beiden Grafenanwärttern, die Sie immer wieder einstreuen können, um den Helden zu erlauben, sich ein eigenes Bild zu machen.

Über Graf Luidor

- Der letzte Graf aus dem Haus Hartsteen, Rondrasil von Hartsteen, wurde 906 BF in den Kaiserlosen Zeiten unter falschen Anschuldigungen des Reichsverrats beschuldigt. (*Pro*: Altes Recht verjährt nicht, die Grafenkrone steht dem Erben des Grafen Rondrasil zu. *Contra*: Thuronia wurde vom garetischen König Hal von Gareth als rechtmäßige Gräfin ernannt, damit ist der Anspruch ihres ältesten Erben auf die Grafschaft legitim.)
- Luidor hat die Fehde erklärt, während der Reichsfrieden von 1014 BF galt. (*Pro*: Luidor hat mit Mut und Standesbewusstsein in schwierigen Zeiten gehandelt. *Contra*: Als Unruhestifter hat er dem Raubrittertum Tür und Tor geöffnet.)
- Luidor hat seine mit ihm verbündeten Hartsteener Ritter beim Angriff Galottas 1027 BF nicht zum Aufgebot Garetiens, sondern an die Furt bei Gassel und die Dergelbrücke bei Rankaraliretena befohlen. (*Pro*: Er bewies damit militärische Weitsicht in einer unübersichtlichen Situation. *Contra*: Er beging Reichsverrat und Befehlsverweigerung, in der Absicht eigene Kräfte zu schonen.)
- Er verteidigte die hart umkämpfte Rabenbrücke über die Natter bei der Festung Hohenstein gegen die Truppen des Asmodeus von Andergast. (*Pro*: Damit schützte er die ihm anempfohlene Schlunderbevölkerung. / *Contra*: Kämpfe an der Brücke führten zu deren Einsturz vor wenigen Monden und unterbrechen die Reichsstraße nach Perricum.)

- Seit dem *Jahr des Feuers* leidet er nach einer unbehandelten Wundfiebererkrankung an Jahresfieber. (*Pro*: Trotz Krankheit besitzt er einen wachen Geist. *Contra*: Die schwächende Krankheit verhindert ein starkes Auftreten. Die Krankheit wurde von den Göttern selbst als Strafe geschickt.)

Über Graf Geismar

- Geismar ist das älteste Kind von Gräfin Thuronia. (*Pro*: Durch das Recht der Primogenitur ist er legitimer Erbe der Grafschaft. *Contra*: Schon Thuronia war aufgrund böser Ahnungen gegen Geismar als ihren Nachfolger, da er der (in hundert Jahren nunmehr bereits) dreizehnte Graf des Grafengeschlechts Quintian-Quandt wäre.)
- Er kam an die Macht, nachdem seine Mutter Thuronia plötzlich verschwand. (*Pro*: Die Alt-Gräfin hatte sich zurückgezogen und ihrem Sohn den Thron überlassen. *Contra*: Er hat seine Mutter in ein Kloster verbannt.)
- Thuronia wird in Hartsteen als Tsa-Heilige verehrt und Geismar hat ihren Tsaatag (8. Tsa) zu einem Feiertag erklärt, an dem die Waffen ruhen sollen. (*Pro*: Dies lässt Götterfurcht und Friedenssinn des Grafen erkennen. *Contra*: Er soll befohlen haben seine eigene Mutter einzumauern, als sie ihm lästig wurde. Nun fürchtet er den Zorn der Götter.)
- Geismar hält sich an den Wortlaut von Verträgen. (*Pro*: Verlässlichkeit ist dieser Tage eine seltene Erscheinung im Adel. *Contra*: Nicht das Wort des Vertrags, sondern dessen Seele ist wichtig, sonst ist es nur niedriges Krämertum.)
- Der Graf heuert mit dem Vermögen der Familie viele Söldner aus Nostria und Almada an. (*Pro*: Geismar weiß sich zu wehren und seine Vorteile zu nutzen. *Contra*: Er muss sich auf fremde Hilfe verlassen, weil seine engsten Vertrauten von ihm abgefallen sind)

AUF DER SUCHE NACH DER VERLORENEN KRONE

Um die Natterndorner Fehde beilegen zu können, müssen die Helden die verlorene Krone finden – und noch wissen sie nicht, dass sie bei der Suche einen ernstzunehmenden Gegenspieler haben: Lutisana hat Magister *Tuleyban* (Seite 15) entsandt, um für Geismar die Krone aufzutreiben. Als offensichtlich vom Igelkönig bestimmten Grafen von Hartsteen und mit den magischen Kräften der Krone hätte Geismar einen immensen Vorteil gegenüber seinem Kontrahenten Luidor – und Lutisana wäre sich seiner Hilfe gewiss.



HINTERGRUND: DAS GEHEIMNIS DES VERSCHWINDENS

Die Krone verschwand 906 BF, unmittelbar vor der Machtübernahme des neuen Grafen Geismar I. von Quintian-Quandt, der seinen Vorgänger Rondrasil von Hartsteen mit einer Intrige entmachtete hatte. Rondsils Berater, der Hesinde-Geweihte Landroyan, erkannte das falsche Spiel des intriganten Grafen rechtzeitig, stahl die Krone und wollte mit ihr fliehen. Da Krone und Land jedoch verbunden sind, konnte er sie nicht völlig entfernen, sondern verbarg sie an einem geheimen Ort und versuchte mehr über die Kräfte des Artefakts hinauszufinden. Dabei geriet er in den uralten Konflikt zwischen dem Igelkönig und *Galavisa*, der Königin der Nattern, der seit Urzeiten im Verborgenen tobt. Landroyan verlor darüber Verstand und Augenlicht.

916 BF, nach Graf Geismars Tod, kehrte er verwirrt und blind zurück und wurde in eine kleine Zelle des Hartsteener Noioniten-Klosters eingewiesen. In der Obhut der Ordensschwester klärte sich Landroyans Geist zunächst wieder und er beschäftigte sich in der ruhigen Anlage mit allerlei erbaulicher Unterhaltung. Ein herber Rückfall in seine Wahnzustände zwang die Ordensleute schließlich, ihn in seine Zelle einzusperren. Als eines Morgens die besorgten Pfleger seine Zelle betraten, bot sich Ihnen ein grausiger Anblick: Landroyan lag kreidebleich und mit völlig verrenkten Gliedern tot auf dem Boden, die er völlig mit farbigen Steinchen, die zum Spiel für die Verwirrten dienten, ausgelegt hatte. Der Sinn des Bildes, das einer fremden Landschaft glich, eröffnete sich den Ordensleuten des Klosters nicht, doch erkannten sie offensichtliche Göttersymbole. Zwei eilig herbeigerufene Geweihte der Hesinde und des Phex studierten eingehend das Bodenmosaik. Nach einer Woche kamen sie zu dem Schluss, dass dieses Vermächtnis des blinden Landroyans der Hinweis auf den Verbleib der versteckten Grafenkrone darstellen müsse, den sie jedoch nicht enträtseln konnten. Die Zelle Landroyans wurde verschlossen und versiegelt. Immer wieder ließ der jeweilige Abt des Ordens rästelbegeisterte Menschen hinein, die jedoch ebenfalls den Sinn des Mosaiks nicht entschlüsseln konnten. Den toten Hesinde-Geweihten Landroyan bestattete man auf dem Boronsanger des Klosters und zierte seinen Grabstein mit dem Fuchs und der Schlange, vereint unter dem Boronsrad.

1028 BF überfielen marodierende Söldner das Kloster, plünderten es und zerstörten dabei im Suff auch das Mosaik.

Die Spur der Krone für die Helden

Um die Krone zu finden, benötigen die Helden zweierlei: Zum einen Landroyans Mosaik, das zwar zerstört ist, jedoch befindet sich eine Abbildung im Besitz des gräflichen Jagdmeisters. Alleine nützt es ihnen jedoch nichts, da an seiner verquerten Symbolik schon andere gescheitert sind. Um das Rätsel zu lösen, benötigen sie zum anderen den richtigen Hinweis vom Igelkönig.

Die Helden haben zwei generelle Möglichkeiten, sich der Lösung zu nähern. Entweder stoßen sie bei Recherchen über die Krone auf die Spur Landroyans und begeben sich danach zum Igelkönig oder sie treten erst die Reise in den Feidewald an und setzen sich in der Folge mit dem Mosaik auseinander.

Die Gegenseite

Die Helden sind nicht die einzigen auf der Fährte der Krone. Geismar hat durch seinen gräflichen Jagdmeister *Adalbert von Hirschenrode* (Seite 30) bereits nach dem Igelkönig suchen lassen, da er überzeugt ist, der Tierkönig wisse, wo die Krone zu finden ist – bisher jedoch erfolglos. Magister Tuleyban setzt genau bei dieser Suche an und greift auf seine arkanen Fä-

higkeiten sowie das Artefakt *Makhta'Bak* (siehe nachfolgenden Kasten) zurück, um den scheuen Tierkönig zu finden. In seinem an Überheblichkeit grenzenden Selbstbewusstsein ist er überzeugt, mit seiner Beherrschungsmagie den Widerstand des Igelkönigs zu brechen und seinem Geist das gesuchte Wissen entreißen zu können.

MAKHTA'BAK

Beschreibung: Eine schlichte Goldrandbrille mit dicken geschliffenen Obsidiangläsern, die dicht am Gesicht anliegen.

Wirkung: Durch die Gläser entwickelt der Träger bis zum nächsten Sonnenaufgang einen verlässlichen Blick für die Unbilden der Natur. *Fährtensuchen, Orientierung, Wettervorhersage* und *Wildnisleben* steigen ebenso wie ein spezialisierter *Gefahreninstinkt* um 10 Punkte.

Hintergrund und Besonderheiten: Das Artefakt hat sich Tuleyban bereits vor Jahren – nach ein paar unglücklichen Erfahrungen in der Wildnis – in Khunchom anfertigen lassen. Die Brille wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr erwähnt und kann in den Besitz der Helden übergehen.

Wert: 50 D / 150 D

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher mit einer Anwendung pro Woche (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Eigenschaften, Elementar / gildenmagisch, druidisch

Auslöser: Die Brille auf der Nase muss der Träger auf Tulamidya den Satz „*Offenbare die geheimen Pfade der rätselhaften Natur*“ sprechen.

Astralenergie: 16 / 2

Thesis: verbreitet

Komplexität: +9 / 1 ZfP*

Wirkende Sprüche: EINS MIT DER NATUR (Dru; 10 ZfP*)

Analyse-Schwierigkeit: +6


Intensitätsbestimmung: +5

Anfangs noch ohne ihr Wissen befinden sich die Helden in einem Wettrennen mit Lutisanas Schergen, die einen wichtigen Vorteil haben: Sie kennen bereits das Wandgemälde in Adalberts Besitz, auf dem das vollständige Mosaik abgebildet ist. Dagegen erschwert sich ihr Vorkommen im Feidewald, da sich Magister Tuleyban und das etwa halbe Dutzend *Söldner* (Seite 189, die genaue Anzahl passen Sie bitte Ihrer Gruppe an) an seiner Seite wie die sprichwörtliche Axt im Walde aufführen.

Tuleyban erreicht mit seinem fliegenden Teppich etwa zeitgleich mit den Helden die Grafschaft und sucht zuerst Geismar auf. Seine Suche beginnt einen Tag nach dem Kriegsrat der Helden mit Alrik und Ludalf. Um sein Vorankommen zu bestimmen, würfeln Sie verdeckt pro Tag mit 1W20 und addieren Sie die Ergebnisse. An Tagen, an denen Tuleyban *Makhta'Bak* einsetzen kann, würfeln Sie 1W20+5. Sobald Sie den Wert 100 erreichen oder übertreffen, erreicht Tuleyban mit seinen Leuten das versteckte Nest des Igelkönigs. Dort werden er und seine Söldner weitere drei Tage verbringen, um den Tierkönig erst mit Drohungen und dann durch magische Gewalt die gesuchten Informationen zu entlocken. Natürlich können Sie auch ohne den hier vorgeschlagenen Regelmechanismus arbeiten und ein Zusammentreffen der Helden mit ihrem Konkurrenten nach eigenem Geschmack inszenieren. Hinweise zur Ausgestaltung der Begegnung mit Tuleyban finden Sie auf Seite 65.

VERBÜPDETE:

GRAF DANOS VON LURING

 Mit Graf Danos von Luring, dem ‚König der Ritter‘ (Seite 24), haben Sie in diesem Szenario einen Joker auf der Seite der Helden auf der Hand. Er erkennt den Ernst der Lage und bietet den Helden seine Hilfe an, ohne eine Führungsrolle zu beanspruchen. Auf den gemeinsamen Pfaden hält er sich höflich zurück und greift nur ein, wenn die Situation verfahren ist; auch, weil er vielleicht unter den Helden einen möglichen Nachfolger ausgemacht hat, den er genauestens beobachtet und prüft. Nicht nur durch seine Fertigkeiten im Kampf kann Danos ein nützlicher Helfer sein, sein Ruf und Stand können verschlossene Türen öffnen, wenn Eile geboten ist, mehr noch mag aber sein profundes Wissen über die Tierkönige von Nutzen sein.

SPURENSUCHE IN DER REICHSTADT HARTSTEEN

Einen ersten Anlaufpunkt bietet die Burgruine Natterndorn, die als Namensgeberin der Grafenfehde wie ein drohender Schatten über der Natter thront. Seit ihrer Zerstörung im Peraine 1027 BF wird sie im Auftrag des Stadtrats von einer Gruppe von in Ketten schuftenden Orks, die von den Patriziern der Stadt eher wie Tiere denn als Sklaven gehalten und behandelt werden, wieder aufgebaut. Fremden ist der Zutritt zur Baustelle untersagt, insbesondere das alte Grafenhaus Hartsteen fürchtet neugierige Abenteurer, die in den Gewölben unterhalb der Grafenburg nach dem legendären Silberschatz der Familie stöbern. Mit einem von Stadtmeister Jarlak ausgestellten Passierschein können die Helden das Burggelände ohne Be-

lästigung nach möglichen Hinweisen untersuchen. Der zweigeschossige Palas der Burg ist völlig zerstört. Die wesentlichen Baumaßnahmen der Orks gelten dem ebenfalls stark beschädigten Burgfried. Die weitläufigen und einsturzgefährdeten Kellergewölbe unter der eingefallenen Rondra-Kapelle dagegen beherbergen ein gut erhaltenes Fresko des Igelkönigs in Gesellschaft der Grafen von Hartsteen. Die altvorderen Grafen des Hauses Hartsteen ehren den Igelkönig mit Opferungen und Feiern, jedoch ist diese Tradition längst in Vergessenheit geraten. Vor allem zeigt das Wandgemälde aus der Zeit von Graf Sighart von Hartsteen, dem Namensgeber der Grafschaft, einen alten Ritualplatz in der Nähe des *Kahlen Schirchs*, der höchsten Erhebung des Feidewaldes, der den Helden als Ausgangspunkt für ihre Suche dienen kann.

LEGENDEN UND GESCHICHTEN ÜBER DIE KRONE

Nahezu jeder Hartsteener kann Geschichten über die Grafenkrone oder den Igelkönig erzählen. Sie können selbst entscheiden, wie schwer oder einfach Sie es den Helden bei Ihrer Recherche machen wollen. Träger der nachfolgenden Informationen können Bürger und Bauern, die Geweihten der hiesigen Tempel oder alteingesessene Adlige sein. Es steht Ihnen zudem frei, die Informationen je nach Quelle abzuwandeln oder folkloristisch auszuschnüffeln.

Für die Suche nach den Informationen können Sie auf die Regeln in **Wege des Entdeckers** ab Seite 56 zurückgreifen.

- Noch zu Zeiten des Alten Reichs übergab der Igelkönig dem Firun-Heiligen Feyderich eine prächtige, goldene Krone, die ihn zum Herrscher über alle Menschen des nach ihm benannten Feidewaldes gemacht hat.
- Letzter Träger der Grafenkrone war Graf Rondrasil von Hartsteen, der 906 BF sein Lehen an Geismar I. von Quintian-Quandt verlor. Noch bevor der neue Graf sein Amt antreten konnte, war die Grafenkrone verschwunden.
- Des Diebstahls verdächtigt wurde der Hesinde-Geweihte Landroyan, ein enger Berater Rondrasis, der zeitgleich mit der Krone verschwand.
- 916 BF, ein Jahr nach Geismars Tod, tauchte Landroyan wieder auf, erblindet und mit verwirrtem Geist. Gräfin Phexania ließ ihn in das Noioniten-Kloster Sancta Noiona in der Nähe von Horeth bringen, wo er vor seinem Tod ein rätselhaftes Bodenmosaik gefertigt haben soll.
- Bei ihren Nachforschungen können die Helden erfahren, dass in den letzten Jahren auch der gräfliche Jagdmeister *Adalbert von Hirschenrode* (Seite 30) nach dem Igelkönig gesucht hat, wohl im Auftrage Geismars, wie man vermutet. Es heißt jedoch, seine Suche sei erfolglos geblieben und er sei bei dem Grafen in Ungnade gefallen. Daraufhin habe sich Adalbert auf sein Rittergut Oldenhorn östlich des Feidewalds zurückgezogen.

— Gerade die Geweihten der Zwölfe sehen in dem Igelkönig eine Ausgeburt bäuerlichen Aberglaubens. Bei der einfachen Landbevölkerung wird er als Schutzgeist der Wälder und Äcker verehrt und einige rechnen ihn dem Gefolge Peraines zu.

REISEN IM HARTSTEENER LAND

Die unmittelbare Nachbarschaft der Grafschaft Hartsteen zur Wildermark hat deutliche Spuren hinterlassen. Während im Süden entlang der Reichsstraße zwischen Gareth und Rommilys außer vereinzelt Rittern, die reisenden Händlern ohne Bedeckung eine ordentliche Schutzgebühr abpressen, kaum Ärger droht, herrscht im Norden der Grafschaft offenes Raubrittertum, das im Machtvakuum der Natterndorner Fehde prächtig gedeihen konnte. Entlang der *Alten Silberstraße* von Rankaraliretena nach Gassel wurde bis zur Gründung Darpatiens im Jahre 794 BF das Silber aus der Baronie Zwerch transportiert, um von den Silberschmieden in Wehrheim verarbeitet zu werden. Nachdem der Silbertransport später nördlich des Dergels verlief, wurde die Gegend von einem wirtschaftlichen Abschwung erfasst. Die Wirren nach dem *Jahr des Feuers* beschleunigten schließlich den Verfall der Wege und Straßen nördlich von Bugenhog. Ihnen als Meister gibt dies die Möglichkeit, die Reise durch Hartsteen als ein zeitaufwendiges Unterfangen

darzustellen. Greifen Sie auf die Tabellen für die Reisegeschwindigkeiten sowie Weg- und Wettermodifikatoren (**WdS 141** sowie **WdE 156ff.**) zurück, um Ihren Helden die Beschwerlichkeit der Reise zu vermitteln: Selbst im Herzen des Reiches ist ein Eilritt über einen besseren Trampelpfad im Rondramond bei sommerlicher Hitze kein Zuckerschlecken!

Greifen Sie zudem bei Bedarf auf die Möglichkeit zurück, Ihre Helden zu bremsen, falls sie ihren Gegnern zu weit voraus erscheinen. Ein verlorenes Hufeisen oder der Überfall einer Bande von Raubrittern sind veritable Ereignisse, um der Gegenpartei Zeit zum Aufholen zu geben.

DAS MOSAIK IM KLOSTER

Das Noioniten-Kloster Sancta Noiona liegt nördlich des Feidewaldes in der Nähe des Städtchens Horeth (**Gemeinsame Pfade 128**). Es wurde von Kaiser Valpo gestiftet, um seine geistig verwirrte Tochter Luciana noch zu seinen Lebzeiten zu pflegen und versorgen. Es besteht aus einem kleinen Ordenshaus mit Dormitorium und Refektorium für die sechs Schwestern und Brüder des Noioniten-Ordens, einem Wirtschaftsgebäude für die Mägde und Knechte sowie einem großen, im späten Eslamidenstil gebauten doppelflügeligen Bau mit zahlreichen Erkern und Balkonen, in welchem die Kranken und Verwirrten untergebracht sind. Die Mitte des Klosters bildet ein großer Park, an den sich



Das zerstörte Mosaik

ein kleiner Boronsanger mit einem kleinen Tempel des Boron anschließt. Die letzten Jahre haben deutliche Spuren an den Gebäuden und Menschen hinterlassen.

Das zerstörte Mosaik

Die derzeitige Äbtissin *Schwester Maline Lucina* (*981 BF, offen und freundlich, eine Meisterin der Rhetorik) empfängt die Helden freundlich und führt sie, sobald sie von ihrem Anliegen erfährt, zu Landroyans Zelle. Dort eröffnet sich den Helden ein erschreckendes Bild: Das Bodenmosaik ist stark beschädigt und nur Fragmente davon sind überhaupt noch erkennbar. Die Äbtissin berichtet den Helden auf Nachfrage davon, wie das Kloster wenige Monde nach dem Fall Wehrheims von marodierenden Söldnern überfallen wurde und diese den *Zug des blinden Landroyans* während eines Gelages fast völlig zerstörten.

Die Motive sind größtenteils zerstört, nur allenthalben sind Ausschnitte erkennbar, darunter eine Natter, dunkle Lilien, ein Greif und ein Troll. Das Mosaik ist auf dem Fußboden unter dem nach Süden blickenden Fenster angebracht.

ZU GAST AUF GVT OLDEPHORU

Der bei Graf Geismar in Ungnade gefallene Jagdmeister Adalbert von Hirschenrode lebt zurückgezogen in einem Rittergehöft (bestehend aus einem gemauerten Herrenhaus, einem Firun-Schrein und acht Bauernhöfen an einem Anger) in den Ausläufern des Feidewalds in der Nähe der Stadt Bugenhog. Die Helden werden, sobald sich herausstellt, dass sie keine Parteigänger in der Grafenfehde sind, freundlich und ihrem Stand gemäß als Gäste empfangen.

Bewirtet werden die Helden in einem großen Kaminsaal, dessen größter Schmuck das Gemälde eines übergroßen Landschaftspanoramas darstellt, welches die Helden als Motiv des Mosaiks Landroyans wiedererkennen können (*Sinnenschärfe* +5). Auf Nachfrage erzählt Adalbert den Helden, dass er das Bild als Geschenk der Alt-Gräfin Thuronia für die langjährigen Dienste seiner Familie bekommen habe. Das Mosaik Landroyans ist ihm dagegen unbekannt.

Wenn die Helden das Vertrauen des Ritters gewinnen, wird er ihnen berichten, dass Graf Geismar ihn seit einigen Jahren nach der verschollenen Grafenkrone Hartssteens suchen ließ, die er irgendwo im Feidewald vermutet. Er habe gerade in den letzten Monden viel Zeit in den Wäldern verbracht, dabei aber keinerlei Hinweise auf die Krone gefunden. Vor dem Igelkönig empfindet der Ritter eine fast abergläubische Furcht, erzählen sich doch die Bauern und Köhler immer wieder von Vermissten, die der Igelkönig zu sich in sein Reich geholt habe. Auch berichtet Adalbert den Helden, dass vor einiger Zeit ein tulamidischer Zauberer mit einer Gruppe von Söldnern bei Geismar erschienen sei, welche diesem angeboten haben die Grafenkrone durch Verzauberung des Igelkönigs zu finden, da sie das Wissen um den Aufenthaltsort der Grafenkrone bei diesem vermuten. Adalbert

kann Magister Tuleyban und dessen Söldner genau beschreiben, so dass die Helden jenen als einen der Magier Lutisanas identifizieren können.

Das Gemälde

Das Gemälde (siehe Abbildung auf Seite 64) ist ziemlich groß, beinahe quadratisch bemessen und zeigt eine Landschaftsabbildung mit topografischen Merkmalen wie Hügeln, Wäldern und Burgen voller Figuren und Allegorien, Dämonen und Fabelwesen. Es wird ein großer Konflikt bebildert zwischen den Kräften der Ordnung und denen des Chaos, viele Schlachtszenen, in denen Soldaten gegen Rattenmenschen, Unholde und andere Kreaturen zu Felde ziehen. Dazwischen sind prominente Symboliken zu finden, wie etwa der Greif und die Löwin für die Zwölfgötter oder Dämonen und Ratten für die Kräfte der anderen Seite.

— *Geographie*: Das Panorama zeigt in der Mitte den Feidewald. (5 *TaP**) Die Perspektive spiegelt dieselbe Aussicht wie aus der Zelle mit dem Mosaik wider: Auf der linken Seite ist der Dergel und der Höhenzug bei Rankaraliretena (7 *TaP**) und auf der rechten Seite eine düstere Trollfestung anstelle der Stadt Gareth dargestellt (13 *TaP**).

— *Magiekunde* +5: Die düster wirkenden Lilien sind ein Symbol Amazerths.

— *Geschichtswissen*: Der Konflikt in der Bildmitte, der sich hauptsächlich zwischen Rittern abspielt, zeigt zwei besonders auffällige Figuren: die als prächtige Kämpferin dargestellte Serapha Rondrigunde, die erste Gräfin des Hauses Hartsteen, und den als prunkvollen Kaufmann dargestellten Geismar I. von Quintian-Quandt, den Vorfahren des heutigen Geismars, welche den Helden bereits vom Grafenzug bekannt sein können.

— *Sagen und Legenden*: Die Figur des silbernen Igels in der Bildmitte ist recht leicht als Igelkönig zu deuten (3 *TaP**).

— *Götter und Kulte*: Prominente Figuren sind der Greif in der Bildmitte und die Löwin im rechten Teil des Bildes als Symbole des Praios und der Rondra. (1 *TaP**) Weitere Göttersymbole sind die Zwerge im linken Teil für Ingerimm und ein kleiner versteckter Fuchs sowie das Sternengewölbe des Phex über dem Panorama. (3 *TaP**) Die Ratten sowie die gesichtslosen Trolle und Unholde sind leicht als Symbole des Namenlosen zu deuten. (5 *TaP**) Der besonders große Krieger mit einem beeindruckenden Kriegshammer am rechten Bildrand stellt Leomar von Baburin in seinem Kampf gegen die Trolle dar. (7 *TaP**)

— Der entscheidende Hinweis findet sich in der Darstellung der Hügel bei Rankaraliretena: Auf einem von Ratten bevölkerten Felsen (ein Symbol für das in Vergessenheit geratene, zu Landroyans Zeiten von den Zorganpocken heimgesuchte Dorf Trollstein) blüht eine Iribaarslilie (*Pflanzenkunde* +12; **ZooBotanica** 241). Sie markiert das Versteck der Grafenkrone, jedoch werden die Helden dies vermutlich erst nach dem Besuch bei dem Igelkönig deuten können.



Das Gemälde

Ein guter Führer zu einem angemessenen Preis

Adalbert besitzt sehr gute Kenntnisse des Feidewalds und ist bereit, den Helden ausführliche Informationen zu geben. Sollten die Helden ihn bitten, sie als Führer durch den Wald zu begleiten, wird er um eine angemessene Gegenleistung bitten, etwa ein Junkerslehen für sein zweitgeborenes Kind in der Baronie Zweimühlen, ein Hochzeitsarrangement für seine drittgeborenen Tochter oder die Knappenschaft seiner jüngsten Tochter bei den Helden von Zweimühlen. In diesem Fall erleichtert die Anwesenheit des Jagdmeisters die Suche nach dem Igelkönig enorm.

IM DUNKLEN FEIDEWALD

»Den Bewohnern der Grafschaft Harsteen ist der Igelkönig, der tief im Feidewald verborgen leben soll, ein mystischer Schutzpatron des Landes. Um seine Gestalt ranken sich zahlreiche volkstümliche Märchen und Geschichten, in denen er meist als Acker- und Waldgeist im Dienste der Peraine auftritt. Sein Revier soll die gesamten Wälder des kleinen Mittelgebirges nördlich der Natter umfassen, doch soll er sich vor allem in seinen Nestern tief im Herzen des Feidewaldes aufhalten, wo ihn kein Mensch zu Gesicht bekommt und er von niemanden in seiner Ruhe gestört wird.«

—Errik Dannike, Was glaubt das Volk?, Wehrheim, 988 BF

Das Nest des Igelkönigs liegt tief im vom Menschen unberührten Teil des Feidewalds, der wie der Reichsforst und der Blautann ein urwaldartiges Überbleibsel des einst Mittelaventurien beherrschenden Mittwaldes ist.

Um allein, ohne Führung eines Ortskundigen und nur mit Hilfe der Beschreibungen des Jagdmeisters, den Aufenthaltsort des Igelkönigs im dichten Feidewald zu finden, benötigt Ihre Gruppe jeweils durch Kooperation (WdS 15) angesammelte 30 TaP* in *Wildnisleben* und *Fährtsuchen* sowie 50 TaP* in *Orientierung*. Dabei stehen Ihrer Gruppe jeden Tag zwei gemeinsame Proben zu, eine am Morgen und eine am Nachmittag. Ein Patzer eines beteiligten Helden macht dabei einen Teil der bisherigen Arbeit zunichte (2W6 angesammelte Punkte gehen verloren). Die Begleitung des Jagdmeisters erleichtert die Suche nach dem Tierkönig deutlich: Seine Hilfe addiert 2W6+3 Punkte zum Ergebnis der Kooperationsproben und ein Patzer gilt als einfach misslungene Probe.

DURCH BUSCH UND STRAUCH

Als potentielle Gefahren des Waldes eignen sich je nach Stärke und Fähigkeiten der Gruppe eine aufgescheuchte Rotte Wildschweine (*ZooBotanica* 173), ein hungriges Rudel Grauwölfe (*ZooBotanica* 188), ein tollwütiger Borkenbär (*ZooBotanica* 73), ein zorniger Waldschrat (*ZooBotanica* 168) oder ein paar kecke Feenwesen (*ZooBotanica* 95).

Ein besonders markanter Ort des Feidewaldes ist die baumlose Spitze des *Kahlen Schirchs*, der mit etwa 1.100 Schritt höchsten Erhebung der Grafschaft. Dort auf der windigen Kuppe finden sich Sockel und Füße einer riesigen Statue, die einst 30 Schritt in die Höhe geragt und offensichtlich einem heute unbekanntem kultischen Zweck gedient haben muss. Wählen die Helden den unter der Rondra-Kapelle Natterndorns dargestellten Ritualplatz in der Nähe des Kahlen Schirchs als Ausgangspunkt ihrer Suche verschafft ihnen das bei der Suche nach dem Nest des Igelkönigs einen Vorteil von 15 TaP* *Orientierung*, allerdings kostet sie die Suche danach ganze zwei Tage.

BEIM IGLKÖNIG

Wie jeder Igel besitzt auch der Igelkönig eine Vielzahl von Nestern, die sich über sein gesamtes Revier verteilen. Sein Hauptnest aber, dort wo er sich am liebsten und häufigsten aufhält, ist besonders schön gestaltet: Unter einer uralten Steineiche auf einer ausgedehnten Lichtung erstrecken sich mehrere kreisrunde Laubkugeln verschiedener Größe, die außen mit buntem Moos und Flechten geschmückt sind.

Mögliche Ausgänge des Wettrennens

— **Die Helden sind Tuleyban voraus:** So Tuleyban sein Ziel noch nicht erreicht hat, herrscht im und um das Igelnest ein emsiges Treiben von über hundert Igel, die Futter heranschleppen, sich um kleine Igelkinder kümmern oder einer anderen Beschäftigung nachgehen, deren Sinn sich Ihren Helden nicht erschließt. Der Igelkönig, deutlich erkennbar als prächtigstes Tier von etwa einem halben Schritt Körperhöhe und mit silbernen Stacheln bewehrt, hält sich in einer halb offenen Laubkugel auf und gibt schnüffelnde Laute von sich, die von den anderen Igel erwidert werden. Die Helden werden, solange sie abseits stehen, nicht beachtet, sobald sie sich aber dem Igelkönig nähern setzt eine allgemeine Fluchtbewegung ein, bis sich der Igelkönig alleine zu Füßen der Helden befindet. Sollten Ihre Helden vor dem tulamidischen Magier den Igelkönig erreichen und vor ihm den Hinweis auf das Versteck der Krone erhalten, wird Tuleyban auch in diesem Fall drei Tage brauchen, um dem Igelkönig die nötigen Informationen zu entreißen, allerdings wird er neben dem Versteck der Krone auch von den Helden erfahren, die er um wenige Tage verpasst hat. In diesem Fall wird sich Tuleyban mittels seines Teppich sofort auf den Weg machen, um möglichst noch vor den Helden das Versteck der Krone zu erreichen. Würfeln Sie in der Folge pro Tag 1W20 und addieren wie gewohnt die Augenzahlen. Sobald der Wert 20 erreicht oder übertroffen wurde, erreicht Tuleyban das Versteck der Krone.

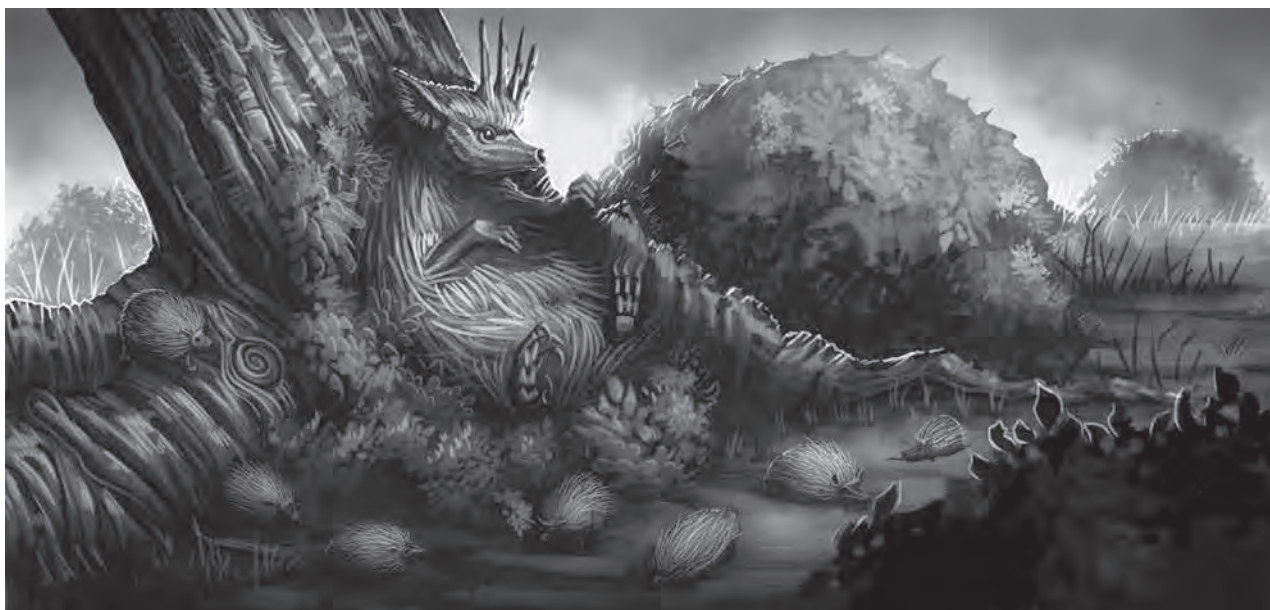
— **Begegnung mit Tuleyban beim Igelkönig:** Sollten Ihre Helden den Igelkönig nur kurz vor Tuleyban erreichen oder während er dort noch weilt, wird Tuleyban im Zuge der Begegnung zuerst versuchen, die Helden auf seine Seite zu ziehen („*Was schert es euch letztlich, wer Graf wird? Zählt nicht allein, dass die Fehde endet?*“), aber nicht vor einem Kampf zurückschrecken, wenn er unausweichlich wird. Dabei versucht er sich hinter seinen Söldnern zu verschanzen und mit seinem fliegenden Teppich abzusetzen. Wenn er die notwendigen Informationen bereits besitzt, macht er sich umgehend auf den Weg zur Krone, ansonsten muss er zurückkehren oder kann sich heimlich den Helden an die Fersen heften. Sollte er sich alleine zur Krone begeben, würfeln Sie für seine abschließende Suche pro Tag 1W20. Sobald der Wert 20 erreicht ist, hat er das Versteck gefunden.

— **Tuleyban ist den Helden voraus:** Erreichen die Helden nach Tuleyban den Ort, bietet sich ihnen ein Bild der Gewalt: Dutzende Igelkadaver liegen über die ganze Lichtung verstreut, einzelne Laubkugeln sind eingeschlagen, in anderen brennt Feuer. Der Igelkönig selbst liegt zusammengerollt inmitten der Lichtung, scheint aber unverletzt. Tuleyban wird derweil ohne Hast und Eile mit seinen Söldnern in Richtung Versteck der Krone reisen, denn er hat keinen Grund anzunehmen, dass er verfolgt wird. Würfeln Sie auch hier pro Tag 1W20. Sobald Sie den Wert 50 erreichen oder übertreffen, erreicht der Magier mit seinen Söldnern das Versteck der Grafenkrone.

Gespräch mit dem König des Waldes

Der Tierkönig reagiert nicht auf gesprochene Worte der Helden. Eine Handvoll Würmer und Maden oder frisches Obst als Geschenke beschnuppert der Igel eingehend, andere Dinge, vor allem Artefakte oder Metall, ignoriert er völlig. Auf Drohgebärden reagiert er seiner Art gemäß: Er rollt sich zu einer beachtlichen Kugel aus silbernen Stacheln zusammen. Nach einiger Zeit, die die Helden ruhig und gegenüber dem Igel respektvoll verbracht haben, nähern sich von der Seite einige Igel, die eine honigfarbene Paste bringen, die sie vor den Helden und dem Igelkönig ablegen.

Die Igel beginnen nun schmatzend von der Paste zu schlecken. Sobald die Helden ihrerseits von der leicht bitteren Paste kosten, beginnen sie das Gefühl zu haben, neben ihrem Körper zu stehen. Die eigentliche Kommunikation mit den Helden findet anschließend über ein telepathisches Band statt, vergleichbar dem GEDANKENBILDER. Die Helden sehen vor sich Figuren aufschimmern, die zu ihnen etwa das gleiche Größenverhältnis besitzen wie sie zum Igelkönig.



Der Igelkönig

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wald beginnt zu verschwimmen und vor euren Augen eröffnet sich ein weites Flusstal. Von großer Höhe blickt ihr hinab auf die quirliche und schäumende Natter, und dieser Anblick gibt euch ein Gefühl der Unruhe. Riesenhafte Lichtgestalten in schimmernden Rüstungen tauchen zu eurer Rechten auf und singen eine unbekannte Melodie. An eure linke Seite treten zwei Menschen, ein Mann und eine Frau, die sich freundlich lächelnd zu euch hinabbeugen. Die prächtigste Lichtgestalt tritt an die beiden Menschen heran und deutet auf das Schwert, das die Frau trägt. „Dieses Schwert, Svelinya, wird den Frieden bringen.“ Dann übergibt die Erscheinung dem Mann einen goldenen Stirnreif. „Und diese Krone, Feyderich, wird das Land beherrschen.“

Die weitere Vision des Igelkönigs ist eine lose Bildfolge von Elfen und Menschen an unterschiedlichen Schauplätzen des Feidewaldes, die unbekannte Rituale und Gesänge ausführen. Teilweise speisen sich die Bilder aus der Erinnerung des Igelkönigs, aber hauptsächlich scheint es sich bei den Visionen um eine direkte Kontaktaufnahme mit den Helden zu handeln. Dabei wenden sich beliebige Figuren der Vision den Helden zu, gehen vor ihnen in die Knie oder beugen sich zu ihnen hinab. Sie greifen dabei Fragen auf, die die Helden im Vorfeld dem Igelkönig gestellt haben, und beantworten sie, ohne auf Gegenfragen zu reagieren. Stets steht die Krone im Mittelpunkt des Bildes, dessen jeweiliger Träger auf die Helden eine gesteigerte Ausstrahlung besitzt und als Graf oder Gräfin von Hartsteen entsprechend des Hartsteener Grafenzug erkennbar ist (KL-Probe).

Die Figuren aus der Vision des Igelkönigs sprechen von Landroyan als dem „Schlangenverräter“, der das Band zwischen dem Land und seinen Herren trennen wollte. Weil aber die Krone an das Land und seinen Herrscher gebunden sei, habe er das Artefakt nur verstecken, aber nicht völlig entfernen können. Ein letztes Gedankenbild zeigt die Krone, aus deren Mitte eine Lilie von irrlichternder Schönheit wächst: eine *Iribaarslilie* (Pflanzenkunde +12), die auch auf dem Gemälde zu erkennen ist (Seite 63). Sollte Tuleyban bereits die Information dem Igelkönig magisch abgepresst haben, taucht der Zauberer ebenfalls in Begleitung seiner igelmordenden Söldner als übergroße Visionsfigur auf und teilt den Helden von sich aus mit, dass er die Krone für Geismar erobern werde, wenn sie sich nicht beeilen und ihn aufhalten.

- *Geschichtswissen* +8: Während der Dunklen Zeiten gab es drei Königinnen der Rommilyser Mark, die den Namen Svelinya trugen und aufeinanderfolgend von 558 v.BF bis zum Ende des Königsreichs herrschten. (1 *TaP**) Sie trugen die Beinamen ‚die Befriedende‘, ‚die Unwahrscheinliche‘ und ‚die Knieende‘. (3 *TaP**) Dazu würde auch die Gestalt des Schwerts passen. (5 *TaP**; bei dem Schwert handelt es um *Pacifer*, das in **Die Klinge der Königin** eine Rolle spielt, Seite 137)
- *Götter und Kulte (Firin)* +8, *Sagen und Legenden* +6 oder *Recherche*: In Hartsteen kennt man die Firun-Heiligen Feyderich aus den Dunklen Zeiten, nach dem auch der Feidewald benannt ist.



DAS VERSTECK DER KRONE

Das Versteck der Krone lässt sich aus dem Zusammenspiel der Gemäldemotive (die Tuleyban kennt, die Helden eventuell) und der Bildvision des Igelkönigs entschlüsseln: Die Iribaarslilie markiert das Versteck. Der von Ratten befallene Felsen steht für das Dorf Trollstein, dass zu Landroyans Zeiten von den Zorganpocken ausgelöscht wurde und heute nahezu in Vergessenheit geraten ist. Wenn die Spieler selbst nicht die aventurische Symbolik des Bildrätsels lösen können, können Sie ihnen mit Proben auf *Sagen und Legenden* oder *Heilkunde Krankheiten* entscheidende Hinweise zukommen lassen. Ein aus Darpatien stammender Held kann vielleicht von Trollstein gehört haben (*Geschichtswissen* +5), eventuell finden sie unter ihren Verbündeten in Hartsteen jemanden (bei 1–4 auf 1W20) oder müssen sich in der Nähe von Rankaraliretena umhören, wo sich ein altes Mütterchen finden lässt, das unheimliche Legenden über das tote Dorf zu erzählen weiß. Auch bei den Angroschim Rankaraliretenas lässt sich ein entscheidender Hinweis finden.

Um aus dem Wald zurück zum Rittergehöft Oldenhorn zu finden, benötigt Ihre Gruppe 15 TaP* *Wildnisleben* und 25 TaP* *Orientierung*, die sie nach den obigen Bedingungen durch Kooperation und gegebenenfalls unter Mithilfe Adalberts zusammentragen muss. Um das gesuchte Dorf Trollstein zu finden, müssen die Helden 20 TaP* in *Orientierungs*-Proben sammeln. Wenn Ihre Helden Glück haben (1-3 auf 1W20), treffen sie außerhalb der Stadt auf einen Schäfer oder Jäger, der ihnen den Weg beschreiben kann (im Gegenwert von 10 Punkten).

Vom eigentlichen Dorf stehen nur noch vereinzelte, vom Dickicht überwachsene Mauerreste einer früheren Dorfschmiede und eines Ingerimm-Tempels. Nach einigem Suchen lässt sich in dem sumpfigen Gelände der alte Boronanger mit dem namenlosen steinernen Grab auffindig machen, zu dessen Füßen eine Iribaarslilie blüht. Unter der Grabplatte führt eine steile Stiege hinab in die modrig riechende Dunkelheit. Bedenken Sie die betörende Wirkung der übernatürlichen Pflanze, die den Helden zu schaffen machen kann (**ZooBotanica 242**): In einem Radius von 10 Schritt würfeln Sie für den ersten Helden mit 1W20 gegen (15–MR), ob er in den Bann der Lilie gerät. Für jedes weitere Opfer würfeln Sie gegen den reduzierten Wert abzüglich der MR. Das Gift der Pflanze führt zur vollständigen Lähmung und die Raspelmäuler verursachen 1W6+1 SP/KR.

Unter der Erde öffnet sich ein langer, etwa ein Schritt hoher Gang, der an einem waagerechten Durchschlupf endet, durch den sich ein erwachsener Mensch kniend und mit etwas Mühe zwängen kann (*Körperbeherrschung* +(3+BE), modifiziert durch *Schlangenmensch* oder *Fettleibigkeit*). Bei einem Scheitern bleibt der Held stecken und kann sich ohne fremde Hilfe nicht mehr befreien. Die dahinter befindliche Kammer beherbergt eine *Höhlenspinne* (**ZooBotanica 176**), welche sofort den ersten Helden angreift, der

BLUT UND BODEN –

DIE MACHT DER GRAFENKRONE

Beschreibung: Die Hartsteener Grafenkrone ist ein mit Asdharia-Schriftzeichen verzierter Goldreif. Die Inschrift lautet »*fejd'ir – var'sisla*« und bedeutet sinngemäß »Dem Freund des Haines – dem Wächter der Natter«.

Wirkung: Bei einem Nachkommen Feyderichs – etwa ein Familienmitglied der alten Grafenfamilie Hartsteen, die durch ihre – zu hohem Ahnenschwund führenden – Familienpolitik dem Blut des ersten Trägers besonders nahe kommt – führt die Krone zu einer Erhöhung des CH-Wertes um 4 Punkte (ATTRIBUTO) sowie einer Erhöhung der Talentwerte *Fährtensuchen*, *Orientierung*, *Wettervorhersage*, *Wildnisleben* und *Gefahreninstinkt* um 10 Punkte (EINS MIT DER NATUR).

Der SOMNIGRAVIS entfaltet seine Wirkung, wenn die Krone sich zu weit vom Feidewald entfernt und lässt den Trägern in einen tiefen Schlaf fallen.

Wert: 30 D / 500 D

Kategorie: permanent wirkendes Artefakt (INFINITUM)

Typ und Ursprung: Eigenschaften, Einfluss, Elementar / hochelfisch

Auslöser: Die Krone entfaltet ihre positive Wirkung nur im Besitz eines direkten Nachfahren des ersten Trägers. Alle anderen kann auch der ‚Schlaf der Krone‘ treffen, wenn die Krone mehr als 40 Meilen vom Feidewald entfernt wird.

Astralenergie: 69 / 3

Thesis: vermutet

Komplexität: +16 / 6 ZfP*

Wirkende Sprüche: ATTRIBUTO (12 ZfP*), EINS MIT DER NATUR (10 ZfP*), SOMNIGRAVIS (*Ohnmacht*; 14 ZfP*)

Analyse-Schwierigkeit: +17 / +14 (Elfen)

Intensitätsbestimmung: +1

Analyse

Die Krone ist hochelfischen Ursprungs und wurde mittels INFINITUM geschaffen. Es überwiegt das Merkmal *Eigenschaften*. (1 ZfP*) In ihr schlummern drei Zauber mit zusammen 3 pAsP. (4 ZfP*) Zusätzliche Merkmale sind *Elementar* und *Einfluss*. (8 ZfP*) Die wirkenden Zauber sind ATTRIBUTO, EINS MIT DER NATUR sowie SOMNIGRAVIS (in der Variante *Ohnmacht*). Die unabhängigen Auslöser für die einzelnen Sprüche sind an eine Person bestimmter Abstammung beziehungsweise das Gebiet des Feidewalds gebunden. (13 ZfP*)

sich durch den Schlupf gezwängt hat. Die Kammer selber ist etwa drei Schritt hoch und weist an den Seiten Aushöhlungen auf. In einer dieser Aushöhlungen liegt eine kleine Truhe, die mit einem Schloss (*Schlösser Knacken* +7 oder KK +10) und einem Zauber (FULMINICTUS: 2W6+10 SP) gesichert ist. In der Truhe liegt, in ein purpurnes Tuch aus Samt eingeschlagen, die Grafenkrone.

Sollten die Helden den Ort erst nach Tuleyban erreichen, werden sie schnell feststellen, dass ihnen bereits jemand zuvor gekommen ist. Selbstverständlich befindet sich in diesem Fall die Grafenkrone nicht mehr in dem Versteck, sondern ist auf ihrem Weg in die Hände Geismars.

DER FRIEDEN KEHRT NACH HARTSTEEN ZURÜCK

Je nachdem, wie das Wettrennen um die Krone zwischen den Helden und Tuleyban ausgegangen ist, ergeben sich verschiedene Optionen für die Ausgestaltung des Finales.

- **Tuleyban hat die Helden abgehängt:** In diesem Fall wird er die Krone umgehend zu Geismar bringen. Fahren Sie fort mit **Herr der Krone: Geismar**.
- **Ein knapper Vorsprung für Tuleyban:** Liegt Tuleyban nur knapp vor den Helden oder können Sie ihn sogar am Versteck der Krone überraschen, ist das Rennen noch nicht entschieden. Entsprechend ihrer Fähigkeiten kann es den Helden möglich sein, Tuleyban das Artefakt noch abzurufen.
- **Ein knapper Vorsprung für die Helden:** Auch Tuleyban wird nichts unversucht lassen, um den Helden die Krone abzunehmen, wenn er dafür noch Gelegenheit wittert. Er wendet dafür alle ihm noch zur Verfügung stehenden Ressourcen auf, so dass Sie einen spannenden Endkampf mit dem Magier inszenieren können, bei dem er durchaus sein Leben lassen kann. Ab diesem Zeitpunkt fällt er unter den *Visibili*.
- **Die Helden haben Tuleyban abgehängt:** Tuleyban weiß, wann er verloren hat. Während die Helden vermutlich die Krone nach Hartsteen zu Alrik und Ludalf gebracht haben, wird er der Grafschaft den Rücken zuwenden und zu Lutisana zurückkehren. Geismar lässt er dabei mit Duldung der Söldnerführerin fallen. Eventuell offenbart er sich noch einmal den Helden, um sie zu beglückwünschen und ihr nächstes Aufeinandertreffen in Aussicht zu stellen, für das er ihnen ihre Niederlage verspricht.

HERR DER KRONE: GEISMAR

Auch wenn die Helden es nicht geschafft haben sollten, die Krone in ihren Besitz zu bringen oder sie an Tuleyban verlieren, besitzen sie dennoch eine wichtige Information: Geismar arbeitet mit Lutisana zusammen. Sowohl Ludalf als auch Alrik werten dies als Reichsverrat und werden entsprechend reagieren. Sie bitten die Helden, den Verrat Geismars in Hartsteen bekannt zu machen, um ihm die ritterliche Basis völlig zu entfremden. Da die Kaiserin fern ist und ein

Ratschluss mit ihr zu lange dauern würde, entscheiden sich die beiden Marschälle zum Handeln. Gemeinsam mit Graf Luidor erwägen sie die Belagerung der Feste Feidewald, in der sich Geismar verschanzt hat, und bieten den Helden den Befehl über einen Teil der Belagerungstruppen an.

Aber vielleicht kennen Ihre Helden noch andere Wege, Geismar die Krone zu entwenden und so die Fehde zu beenden. Die Ausgestaltung von Geismars Sturz auf diesen Wegen obliegt Ihnen und kann wertvolle Zeit kosten, vor allem aber Ressourcen binden, die anderswo in der Mark fehlen. Engagieren sich die Helden nicht in dieser Sache, wird sich die Belagerung der Feste durch die Kaiserlichen bis Anfang Boron hinziehen, letztlich wird Geismar aber stürzen. Ob er dabei zu Tode kommt oder fliehen kann, obliegt Ihnen. Das endgültige Schicksal des verhinderten Grafen wird von offizieller Seite nicht festgelegt.

HERR DER KRONE: LUIDOR

Sollten Ihre Helden von sich aus die Idee entwickeln, die Grafenkrone zu Graf Luidor auf Burg Oberhartsteen zu bringen, tritt Luidor ihnen als kaltherziger und arroganter Adliger entgegen. Als Traditionalist zeigt er offen, dass er wenig von neuadligen Emporkömmlingen hält: Die Bedeutung eines Adligen zeichnet sich für ihn nicht allein durch individuelle Taten, sondern durch die Leistung der Familie aus. Sobald Luidor die Krone in die Hand nimmt, spüren die Helden eine deutliche Veränderung an ihm. Er wirkt auf die Helden charismatischer und seine Worte klingen überzeugender. Zudem leuchtet die Krone in einem sanften, warmen Licht. Luidor wird die Krone jedoch den Helden zurückgeben mit den Worten, dass er die Krone nur aus den Händen seiner Königin empfangen wird. Er wird die Helden bitten, ihm bei der Belagerung der Festung Feidewald zu helfen. Wie sich Geismar in dieser Variante verhält, unterliegt wieder dem Geschmack Ihrer Spielrunde. Er kann bereits seine Felle davonschwimmen sehen und sich mit einem Teil seines Aufgebots (vor allem den Söldnern) in den Norden, Richtung Lutisana absetzen – wobei nicht gesagt ist, dass er sein Ziel erreichen wird. Oder er verschanzt sich in seiner Feste, wobei er jedoch zunehmend den Rückhalt seiner Gefolgsleute verliert. An der möglichen Belagerung werden die Kaiserlichen sich nur beteiligen, wenn ein zügiger Sieg gewiss ist, ansonsten überlassen sie diese Angelegenheit Luidor, der in den folgenden Wochen den Sieg erringen wird und dann die Kaiserlichen (eingeschränkt, um seine eigenen Lehen nicht schutzlos zu lassen) in der Wildermark unterstützen kann.

LOHN DER MÜHEN

Neben **Speziellen Erfahrungen** in *Sagen und Legenden*, *Orientierung* und *Wildnisleben* sowie zwei weiteren passenden Talenten und Zaubern Ihrer Wahl stehen Ihren Helden **200 Abenteuerpunkte** zu – **300 AP**, wenn sie die Krone vor Tuleyban erungen haben und gegen ihn verteidigen konnten.

KAPITEL II: DAS PAHEN DES WINTERS

»Im Schatten der Ruine von Burg Corvinstein bei Perz traf ich eine alte Bäuerin, die klagte, sie hätte mehr Angehörige zu Grabe getragen als das Leben geschenkt. Bei einem kargen Mahl aus Hirsebrei und aufgewärmten Kräuterwein sagte sie zu mir: „Ich spüre es in den Knochen: Der Tod

richtet sein Winterquartier in unseren Landen ein.“ Es waren prophetische Worte.«

—Mythram Korsfels, *Monde des Schreckens*, Saat der Hoffnung, ein Compendium über das letzte Jahr der Wildermark, Gareth, 1036 BF

ZEITLEISTE

Auf Golgaris Schwingen

Knorrhold von Harffenberg-Binsböckel, Baron der Bollinger Heide, Herbst (**Mond im Eis**)

Ilkhold Drachwill von Austein, Herbst (**Mond im Eis**)

Ludalf von Wertlingen, kaiserlicher Marschall, Mitte Boron (**Das Mythraelsduell**)

Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum, Burggraf zu Hallingen, Mitte Boron (**Das Mythraelsduell**)

Rahjadan von Bregelsaum-Rosenbusch, Mitte Boron (**Das Mythraelsduell**) oder später*

Visibili

Ludian von Rabenmund, ab Travia (**Der Fürstin letzter Wille**)

Arnöd von Eulenberg, der *Sonnenritter*, ab Mitte Boron (**Das Mythraelsduell**)

Jabbour von Borniak, Wehrgraf von Wehrheim, ab Mitte Boron (**Das Mythraelsduell**)

Raimundo Ingeniosus von Agum, ab Mitte Boron (**Das Mythraelsduell**)

Roderich von Rabenmund, Vogt zu Wolkenried, ab Mitte Boron (**Das Mythraelsduell**)

Rondrik von Rabenmund, Ritter, ab Mitte Boron (**Das Mythraelsduell**)

Sumudan von Viryamun, ab Mitte Boron (**Das Mythraelsduell**)

Travia 1035 BF: Answin der Jüngere von Rabenmund lässt verkünden, das Testament der letzten Fürstin Irmegunde gefunden zu haben. Auf Burg Rabenmund tagt ein Rat des Hauses, um die Echtheit des Dokuments zu überprüfen (**Der Fürstin letzter Wille**, Seite 70).

12. Travia: In der Wehrhalle zu Elenvina wird Prinz Hartuwal vom Wahrer der Ordnung zum Herzog der Nordmarken gesalbt. Illuminatus *Jorgast* legt dagegen scharfen Protest ein und wendet sich an den Lichtboten in Gareth.

Mitte Travia: *Lutisana* dringt nach Süden vor, um eine mögliche Einfallsroute der Kaiserlichen zu blockieren. Die Rote Hand *Circaya Galahan ya Badrese*, Heroldin des Fürstkomturs, bietet *Lutisana* die Unterstützung durch Helme Haffax an. Die Söldnerfürstin schlägt das Angebot aus.

Ende Travia: *Ucurians* Heer unterliegt in mehreren Scharmützeln den Söldnern von *Varena* und *Chayka* und muss sich in den westlichen Teil der Wildermark zurückziehen. *Ucurian* beschließt, sich Wehrheim zuzuwenden.

Herbst: Mit zwei parallelen Unternehmungen im Norden der Wildermark und in der Schwarzen Sichel versucht *Lutisana* die Kräfte der Weidener Ritterschaft zu binden (**Mond im Eis**, Seite 82).

Anfang Boron: *Ucurian* heuert *Leomar vom Berg* an, um die Mark Wehrheim zu erobern. Damit will er seinen Feldzug vor Einbruch des Winters krönend abschließen.

4. Boron: An ihrem 20. Tsatag sammelt *Swantje von Rabenmund* in den Nordmarken Streiter um sich, um in die Wildermark zu ziehen und für ihr Erbrecht und ihre Heimat zu streiten. Graf *Hagrobald vom Großen Fluss* schließt sich ihr mit Rittern und Waffenknechten an.

Mitte Boron: *Das Mythraelsduell*. Die Heere von *Ludalf* und *Ucurian* treffen aufeinander. Die beiden ritterlichen Heerführer handeln einen Stellvertreterkampf (Zwölf gegen Zwölf) aus, dessen Verlierer sich aus dem Wehrheimer Umland zurückziehen muss (**Das Mythraelsduell**, Seite 87).

Die Entscheidung des Lichtboten erreicht Elenvina. Jorgast wird seines Amtes enthoben und auf eine Mediationsreise geschickt. Eingedenk der Einheit der Nordmarken legt *Frankwart* die Herzogenkrone in die Hände seines Bruders. Hartuwal nimmt ihn in Gnaden auf, belehnt ihn

mit der Baronie Herzoglich Fuchsgau und beruft ihn als Vertrauten in das Eichene Gemach. Frankwart wird von seinem Amt als Vogt von Molay entbunden. Ihm folgt als Reichsbaron und Herr der kaiserlichen Münze der almanische Kanzler *Rafik von Taladur* nach.

DER FÜRSTIN LETZTER WILLE

„Der Feind bestürmt unermüdlich unsere Mauern. Jeder Tag mag das Ende meiner Herrschaft und meines Lebens sehen. Es ist an der Zeit zu regeln, was geregelt werden muss.“

—*Irmegunde Miria von Rabenmund, Fürstin Darpatiens, Anfang Tsa 1028 BF*

Ort: Burg Rabenmund und Burg Hallingen
Aufhänger des Szenarios: Answin der Jüngere lässt verkünden, das Testament der letzten Fürstin Darpatiens gefunden zu haben und ruft den Familienrat des Hauses Rabenmund zusammen.
Stichworte zur Handlung: Die Helden haben auf Burg Rabenmund Gelegenheit, verschiedene Mitglieder des Hauses kennenzulernen. Als sich ein Mord ereignet, können sie einen von Answins Gefolgsleuten als Täter enttarnen, das Testament als Fälschung entlarven und zu guter Letzt das echte Testament finden. Answin muss seine Ansprüche zu Grabe tragen.
Erfolge: Die Helden können Answin unter Druck setzen und ihn in ein Bündnis zwingen. Weitere Rabenmunds schließen sich ihnen an.
Scheitern: Weite Teile des Hauses beziehen neutrale Position oder wenden sich Ucurian zu.
Zeitpunkt: Travia 1035 BF

Seit ihrem Tod im *Jahr des Feuers* kursieren Gerüchte über ein Testament der letzten darpatischen Fürstin Irmegunde von Rabenmund (**Schild 185**). Da es in Darpatien seit den Tagen des ersten Fürsten Randolph fürstliches Recht ist, die Primogenitur mittels Testament zu umgehen, weckt das verschwundene Testament Begehrlichkeiten auf allen Seiten. Sollte dieses Testament existieren und gefunden werden, könnte es Ruhe in das zerstrittene Haus Rabenmund bringen – oder den Konflikt endgültig eskalieren lassen. Unerwartet taucht nun **Der Fürstin letzter Wille** auf – in den Händen von *Answin dem Jüngeren*, der sich bereits seit Jahren als ‚Fürst von Darpatien‘ betiteln lässt. Eiligst lässt er den Familienrat auf Burg Rabenmund einberufen, nicht ahnend, dass er einer namenlosen Intrige aufzusitzen droht. Auch die Helden können sich auf Burg Rabenmund aufhalten. Dort werden sie in einen Mordfall verstrickt, an dessen Ende sie das Testament als Fälschung entlarven können und den Weg zum echten letzten Willen Irmegundes gewiesen bekommen.

DIE RABEN KOMMEN ZUSAMMEN

Ab Mitte Efferd kann man in Wilder- wie Traviemark vernennen, dass Answin der Jüngere die Familie und ihre engsten Vertrauten nach Burg Rabenmund bittet, um dort Rat zu halten. Denn er habe, und das ist die Sensation, das verschollene Testament der Fürstin Irmegunde gefunden. Schnell kursieren Gerüchte um den Inhalt – wobei nahezu jeder prominente Rabenmund als Erbe vermutet wird –, aber auch darum, wer sich nach Burg Rabenmund aufmacht.

DIE BEDEUTUNG DES TESTAMENTS

Wenn den Helden die Bedeutung des Testaments nicht ersichtlich ist, können Sie ihnen durch Meisterpersonen – etwas Marschall Ludalf oder Graf Danos – oder mit Proben auf *Staatskunst* oder *Rechtswissenschaft* die Hintergründe erläutern:

— *1 TaP**: Das Testament könnte nicht nur die Frage nach Irmegundes Erbe klären, sondern auch die Hierarchien innerhalb der zerstrittenen Familie wieder herstellen, die seit Jahren ohne Oberhaupt ist. Ein geeintes Haus Rabenmund kann unter der richtigen Führung ein starker Verbündeter gegen Lutisana sein – und unter falscher alles noch schlimmer machen.



DER WEG DES TESTAMENTS ...

Kurz vor ihrem Tod im Tsa 1028 BF setzte die kinderlose Irmegunde ein Testament auf, da sie ihren Bruder Ucurian – der nach dem Familienausschluss ihres flüchtigen Bruders Corelian in der Erbfolge nach ihr stand – gut genug kannte. Sie wusste, dass Ucurian seine Aufgabe zwar pflichtbewusst erfüllen, aber keinen guten Fürsten abgeben würde. Daher bestimmte sie testamentarisch seine älteste Tochter zur Erbin und ihren alten Kontrahenten Wolfhelm von Bregelsaum zum Kronverweser.

Da sie Rommilys nicht sicher wählte und ihrer zerstrittenen Familie nicht traute, ließ sie das Testament auf die Trutzburg Hallingen bringen. Irmegundes Bote erreichte Hallingen nach einem Scharmützel jedoch schwer verletzt und verstarb kurz nach seiner Ankunft. So konnte er das Testament Wolfhelm – der zu diesem Zeitpunkt nicht vor Ort war – nicht mehr übergeben. Wolfhelms Kastellan *Sonnfried von Schnayttach* (Seite 79) schwante Übles, als er das fürstliche Siegel auf der Pergamenthülle sah. In falscher Loyalität ließ er das Dokument verschwinden und verheimlichte gegenüber seinem Herrn sogar die Ankunft des Boten. Seitdem ruht das Testament unter etlichen Lagen edler Kleidung in einer Truhe in Sonnfrieds Schlafgemach.

... UND SEINER FÄLSCHUNG

Seit Jahren bemüht sich vor allem Answin der Jüngere, den letzten Willen Irmegundes zu finden – um ihn zu verwenden, wenn er ihm nützt, oder ihn verschwinden zu lassen, wenn er seinen Ansprüchen widerspricht. Während die Situation in der Mark eskaliert, wird er fündig, jedoch sitzt der verhinderte Intrigant, dem es an dem Format seines Großvaters mangelt, dabei selbst einer Finte auf: *Travinia von Firunslicht*, das geheime Haupt der Namenlosen Verschwörung in der Traviemark (Seite 31), schiebt ihm ein gefälschtes Testament unter, in dem Irmegunde ihn, Answin, zu ihrem Erben und damit zum rechtmäßigen Fürsten Darpatiens erklärt.

Da er das Siegel nicht ohne Zeugen öffnen will, um sich nicht angreifbar zu machen, er allerdings auch nichts dem Zufall überlassen will, lässt er das gesiegelte Dokument durch den Magier *Fredo Answin* (Seite 21) mittels OBJECTOVOCO zu seinem Inhalt befragen. Details über seine Verfasserin kann das Schriftstück nicht preisgeben, doch die Gewissheit, dass das Testament ihn als Erben benennt, lässt Answin in euphorischer Stimmung den Familienrat einberufen. Im Kreise der Verwandten will er das Testament öffnen und die letzten Zweifler an seinen Ansprüchen zum Schweigen bringen.

DIE ZEUGIN

Die wenigsten seiner Verwandten trauen dem jüngeren Answin, unter ihnen die Hochmeisterin der Gänseritter, *Mariella von Rabenmund* (Seite 31). Sie bemühte in den letzten Jahren die Ressourcen ihres Ordens, um dem Testament auf die Spur zu kommen und mit seiner Hilfe ihre zerstrittene Familie zu einen. Schließlich konnte sie in Erfahrung bringen, dass zwei Personen der Zeichnung des Testaments beiwohnten: der Travia-Geweihte *Herdfried von Albenhus* und Irmegundes Leibzofe *Quellina von Oppstein* (*957 BF, grauer Dutt, verdeckt durch eine strenge Haube, teure Gewänder, mittlerweile schwerhörig und gichtig, dennoch eine sympathische ältere Dame mit vollendeten Umgangsformen; ☺).

Während Herdfried 1028 BF sein Leben ließ, verbrachte Quellina die letzten Jahre sorglos in einem Kloster der Traviemark. Dort hat Mariella sie ausfindig gemacht. Sie nimmt sie mit zum Familienrat, damit sie die Echtheit des Dokuments bezeugen oder es als Fälschung enttarnen kann. Dabei verschweigt sie vorerst ihren Verwandten gegenüber, welche Rolle die alte Leibzofe spielen soll.

Quellinas Wissen

Zu Mariellas Leidwesen ist es um das Gedächtnis der fast 80-jährigen Dame nicht mehr allzu gut bestellt. So erinnert sich Quellina weder an den Wortlaut noch an den bedachten Erben, da die Erbfolgestreitigkeiten im Hause Rabenmund sie verwirrt haben. Mal glaubt sie, es sei Swantje, mal Ucurian, dann Answin oder Barnhelm – oder der 1022 BF verstorbene Mevis. Mariella hofft, dass Quellinas Erinnerung zurückkehrt, wenn sie des Dokuments ansichtig wird. An Folgendes erinnert sich Quellina noch:

- Die Fürstin ließ das Testament aus Rommilys fortschaffen. Wohin, das weiß sie nicht mehr, nur, dass es innerhalb Darpatiens blieb und an keine Kirche übergeben wurde, sondern „an einen Mann von großer Ehre“. Der Bote war ein junger Ritter des Hauses Hauerndes.
- Quellina nennt Bruder Herdfried als den anderen Zeugen der Testamentszeichnung, zudem weiß sie, dass Irmegunde es mit einem Abdruck ihres Siegelrings zeichnete.

Dieses Wissen kann später im Abenteuer von Relevanz sein, um die Fälschung zu enttarnen (Seite 78).

- 5 *TaP**: In Darpatien gilt die Primogenitur – nach der Ucurian der rechtmäßige Fürst wäre – nur dann, wenn kein Testament aufgesetzt wird. In der Vergangenheit änderte ein Testament wiederholt die darpatische Thronfolge: So bestimmte Fürst Egilmar Irmegundes Mutter Hildelind anstelle seines ältesten Kindes Answin als seine Nachfolgerin.
- 8 *TaP**: Obwohl Darpatien mit der *Ochsenbluter Urkunde* faktisch aufgelöst wurde, ruht das Fürstentum de jure bloß. Seine Baronien wurden befristet der kirchlichen Obhut anvertraut (Travia- und Rabenmark) beziehungsweise unter kaiserliche Protektion gestellt (Wildermark). Wenn die Frist im nächsten Jahr endet, kann das Testament von entscheidender Bedeutung für sämtliche Entscheidungen sein, die die Zukunft des Landes betreffen.

AUF NACH BURG RABENMUND!

Die meisten der Mitglieder des Hauses Rabenmund folgen dem Ruf Answins. Zu gewichtig erscheint die Bedeutung des Testaments und jeder will dabei sein, wenn es eröffnet wird. Ebenso sind viele der verschworenen Ritter der Familie geladen, so etwa Gerin und Cordovan von Sturmfels. Eine Übersicht über die wichtigsten Teilnehmer finden Sie auf Seite 75. Sie können diese Namen im Vorfeld über Gerüchte lancieren, um den Helden den Besuch auf Burg Rabenmund zusätzlich schmackhaft zu machen: So schnell werden sie nicht wieder die Gelegenheit haben, sämtliche wichtigen Rabenmunds an einem Ort versammelt zu haben, um unter ihnen um Verbündete zu werben.

Wenn die Helden eigentlich keinen Grund haben, sich als Gäste des Familienrats zu sehen – weil niemand von ihnen mit den Rabenmunds verwandt ist oder einem Geschlecht angehört, das dem Haus in Treue verbunden ist –, haben sie folgende Möglichkeiten, sich Zugang zu verschaffen:

- Mit der Bannung des Finstermanns (**Von eigenen Gnaden**) oder den Schlachten um Burg Rabenmund und Rommilys (**Rückkehr des Kaisers**) hatten Helden in der Vergangenheit wiederholt Gelegenheit, sich den Respekt der Familie zu verdienen. Vielleicht haben sie auch Ucurians Tochter Ayla Duridanya vor dem *Massaker von Al'Muktur* bewahrt (**Der Mondenkaiser**). In diesen Fällen können sie gar eine direkte Einladung von Answin erhalten, der die verdienten Recken als Zeugen seines Triumphs dabei haben möchte.
- Wenn die Helden über gute Kontakte zu *Beergard von Rabenmund* (Seite 18) – etwa aus **Von eigenen Gnaden** – verfügen, kann die kluge Baronin sie bitten, sie zu begleiten. Auch *Wulfbrand von Rosshagen* (Seite 27), so er noch lebt, ist eingeladen.
- Mariella reist über Hartsteen und Rankaraliretena nach Burg Rabenmund. Dabei bittet sie Ludalf um Bedeckung. Da der Marschall selbst an den Vorgängen auf der Burg interessiert ist, bittet er die Helden, die Hochmeisterin der Gänseritter zu begleiten.

Die letzte Variante können Sie auch als Einstiegsangebot nutzen, wenn die Helden nicht aus eigenem Interesse nach Bröckling reisen wollen.

AUF BURG RABENMUND

„Haus und Blut, höchstes Gut. Eigentlich kann man unseren Wahlspruch nur verstehen, wenn man seine Kindheit hinter den Mauern von Burg Rabenmund verbracht hat. Denn entweder hat man enge Vertraute in der Familie, dann ist es erträglich und man mag sie auch später nie mehr missen. Oder aber man ist allein mit sich, den dunklen Wänden und seinen Gedanken. Dann allerdings mögen einem im Lauf der Jahre wirklich Ideen kommen, dass man nach der Macht greifen sollte. Zeit genug, um alle Eventualitäten zu bedenken hat man in jedem Fall gehabt – und Widerspruch geben die Basaltquader der Feste auch niemals.“

— *Aldessia von Rabenmund, Mutter der Herdfeuerhalle zu Baliho, 1029 BF*

Im Wehrheimer Land kursieren viele Legenden um Burg Rabenmund, die unter dem Namen Orktrutz vor über 1.000 Jahren erbaut wurde. Die Bekannteste besagt, dass die trutzige Wehranlage vom Heiligen Hlûthar von den Nordmarken erbaut worden sei. Die Burg befindet sich seit über 400 Jahren im Besitz der Familie Rabenmund, seit Merwan von Rabenmund sie als Belohnung für treue Dienste am Reich zum Geschenk erhielt.

Schwarz und wuchtig erhebt sich die kreisrunde Anlage zwölf Schritt aus einem bis zu sechs Schritt breiten Burggraben, der mit trübem Wasser gefüllt ist, und dessen Ufer an beiden Seiten schräg abfallen. Die ganz aus massigen Basaltblöcken errichtete Festung hat einen Durchmesser von 52 Schritt, drei Stockwerke und der einzige Eingang ist ein wuchtiges, drei Schritt breites **Torhaus (1)**, ein mit Balustraden versehener Vorbau, in das ein massives Eichenholztor mit Eisenbeschlägen eingelassen ist. Eine sechs Schritt lange Zugbrücke bildet den einzigen Weg über den Burggraben. Der weitere Weg ins Innere kann mit zwei schweren Eisengattern versperrt werden.

Burg Rabenmund besitzt keine Fenster im üblichen Sinne: Die einzigen Mauerdurchbrüche nach außen sind zahlreiche knapp anderthalb Spann breite, dafür aber beinahe zwei Schritt hohe Schießscharten. Die Schäden, die Mirona ya Menarios Belagerung im *Jahr des Feuers* angerichtet hat, wurden mittlerweile behoben. An diesen Stellen finden sich von kundiger Zwergenhand eingefügte kleinere Basaltquader.

Wenn die Helden eintreffen, hat sich vor der Burg ein kleines Lager gebildet, in dem Teile des Trosses der ange-reisten Rabenmunds sowie fahrende Barden, Gaukler und Händler untergekommen sind. Über ein Dutzend Zelte und Wagen bilden ein farbenprächtiges Durcheinander und man kann Gelächter und die typischen Geräusche eines kleinen Dorfes vernehmen. Einer der Wagen, auf dessen Dach ein glänzender kupferner Weinkrug träge im

Wind hin- und herschwingt, ist eine Art fahrende Schenke, an der die Waffenknechte und das Gesinde ihren Durst stillen können.

DAS BURGINNERE

Der **Innenhof (2)** ist ein kreisrunder, mit Kopfsteinpflaster bedeckter Platz von 24 Schritt Durchmesser. Auch hier sind einige Wagen und Zelte aufgestellt worden, um die Bediensteten der anwesenden Adligen unterzubringen. Es herrscht emsiges Treiben: Proviant wird aus den **Vorratsräumen (7, 8)** in die **Burkküche (3)** gebracht, in der beinahe rund um die Uhr der Koch mit seinen drei Gehilfen arbeitet (die Küchenjungen und -mädchen übernachten auch hier), Zofen holen Wasser am Brunnen auf der nördlichen Seite des Hofes (wo sich ein geheimer Fluchtgang nach draußen befand, der jedoch während der Belagerung zum Einsturz gebracht wurde).

Aufgrund der runden Form des Gebäudes sind Innen- wie Außenwände gekrümmt und alle Räume außen länger als auf der inneren Seite. Die Räume erhalten ihr Tageslicht zum überwiegenden Teil durch Fenster zum großen Innenhof der Anlage.

Im Erdgeschoss befinden sich außerdem die **Stallungen (5)**, in deren Verschlägen die edlen Reittiere der Raben-

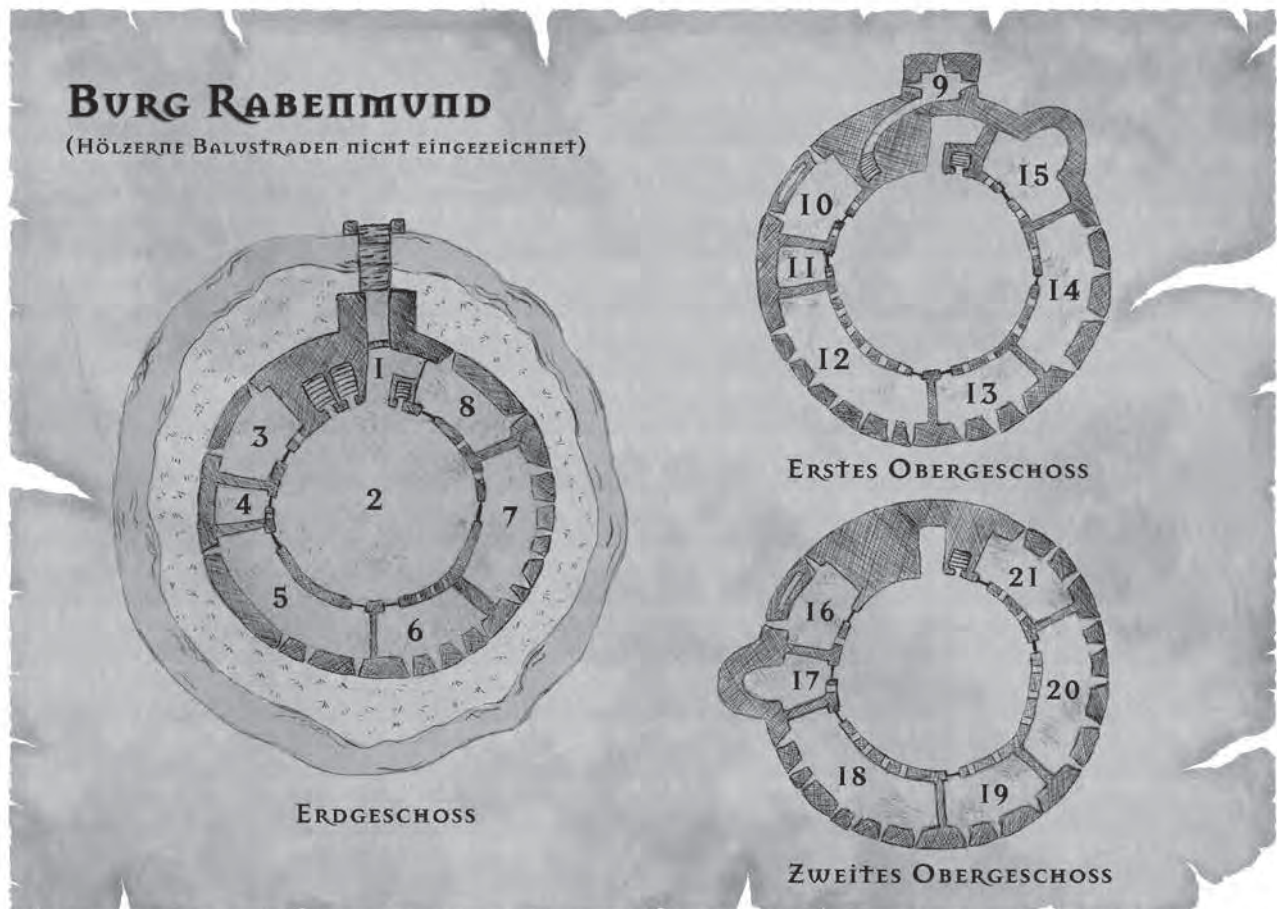
munds untergebracht sind (vier Stallmägde und -burschen verrichten hier ihren Dienst, die zudem des Nachts auf dem Stroh der Heubox ihr Lager aufschlagen), die **Kammer der Knappen (4)** und die **Unterkunft der Dienerschaft (6)**.

Im Untergeschoss liegt das **Burgverlies**, ein über drei Schritt tiefer lichtloser Schacht, der feuchte und glatte Wände aufweist und von einem dicken Eisengitter abgeschlossen wird, vor dem die Treppe abrupt endet.

Im Ersten Stockwerk sind kreisförmig die **Pechkammer des Torhauses (9)**, die **Unterkunft der Burgwache (10)**, die **Waffenkammer (11)**, der **Rittersaal der Burg (12)**, in dem der Familienrat stattfindet, die **Unterkunft des Haushofmeisters (13)** und die **Burkapelle (14)**, mit Schreinen von Praios, Hesinde, Rondra, Peraine, Firun und Travia sowie einem für die übrigen sechs Zwölfgötter, sowie **Bad und Abort (15)** untergebracht.

Das Zweite Stockwerk umfasst die **Privatgemächer des Burgherrn (16)**, das **herrschaftliche Bad (17)**, das einen eigenen Abort besitzt, das **Arbeitszimmer (18)**, die **Kemernate (19)** einige **Gästezimmer (20)** sowie die **persönliche Waffenkammer (21)**.

Das Dritte Stockwerk besteht allein aus den **Balustraden** der Burg, von denen aus Verteidiger alle Vorgänge im Umkreis der Festung beobachten können.



WICHTIGE BEWOHNER DER BURG

Neben den Familienmitgliedern können die Helden mit folgenden Meisterpersonen auf der Burg interagieren:

- Answins Leibdiener *Perdin von Gantenbein* (*1000 BF, blonder Pferdeschwanz, adrett gekleidet, für seine kräftige Statur erstaunlich agil; ■) steht treu zu seinem Herrn. Kein schlechtes Wort über Answin verlässt seinen Mund, dafür streut er bereitwillig zum Teil verleumderische Gerüchte über alle, die seinem Herren schaden wollen. Perdin ist ein guter Kämpfer mit dem Kurzschwert.
- Haushofmeister *Harvis von Friedwang* (*973 BF, weißer Haarkranz, hochgewachsen, hinkt seit der Schlacht um Burg Rabenmund, brillanter Verwalter und kompetenter Kämpfer mit der Streitaxt) ist das Faktotum von Burg Rabenmund. Er kümmert sich um die alltäglichen Verwaltungsaufgaben und die eigentliche Ausbildung von Answins Knappen. Weil er seinem Vater Henno in jungen Jahren als Haushofmeister nachfolgte, hat er ein Gefühl des Fernwehs entwickelt und ist weitgereisten Helden gegenüber aufgeschlossen.
- Die junge Stallmagd *Tanria Hufstetter* (*1021 BF, brünetter, tatkräftig zupackender Wildfang, passable Bogenschützin) mit dem untrüglichen Gespür für Pferde ist überall dort zu finden, wo gerade eine helfende Hand gebraucht wird. Und genau aus diesem Grund ist sie eine gute und verlässliche Informationsquelle, die sogar bereit ist ihre Aussagen auf dem burgeigenen Praios-Schrein zu beeiden, denn sie verehrt den goldenen Greifen innig und ist daher auch eine glühende Verehrerin Ucurians.
- *Mukus die Maus* (*1019 BF, strohblond, dicke Pausbacken und gemütliches Wesen), der älteste der Küchenjungen, ist ein Faulpelz, dessen Statur nicht zu seinem Spitznamen passen will. Er rührt daher, dass er stets Naschwerk kaut. Da er zu allen Zeiten irgendwo heimliche Pausen oder ein Nickerchen macht, bekommt er viele Dinge mit, die er besser nicht wissen sollte. Mit Drohungen ist er leicht einzuschüchtern.
- *Giara von Dunkelweiher* (*994 BF, dunkelbrauner Pagenschnitt, athletisch und energisch) übernahm von Cordovan von Sturmfels (Seite 23) das Kommando über die Burgwache. Ihre Wachen hat sie angewiesen, ihr auch die kleinste Kleinigkeit zu kolportieren. Adligen Gästen steht sie breitwillig für Auskünfte bereit, alle anderen müssen sich entweder bei ihr einschmeicheln (gerade Werbeversuche adreter junger Männer heißt die Jungesellin willkommen) oder sie von der Dringlichkeit ihres Anliegens überzeugen.

DER RAT DER RABEN

„Die Einheit der Familie ist das einzig sichere Mittel gegen den Verfall der Sitten.“

—Fürst Garwin Helmbrecht von Rabenmund, nach dem ersten Familienrat der Rabenmunds, 866 BF

Bei der Ausgestaltung des Familienrats haben Sie weitgehend freie Hand. Im Folgenden finden Sie die wichtigsten Teilnehmer angeführt sowie Szenen, mit der Sie den Helden die angespannte Stimmung auf Burg Rabenmund nahebringen können. Ein erster Höhepunkt ist die Testamentsöffnung. Unmittelbar darauf erklärt Mariella, warum sie die alte Leibzofe Irmegundes mitgebracht hat – doch schon am Tag darauf ist Quellina tot, bevor sie sich das Dokument ansehen konnte. Die Suche nach dem Mörder bringt die Helden überraschend auf die Spur des echten Testaments. Den genauen Zeitpunkt machen Sie bitten vom Verlauf der Kampagne abhängig. Der Traviamond kennt zwei hohe Feiertage der Kirche des Herdfeuers, den *Tag der Heimkehr* (1. Travia) und den *Tag der Treue* (12. Travia), die sich als Auftakt oder zur Testamentsverlesung anbieten.

TEILNEHMER DES FAMILIENRATS

Die Tage der Einheit der Rabenmunds sind dahin. Die drei Häuser der Familie sind in verschiedene Fraktionen zersplittert. Neben Alt-Answinisten, Rohajatreuen und Traviaten gibt es jene, die eigene Ziele haben (etwa Answin der Jüngere) oder ein größeres Wohl anstreben (wie Beergard und Mariella). Auf dem Familienrat sind drei Fraktionen entscheidend: die **Anhänger Answin des Jüngeren**, die ihn als rechtmäßigen Fürsten sehen, der **Falkenbund** Ucurians, der für die Ansprüche Swantjes eintritt, sowie die **Unabhängigen**.

Themen und Positionen

Bei jedem Teilnehmer des Familienrats finden Sie in Klammern seine Positionen zu den wichtigsten Themen angegeben, die das Haus in diesen Tagen beschäftigen.

- **Haus Rabenmund (1):** Das Oberhaupt ist (a) Barnhelm / (b) Answin der Jüngere / (c) Ucurian / (d) eine Angelegenheit, die dringend geklärt werden sollte.
- **Darpatien (2):** Das alte Fürstentum (a) muss in seinen alten Grenzen wiederhergestellt werden, mit Swantje als Fürstin / (b) steht Answin dem Jüngeren zu / (c) wäre bei Barnhelm in guten Händen / (d) ist Geschichte.
- **Answin der Ältere von Rabenmund (3)** (a) wäre der bessere Kaiser gewesen / (b) war ein großer Mann, der schwerwiegende Fehler beging / (c) ist zum Fluch des Hauses geworden und sollte vergessen werden.

- **Kaiserin Rohaja (4):** (a) Als wichtige Ratgeber an ihrer Seite können die Rabenmunde zu alter Größe zurückkehren. / (b) Sie ist eine unfähige Herrscherin, deren Unerfahrenheit man ausnutzen sollte. / (c) Die Kaiserin wird das Reich noch weiter in den Niedergang führen. / (d) Rohaja ist eine Heldin und ein Vorbild. / (e) Für ihre Krone hat sie unsere Heimat an die Kirchen verkauft.
- **Lutisana von Perricum (5):** Die Söldnerführerin (a) hat sich als Heerführerin von (Kaiser) Answin bewiesen und ihre Vergangenheit hinter sich gelassen / (b) kann uns nützlich sein / (c) ist eine gefährliche Feindin des Reiches und gehört bekämpft / (d) ist ein Problem der Kaiserin.
- **Haus Bregelsaum (6):** (a) Wenn wir nicht aufpassen, entreißen sie uns Darpatien. / (b) Ich zolle ihnen Respekt, aber sie bleiben unsere Kontrahenten. / (c) In Gedenken an die Blutnacht und angesichts der gegenwärtigen Zeiten gilt es, alte Feindschaften zu vergessen und neue Bande zu knüpfen. / (d) Wir haben genügend eigene Probleme.

Fürst Answin und seine Getreuen

Der selbsternannte Fürst **Answin der Jüngere von Rabenmund ä.H.** (Seite 20; 1b, 2b, 3b, 4c, 5a, 6a) hat zum Rat geladen. Seine wichtigsten Unterstützer sind Baron **Alwan von Unterallertissen-Rabenmund m.H.** (Seite 21; 1b, 2b, 3a, 4c, 5d, 6b) und **Ludian von Rabenmund m.H.** (Seite 21; 1b, 2b, 3b, 4c, 5a, 6a). Weiterhin weilen an seiner Seite seine Gemahlin **Sylpurga von Mersingen-Rabenmund** (997 BF, dunkelbrauner Zopf, schmale Lippen, standesbewusst, prüde; 1b, 2b, 3a, 4b, 5a, 6a), sein Sohn **Randolph Answin von Rabenmund ä.H.** (Seite 21; 1d, 2b, 3c, 4a, 5a, 6d) und der Magier **Fredo Answin von Rabenmund m.H.** (Seite 21; 1b, 2b, 3c, 4a, 5d, 6c).

Ucurian und der Falkenbund

Der ‚goldene Falke‘ **Ucurian von Rabenmund ä.H.** (Seite 17; 1d, 2a, 3c, 4e, 5b, 6b) wird keinen Halbfinger von den Ansprüchen seiner Tochter abweichen. Mit Baron **Goswin von Rabenmund m.H.** (Seite 18; 1c, 2a, 3c, 4e, 5b, 6b) teilt er den Hass auf die Traviemark. Zudem kann er sich bedingungslos auf Vogt **Roderich von Rabenmund m.H.** (Seite 18; 1c, 2a, 3c, 4b, 5b, 6a) und Ritter **Rondrik von Rabenmund j.H.** (Seite 18; 1c, 2a, 3c, 4d, 5d, 6b) verlassen. Sein Schwertsohn **Paske von Rabenmund m.H.** (Seite 18; 1d, 2a, 3c, 4c, 5d, 6c) trifft zum ersten Mal seit langem auf der Burg seinen Bruder Fredo wieder.

In seinem Gefolge befinden sich des Weiteren Dom **Raimundo Ingeniosus von Agum** (Seite 18; 1a, 2a, 3b, 4c, 5b) und der ‚Sonnenritter‘ **Arnöd von Eulenberg** (Seite 18; 1c, 2a, 3c, 4c, 5c).

Die Unabhängigen

Die ‚Braut der Blutnacht‘, Baronin **Beergard von Rabenmund ä.H.** (Seite 18; 1d, 2d, 3c, 4a, 5c, 6c), folgte zeitweilig Ucurian, folgt nun aber wieder ihrer eigentlichen Queste, der Aussöhnung der Familie. Ein Ziel, dem sich auch **Mariella von Rabenmund ä.H.** (Seite 31; 1d, 2a, 3c, 4d, 5c, 6c) verschrieben hat.

Als Gesandte von Answins Vater Barnhelm (**Herz 173**), der dem Rat demonstrativ fernbleibt, weilt **Raulwine von Luring-Rabenmund** (*993 BF, 1,82 Schritt, blonde Haare, elegant, betörend, einschüchternd; 1a, 2c, 3c, 4d, 5c, 6d) auf Burg Rabenmund. Die ehemalige Vögtin der Halsmark ist die Witwe von Barnhelms Neffen Arnwulf – also eine angeheiratete Rabenmund – und darüber hinaus Nichte von Graf Danos.

Die bekennende Hexe **Syrina von Fuxfell-Rabenmund** (Seite 116; 1d, 2c, 3a, 4c, 5b, 6d) treibt die Neugier zum Familienrat. Eher zufällig hat es den fahrenden Ritter **Xandros von Rabenmund j.H.** (Seite 97; 1a, 2d, 3c, 4d, 5c, 6c) nach Burg Rabenmund verschlagen. Ohne es zu ahnen, hat er Kenntnis um die Fährte, die zum echten Testament führt (Seite 79).

RECHERCHE:

WIE KAM ANSWIN AN DAS TESTAMENT?

Diese Frage beschäftigt manchen Gast auf Burg Rabenmund, sicherlich auch die Helden. Baron Answin will mit den Hintergründen erst bei der Testamentseröffnung herausrücken. Wenn die Helden sich jedoch geschickt bei den Bediensteten der Burg (Seite 74) umhören, können sie erfahren, dass die Ereignisse in Gang gebracht wurden, nachdem Ritter **Barduon Orwin von Sturmfels** (*1002 BF, kurze blonde Haare, gepflegter Vollbart, nervöses Augenzwinkern; 1c, 2a, 3c, 4b, 5b, 6d; ■) Anfang Efferd auf der Burg eintraf. Vor dem Mord an Quellina ist jedoch nur schwer etwas aus ihm herauszubekommen. Er gibt dann an, dass das Testament in Rommily gefunden (*Menschenkenntnis*: dies glaubt er wirklich) und ihm von der Travia-Kirche ausgehändigt worden sei, um es dem Oberhaupt des Hauses Rabenmund zu überbringen (die Wahrheit). Er entschied sich dann für Answin den Jüngeren (tatsächlich überzeugte ihn Travinia, dass es bei Answin die größte Wirkung entfalten würde; für Barduon kommt dies auf dasselbe hinaus, weswegen er nicht explizit lügt).

Kennen die Helden bereits Quellina oder genießen Mariellas Vertrauen und wissen so, dass Irmegunde das Testament fortschaffen ließ, sollten sie zumindest stutzig werden.

Den Namen Travinias erwähnt er nur auf explizites Nachfragen, da er keinen Grund hat, der hohen Geheilten zu misstrauen: Für ihn ist die Travia-Kirche ihrer Aufgabe der Erbregelung nachgekommen, als sie das Dokument entdeckte. Und da es sich um eine wichtige Angelegenheit handelte, wurde der Auftrag von niemand geringeren als der Secretaria des Kronverwesers gegeben.



Ludian, Mariella und Raulwine

HINTERGRUND UND VERDACHT GEGEN TRAVINIA

☞ Barduon entstammt einer Familie, die den Rabenmunds seit Generationen treue Dienstritter stellt. Travinias Wahl fiel auf ihn, als sie von seinem still genährten Hass auf Answin den Jüngeren erfuhr: Es war der Bröcklinger Baron, der Barduons älteren Bruder während der Belagerung der Festung bei einem Alveranskommando in den sicheren Tod schickte und nichts unternahm, um ihn vor der Erhebung zum Untoten zu bewahren.

Behutsam bestärkte Travinia den Ritter in seiner ausgesprochenen Vermutung, dass nur Prinzessin Swantje als rechtmäßige Erbin im Testament benannt werden könne und dies sämtliche Ansprüche Answins in sich zusammenfallen lassen würde. Mit ihrer Überredungskunst ließ sie es Barduon als selbstgefassten Entschluss erscheinen, das Testament zu Answin zu bringen, damit er selbst vor dem Familienrat das Dokument verliert, das seinen Untergang besiegeln würde.

Sobald sie das Testament als Fälschung erkannt haben, könnte der Verdacht der Spieler auf Travinia fallen – doch für einen zwölfgöttergläubigen Helden sollte es mehr bedürfen, um Verdacht gegen eine hohe Geweihte zu hegen. Wenn die Helden diese Spur dennoch verfolgen, kann Travinia mit glaubwürdigen Zeugen belegen, dass das Testament tatsächlich in Rommily gefunden wurde. Zudem bleibt die Frage, welchen Nutzen sie von einer solchen Intrige hätte. Letztlich wird sich gegen sie nichts vorbringen lassen und die Spur zum Ursprung der Fälschung sich im Dunkeln verlieren.

ALLGEMEINE SZENEN: TAGE DES ZWISTS

- **Tage des Wartens:** Xandros freundet sich mit Rondrik an, dessen Liebe für Heldenepen er teilt – und in einem Helden mögen die beiden Ritter eine vertraute Seele finden. Goswin wirft Mariella verächtliche Blicke zu und schimpft über die Traviemark. Arnöd von Eulenberg beginnt eine Diskussion mit Mariella über die Rechtmäßigkeit der Traviemark. Paske misst sich mit den Knappen der Burg und anderen jungen Rittern. Ohnehin sind ritterliche Wettkämpfe üblich, an denen auch die Helden teilnehmen können – und hier mit jemandem die Klingen kreuzen, den sie in **Das Mythraelsduell** wiedersehen können.
- Bis zum Beginn des Rats können die Helden die Zeit für **Gespräche** mit Meisterpersonen nutzen, vermutlich vor allem Answin und Ucurian, um diese gegen Lutisana zu gewinnen und ihre Positionen auszuleuchten.
- Sobald die letzten Gäste die Burg erreicht haben, wird im Rittersaal ein großes **Festbankett** abgehalten, dem ein gemeinsamer Travia-Dienst unter der Leitung Mariellas vorangeht. Die angereisten Barden und Gaukler (sowie eventuell Helden des Fahrenden Volkes) sorgen teilweise für ausgelassene Stimmung. Rondrik trägt mit seiner wohlklingenden Stimme alte Heldenepen vor, Paske und der schüchterne Fredo begießen ihr Wiedersehen, Xandros stellt den Mägden nach und Roderich unterhält sich mit einem kundigen Helden über bildende Kunst und Malerei. Doch über dem Fest liegen auch Spannungen: Ucurian mustert Answin misstrauisch, Goswin – der durch die Usurpation des Rabenkaisers Angehörige verlor – gerät mit Alwan – der dem Usurpator als Herold diente – aneinander, so dass Beergard vermitteln muss, während der streitlustige Dom Raimundo betrunken eine Schlägerei mit Xandros anfängt, nachdem dieser Witze über Almada

zum Besten gibt. Nutzen Sie das Fest, um die Helden mit Meisterpersonen bekannt zu machen, die ihnen noch später in der Kampagne begegnen werden.

— Am nächsten Tag findet die **Eröffnung des Rats** statt. Dieser eskaliert, da Answin erst die Frage des Familienoberhaupts klären will – eine Würde, die ihm für die Wiederbeschaffung von Irmegundes letzten Willen und der damit vollzogenen Einigung des Hauses selbstredend zustehe –, bevor er das Testament öffnen lässt. Es folgt eine hitzige Diskussion, bei der Alwan und Rondrik derart aneinandergeraten, dass sie zum Duell auf den Innenhof eilen. Kaum ist deren Streit beigelegt – Rondrik unterliegt aufgrund seiner Tollpatschigkeit –, folgt der nächste Zwist: Als Raulwine eine Botschaft von Barnhelm verkündet, in der er seinen Sohn als „ungezogen und missraten“ bezeichnet, verpasst ihr Ludian eine schallende Ohrfeige, die Raulwine damit beantwortet, dass sie ihm ihren Handschuh vor die Füße wirft und Rache schwört. Mit einem tödlich ruhig gezeichneten „*Es reicht jetzt!*“ erhebt sich daraufhin Ucurian und verlässt danach wortlos den Raum, seine Getreuen folgen ihm nur Augenblicke später.

— Die **Fortsetzung des Rats** gestaltet sich schwierig und sollte nicht nur aufgrund des Wirkens von Meisterpersonen zustande kommen, sondern durch Einflussnahme der Helden. Ucurian ist zu einer Fortsetzung bereit, wenn Ludian sich bei Raulwine entschuldigt – was dieser tut, wenn es sein Herr Answin anordnet. Angesichts der Umstände scheint die Frage nach der Führung des Hauses zweitrangig, und wenn Answin zu überzeugen ist, sie zu vertagen, sind wieder alle bereit, ihm zuzuhören.

DER FÜRSTIN LETZTER WILLE, ZUM ERSTEN

Am Abend soll das Testament eröffnet werden. Sämtliche Rabenmunds mit Gefolge sind anwesend, bis auf das alte Mütterchen Quellina, das sich schon zur Nachtruhe begeben hat. Answin lässt die versiegelte Lederrolle bringen und durch Mariella bestätigen, dass das Siegel intakt ist. Anschließend bricht er mit zitternden Fingern das Siegel. Ein einzelnes Blatt edlen Pergaments fällt auf den Tisch, gezeichnet mit dem goldenen Siegel der Rabenmunds und Irmegundes persönlicher Signatur.

*Ihre Allertraviagefälligste Durchlaucht Irmegunde Miria von Rabenmund ä.H.,
Fürstin Darpatiens. Gegeben im Fürstenpalast zu Rommilys von eigener Hand im Tsamond
des 1028ten Götterlaufs nach dem Falle Bosparans*

*Die Heiligen und Unteilbaren Zwölfe seien meine Zeugen, die milde Mutter Travia, Eidherrin,
ihnen allen voran!*

*Eingedenk des Mottos unserer Familie, die seit jeher das Fürstentum für die Könige und Kaiser
zu Gareth verwaltet, „Alaus und Blut – höchstes Gut“, muss ich in diesen schwierigen Zeiten und
weil Tsa mich nicht mit eigenen Nachkommen gesegnet hat, von meinem seit Fürst Randolph
verbrieften Recht Gebrauch machen, kraft meines Willens einen Nachfolger für das Fürstentum
zu benennen. Denn nur durch diesen Akt erscheint es mir möglich, mein geliebtes Darpatien, dieses
traviagesegnete Land, in Einheit zu halten und sowohl die Ordnung des Götterfürsten wie auch die
Tugenden der Heiligen Mutter trefflich durchzusetzen.*

*Sollten Wir den Tode finden, so bestimmen Wir, Irmegunde aus dem älteren Hause
Rabenmund, rechtmäßige Fürstin von Darpatien, zu der Brin der Reichsbehüter uns bestellte,
zu Unserem Nachfolger den erstgeborenen Sohn Unseres Veters Barnhelm, denn allein in ihm
sehen Wir die Zukunft Darpatiens in sicheren Händen. Durch die Kirche der Gütigen Mutter
ist Answin der Jüngere als erbfähig bezeugt und wir empfehlen Unseren Neffen dem Segen
des Götterfürsten und der Herdmutter, auf dass er besonnen, gerecht und milde herrsche, so wie Wir
uns bemüht haben, es stets zu tun. Mögen die guten Götter Unserer Seele gnädig sein und sie in ihre
Paradiese aufgenommen haben, wenn Ihr dieses lest.*

I M R

*Bezeugt durch die gütige Mutter und
Seine Ehrwürden Herdfried von Albenlus*



EIN TESTAMENT ZU PRÜFEN

Bereits jetzt, aber auch später mag es Gründe geben, die Echtheit des Testaments anzuzweifeln – und nicht bloß, weil man seinen Inhalt ablehnt. Gerade, wenn die Helden im Vorfeld mit Quellina sprechen konnten oder später durch Mariella erfahren, was die alte Dame wusste, lohnt sich eine nähere Beschäftigung mit dem Dokument.

- Barduon sagt aus, das Testament sei in Romilys gefunden und ihm durch die Travia-Kirche übergeben sein. Dagegen spricht Quellinas Angabe, es sei von einem Ritter des Hauses Hauern des aus der belagerten Stadt fortgeschafft worden.
- Das Testament nennt von den zwei damals anwesenden Zeugen nur den Hohen Bruder Herdfried.
- Laut Quellina siegelte Irmegunde das Dokument mit ihrem persönlichen Siegelring. Dies ist hier nicht der Fall.
- Auch wenn man nicht schlecht über jüngst Verstorbene sprechen mag, so werden die Informationen Quellinas aufgrund der fortgeschrittenen Verwirrtheit der alten Dame gerade von Parteigängern Answins angezweifelt.
- Irmegundes Handschrift wurde meisterlich nachgeahmt. Selbst Ucurian fällt darauf herein. Ein intensiver Vergleich mit einer anderen Schriftprobe – entsprechende Dokumente von Irmegundes Hand finden sich auf der Burg – kann die Fälschung enttarnen (*Sinnenschärfe* +15, mit *SF Fälscher* nur +10).
- Ein OBJECTOVOCO kann keine Aussage zur Verfasserin machen, auf gezielter Nachfrage aber eine Frauenhand bestätigen, die das Papier beschrieb. Die AURA DER FORM (**WdG 269**) offenbart je nach LkP*, dass das Testament in einem Gewölbe von einer einzelnen Frau (Travinia, die jedoch nicht ihre Ordenstracht, sondern eine verhüllende Kapuzenrobe trug) verfasst wurde – also nicht von der einarmigen Fürstin im Kreise ihrer Vertrauten.
- Sollte ein Held Answins vorgespülte Reaktion durchschaut haben, lässt sich bei geschickten Nachfragen unter dem Gesinde herausfinden, dass der Magier Fredo das Dokument prüfte. Der rundliche Adept hält Druck nicht lange stand und gibt zu, auf Answins Weisung das Testament mit einem OBJECTOVOCO zu seinem Inhalt befragt zu haben.

Schon während Mariella den Text verliest, entbrennt ein Tumult. Ucurian ruft immer wieder ungläubig dazwischen und zweifelt kreidebleich das Testament als plumpe Fälschung an. Answin schließlich schreit triumphierend auf. Helden, denen eine *Menschenkenntnis*-Probe +5 gelingt, kann auffallen, dass der Baron nicht so überrascht ist, wie er sich gibt.

Bevor die Situation völlig eskaliert, schreitet Mariella ein und verkündet, warum sie Quellina mitgebracht hat. Der alten Leibzofe soll am nächsten Morgen das Testament vorgelegt werden. Ein Vorschlag, dem alle Anwesenden zustimmen.

EINE TOTE ZEUGIN

Gerade wenn bereits erste Zweifel an der Echtheit des Testaments geäußert wurden, macht dies Ritter Ludian nervös. Answins bester Freund hegt keinen Zweifel, dass der Bröcklinger Baron der beste Anwärter auf den Fürstenthron ist. Ruhelos bleibt er die ganze Nacht wach, um Quellina zur Rede zu stellen. Als die Bettflucht die alte Zofe kurz vor Morgengrauen nach draußen treibt, fängt er sie im Abort ab. Es kommt zum Streit und im Affekt sticht er Quellina nieder. Die Tatwaffe, seinen persönlichen Dolch, der am Knauf das Rabenmunder Wappen mit seinen Initialien trägt, entsorgt er in Verwirrung über seine Tat im Abort.

Mit dem Fund der Leiche werden sofort Verdächtigungen gegen Answin laut, die dieser entrüstet von sich weist. Tatsächlich kann seine Gemahlin Sylpurga bezeugen, dass er die ganze Nacht bei ihr war. Mariella bittet die Helden, ihr bei der Aufklärung des Falls zu helfen.

FALSCHER FÄHRTER UND EIN ÜBERFÜHRTER MÖRDER

- Um sich zu schützen, lässt Ludian durch Hauptfrau Giara, mit der er eine lockere Affäre unterhält, sowie Perdin verbreiten, dass Quellina von einer Wache im Morgengrauen mit Raulwine gesehen wurde. Auch wenn Raulwine kein Alibi hat, lässt sich der Gardist leicht der Lüge überführen, wenn diese von misstrauischen Helden durchschaut wird (*Menschenkenntnis* +3).
- Eine genaue Untersuchung des Tatorts bringt keine Spuren, doch vielleicht erregt der Abort den Verdacht der Helden. Wenn sich die Helden zu Füßen der Burg durch die Exkremete der zahlreichen Gäste wühlen, können sie dort Ludians Dolch finden.
- Ludian gibt vor, den Dolch bereits seit zwei Tagen zu suchen und beschuldigt einen der anderen Anwesenden – etwa Raulwine –, ihm die Waffe entwendet zu haben, um ihn als Täter hinzustellen. Mit einer gelungenen KL-Probe +3 (erleichtert durch *Gutes* oder *Eidetisches Gedächtnis*) kann sich ein Held jedoch erinnern, dass Ludian den Dolch am Vorabend noch trug.

— Ludian ist weder ein kaltblütiger Mörder noch ein geschickter Intrigant oder ernstzunehmender Gegner für die Helden. Wenn der Druck auf ihn zu groß wird oder sich der Unmut gegen seinen Freund und Herrn richtet, bricht er zusammen und gesteht die Tat. Answin ist geneigt, ein vergleichsweise mildes Urteil zu fällen (einige Jahre Kerkerhaft), vielleicht sieht er es aber auch angebracht, seinen Freund zu opfern und härter durchzugreifen, um nicht völlig das Gesicht zu verlieren. Ludians weiteres Schicksal wird von offizieller Seite nicht verfolgt.

QUELLINAS WISSEN UND WOHIN ES FÜHRT

Mariella weiß alles, an das sich Quellina noch erinnern konnte. Daher können die Helden wissen, dass das Testament von einem jungen Ritter des Hauses Hauernandes aus der belagerten Stadt fortgeschafft wurde. Unter den Anwesenden auf der Burg befinden sich vier Veteranen der Rommilyser Belagerung: Baron Goswin sowie die Ritter Rondrik, Xandros und Paske.

- **Goswin** kann nichts beitragen, da ihn die Sorge um seine Kinder umtrieb, die ebenfalls in der Stadt eingeschlossen waren und von denen fast keines den Winter überlebte.
- Ismenas Bruder **Rondrik** erinnert sich an einen jungen Dienstritter mit roten Haaren namens *Ofran von Hauernandes*, auf dessen Dienste seine Schwester öfters zurückgriff. Er weiß aber nicht mehr, ob Ofran zu den Toten der Kämpfe zählte, jedenfalls hat er seit über sechs Jahren nicht mehr von ihm gehört.
- **Paske** war damals 16 Jahre alt und Knappe der Fürstin, bis nach ihrem Tod Ucurian seine Ausbildung übernahm. Auf Ofran angesprochen, kann er sich an ihn als pflichtbewussten und lebensfrohen Ritter erinnern, der oft mit den Knappen übte. Was aus ihm wurde, weiß er auch nicht, bei der Befreiungsschlacht Ende Tsä 1028 BF wollte Ofran aber nicht mehr in Rommily.
- **Xandros** erinnert sich gut an Ofran, an dessen Seite er manchen Kampf focht. Anfang Tsä, als Schatten und Zweifel zunahm, wurde Ofran von der Fürstin mit einer wichtigen Mission betraut: Mit wenigen Getreuen sollte er den Belagerungsring durchbrechen und sich nach Hallingen begeben, um dort um Entsatz zu bitten (ein vorgeschobener Grund, tatsächlich trug er das Testament bei sich). Xandros gehörte zu den Streitern, die mit einem Ausfall den Durchbruch Ofrans deckten.

Tatsächlich ist dies die Fährte, die zum echten Testament führt, auch wenn viele Rabenmunds irritiert sind, warum die Fürstin ihren letzten Willen den verfeindeten Bregelsaums überbringen sollte. Doch zum Hallinger Burggraf Wolfhelm passt die Aussage, dass Irmegunde das Testament einem „Mann von großer Ehre“ anvertraute – als einen solchen hat sie Wolfhelm trotz aller Feindschaft

immer gesehen und in den letzten Jahren arbeiteten sie gemeinsam an einer Aussöhnung der Häuser. Da Rommily nicht sicher war, erscheint Hallingen nachvollziehbar – auch wenn es für manchen Rabenmund ein Schlag ins Gesicht ist, dass Irmegunde ihrem alten Kontrahenten in der Sache mehr traute als ihrer eigenen Familie. Es bleibt jedoch die Frage, warum Burggraf Wolfhelm das Testament bisher zurückgehalten hat. Die Antwort darauf wird jedoch nur in Hallingen zu finden sein.

AUF NACH HALLINGEN

Die kaiserliche Trutzburg Hallingen liegt etwa 200 Meilen über ausgebaute Straßen – über Wehrheim, die Reichsstraße und Brücksgau – oder 70 Meilen durch die Wildnis – durch die Baronien Bröckling, Schlotz und Hallingen – von Burg Rabenmund entfernt. Notwendige Begegnungen auf dem Weg nach Kaiserlich Hallingen sind nicht vorgesehen, doch natürlich steht es Ihnen frei, die Reise mit Ereignissen und Hindernissen auszuschnücken.

Die mächtige Trutzburg thront über einem kleinen Ort gleichen Namens (500 Einwohner, Tempel von Ronda und Travia), in dem unauffälliges, aber geschäftiges Treiben herrscht. Der Burggraf scheint zumindest die kaiserlichen Lande zur Zeit gut im Griff zu haben. Der Eingang zur Burg wird von Wächtern in blauen Wappenröcken mit dem Reichsgreifen bewacht, die die Helden argwöhnisch nach dem Grund ihres Besuches fragen. Werden die Helden von Mariella begleitet oder können einen Geleitbrief der Hochmeisterin vorweisen, werden sie umgehend in den Palas der Feste geleitet, wo ein sichtlich übernächtigt wirkender Burggraf sie erwartet.

Kommen sie ohne eine Legitimation, müssen sie sich zunächst weiteren Fragen der Wächter und des herbeigerufenen Kastellans *Sonnfried von Schnayttach* (*1003 BF, halbblange schwarze Haare, Schnurrbart, gutaussehender, aber klein gewachsener Greifenfurter; ■) stellen. Dabei stellt Sonnfried zugleich auch die Hürde für die Helden dar, denn er war es, der 1028 BF die Lederrolle mit dem Testament verschwinden ließ. Da der schwer verletzte Bote Ofran kein verständliches Wort über die Lippen brachte und bald seinen Verwundungen erlag, fürchtete Sonnfried, dass Irmegunde angesichts der andauernden Belagerung seinen Gebieter zu einer selbstmörderischen Tat überreden könnte, nämlich Rommily zu entsetzen. Der Kastellan nahm daher die Rolle an sich und versteckte sie in seiner Kleidertruhe (das Dokument einer Fürstin zu vernichten jedoch getraute sich der praiotisch erzogene Sonnfried nicht). Den Leichnam des Boten ließ er in einem ungekennzeichneten Grab auf dem Boronanger bestatten, noch bevor Wolfhelm zurück nach Hallingen kam. Aus Sorge verheimlichte er fortan die ganze Angelegenheit. Über die ganzen täglichen Sorgen geriet das Dokument der Fürstin in Vergessenheit.

Solange die Helden nur nach dem Testament fragen, wird er ihnen bereitwillig den Weg in den Palas weisen, ohne Verdacht zu schöpfen. Sobald er jedoch zu ahnen beginnt, dass die Helden nach eben der Rolle suchen, die 1028 BF Hallingen erreichte, wird er sie hinhalten, um sich einen Plan zurechtzulegen, bevor er sie schlussendlich doch durch einen Diener in den Rittersaal führen lässt.

VOR DEM BURGGRAFEN

Wolfhelm (Seite 21) begrüßt die Helden im Namen Travias und gewährt ihnen das Gastrecht. Er lässt Getränke bringen und hört sich aufmerksam die Geschichte an. Wenn die Helden ihn nach einem Pergament Irmegundes fragen, so erklärt er ihnen, dass er den halben Winter auf dem Feld verbracht hätte, und erst Ende Phex nach Hallingen zurückgekehrt wäre. Kenntnis von einer Nachricht der Fürstin habe er nicht, was er ohne nur einen Herzschlag zu zögern auch vor einem Priester beidnen würde – und der Wahrheit entspricht (*Menschenkenntnis*).

Wolfhelm kann berichten, dass er Hallingen damals in der Obhut seines Kastellans zurückgelassen habe, „des guten alten Wilmbert ... nein, da war der schon nach Orgils Heim gegangen. 1028 war Sunnfried schon mein Mann für das Alltägliche hier, der wird wissen, ob damals eine Nachricht aus Rommilys kam“. Sofort schickt er nach seinem Kastellan, der wenig später langsam und vorsichtig in den Rittersaal tritt.

Überlassen Sie an dieser Stelle den Helden die Befragung Sunnfrieds. Denkbare Antworten des Schnaytachers sind:

- „Im Tsa? Da war die Fürstin Irmegunde doch bereits gefallen.“ (wahr, allerdings hatte sie das Testament umgehend vor dem Befreiungsschlag auf den Weg geschickt)
- „Kein fürstlicher Bote hat Hallingen erreicht. Weder im Tsa noch im Phex.“ (falsch)
- „Das legendäre Testament Ihrer Allertraviagefälligsten Durchlaucht? Nein, das habe ich nie gesehen. Geschweige denn in Empfang genommen.“ (teilsweise wahr, denn gesehen hat er das Testament tatsächlich nicht)

Aufmerksamen Helden kann auffallen, dass Sunnfried immer nervöser wird (*Menschenkenntnis* +3), zudem verstrickt er sich zusehends in Widersprüche, je länger die Befragung dauert. Eine magische Prüfung des Kastellans wird Wolfhelm untersagen, kann ihn aber gegebenenfalls zu einem Eid drängen, wenn die Helden das vorschlagen. Spätestens dann bricht der Greifenfurter zusammen und erzählt die ganze Geschichte. Schnell ist daraufhin die Rolle aus der Kammer des Kastellans herbeigebracht.

Wolfhelm zeigt sich zutiefst enttäuscht von seinem Kastellan und lässt ihn unter Arrest stellen. In künftigen Publikationen wird Sunnfried keine Rolle mehr spielen.

ALTERNATIVE: ZU EINFACH?

Sollte Ihnen diese Auflösung zu einfach sein, kann Sunnfried die Panik packen. Während die Helden mit Wolfhelm sprechen, eilt er in seine Kammer, nimmt die Rolle an sich und versucht zu fliehen. Dem kann sich eine wilde Verfolgungsjagd anschließen, bei der es den Helden jedoch gelingen sollte, den fliehenden Kastellan zu stellen und das Testament an sich zu bringen.

DER FÜRSTIN LETZTER WILLE, ZUM ZWEITEN

In der Folge bestetht Wolfhelm darauf, die Helden und das Testament nach Burg Rabenmund zu begleiten. Als Ausdruck seiner Neutralität legt er das Ornat des Hochmeisters der Gänseritter an. Angesichts einer Lanze Gänseritter und kaiserlicher Soldaten sollten auf der Reise Zwischenfälle ausbleiben.

Vor den anwesenden Rabenmunds – von denen mancher mit der Anwesenheit des Bregelsaumers und seiner Rolle hadert – brechen die Hochmeister Wolfhelm und Mariella gemeinsam das Siegel. Auch diese Rolle enthält nur einen einzigen Pergamentbogen (siehe rechte Seite), allerdings fehlt diesem das Rabenmunder Siegel, vielmehr ist es mit dem fürstlichen Siegel Dapartiens gezeichnet und einem Streifen Siegelwachs, in dem sie ihre Initialen IMR von ihrem Siegelring abgerollt hat.

WENDEPUNKT: DAS HAUS RABENMUND

Ucurian treffen die deutlichen Worte seiner Schwester, aber im Herzen weiß er, dass sie Recht hat – zumal er selbst nie die Fürstenkrone für sich beansprucht hat. Durch den Wortlaut sieht er sich bestätigt und schöpft für seinen Kampf neue Kraft. Seine Bedingungen für ein Bündnis mit den Kaiserlichen gegen Lutisana haben sich dadurch nicht verändert, sondern verschärft. Er fordert Wolfhelm auf, sich an seine Seite zu stellen, was der loyale Gefolgsmann der Kaiserin jedoch ablehnt. Allerdings verspricht Wolfhelm, sich für Swantjes Ansprüche gegenüber der Kaiserin einzusetzen, so wie es ihm Irmegundes letzter Wille aufträgt. Doch dies alleine reicht Ucurian nicht. Schon bald verlässt er mit seinen Waffentreuen Burg Rabenmund, um seinen Kampf gegen Kaiserliche, Traviamark und Lutisana fortzusetzen.

Answin hingegen hat keine Argumente mehr, seinen Anspruch auf den Fürstentitel aufrechtzuerhalten. Durch das falsche Testament, dem er aufgesessen ist, und die Verwicklung Ludians in den Mord steht er zudem mit dem Rücken zur Wand. Findige Helden können dies nutzen, um Answin unter Druck zu setzen, ihr Bündnis zu unterstützen. Ansonsten wird er sich in den nächsten Monaten

Wir, Irmegunde Miria von Rabenmund aus älterem Hause, Tochter der Hildelind und durch das Gesetz Kaiser Rauls des Großen Fürstin Darpatiens, erklären angesichts der dunklen Schatten, die über unsere Heimat gekommen sind, hiermit vor den heiligen und unteilbaren Zwölfen, Travia ihnen allen voran, Unseren letzten Willen auf Deren:

Zum Vollstrecker Unseres letzten Willens bestimmen Wir Seine Hochwohlgeboren Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum, denn Wir haben die Gewissheit, dass das Wohl Darpatiens ihm ebenso Gesetz und Pflicht ist wie Uns und er Unserem letzten Willen Geltung verschaffen wird.

Um Unser geliebtes Darpatien nicht ungeordnet zurückzulassen, berufen Wir Uns auf das seit Fürst Randolph geltende Recht, wonach der Herrscher dieses Landes seinen Nachfolger frei bestimmen kann, solange er von Travia als würdig befunden wird. In diesem Geiste wünschen Wir Uns nicht Unseren geliebten Bruder Ucurian zum Erben, dem dies vom Geburtsrecht zustehen würde. Ohne Zweifel würde er die Bürde des Fürstenamtes duldsam auf sich nehmen, doch Wir wissen, dass er den Darpatiern kein guter und milder Fürst wäre. Aus Sorge um Unsere Vasallen und sein Seelenheil ordnen Wir daher die Thronfolge neu.

Alle Tugenden und Fähigkeiten, die Wir Uns in einer Fürstin wünschen, sehen Wir in Unserer Nichte Swantje Rahjandraël. Von edlem Rabenmunder Blut und erzogen durch den mächtigen Herzog der Nordmarken erscheint sie Uns die beste Wahl, Unser Erbe anzutreten.

Bezeugt durch den Hohen Bruder Herdfried von Albenhus, sowie Unsere treue Zofe Quellina von Oppstein erklären Wir, kraft der Uns durch Brin den Reichsbehüter und die guten Götter verliehenen Autorität, dass Unsere Erbin und damit neue Fürstin Darpatiens sein soll Unsere Nichte, Swantje Rahjandraël von Rabenmund älteren Hauses, Tochter Unseres Bruders Ucurian.

Es ist Unser Wille, dass bis zum Erreichen ihrer ritterlichen Mündigkeit, Burggraf Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum als Kronverweser die Geschicke des Fürstentums lenkt, als Zeichen der Aussöhnung und der Buße. In diesen Tagen kennen Wir ihn als einzigen Menschen, dem Wir das Wohl Unserer Heimat vertrauensvoll in die Hände legen wollen. Herr Wolfhelm, Wir stehen für diesen Dienst in Eurer Schuld und können Euch diese nicht mehr vergelten. Nehmt Unseren Dank und Unsere guten Wünsche, die Euch fortan und für alle Zeiten begleiten sollen.

Dir, geliebte Nichte, wollen Wir den Segen der heiligen und unteilbaren Zwölf wünschen und Dir den wohlgemeinten Rat geben, Dich stets mit guten Freunden zu umgeben und Dich auf die Familie zu verlassen, denn die Familie ist der Kern unseres Seins und der größte Trost. Daher wünschen Wir Dir ebenfalls vielfach den Segen Usas, auf dass Kinderlachen Deine Hallen fülle und Dich stets an Deine Pflichten gemahne, Dir aber auch Freude und Kraft geben möge, die schwere Bürde, die Wir Dir nun übertragen, leicht und göttergefällig auf Dich zu nehmen.

Von eigener Hand gegeben zu Rommilys, am 5. Tag des Usamondes im eintausendachtundzwanzigsten Götterlauf nach dem Falle Bosparans,

IMR



auf seiner Burg einigeln, um sich am Ende gerade noch rechtzeitig zur Kaiserin zu bekennen und somit seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen.

Zudem haben die Helden wichtige Kontakte zu den Häusern Rabenmund und Bregelsaum geknüpft, die im weiteren Verlauf der Kampagne noch von Bedeutung sein können.

ЛОПН ДЕР МÜНЕН

Jeder Held erhält **200 Abenteuerpunkte** sowie **3 Spezielle Erfahrungen** in geforderten Talenten und Zaubern, etwa *Menschenkenntnis*, *Rechtskunde* oder *Staatskunst*.

МОНД ИМ ЕИС

»Mond im Wasser‘ isset ein‘ uralt‘ Taktik, überlieferet aus der Frühzeit und dort aus dem Landt der Ersten Sonne. Gegen das Echsengezücht wandte man aus gutem Grund List und Tücke an. [...] Mit großem Gewese griff ein Großteil des Heers an und lenkte alle Sinne auf sich, derweil eine kleine Gruppe wohlwilliger Krieger löwinnengleich, im Schutz von Schatten und Nacht, über die Mauern kletterte, dem Feind den unerwarteten und tödlichen Stich zu versetzigen.«

—aus: Großes Strategicum, *verbotenes Werk zu Strategie und Taktik von Heledir III. Donnerhall von Donnerbach, 974 BF*

Ort: Ebene von Vana und Schwarze Sichel im Herzogtum Weiden

Aufhänger des Szenarios: Durch Beobachtungen der Drachenmeisterin und/oder der Tulamidischen Reiter können die Helden auf Pläne Lutisanas für Weiden stoßen.

Stichworte zur Handlung: Zwei parallele Unternehmungen im südlichen Weiden sowie der Schwarzen Sichel sollen die Ritterschaft der Mittnacht binden. Die Helden, sofern sie beiden auf die Spur kommen, stehen vor dem Dilemma, sich nur einer Sache annehmen zu können.

Erfolge: Mit Hilfe der Helden können die Weidener einen Konflikt schneller beilegen und ihre Verluste fallen geringer aus. Die Helden haben sich den Weidenern als Bündnispartner empfohlen.

Scheitern: Die Kräfte der Weidener werden bis weit in den Winter hinein gebunden. Zwar sind die Weidener letztlich siegreich, müssen aber teils einschneidende Verluste hinnehmen.

Zeitpunkt: Herbst 1035 BF

Das Szenario beleuchtet zwei zeitlich parallel verlaufende Nebenhandlungen außerhalb der Wildermark, die sich dem Hauptstrang annähern: **Drachenwut** spielt im südlichen Weiden. Die Drachenmeisterin Varena versucht hier, den uralten Höhlendrachen Islaaran zu unterwerfen.

Wolfskralen hingegen führt in die Hänge der Schwarzen Sichel, wo ein Durchbruch der Streiter des Dunklen Herzogs Arngrimm von Ehrenstein droht. Aufgrund der Parallelität können sich die Helden nur eines Konflikts annehmen, haben dabei jedoch freie Wahl. Als Meister können Sie dies steuern, da die Helden überhaupt erst beidem auf die Spur kommen müssen, um sich der Entscheidung zu stellen.

ДРАЧЕНВУТ

Die Ereignisse am Siebenstein ohne die Helden

Ilkhold erobert dank Varena den Siebenstein zurück und überzieht Perainenstein mit Krieg und Tod. Burggräfin Ardariel ruft die Balihoer Barone hastig zum Kriegszug gegen den Renegaten und hält eine Heerschau in Menzheim ab, um von dort gegen den Siebenstein zu ziehen. Aufgrund der Kürze der Zeit ist der Heerbann deutlich kleiner als erhofft und die Weidener befinden sich in Unterzahl.

Eine verabredete Feldschlacht verläuft zu Ungunsten der Weidener, da Varena die Ritter umgeht, um ihnen in den Rücken zu fallen. Das Auftauchen Islaarans, der diese Reviervletzung durch einen ‚Jungspund‘ nicht dulden will, zwingt Varena und ihren Drachen zum (geplanten) Rückzug. Ilkhold gelingt es tatsächlich, Islaaran kurzzeitig unter seinen Willen zu zwingen. Er lässt den uralten Drachen unter den Weidenern wüten, doch schüttelt Islaaran den Bann schließlich ab. Statt Ardariels Heerbann wendet er sich dem Siebenstein zu, den er verwüstet und dann abzieht, ohne sich weiter um die streitenden Parteien zu scheren. Ilkhold und Erngart fallen, ebenso ein Großteil ihrer Streitmacht.

In einem letzten Aufbäumen bringen die Weidener ihre fliehenden Feinde zur Strecke und hissen das Banner Balihos auf den rauchenden Ruinen der Motte.

LUTISANAS PLAN: БЛИКРУПКТ WEIDEN

☞ Lutisana sieht in der Ritterschaft Balihos eine ernstzunehmende Bedrohung und stößt daher zwei Vorhaben an, die die Ritter möglichst lange in ihrem eigenen Land binden sollen.

Bereits von langer Hand hat sie ein Bündnis mit Herzog *Arngrimm von Ehrenstein (Schattenlande 50)* vorbereitet. Sie offeriert ihm, die Besatzung der schon lange in seiner Hand befindlichen Festung Nalgardis mit eigenen Truppen zu verstärken. Dafür entsendet sie Teile der *Tulamidischen Reiter* über Mistelhausen und Zipplinge, das zur Hälfte von den Goblins beherrscht wird, unbemerkt in die Bollinger Heide. Den auf Nalgardis sitzenden Pechblendern bietet sie einen Kontrakt an, derweil Arngrimm sich in Weiden verlustieren soll. Wie schon bei der Eroberung des Aarensteins (**AB 146**) greift Arngrimm auf seine Schwarzen Ritter und *Sokramors Hetzer (Schattenlande 41f.)* zurück, um entlang der Schwarzen Sichel für Angst und Schrecken zu sorgen und reiche Beute zu machen.

Der andere Plan ergibt sich zufällig und spielt Lutisana in die Hände: Schon seit Längerem ringt *Ilkhold Drachwill von Austein* (*995 BF, außergewöhnlich helle Haut, dunkle Augenringe, großwüchsig; ☹️), der erstgeborene Sohn von Baron *Borchhardt zu Perainenstein* aus erster Ehe, um seinen Erbenspruch, nachdem sein Vater den Sohn aus zweiter Ehe vorgezogen hat. 1032 BF eroberte Ilkhold

die Motte Siebenstein an Weidens südlicher Grenze und schloss ein Bündnis mit dem Baron von Meidenstein (**Den Tod zu heilen**, Seite 133). Durch wiederholte Raubzüge wurde er zu einem Ärgernis für die Balihoer, doch sein Vater zögerte, gegen ihn vorzugehen – in der Hoffnung, der junge Ilkhold müsse sich nur die Hörner abstoßen. In dieser Zeit gerät Ilkhold an die Katzenhexe *Erngart* (*997 BF, schmutzigbraune Haare, große Nase, hinkend; ☹️), die ihm weissagt, es sei ihm bestimmt, Macht über den Höhlendrachen *Islaaran (ZooBotanica 50)* zu erlangen. Zugleich eskaliert der Konflikt zwischen Vater und Sohn und es kommt zu mehreren Scharmützeln zwischen Ilkhold und Rittern seines Vaters sowie Söldnern des Sturmbanners (**Herz 47**). Ilkhold zieht sich schließlich in die Wildermark zurück und nimmt Kontakt zu Lutisana auf, um sich ihr anzudienen, sofern sie ihm zu seinem Erbe verhilft.

Lutisana kann dieses Angebot nicht ausschlagen. Sie stellt Ilkhold einen ihrer Magier sowie vorübergehend Varena und ihren Drachen an die Seite – Letzterer soll Islaaran aus seinem Wald locken. Im besten Fall gelingt es Ilkhold, den uralten Drachen zu unterwerfen, oder zumindest möglichst lange die Südweidener Grenze zu halten. Selbst im schlechtesten Fall sind die Weidener einige Zeit beschäftigt, zumal der Vorstoß von dem Vorhaben in der Sichel ablenkt.

Lutisana kommt es nicht auf den Erfolg an. Es gilt einzig, die Weidener Kräfte möglichst lange zu binden.



АУФАКТ: ДРАЧЕНПФÄHRТЕН

Auch wenn sich Varena bemüht, möglichst unauffällig nach Norden auszuscheren, bleibt nicht unbemerkt, dass sie sich mit ihrem Drachen und einer kleinen, beweglichen Streitmacht Richtung Mittnacht begibt – vielleicht halten die Helden ihre Feindin ohnehin schon unter Beobachtung.

Wenn sie ihr folgen, werden sich ihnen Verbündete aus der Wildermark nur bedingt anschließen, da sie ihre Eroberungen nicht für einen ungewissen Feldzug aufgeben wollen. Hilfe können die Helden jedoch von einzelnen Stahlherzen (Seite 23) erhalten, so sie zu diesen schon Kontakte geknüpft haben. Von einem Stahlherz kann auch der Ratschlag kommen, eiligst die Burggräfin Balihos zu informieren.

Versuchen die Helden zuerst Varena direkt zu stellen, verzögert sich der Angriff auf den Siebenstein. Durch gefangene Söldner können sie das Ziel der Drachenmeisterin und eventuell den Namen ihres Verbündeten in Erfahrung bringen. Sie können zudem den Helden das Gerücht zuspiesen, Varena wolle einen weiteren Drachen unterwerfen.

ДИЕ ЮНГЕ ПОРДФАЛК

☞ In Baliho (**Schild 76**) reagiert Burggräfin *Ardariel Nordfalk von Moosgrund* (Seite 30) umgehend auf die Nachricht, dass die Drachenmeisterin in die Mittnacht vorgedrungen ist und ruft zum gräflichen Heerbann. Das ist eine langwierige Angelegenheit, so dass der Siebenstein zwischenzeitlich vermutlich fallen würde. Dank des Einsatzes der Helden erreicht die Nachricht Baliho jedoch früher und die Balihoer gewinnen wertvolle Zeit, was zur Folge hat, dass der Heerbann etwas größer ausfällt und das Balihoer Heer Varenas letztlich nahezu ebenbürtig ist.

Sie können die Balihoer Heerschau auch nutzen, um zu zeigen, dass in Weiden noch das konservative Rittertum gepflegt wird – ein deutlicher Gegensatz zur Wildermark, in der die Sitten in den letzten Jahren verroht sind.



Varena von Mersingen auf Arlopir

SCHLACHT AM SIEBENSTEIN

Wie im ritterlichen Weiden üblich, treffen sich Ardariel und Ilkhold mit ihrem jeweiligen Gefolge im Vorfeld, um mögliche Bedingungen einer Kapitulation zu besprechen und sich bei gescheiterten Verhandlungen zur Schlacht zu

DER PLAN DER DRACHENZWINGER

👁 Varena hat Arlopir mit der Kenntnis seines Wahren Namens unter ihren Willen gezwungen. Doch der Wahre Name Islaarans ist nicht bekannt. Die alchemistisch begabte Hexe *Erngart* jedoch stieß auf Hinterlassenschaften des zaubernden Alchimisten Isfaleon von Rommily's (**WdA 8**). Dieser hatte vor 400 Jahren Macht über Arlopir, die er anfänglich durch ein Alchimum namens *Drachenzwinger* erlangte, das die Magieresistenz von Drachen senkt. Erngart fand Isfaleons Rezept und stellte eine Portion *Drachenzwinger* her. Damit ist nun Ilkholds Lanze bestrichen.

Varena, die ihren Drachen bei der Eroberung der Motte Siebenstein zurückhält, will mit dem Auftreten Arlopis den alten Islaaran aus der Reserve locken, um sich dann schleunigst zurückzuziehen. Anschließend soll Ilkhold den Höhlendrachen mit der präparierten Lanze verletzen. Der Austeiner begreift jedoch nicht, dass nicht er, sondern Erngart heimlich die Kontrolle übernimmt. (Alternativ zu der Hexe kann auch ein Magier aus Lutisanas Gefolge diese Rolle übernehmen, am besten Magister Tuleyban, sollte er zu diesem Zeitpunkt noch am Leben sein.) So soll ein Mythos um Ilkhold Drachwill geschaffen werden, der seinem Namen gerecht wird und einem Drachen seinen Willen aufzwingt.

verabreden. Hierbei fällt auf, dass von Varena jede Spur fehlt. Ilkhold gibt vor, die Drachenmeisterin habe sich bereits wieder zurückgezogen (eine Lüge).

Während für die Weidener eine verabredete Schlacht unumstößlich ist, können misstrauische Helden Varenas Umgehen des Heeres rechtzeitig aufdecken und ihr so das Überraschungsmoment nehmen.

Bald nach Beginn der Schlacht ertönt ein grässliches Brüllen aus den westlichen Wäldern – für Varena und Arlopir das Zeichen, sich zurückzuziehen. Dann bricht aus dem Unterholz der riesige, von dunklen Schuppen und zahlreichen Narben bedeckte Leib des gefürchteten Islaaran (*378 v.BF, 5 Schritt Körperlänge, schwarze Schuppen, listig und verschlagen) hervor. Sein Ruf echot in den Köpfen der Anwesenden: „*Wo ist Arlopir (Herausforderer / Jüngling / Futter)? Er hat die Grenze (den Pakt / das Revier) verletzt.*“

Ilkhold wird nun versuchen, Islaaran mit der Lanze zu verletzen, damit das *Drachenzwinger* ihn für eine Beherrschung empfänglich macht. Ob ihm das und die Beherrschung gelingen, liegt an den Helden. Womöglich können sie eine Kontrolle Islaarans frühzeitig unterbinden. Der alte Drache zeigt sich jedoch wenig dankbar, sondern gerät erst recht in Wut: Er tobt unter Ilkholds und Ardariels Streitern gleichermaßen, dann fällt er über die Motte her, die er dem Erdboden gleichmacht, ehe er wieder mürrisch in die Wälder verschwindet.

LOHN DER MÜHEN

In der Folge können Balihos Streiter endlich Weidens südliche Grenze sichern. Die Helden erhalten dafür **300 Abenteuerpunkte** und **3** geeignete **Spezielle Erfahrungen**.

WOLFSKRALLEN

Die Ereignisse in der Sichel ohne die Helden

Begleitet von einigen Tulamidischen Reitern schlagen sich Ferkinas aus Lutisanas Aufgebot durch das Vorgebirge der Schwarzen Sichel nach Norden. Gleichzeitig dringen von Nordosten vermehrt Goblins (eventuell unter Führung *Ziplims*, Seite 26) in die Wildermark vor und binden die wenigen Kräfte der dortigen Adligen. Bei einem Scharmützel kommen ausgerechnet die beiden Ortskundigen, die die Südländer nach Nalgardis führen sollten, ums Leben oder geraten in Gefangenschaft. Lutisanas Truppe irrt orientierungslos durch die Vorsichel.

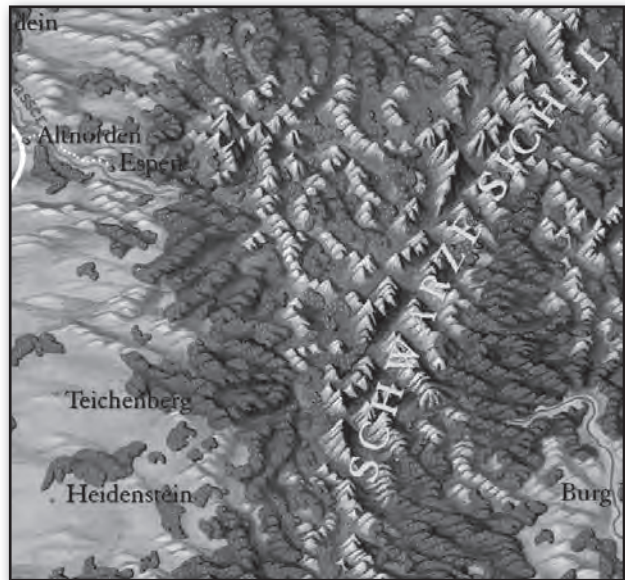
Sobald Nalgardis als Ziel in Weiden bekannt wird, beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit. Eilig herbeigerufene Streiter des Barons der Bollinger Heide stellen die von Lutisana geschickte Verstärkung und schlagen die Fremden in die Flucht. Nalgardis greift nun seinerseits an und vernichtet die Recken des Heidebarons. Knorrhold findet dabei den Heldentod. Aber auch die Truppen Nalgardis' sind – ohne die erwartete Verstärkung – geschwächt. Den ganzen Winter treiben Ferkinas und Flüchtlinge von Nalgardis ihr Unwesen in den Weidener Sichelbaronien.

AUFTAKT: TULAMIDEN IN WEIDEN

Wenn die Helden Lutisanas Heer unter Beobachtung halten, kann ihnen das Abrücken zahlreicher Ferkinas und Tulamidischer Reiter auffallen, die von Ortskundigen über Mistelhausen und Zippeldinge durch das Vorgebirge gegen Norden geführt werden. Bald darauf dringt zudem die Kunde von Scharmützeln zwischen ortsansässigen Adligen und Lutisanas Schergen nach Süden und es mehren sich Goblinsichtungen. Das Gerücht geht um, Ziplim greife von Zippeldinge aus die angrenzenden Baronien in Weiden und der Wildermark an.

Hieraus ergeben sich zwei Optionen: Entweder die Helden verfolgen Lutisanas Getreue aus eigenem Antrieb, um mehr über deren Ziele zu erfahren. Oder einheimische Kräfte fangen eine solche Gruppe ab und verbreiten die gewonnenen Informationen unter ihren Verbündeten, zu denen auch die Helden zählen.

Ergreifen die Helden die Initiative, gelingt es ihnen – nach einer anstrengenden und turbulenten Hetzjagd durch die Vorsichel –, eine Teilgruppe von Lutisanas Kämpfern zu stellen. Dabei sollte besonders das Ausschalten der Ortskundigen den Helden einiges abverlangen.




Folgen die Spieler dieser Fährte nicht, sorgen die Gefahren der Schwarzen Sichel und ansässige Adlige dafür, dass die Ortskundigen ausgeschaltet werden. Ferkinas und Tulamiden irren fortan orientierungslos durchs Gebirge, gelangen zu weit nach Westen und versetzen die Einheimischen in Aufregung, indem sie Reisende und einzelne Gehöfte überfallen.

Folgende Informationen können die Helden erringen:

- Die Südländer wollen nach Norden.
- Die Goblins scheinen Lutisanas Schergen zu meiden.
- Die Fremden haben ihre Opfer nach zwei Orten gefragt: Bollinger Heide und Nalgardis (letzteres kennt man in Mistelhausen nicht, in Zippeldinge vielleicht).
- In Weiden weiß man, dass Nalgardis eine Grenzfestung in der Schwarzen Sichel ist (*Geographie* +6).
- Nalgardis, das ist in Bollinger Heide bekannt, bewacht Golderhelds Steige, einen Passweg nach Tobrien. Die Burg ist in Händen des Dunklen Herzogs Arngrimm.
- Schon ein Jahr zuvor, im Winter 1034 BF hat sich die Hand des Dunklen Herzogs schwer auf die Grafschaft Baliho gelegt, als er die Feste Aarenstein in der Baronie Böckelsdorf eroberte (**AB 146**).

Vieles deutet auf eine Zusammenarbeit Lutisanas mit Arngrimm hin. Ein solches Bündnis würde das momentan bestenfalls vage Gleichgewicht der Kräfte an der Grenze zu den Schattenlanden gefährden – und welche Folgen dies für den Konflikt in der Wildermark hat, ist nicht abzusehen.

NEUE VERBÜNDETE

 Neben ihren bisherigen Verbündeten, die die Helden unter Umständen nur schwer bewegen können, sich auf ein waghalsiges Manöver in der Schwarzen Sichel einzulassen, können die Helden in der Mitternacht neue Mitstreiter finden:

- In der Bollinger Heide stellt sich Baron *Knorrhhold von Harffenberg-Binsböckel* (Seite 31) mit seinen eilends zur Waffe gerufenen Vasallen zwischen Lutasanas Verstärkung und Nalgardis.
- In der Baronie Kornfelden lagern unter burggräflichem Ritterbann einige Lanzen Ritter der Au und andere Balihoer Ritter. Eigentlich sollen sie den Aarenstein im Auge behalten, wenden sich aber entschieden der neuen Gefahr zu.
- Den Weidener Hexen ist die anhaltende Präsenz von Sokramurs Hetzern im Weidener Teil der Sichel ein Dorn im Auge. Einzelne können daher ihre Dienste als Ortskundige anbieten.

HELDENTOD UND RACHEGELÜSTE

Baron Knorrhhold stellt sich als Erster Ritter Weidens und herzoglicher Fechtmeister mit seinen Getreuen furchtlos gegen Ferkinas und Tulamiden. Entsprechend des Weidener Selbstverständnisses, dem Reich ein Schild zu sein, wirft er in dieser Schlacht alles in die Waagschale. Von den Helden, die er bei entsprechendem Ruf mit Respekt behandelt, erwartet er, dass sie sich ihm unterordnen.

Als die Schlacht sich zugunsten der Helden wendet, kommen von Nalgardis aus Arngrimm's Streiter über die Weidener, die vielen das Leben kosten – darunter Knorrhhold, der in einem letzten heroischen Zweikampf gegen einen ihm ebenbürtigen transsylvanischen Ritter fällt. Es ist nun an den Helden, das Blatt zu wenden und die Schwarzen Ritter und Sokramors Hetzer aufzuhalten. Ihr Einsatz kann dazu beitragen, dass die Weidener Verluste geringer ausfallen.

Der Tod des Heidebarons schürt Kampfeswillen und Wut der Weidener. Inzwischen ist von Baliho – je nach Verlauf von **Drachenwut** – Burggräfin Ardariel oder ihre Kanzlerin Greifgolda in Kornfelden eingetroffen. Nach eiligen Beratungen mit den Helden ziehen die Balihoer in die Bollinger Heide, um Nalgardis direkt anzugreifen. Bislang gilt die Festung als uneinnehmbar, doch nach der Schwächung der Besatzung rechnet man sich erstmals seit Jahren gute Chancen aus. Ardariel (oder Greifgolda) bittet die Helden, den Pass unpassierbar zu machen, derweil die Balihoer Ritter die Burgbesatzung mit Angriffen binden.

GOLDERHELDS STEIGE

Eine ganze Weile hatte *Balphemor von Punin* (**Schattenlande 62**) seine Hand auf Nalgardis gelegt (**AB 133**), gegenwärtig ist die düstere Burg jedoch aus dem Zentrum seines Interesses gefallen und er hat sie – bis auf weiteres – Herzog Arngrimm überlassen. Die eigentliche Anlage ist nicht groß, wird aber in einigem Abstand von einer großen Steininformation beschirmt, die wie eine vorgelagerte Schildmauer wirkt.

Etwas oberhalb der Passfeste schiebt sich eine mächtige Gletscherzunge zwischen den Gipfeln Natterhand

und Naira Gervai hindurch zu Tal. Dort hinauf schlängelt sich Golderhelds Steige, ein schmaler Passweg, der eine Meile hinter der Burg in einen Tunnel unter dem Gletscher führt. Für einige Meilen windet sich der Pfad durch das Eis und das Geröll der Gletschersohle und passiert dabei wiederholt schroffe Gletscherspalten sowie mächtige Höhlen. Der Tunnel ist so eng, dass man ihn nur im Gänsemarsch begehen kann, selten passen zwei Menschen nebeneinander, Reiter müssen ihre Tiere führen. In Herbst und Winter ist der Pass nur schwer, meist gar nicht passierbar. Doch ist Herzog Arngrimm mit dunklen Mächten im Bunde und gerade Sokramurs Hetzer finden beinahe zu jeder Zeit einen Weg unter dem Eis.

Der Weg zur Gletscherpforte führt bergan und ist von der Burg aus überwiegend gut einsehbar. Dies hat zur Folge, dass die Helden von dort beschossen werden können. Ein bis zwei Schwarze Ritter auf Nalgardis sind *Werwölfe* (**WdG 298, ZooBotanica 186**). Angesichts der Eindringlinge verwandeln sie sich und machen erbarmungslos Jagd auf ihre Feinde.

Jäger der Verdammnis

Nahe dem Gletscher warten Sokramors Hetzer auf die Helden, unter ihnen kann nach Ihrer Maßgabe ein Belshirash-Paktierer sein, der über *Nagrachs Hauch* (**WdZ 247**) verfügt. Ein Paktierer kann zudem Gefallene zu *Eisleichen* (**Untote 116**) erheben oder als letzte Barriere im Eistunnel verborgen haben. Die Aufgabe der Hetzer ist es, den Tunnel im Eis zu verteidigen. Orientieren Sie sich bei der Ausgestaltung des Finalkampfes an der Beschreibung dieser Einheit in **Schattenlande**. In der Regel sind ihre Mitglieder leicht bewaffnet und zeichnen sich durch Skrupellosigkeit und Effizienz aus. Zudem werden sie häufig von Tieren begleitet, die daimonide Züge aufweisen. Darüber hinaus sind die Hetzer Sokramurs Einzelgänger, die lieber alleine als in einer Gruppe agieren und nichts von gegenseitigem Beistand halten.

Im Eis

Der Tunnel ist dem Schmelzwasser des Gletschers zu verdanken, das bei Nalgardis in einen See fließt und auf seinem Weg einen Tunnel aus Eis und Geröllsohle gewaschen hat (**Schild 84**). Es kostet die Burgbesatzung einiges an Mühe, den Tunnel bei Bedarf gangbar zu machen. Ihn streckenweise zum Einsturz zu bringen, sollte für die Helden kein allzu großes Problem darstellen. Bedenken Sie jedoch die Gefahr, die von einem kollabierenden Eistunnel ausgeht und dass die Auswirkung einer Aktion nicht zwingend nur in unmittelbarer Nähe erfahrbar ist. So können sich ausweitende Risse im Eis schnell unabhsehbare Folgen haben. Letztlich sollte es den Helden gelingen, den Tunnel so schwer zu beschädigen, dass die Verbindung nach Transsylvanien auf Wochen, wenn nicht Monate unterbrochen ist.

DIE VERSIEGELTE PFORTE

Durch den Einsatz der Helden und des Balihoer Adels sind die Truppen auf Nalgardis für mehrere Monde auf sich allein gestellt, da Arngrimm keine weiteren Kräfte im Kampf um die Vormacht in Transysilien entbehren kann und seine Leute sich selbst überlässt. Die dringend erwartete Verstärkung wurde abgefangen, das Hintertürchen nach Transysilien zugeschlagen. In den kommenden Monden wird Weiden alle Kräfte mobilisieren und Nalgardis Ende 1035 BF zurückerobern.

WENDEPUNKT: WEIDEN GREIFT EIN

Lutisanas Interventionen in der Mittnacht markieren einen Wendepunkt in der Kampagne. In der Folge beschließt die energische Burggräfin Ardariel, die Zustände der Wildermark nicht länger hinzunehmen und mit ihrem Ritterbann in den Konflikt einzugreifen. Wenn die Helden die Weidener am Siebenstein und/oder in der Sichel unterstützt haben, wissen sie sie schnell an ihrer Seite. Zudem wird Balihos Aufgebot die Wildermark früher erreichen: Ardariel sammelt ihre Ritter bis zum Ende des Herbstes und führt sie durch Schnee und Eis zum Win-

LOHN DER MÜHEN

Für den erfolgreichen Kampf um Golderhelds Steige verdient sich jeder Helden **250 Abenteuerpunkte** und **3 Spezielle Erfahrungen**, vor allem in Naturtalenten.

OPTIONAL:

VERKNÜPFUNG DER TEILSZENARIEN

Wollen Sie beide Teilepisoden mit den gleichen Helden spielen und das Dilemma umgehen, können Sie mit **Drachenwut** beginnen. Kaum, dass die Schlacht am Siebenstein geschlagen ist, hört man von Knorrholds letztem Kampf. Anschließend begeben sich die Helden in die Sichel und bestreiten die Episode an Golderhelds Steige.

terquartier der Kaiserlichen – ein gewagtes Unterfangen, aber der jungen Nordfalk angemessen. Ansonsten werden die Weidener erst mit Ende des Winters dazu stoßen, da sie ohne Eingreifen der Helden länger mit den Folgen von Lutisanas Plan zu ringen haben.

DAS MYTHRAELSDUELL

„Gerade wenn ein Konflikt der Herrin gefällig nur noch durch das Schwert beizulegen ist, kann ein Zweikampf eine Schlacht abwenden, so abwegig dies in deinen Ohren klingen mag. Die Huldkämpfe haben eine lange Tradition in unserer Kirche und werden von der Göttin gerne gesehen.“

In ihnen streiten zwei Geweihte stellvertretend für ganze Heere und der Ausgang ihres Duells entscheidet über Sieg oder Niederlage.“

—die Meisterin des Bundes Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach zu Prinz Arlan von Löwenhaupt, 1028 BF

Ort: Wehrheim und Umgebung

Aufhänger des Szenarios: Die Helden begeben sich nach Wehrheim, um herauszufinden, auf welche Seite sich Leomar vom Berg schlägt.

Stichworte zur Handlung: Leomar hat Wehrheim verlassen. Um mehr zu erfahren, können sich die Helden an Junivera von Seshwick wenden – die jedoch ebenfalls verschwunden ist. Sie befreien sie schließlich aus den Händen einer Untoten und erfahren, dass Leomar von Ucurian angeheuert wurde. Als sich eine Schlacht zwischen Kaiserlichen und Falkenbund abzeichnet, können die Helden einen Stellvertreterkampf Zwölf gegen Zwölf vermitteln.

Erfolge: Die Kaiserlichen erringen Wehrheim als Winterquartier.

Scheitern: Die Kaiserlichen müssen Wehrheim Ucurian überlassen.

Zeitpunkt: Mitte Boron 1035 BF, mit nahendem Winter



Viele wichtige Schlachten wurden geschlagen, nun beginnen die Kriegsfürsten mit dem Nahen des Winters ihre Winterquartiere zu sichern. Während Lutisana im Osten der Wildermark ihre Eroberungen ausbauen und sichern kann, ziehen die Kaiserlichen im Westen und Süden ihre Verbündeten zusammen. Dazwischen befindet sich der getriebene Ucurian, der nach verlorenen Scharmützeln mit der Drachenmeisterin aus dem Osten vertrieben wurde. In diesen Tagen werfen die Strategen immer wieder unsichere Blicke Richtung Wehrheim. Eine nervöse Frage

treibt sie um: Auf welche Seite wird *Leomar vom Berg* sich schlagen? Mit seinen Fähigkeiten und Söldnern kann er in dem Konflikt das Zünglein an der Waage sein. In diesem Szenario werden die Helden sich auf die Fährte des Schwertfürsten begeben. Nach einer kurzen Episode in der Ruinenstadt decken sie auf, dass Leomar in den Sold Ucurians getreten ist, der mit seinem Heer auf Wehrheim zuhält – ebenso wie die Kaiserlichen. Die Helden können zwischen den Heerführern vermitteln, eine verlustreiche Schlacht zu vermeiden und ein Stellvertreterduell auszufechten. Bei diesem lässt Marschall Ludalf sein Leben, der Ausgang der Konfrontation ist jedoch offen und hängt von den Siegen der Helden ab.

ALLE WEGE FÜHREN NACH WEHRHEIM

Vielleicht fragen die Helden sich ohnehin bereits, warum der Schwertfürst noch nicht in Erscheinung getreten ist und begeben sich aus eigenem Antrieb nach Wehrheim. Ebenso kann Ludalf sie beauftragen, da er fürchtet, Leomar könnte sein Bündnis mit Lutisana aus dem *Jahr des Feuers* erneuern. Die kaiserlichen Soldaten befinden sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Weg ins Wehrheimer Land, um sich mit den Streibern des Hauses Bregelsaum sowie eventuell anderen Verbündeten zu vereinen. Alternativ passieren die Helden zufällig Wehrheim, da sie sich gerade auf dem Weg von einer bewältigten Queste (etwa **Mond im Eis** oder **Den Tod zu heilen**) zurück zu den Kaiserlichen befinden.

STADT DER SÖLDNER, STADT DER GEISTER

Wehrheim für den eiligen Leser

Einwohner: um 800 (in Abwesenheit der *Waldlöwen* etwa 400)

Wappen: keines

Herrschaft: zur Zeit Despotie unter dem Wehrgrafen Jabbour von Borniak, sonst Söldnerherrschaft unter Schwertfürst Leomar vom Berg

Garnisonen: 30 Söldner des Wehrgrafen

Tempel: Rondra, Kor-Schrein

Wichtige Schenken / Gasthöfe: ‚Höhle des Löwen‘ (Q5/P5, Stammlokal der *Waldlöwen*), ‚Blutsäuer‘ (Q1/P2, blutrünstige Kundschaft mit locker sitzenden Klingen)

Besonderheiten: auffällige Ruinenstadt, viele Geistererscheinungen, verfluchtes Mythraelsfeld vor der Stadt

Stimmung in der Stadt: Zynisch, rau, pragmatisch – so kann man den Menschenschlag beschreiben, der sich unter der Söldnerherrschaft in der Ruinenstadt eingerichtet hat. Über die Geister macht man tagsüber Scherze, nachts fürchtet man sie.

Ein Kontrakt mit Leomar?

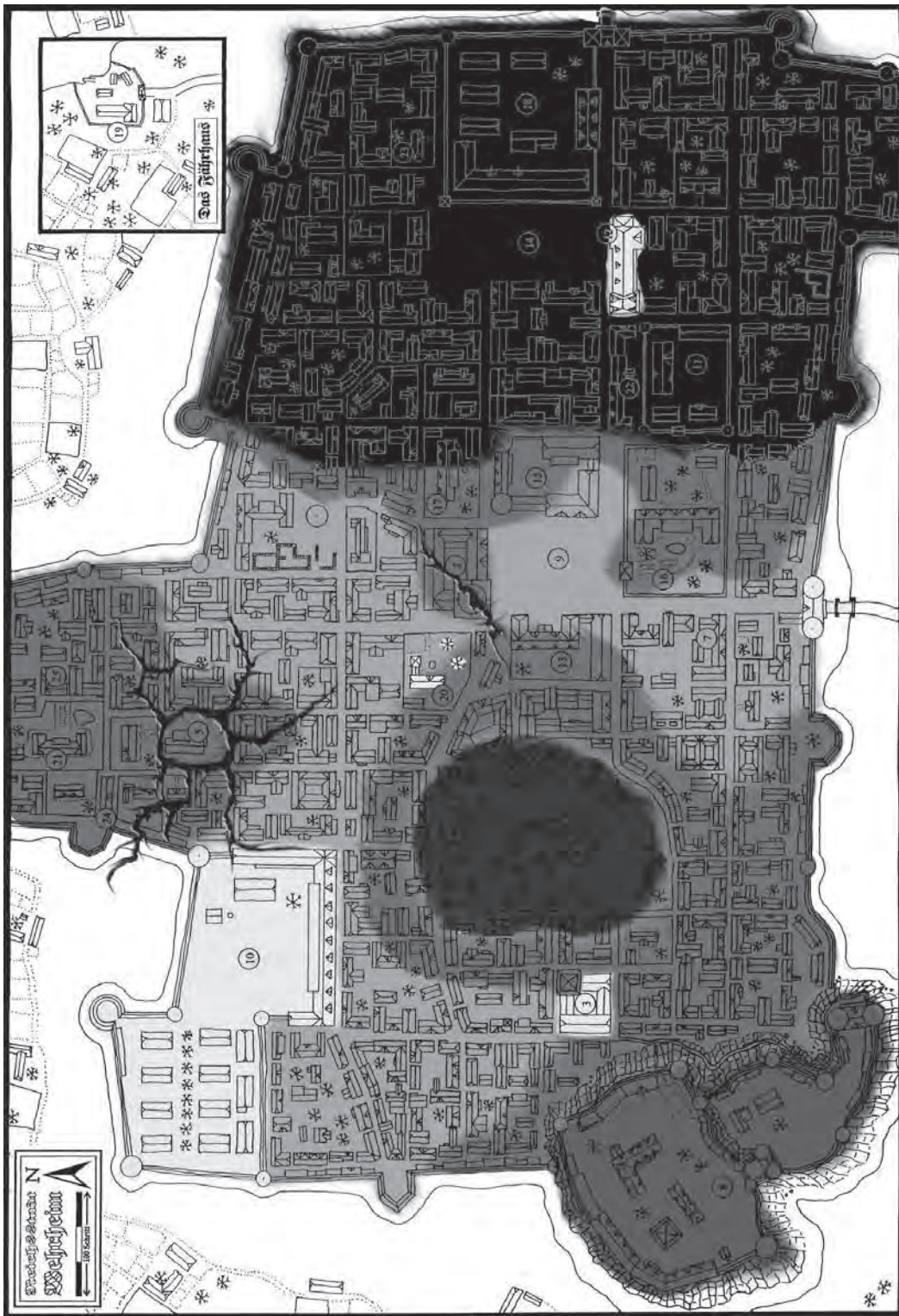
Es ist denkbar, dass die Helden sich in der Vergangenheit bereits mit Leomar arrangiert oder gar einen Kontrakt mit ihm geschlossen haben. Solche Verträge schließt er jedoch nur zeitweilig und selten stellt er – wie im Fall mit Ucurian – sämtliche *Waldlöwen* in den Dienst eines Kriegsfürsten. Sobald er von Lutisanas Rückkehr erfährt, ruft er alle *Waldlöwen* zurück – ein ungewöhnlicher Vorgang. Sollten sich *Waldlöwen* im Sold der Helden befinden, kann dies ebenfalls die Helden auf die Spur des Szenarios führen.

Eine ausführliche Beschreibung der Ruinenstadt finden Sie in **Schild des Reiches** ab Seite 113.

Über sieben Jahre sind seit dem dämonischen Inferno vergangen, das das einst stolze Stählerne Herz des Reiches verheert hat. Durch die wechselnden Herrschaftsverhältnisse und den andauernden Krieg in der Wildermark konnte die Stadt nicht wieder aufgebaut werden – und es ist fraglich, ob dies jemals geschehen wird oder kann. Dennoch leben hier Menschen: halbwahnsinnige Überlebende des *Magnum Opus des Weltenbrandes*, entwurzelte Flüchtlinge, vor allem aber abgebrühte Glücksritter und verwegene Mietschwerter. Unter der Protektion des Schwertfürsten Leomar vom Berg, seinen *Waldlöwen* und den von ihm aufgestellten *Ehernen Regeln* (**Schild 114**) ist Wehrheim zwar ein niederschmetternder und verfluchter, aber auch vergleichsweise sicherer Ort in der Wildermark.

UNTER DER HERRSCHAFT DES WEHRGRAFEN

Wenn die Helden Wehrheim aus den letzten Jahren kennen, werden sie recht bald feststellen, dass sich etwas verändert hat: Unmittelbar nach dem Bekanntwerden von Lutisanas Rückkehr hat sich Leomar mit seinen *Waldlöwen* aus der Stadt zurückgezogen. Dies ist an sich nichts Ungewöhnliches, denn gerade wenn sich ein größerer Verband ‚seiner‘ Stadt näherte, zog es Leomar stets vor, seine Truppen abzuziehen, um später zurückzukehren. Nachdem er über zwei Monde fortblieb, nutzte ein kleiner Kriegsfürst die Gunst der Stunde: ‚Wehrgraf Jabbour von Borniak‘ (*982 BF, untersetzter Säuer mit Schnauzer und Halbglatze; ■) ist ein verschlagener Landsknecht aus einem in die Bedeutungslosigkeit versunkenem Geschlecht, dessen Vorfahr sich während der Kaiserlosen Zeit vorübergehend Graf von Wehrheim nennen durfte. Mit seinen Söldnern besetzte er die **Kettenfährte über den Dergel (19)**, das intakte **Kaisertor** im Süden und die Überreste von **Burg Karmaleth (8)**. Solange seine Leute Reisenden genügend Gold und Silber abpressen können, schert er sich wenig um die Stadt. Fungierte Leomar eher als Schutzpatron und Richter, geriert sich Jabbour als launischer Despot. Da er jedoch die meiste Zeit des Tages



Legende von Werheim

- | | | | | | |
|---|---|----|---|----|--|
| 1 | Rahja-Tempel | 9 | Marktplatz | 18 | Kaserne und Marstall der Fürstlich Darpatischen Reiterei |
| 2 | Praios-Tempel der Illuminata Hildemara | 10 | Kaserne der Wehrheimer Garde | 19 | Fährhof |
| 3 | Rondra-Tempel des Heiligen Leomar Drachenherz | 11 | Geschützmanufaktur und Kaiserliche Wagenwerke | 20 | Invalidenheim |
| 4 | Tsa-Tempel | 12 | Stadtwache | 21 | Fechtschule Gunnbrecht |
| 5 | Ingerimm-Tempel | 13 | Magistrat | 22 | Magazin |
| 6 | Efferd-Tempel | 14 | Viehmarkt | 23 | Kaiserliche Dukatenmünze |
| 7 | Kontor Stoorbrandt | 15 | Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik | 24 | Taverne Zur Schnapsmühle |
| 8 | Burg Karmaleth | 16 | Residenz des Stadtvogts | 25 | Werkstatt des Brünenschmieds Bakshan Arvo |
| | | 17 | Landvogtei | | |



Die Ruinenstadt Wehrheim

betrunken ist, scheren sich die anderen Waffenknechte in der Stadt wenig um den Wehrgrafen.

Die Ausgestaltung von Jabbours Rolle obliegt Ihnen: Er kann ein cholerischer Despot sein, der die Stadt mit brutaler Hand kontrolliert und erst überwunden werden muss, bevor die Helden frei agieren können. Oder er dient Ihnen als Comic Relief: ein überforderter Gernegroß, vielleicht sogar mit hehren Absichten, doch unfähig, diese umzusetzen, oder schlicht ein satirischer Kommentar auf die zahlreichen kleinen Herren von eigenen Gnaden. In zukünftigen Publikationen wird Jabbour nicht aufgegriffen.

ALTERNATIVE: WEHRHEIM UNTER ANDERER HERRSCHAFT

Natürlich steht es Ihnen frei, einen anderen kleineren Kriegsfürsten anstelle von Jabbour als zwischenzeitlichen Stadtherren von Wehrheim einzusetzen, gerade wenn es sich dabei um einen alten Bekannten der Helden handelt.

DAS SPIEL ZWISCHEN DEN RUINEN

Vor der Katastrophe lebten über 14.000 Menschen zwischen den Eisernen Mauern, jetzt nur noch ein Bruchteil davon. Neben der allgegenwärtigen Verwüstung ist es die Leere, die die trostlose Atmosphäre der Ruinenstadt bestimmt. Abseits von **Burg Karmaleth (8)** und dem **Söldnermarkt (9)** mit seinen Handwerkern, Gastwirten, Spielleuten, Liebesdienern, Glücksspielern und Viehhändlern lässt sich in den verschütteten Gassen und den

leeren Ruinen kaum ein Mensch antreffen – und wenn, dann hat er meist etwas zu verbergen oder ist dem Wahnsinn verfallen.

Bei Tage

Verwilderte Hunde streunen umher, Söldner prassen an einem Garfeuer und im intakten Keller eines verfallenen Bürgerhauses wird bei langen Boltanpartien um den Sold erfolgreicher Aufträge gespielt. Bauern aus dem Umland wagen sich mit geduckter Haltung und ängstlichem Blick in die Stadt, um Vieh und Rüben zu verkaufen, während sonst vor allem das Handwerk floriert, das dem Krieg dient: Lederer, Schmiede und Bierbrauer haben ein gutes Auskommen.

Bei Tage ist Wehrheim am lebendigsten, auch wenn ein rauer, gewalttätiger Ton vorherrscht. Ein Leben zählt nicht viel in der Ruinenstadt. Diebstahl, Beschuldigungen und Handgemenge sind an der Tagesordnung. Bevor die Helden überhaupt an Informationen gelangen, müssen sie sich den Respekt der Söldner verdienen – oder sich die Antworten mit Gold erkaufen, was jedoch zwangsläufig Begehrlichkeiten zwielichtiger Gestalten weckt.

In der Nacht

Mit Beginn der Abenddämmerung verbarrikadieren sich die Lebenden in den wenigen nicht heimgesuchten oder bereinigten Häusern und rücken an den Feuern näher zusammen. Denn nachts gehört Wehrheim den Geistern. Tausende fanden im *Magnum Opus des Weltenbrandes* den Tod und ihre ruhelosen Seelen sind immer noch an Dere gebunden. Wenn die Helden die Warnungen der Wehrheimer in den Wind schlagen und sich nachts nach Draußen begeben, können sie den Alptraum ihres Lebens erleben.

AUF DER FÄHRTE DES WALDLÖWEN

Jeder, der länger in Wehrheim weilt, weiß etwas über den Schwertfürsten zu berichten – und meist ist dies etwas Positives. Der gefallene Held des Reiches ist zum Schutzpatron der Entwurzelten und Skrupellosen geworden. Unter allen Personen, denen die Helden begegnen können, weisen vor allem zwei den Weg: das Waisenmädchen *Emer Löwenmähne* (**Die Tochter des Löwen**), die den Helden einen ersten Hinweis auf eine Verbindung Leomars zu Ucurian geben kann, und die Rondra-Hochgeweihte *Junivera von Seshwick* (**Die einarmige Löwin**). Doch Letztere ist verschwunden und sie wiederzufinden, ist Aufgabe der Helden.

ALLGEMEINE GERÜCHTE UND INFORMATIONEN

- „Die Waldlöwen haben die Stadt Ende Rondra verlassen.“ (wahr)
- „Der Schwertfürst hat sich in die Warunkei abgesetzt, um von dort Helme Haffax die Stirn zu bieten.“ (falsch)
- „Der Schwertfürst ging ins Liebliche Feld. Dort ist für einen Mann wie ihn mehr zu holen als Herr über ein paar Ruinen zu sein.“ (falsch)
- „In die Tulamidenlande soll er gegangen sein? Ha, nach Norden ist er gezogen, um sich den Kopf des Aikar zu holen, ihm in den Schädel zu schießen und dann der Kaiserin vor die Füße zu werfen!“ (falsch)
- „Leomar hat seine Beute noch nie hier verwahrt, dafür ist er zu gerissen. Es heißt, die Waldlöwen besitzen einen versteckten Hort in den nahen Wäldern.“ (wahr)
- „Wenn die alte Lutisana wirklich zurück ist, dann weiß ich, wo der Schwertfürst hin ist. Immerhin verdankt er ihr sein Leben und seine Freiheit. Beide kämpften Seite an Seite für Kaiser Answin, den Befreier von Wehrheim.“ (teilweise wahr; noch schreckt Leomar vor einem Bündnis mit Lutisana zurück)
- „Die einarmige Löwin geht beim Schwertfürsten ein und aus, wenn dieser in der Stadt weilt. Bei einer ihrer Andachten habe ich ihn jedoch nie gesehen.“ (wahr; die ‚einarmige Löwin‘ ist die Rondra-Hochgeweihte Junivera von Seshwick)
- „Die einarmige Löwin ist alt, aber nicht zahmlos. Erst Anfang des Jahres hat sie einen Söldner in den Staub getreten.“ (wahr)
- „Immer zu Vollmond lässt der Seelenmarschall die Geister der gefallenen Soldaten auf dem Mythraelsfeld aufmarschieren. Und da stehen sie dann und warten auf den Kaiser, der sie in die letzte Schlacht führt. Gesehen? Ich? Mit eigenen Augen? Ich bin doch nicht wahnsinnig und wage mich in der Dunkelheit auf das Feld des Schreckens!“ (wahr)

DIE TOCHTER DES LÖWEN

Vor Jahren unterhielt Leomar vom Berg eine Affäre mit *Mirya*, der jungen Frau des berühmten (und mittlerweile toten) Wehrheimer Brünenschmieds *Bakshan Arvo* (**Land der stolzen Schlösser 97**). Die letzte Nacht verbrachte er mit ihr in der Woche vor der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld*. Mirya wurde schwanger. Sie zählte zu den wenigen Überlebenden der Katastrophe, verlor jedoch den Verstand. 1028 BF brachte sie ihre Tochter zur Welt und fristete fortan ein Leben als Hure. Leomar, der sie für tot hielt, traf sie zufällig wieder, als er die Stadt übernahm und stellte Mutter und Tochter unter seine heimliche Protektion. Vor anderthalb Jahren erlag Mirya jedoch einer Krankheit und seitdem schlägt sich die kleine *Emer Löwenmähne* (*1028 BF, wildes Blondhaar, graue Augen) als eine der zahlreichen Wehrheimer Waisen alleine durch.

Während einer Wanderung durch Wehrheim begegnen die Helden einem Mädchen, das von einem verwilderten Hund in die Ecke gedrängt wird. In diesem Moment stürmen vier *Trümmerfüchse* – eine Bande Wehrheimer Kinder – unter Emers Führung heran, um den Hund mit Stöcken und Steinen zu vertreiben.

Emer ist ein selbstbewusstes Mädchen, das zwischen Ruinen, Söldnern und nächtlichen Heimsuchungen aufgewachsen ist und kein anderes Leben kennt. Sie kennt die Stadt und ihre geheimen Wege wie ihre Hosentasche, fordert für ihre Hilfe jedoch keck eine Gegenleistung: Der ‚süße Siggī‘, eigentlich *Sieghelm Mehltheuer* (*1026 BF, braune Schmalzlocken, dick, wehleidig), Sohn eines zugezogenen Zuckerbäckers und einer ihrer *Trümmerfüchse*, leidet unter Zahnschmerzen. Wenn die Helden sein Leiden lindern können (**BALSAM**, **HEXENSPEICHEL**, **HEILUNGSSEGEN** oder *Heilkunde Wunden*), gewinnen sie Emers Freundschaft und Hilfe.

- Emer kennt den Schwertfürsten und weiß nur Gutes über ihn zu berichten. Er ist ihr Held und Vorbild, und Stolz zeigt sie den ‚Orden‘ (ein Stofffetzen mit Greifenemblem), den er den *Trümmerfüchsen* für ihre Verdienste verliehen hat.
- Als Anführerin der *Trümmerfüchse* hat der Schwertfürst sie wiederholt „in die Burg“ geladen und bewirtet. Zuletzt kurz vor seinem Verschwinden. Dabei hatte er Besuch von „*einem lustigen, fetten Ritter mit blonden Bart und schöner Stimme*“ (Rondrik von Rabenmund, Seite 18).
- Einmal hat er ihr von einem Versteck der Waldlöwen in den Wäldern berichtet und ihr versprochen, sie eines Tages mit dorthin zu nehmen. Emer weiß leider nichts Näheres, meint aber, dass „*die einarmige Löwin*“ das Versteck sicherlich kenne.

DIE EINARMIGE LÖWIN

Eine dem Schwertfürsten ebenbürtige Instanz in der Stadt der Söldner ist die alte Rondra-Geweihte *Junivera von Seshwick* (Seite 27), die üblicherweise in den Ruinen des **Rondra-Tempels (3)** residiert, dessen Allerheiligstes trotz Einsturz des Dachs der Andachtshalle die Zerstörungen auf wundersame Weise überstand. Seit zwei Jahren findet sie Hilfe in der ehemaligen Söldnerin *Aryanna Otterbach* (*998 BF, 1,98 Schritt, rotblondes Kurzhaar, sehr maskulin, einfach gestrickt), die mittlerweile zur Akoluthin ausgebildet wurde. Aryanna ist es auch, die die Helden empfängt – misstrauisch, wenn sie nicht besser auftreten als die Söldner der Stadt, offen, wenn sie ihre Rechtschaffenheit bezeugen können oder sich gar ein Geweihter unter ihnen befindet.

Durch Junivera unterwiesen, pflegt Aryanna ein Göttinnenbild, das von dem der Kirchenlehre abweicht: Der „erzene Walkür“ Mythrael ist Rondras Gemahl, der die Erwählten in die entscheidenden Schlachten des Heldenalters führen wird, „wenn sich die Seelen der Gefallenen erheben, um die Finsternis zu vertreiben“. Einer dieser Erwählten ist für sie Leomar vom Berg.

Junivera ist nicht zugegen. Sie hat vor zwei Tagen den Tempel verlassen und sprach sich entschieden dagegen aus, dass Aryanna sie begleitete. Innerlich ist Aryanna zerrissen, da sie einerseits krank vor Sorge um ihre Mentorin ist, andererseits geschworen hat, den Tempel zu bewachen, und ihren Schwur sehr ernst nimmt. Können die Helden ihr Vertrauen gewinnen, erzählt sie ihnen, dass Junivera seit Wochen von Visionen getrieben wird (über deren Inhalt sie ihr jedoch nicht mitteilte) und sich schließlich zum Feld des Schreckens begeben hat, „um dort Mythraels Ratschluss zu suchen“. Von dort ist sie nicht wieder zurückgekehrt.

Hintergrund: Juniveras Verschwinden

In ihren wiederkehrenden Visionen erscheint Junivera der Erzalveranier Mythrael und spricht von einem Schwert, das dem Land Frieden bringen wird. Dabei handelt es sich um Vorboten der Mythraelsbilder, die Junivera später im Szenario **Die Klinge der Königin** (Seite 137) auf die Suche nach dem Königinnenschwert *Pacifer* führen werden. Doch noch deutet Junivera das Schwert als Sinnbild für einen auserwählten Helden. Sie vermutet in dieser Person Leomar vom Berg, ist sich jedoch unsicher – und begab sich daher zum Mythraelsfeld.

In der Meditation versunken vergaß sie die Zeit und die Dämmerung überraschte sie. Auf dem Rückweg weckte sie das Interesse einer Verlorenen, einer besonderen Untoten, die seit der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* ein Schattendasein fristet: die einstige Meisterin des Bundes *Rondriana von Eisenstein* (Seite 94). Rondriana überwand mit ihren Untoten die Hochgeweihte und schleppte sie in ihr Versteck.

DAS FELD DER SCHRECKEN

Das Mythraelsfeld ist immer noch von der antielementaren Katastrophe gezeichnet, die über das kaiserliche Heer hereinbrach. Die Vegetation ist karg, der Boden ist trocken, vielerorts verbrannt und von tiefen Klüften durchzogen. Häufig liegt ein schwerer Bodennebel über geschmolzenen Rüstungen, geborstenen Schwertern und blanken Knochen, doch entstammt er nicht einem feuchten Grund, sondern Agrimoths Odem. Tagsüber begegnet man kaum einem anderen Wesen und die Atmosphäre drückt einem auf das Gemüt.

— Mit Handkarren, Spitzhacke und Schaufel wandert der Devotionalienhändler *Willdahl von Ebers Stamm* (*988 BF, zu den Seiten herabhängender Schnauzbart, mit Dutzenden Schutzamuletten bestückt) über das Feld und sucht nach Kostbarkeiten oder Dingen, die er als solche verkaufen kann. Zu seinem Angebot zählen Mythraelssteine (vermeintliche Kraftspeicher), schwarze Drachenschuppen (angelaufene Plattenteile), „Knochen von Fürsten, Helden und Höllenknechten“ und als Besonderheit „das Jungfernhäutchen der Kaiserin“. Er hat Junivera vor zwei Tagen in der Meditation versunken gesehen und einen großen Bogen um sie gemacht, kann die Helden gegen einen kleinen Obolus aber zu der Stelle führen.

— Ein Boron-Geweihter (etwa Mitte 30, kahlgeschoren, ansonsten verwahrlost) kümmert sich seit Jahren um die Bestattung der Gebeine, von denen mehr als Staub übrig geblieben ist. Um seine Identität ranken sich in Wehrheim viele Geschichten. Man nennt ihn nur ‚das stumme Räblein‘, da er eisern sein Schweigegelübde einhält und selbst das geschriebene Wort verweigert. Junivera hat er nicht gesehen, warnt die Helden aber mit schlichten Gesten vor Ghulen.

— Wenn die Dämmerung naht, können die Helden dem ängstlichen Praios-Novizen *Griffhelm* (12 Jahre, braune Locken, Hasenscharte) begegnen, der sie heißt, sich vor den „Nachtgestalten“ in einer der Klüfte zu verbergen. Griffhelm folgte der Illuminata Lucana Lanzenschäfter in die Schlacht und verlor dabei sein Leben. Er ist einer der wenigen wohlgesonnenen Geister des Schlachtfelds und kennt Rondriana, vor der er sich fürchtet, und ihr Versteck.

— Sollten die Helden sich nachts auf das Feld der Schrecken wagen, erfahren sie, dass es seinen Namen zu Recht trägt. Böartige Geister, Untote und gesichtslose Schrecken erheben sich und suchen voller Hass die Lebenden heim. Zur Ausgestaltung seien Ihnen die exemplarischen Geister in **WdZ 204f.** sowie der Band **Von Toten und Untoten** ans Herz gelegt.

OPTIONAL: DER SEELENMARSCHALL

„Euer Kaiser wird bald zurückkehren und euch ein letztes Mal zur Heerfahrt rufen. Nachdem ihr euren Dienst verrichtet und eure Pflicht erfüllt habt, werden Wir euch entlassen und ihr könnt Frieden finden im Tod.“

—Selindian Hal von Gareth zu den ruhelosen Seelen der Gefallenen des Mythraelsfelds, 11. Boron 1034 BF

Auf seiner Reise zum Finsterkamm begab sich Selindian Hal von Gareth, angezogen von dem verfluchten Schlachtfeld, heimlich in die Ruinenstadt und sprach die oben zitierten Worte (**Der Mondenkaiser 78**). Was aus einer spontanen Eingebung des launenhaften Kaisers geschah, entwickelte durch die in ihm tobenden Karmalkräfte nachhaltige Konsequenzen: Zu den Vollmondnächten versammelt sich die geisterhafte Schar der während der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld*

gestorbenen kaiserlichen Soldaten unter der Führung des einstigen Weidener Marschalls *Geldor von Eberstamm-Mersingen* – Bruder des Koscher Fürsten und Schwiegervater des tobrischen Herzogs – und wartet auf den Kaiser, der sie in die letzte Schlacht führt.

Wenn die Helden zu Vollmond in den Nächten um den 20. Boron nach Einbruch der Dunkelheit auf dem Schlachtfeld weilen, können sie dem Geisterheer begegnen. Die Geister reagieren jedoch nur, wenn sie angegriffen werden (was bei ihrer schier Zahl, die in die Hunderte geht, nicht zu empfehlen ist) oder mittels Magie zum Gespräch gezwungen werden. Sie sind an das Wort des Kaisers gebunden und werden erst durch ihre letzte Schlacht erlöst werden. Perfiderweise kann durch den Wortlaut tatsächlich nur ein gesalbter Kaiser sie erlösen – also nicht eine Kaiserin Rohaja.



Rondriana Siebenstreich von Eisenstein

SPUREN DER ENTFÜHRUNG

Willdahl kann die Helden zu dem Ort führen, an dem er Junivera sah. Spuren sind im trockenen Grund nur schwer zu finden (*Fährtsensuchen* +7): Sie kommen von Westen und führen dorthin zurück. Wenn die Helden weitersuchen, können sie die Stelle finden, an der Junivera entführt wurde (40 TaP* in *Fährtsensuchen*, 20 TaP*, wenn sie bei der Meditationsstätte starten; Proben +5, jede Probe dauert eine halbe Stunde). Dort finden sie Juniveras geweihtes Langschwert und ihre Fibel, ein Löwinnenhaupt aus Silber.

— *Fährtsensuchen* +3: Es hat ein Kampf stattgefunden. (1 TaP*) Ein halbes Dutzend Spuren führt nach Nordosten zu einer tiefen Kluft. (5 TaP*) Die Spuren sind nur annähernd menschlich. (7 TaP*)

DIE HÖHLEN DER VERLORENEN LÖWIN

Die verlorene Metropolitan Rondriana von Eisenstein (siehe Kasten) haust mit ihrem untoten Gefolge, dessen Anzahl Sie frei bestimmen können, in einer tiefen Kluft des Schlachtfelds. Hierhin hat sie Junivera bringen lassen, um mit ihrer Gefangenen die Schlachten der Endzeit zu diskutieren, in der sie sich wähnt. Mittlerweile droht die Verlorene jedoch, die Geduld mit der starrensinnigen Geweihten zu verlieren und plant bereits, sie in einen Ghul zu verwandeln. Wenn Sie die Situation zuspitzen wollen, wurde Junivera bereits gebissen und muss mit einem *Heiltrank*, *Antidot* (Stufe E), *KLARUM PURUM* (Probe +10, 10 AsP) oder den Liturgien *FÜRBITTEN DES HEILIGEN THERBÛN* (**WdG 276**, Probe +10) oder *SEGEN DER HEILIGEN THERIA* (**WdG 277**) gerettet werden.

Um schadlos zum Zugang in der Kluft zu gelangen, muss eine *Klettern*-Probe +5 gelingen. Der Haupthöhle ist eine kleine Kammer vorgelagert, in der mindestens zwei *Skelette* und zwei *Ghule* Wache halten. Tagsüber ist Rondrianas gesamte Rotte anzutreffen, nachts streift ein Teil der Untoten über das Schlachtfeld.

RONDRIANA SIEBENSTREICH VON EISENSTEIN, DIE VERLORENE LÖWIN

Infolge des Streits um eine Wiedererrichtung der Senne Orkenwehr wurde Rondriana von Eisenstein (997-1027 BF, grausam entstellte Brandleiche mit wenigen verbliebenen, blonden Locken, Kettenhemd teils mit dem Fleisch verschmolzen) 1026 BF zur Meisterin des Bundes der Senne Mittellande berufen und bekam in einem ungewöhnlichen Akt von Ayla von Schattengrund deren Weiheswert *Eiridias* geschenkt. Als Metropolitin führte sie zwei Banner Rondrianer in die *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* und wurde im *Magnum Opus des Weltenbrandes* aus dem Leben gerissen. Die niederhöllischen Feuer verbrannten ihren Leib, doch nach einem langen, traumlosen Schlaf erhob sie sich als Verlorene (**Untote 104**) in einer lichtlosen Grotte des Schlachtfelds. Fortan wachte sie über *Eiridias*, bis ihr das Schwert vor kurzem gestohlen wurde.

Rondriana wähnt sich in der prophezeiten Endzeit und hat andere ‚Krieger Rondras‘ um sich geschart – seelenlose Untote wie *Knochengarden* und *-ritter* (**Untote 130**), aber auch *Ghule* (**Untote 117**) – und führt sie nachts gegen Lebende, die sie als ‚Dämonen‘ bezeichnet.

Die Verlorene wird in der Folge offiziell als gebannt gelten. Der Verbleib von *Eiridias* wird in einer zukünftigen Publikation behandelt werden.



Rondriana ist nicht bloß ein Monstrum, das überwunden werden muss, sondern eine tragische Gestalt, eine intelligente Untote, die in ihren Wahnvorstellungen gefangen ist. Da sie Lebende als Dämonen sieht, ist jedoch nur schwer eine friedliche Einigung mit ihr zu erzielen. Sollten die Helden sie von ihrem Dasein erlösen und ihren Leichnam einer gesegneten Ruhestätte zuführen, haben sie sich in den Augen der Rondra-Kirche verdient gemacht.

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Geweiht, Immunität (Feuer, Gifte, Krankheiten, Merkmale *Herrschaft* und *Form*), Resistenz (Merkmale *Einfluss* und *Eigenschaften*); Autoritätsgläubig 7, Lichtscheu, Wahnvorstellungen

Corpus: durch Feuer verstorbener Leichnam

Typ: Verlorene (Brandleiche)

MU 17 KL 13 IN 12 CH 13

FF 10 GE 12 KO 17 KK 18

Zweihänder:

INI 12+1W6 AT 17 PA 14 TP 2W6+6 DK NS

LeP 40 AuP 47 KaP 34 WS 11 MR 9 GS 8

RS / BE 4 / 3 (langes Kettenhemd)

Wichtige Talente: Anderthalbhänder 15, Athletik 12, Götter/Kulte (Rondra) 13 (15), Kriegskunst 13, Selbstbeherrschung 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Wuchtschlag; Liturgiekenntnis 14

Liturgien: Erzwungener Zweikampf (II; gegen den schwächsten Gegner), Fluch der Stählernen Stirn (I; MU-LkP*/2), Fluch des Mythraelsfelds (IV; MU-LkP*/2 für alle Gegner), Kakophonie (III; AT-LkP*/2, WS-2, Patzer bei 19-20)

Besondere Eigenschaften: Aura (Feuer), Durch Feuer gehen, Folgeschaden (Feuer), mittlere Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Rauch, Regeneration I, Schreckgestalt I, schwächende Aura, schwere Empfindlichkeit (Rondra), Untotenanführer

Besonderheiten: Rondriana kann ihre (regeltechnische) Karmaenergie zum Wirken pervertierter ‚Wunder‘ nutzen, die eine vage, bizarre Ähnlichkeit zu Mirakeln und Liturgien der Rondra besitzen, jedoch abscheuliche Rituale sind, deren Durchführung zumeist Blutopfer erfordert. Gegen einen HEILIGEN BEFEHL (**WdG 256**) muss sie den doppelten Zuschlag auf die *Selbstbeherrschungs*-Probe hinnehmen.

Verhalten im Kampf: Wie ihre Weltsicht ist auch das Kampfverhalten der verlorenen Rondra-Geweihten ins Gegenteil verkehrt: Sie wendet sich zuerst dem schwächsten Gegner zu und traktiert ihn mit Kombinationen aus *Wuchtschlag* und *Finte*. Gegenüber unbewaffneten oder *am Boden liegenden* Gegnern kennt sie kein Pardon.

DIE BEFREITE JUNIVERA

Junivera (Seite 27 sowie 139) ist geschwächt, wird sich ihre Niederlage aber kaum eingestehen. Den Helden bringt sie Dank und Respekt entgegen, wird aber für den Rückweg selbstverständlich die Führung übernehmen und, sollten die Helden nicht selbst die Idee haben, die Überführung von Rondrianas Leichnam anordnen. Wenn sie den Helden vertrauen kann und den Grund ihres Aufenthalts in Wehrheim erfährt, wird sie ihnen von ihren Visionen und ihrer Deutung berichten, dass Leomar von Berg eine entscheidende Rolle bei der Befriedung der Wildermark zufällt. Sie weiß außerdem, dass die Rückkehr Lutisanas ihn zutiefst beunruhigte: Er sieht sich in ihrer Schuld und es ist auch Juniveras Zuspruch zu verdanken, dass er über Wege nachdachte, sich dieser Schuld zu entziehen. „Auch wenn das Reich ihn nicht will, ist er in seinem Herzen immer noch ein Streiter des Greifen.“

Kurz bevor er Wehrheim verließ, bekam er Besuch von einem schwergewichtigen Ritter namens Rondrik von Rabenmund, den die Helden als Gefolgsmann Ucurians identifizieren können. „Leomar sprach davon, nun einen Weg gefunden zu haben.“ Mehr weiß Junivera nicht, denn bald danach verschwand der Waldlöwe.

GREIF UND FALKE

Am Tag nach der Rückkehr der Helden nähert sich die Vorhut der Kaiserlichen unter der Führung von Hauptmann *Wulfhelm von Oppstein* (Seite 17) Wehrheim. Das Hauptheer – unterstützt von Graf Danos, dem Haus Bregelsaum und unter Umständen Graf Luidor sowie weiteren Verbündeten – ist noch anderthalb Tagesmärsche entfernt. Je nachdem, wie die Helden bisher mit Wehrgraf Jabbour verfahren sind, ist eventuell mit Widerstand der Söldner zu rechnen. In diesem Fall schlägt Wulfhelm mit den Seinen das Lager außerhalb der Ruinen auf, um sich mit den Helden zu beraten.

Bis zur Ankunft des Marschalls gilt es, die gewonnenen Erkenntnisse auszuwerten und zu diskutieren. Wulfhelm kann von Scharmützeln zwischen Ucurian und Varena in den letzten Wochen berichten, die für den Falkenbund nicht gut ausgegangen sein sollen. Wenn die Helden Kundschafter entsenden oder sich daran beteiligten, können sie bald in Erfahrung bringen, dass Ucurians Heer auf Wehrheim zuhält – und bei ihm befinden sich die *Waldlöwen*. Auch ein verbündeter Kriegsfürst kann diese Kunde übermitteln. Das Heer unter dem Falkenbanner wird etwa drei Tage nach den Kaiserlichen Wehrheim erreichen.

PLÄNE UND VERHANDLUNGEN

Spätestens mit dem Eintreffen Ludalfs wird im Kriegsrat – an dem neben den Helden Oberst Alrik, Oberst Bunsenhold und Graf Danos sowie weitere Anführer teilnehmen – das weitere Vorgehen besprochen. Während energische Gemüter wie Alrik vom Blautann darauf drängen, dem

Falkenbund mit schnellen Reiterangriffen zuzusetzen, solange er noch in Bewegung ist, schlägt Ludalf ruhigere Töne an: „*Ucurian ist ein Ritter und fest im Glauben. Dieser Krieg hat uns entzweit, doch wenn wir uns gegenseitig bekämpfen, nützt dies nur unseren wahren Feinden.*“

Sollten die Helden nicht aufbrechen, um das Gespräch mit Ucurian zu suchen, trifft bald *Paske von Rabenmund* (Seite 18) in Wehrheim ein, den Ucurian als Unterhändler entsandt hat. Seine Botschaft: „*Im Namen der rechtmäßigen Erbin und künftigen Fürstin Darpatiens unterstellt Seine Hochwohlgeboren, Kronverweser Ucurian von Rabenmund, Stadt und Mark Wehrheim seiner Protektion. Alle Männer und Frauen unter Waffen haben sich seinem Befehl zu unterstellen oder das Land zu verlassen.*“

Gespräche mit Ucurian

Ucurian ist entschlossen, Wehrheim einzunehmen. Nach der *Schlacht um Berler* und den Niederlagen gegen die Drachenmeisterin benötigt er diesen Sieg. Durch Leomars Unterstützung hoffte er auf ein leichtes Spiel, wird jedoch durch die Anwesenheit der Kaiserlichen überrascht.

In einem ersten Gespräch zeigt er sich unnachgiebig, doch ist dies nicht nur Halsstarrigkeit – Ucurian ist ein Getriebener, der den einmal eingeschlagenen Weg nicht mehr verlassen kann. Lutisana ist für ihn ebenso eine Feindin wie für Ludalf, doch wird er die Schlachten um seine Heimat nicht an der Seite der Kaiserlichen schlagen, solange diese nicht das Erbe seiner Tochter anerkennen – was, wie schon in Hartsteen, weder Ludalf noch Alrik können. Den Helden gegenüber wird er seine Forderung wiederholen und nachsetzen, dass, so die Kaiserlichen nicht weichen wollen, das Schwert entscheiden muss. Einen Abzug wiederum kann Ludalf nicht akzeptieren, denn der Gesichtsverlust wäre immens.

Eine Schlacht! Oder ein Duell?

Den Helden sollte klar werden, dass eine Feldschlacht, wie immer sie auch ausgehen mag, für beide Seiten mit Verlusten verbunden ist – und dass Lutisana nur auf eine solche Gelegenheit wartet. Zudem weiß Ucurian mit Leomar einen der besten Heerführer Aventuriens an seiner Seite. Doch gibt es mit Rondras Segen einen Weg, eine Entscheidung ohne Schlacht herbeizuführen: das Stellvertreterduell. Die jüngere Geschichte kennt verschiedene Fälle, etwa die *Erste Schlacht der Zwölfe* zwischen Answinisten und Loyalisten am 13. Firun 1011 BF vor den Toren Punins (**AB 39**) oder jenen Stellvertreterkampf, der 1022 BF die *Zweiten Weidener Unruhen* beendete (**AB 80**).

Wenn die Helden nicht von selbst diese Lösung vorschlagen, können Sie ihnen durch Meisterpersonen wie Junivera oder Danos entsprechende Hinweise geben, in denen die Helden auch wichtige Fürsprecher für den Vorschlag eines Duells haben. Nun gilt es, die Kontrahenten zu überzeugen. Sowohl Ludalf als auch Ucurian sind Ritter alten Schlags, denen wenig an einer verlustreichen

Schlacht gelegen ist. Sobald sie überzeugt sind, um Wehrheim einen Stellvertreterkampf auszutragen, bei dem den Göttern gefällig zwölf gegen zwölf Streiter antreten, gilt es, die Teilnehmer festzulegen.

DER MARSCHALL BITTET UM RAT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ludalf empfängt euch zum Abend in seinem Zelt. Die Rüstung hat er abgelegt, der alte Zweihänder *Molchenschnitter* ruht auf einem Tisch. Außer euch ist niemand anwesend. Der Marschall schwenkt einen Pokal mit Wein.

„Schenkt Euch ein und nehmt Platz.“ Während ihr euch niederlasst, studiert er eine Karte der Wildermark, doch sein Blick scheint hindurchzugleiten. Ludalf wirkt müde. „Das morgige Duell wird nicht die Entscheidung in diesem Krieg bringen, doch sein Ausgang wird bestimmen, welchen weiteren Weg er nehmen wird. Gewinnen wir, haben wir vielleicht Gelegenheit, den *Falkenbund* im Winter zum Einlenken zu bewegen. Gewinnt Ucurian ... nun, Rondra wird wählen!“ Ludalf lässt sich in seinen Lehnstuhl fallen. „Ich habe Euch gerufen, geschätzte Freunde, um Eure Meinung zu hören, welchen Weg die Kaiserlichen nach dem Winter einschlagen sollen.“

Stellen Sie Ludalf in dieser sehr persönlichen Begegnung am Vorabend des Duells als pflichtbewussten Ritter dar, der insgeheim mit sich hadert, den ihm angetragenen Aufgaben nicht gewachsen zu sein, sich ihnen aber dennoch bis zur letzten Konsequenz stellt. Ohne es den Helden mitzuteilen, trifft er Vorbereitungen für den Fall, dass er das Duell nicht überlebt. Diskutieren Sie durch ihn mit den Helden nicht nur mögliche Strategien gegen Lutasana für die Zeit nach dem Winter, sondern auch die bisherigen sowie potentiellen Verbündeten.

Nach dem Gespräch verfasst Ludalf ein längeres Dokument mit Anweisungen, versiegelt es und übergibt es am nächsten Morgen einem ihm vertrauenswürdigen Helden, der nicht am Duell teilnimmt: „*Sollte mir etwas zustoßen, händigt dies Oberst Bunsenhold aus.*“

DAS MYTHRAELSDUELL

Das Mythraelsduell wird als ehrenhafter Zweikampf Zwölf gegen Zwölf ausgetragen, bei dem die Teilnehmer in zwölf Paarungen parallel gegeneinander antreten. Es findet unter dem Segen und der Aufsicht von Junivera statt, die auch als Schiedsrichterin fungiert und ein Duell für beendet erklären kann, wenn einer der Kontrahenten deutlich unterliegt. Sollte sich unter den Helden eine Rondra-Geweihte oder Akoluthin befinden, die nicht teilnimmt, kann sie Junivera unterstützen.

Gekämpft wird nach rondrianischen Regeln mit scharfen Waffen bis auf das Zweite Blut, also bis zur Kampffähigkeit oder Aufgabe eines Duellanten. Es gewinnt die Seite, die die meisten Zweikämpfe für sich entscheidet – die andere Partei muss sich für die Wintermonate aus der Landmark Wehrheim zurückziehen. Bei einer möglichen Pattsituation haben beide Seiten Wehrheim zu räumen.

DIE TEILNEHMER

Nicht sämtliche Teilnehmer werden offiziell festgelegt. Im Folgenden geht das Abenteuer davon aus, dass zumindest ein Teil der Gruppe sich aufseiten der Kaiserlichen beteiligt – sie sind das Zünglein an der Waage, das den offenen Ausgang entscheidet.

Das Abenteuer gibt hierbei vier Paarungen und ihren Ausgang vor. Alle anderen Teilnehmer und Paarungen können Sie frei bestimmen. Auf jeder Seite finden Sie entsprechende Anregungen aus dem Fundus an Meisterpersonen dieses Bandes, wobei natürlich vertraute Kampfgefährten und persönliche Kontrahenten der Helden Vorrang haben.



Für die Kaiserlichen

Folgende Teilnehmer der Kaiserlichen, ihre Kontrahenten und der jeweilige Ausgang sind offiziell gesetzt:

- Marschall *Ludalf von Wertlingen* (Zweihänder *Molchenschnitter*) tritt als Heerführer gegen Ucurian an. Schnell wird deutlich, dass sich hier zwei ebenbürtige Gegner gegenüberstehen, die sich nichts schenken. Die Zweihänder prallen wuchtig aufeinander, dass die Funken sprühen, und jeder landet beim anderen mindestens einen schweren Treffer. Schließlich kann sich Ucurian in eine Vorteilsposition bringen und setzt mit einem *Hammerschlag* alles auf eine Karte. Der Angriff gelingt ihm phänomenal gut (regeltechnisch eine *glückliche Attacke*) und spaltet dem Marschall Kettenhemd, Brust und Herz. Erschüttert lässt Ucurian den Zweihänder sinken, doch Ludalf entgleitet bereits in den Tod. (☹)
- Oberst *Alrik vom Blautann* (Langschwert) nimmt sich das Vorrecht heraus, gegen Leomar vom Berg anzutreten. Er unterliegt, als im Kampf sein Schwert zerbricht.

— Burggraf *Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum* (Langschwert) lässt sein Leben gegen Baron Goswin. Der Sieg des Rabenmunders ist später Azzos Motivation für seinen Vergeltungsfeldzug (Szenario **Der letzte Ritt der Eisenfaust**, Seite 114). (☹️)

— Sein Enkel *Geldor von Bregelsaum* (Langschwert) verliert unglücklich gegen Ucurians ehemaligen Knappen Paske.

Die nachfolgenden Teilnehmer – in absteigender Relevanz für die Kampagne – können von Ihnen verwendet werden:

— Bannerherr *Azzo von Bregelsaum* (Streitkolben *Eisenfaust*) sucht sich möglichst ein Mitglied der Familie Rabenmund als Gegner, etwa Vogt Roderich.

— Wolfhelms Sohn und Erbe *Gilborn Hal von Bregelsaum* (Anderthalbhänder) kämpft nach dem Tod seines Vaters im Zweikampf verbissen gegen seinen Kontrahenten.

— Landedler *Gerin von Sturmfels* (Langschwert), der im Szenario **Junker in Nöten** eine Rolle spielen wird.

— Baron *Wulfbrand von Rosshagen* (Breitschwert, sofern noch am Leben; ☹️*)

— *Rahjadan von Bregelsaum-Rosenbusch* (Zweihänder), Baron zu Rosenbusch und Mitglied der Stahlherzen, kann im Duell sein Leben lassen. (☹️*)

— die Stahlherzen *Reto von Nierenfeld* (Zweihänder), *Erdemunde von Ockenheld* (Langschwert; beide mögliche Verbindung zu **Den Tod zu heilen**) und *Cordovan von Sturmfels* (Rabenschnabel)

— der fahrende Ritter *Xandros von Rabenmund j.H.* (*998 BF, kurze schwarze Locken, Adlernase, liebt seine treue Garether Platte und beherrscht den beidhändigen Kampf mit zwei Morgensternen), treuer Gefolgsmann der Kaiserin, Veteran der Belagerung von Rommily und der *Schlacht der Drei Kaiser (Ehrenhändel 10, AB129)*.

— Junker *Victoran von Schlangenfurt* (*988 BF, 1,71 Schritt, Halbglatze, rundlich, weiche Gesichtszüge, kämpft mit Schwert und Schild; **In signe serpentem, AB 129**; 🟩)

Für den Falkenbund

Gesetzte Teilnehmer für den altdarpatischen Falkenbund sind:

— *Ucurian von Rabenmund* (Zweihänder; Seite 183), dessen Hieb Ludalfs Leben beendet

— Schwertfürst *Leomar vom Berg* (Reitersäbel *Wuthbrand*; Seite 186)

— Baron *Goswin von Rabenmund* (Anderthalbhänder; Seite 184)



— der junge Ritter *Paske von Rabenmund* (Zweihänder; Seite 184), der sich im Duell gegen Geldor durch vorbildliche Ritterlichkeit hervortut

Über den Einsatz der nachfolgenden Meisterpersonen entscheiden Sie nach eigenem Gusto. Die meisten von ihnen stehen ab diesem Zeitpunkt unter dem *Visibili*, können also im Duell mit einem Helden auch ihr Leben lassen:

— Der Wolkenrieder Vogt *Roderich von Rabenmund* (Langschwert; Seite 185) bietet sich aufgrund seiner schwächlichen Kondition vor allem für nicht so kampfstärke Helden an. (🟩)

— Vergleichbares gilt für den tollpatschigen Ritter *Rondrik von Rabenmund* (Schwert und Schild; Seite 185). (🟩)

— Leomars Bastard *Raimundo von Agum* (Raufdegen und Buckler; Seite 185) streitet erstmals an der Seite seines Vaters und ist erpicht, sich in seinen Augen zu beweisen. (🟩)

— Sollte Dom *Sumudan von Viryamun* (Reitersäbel *Feuertod*; Seite 187) zu diesem Zeitpunkt schon ausscheiden, würde dies Ucurians Aufgebot schwächen, allerdings steht er dann später auch nicht für Lutisana zur Verfügung. Es empfiehlt sich daher, das Duell zu nutzen, um ihn zu diesem Zeitpunkt prominent einzuführen. (🟩)

— der Sonnenritter *Arnôd von Eulenberg* (Morgenstern und Schild; Seite 184; 🟩)

— *Rashiman ben Faisal* (Dschadra; Seite 186), der jede Herausforderung durch eine Frau als Beleidigung zurückweist

— der Condottiere *Gernbrecht von Oppstein* (Reiterhammer *Ochsenschlag*; Seite 187)

ALTERNATIVE: ANDERE PAARUNGEN

Natürlich steht es Ihnen frei, von den vorgegebenen Paarungen abzuweichen. An dem Duell Ludalf gegen Ucurian führt kein Weg vorbei, denn keiner der beiden Ritter wird es sich nehmen lassen, gegen den anderen Heerführer anzutreten. Doch gerade, wenn ein Held eine persönliche Bindung zu einer Figur hat und seinen ‚Anspruch‘ gegen eine Meisterperson, die eigentlich vorgesehen ist, behaupten kann, sollten Sie ein solches Duell nicht auf Biegen und Brechen verhindern. Vermutlich wird dies vor allem bei Leomar vom Berg der Fall sein, mit dem wohl mancher Held noch eine Rechnung zu begleichen hat.

Für den Fortgang der Kampagne und die offizielle Geschichte sollten Sie bedenken, dass es notwendig ist, Wolfhelm durch eine Rabenmunder Klinge fallen und Leomar überleben zu lassen. Durch die Gebote des rondrianischen Zweikampfs und den Schiedsspruch Juniveras muss ein Duell nicht zwingend mit dem Tod eines Teilnehmers enden.

UNTER RONDRA'S SEGEN

In der Morgensonne stehen sich die zweimal zwölf Streiter gegenüber. Leichter Schneefall setzt ein, als Junivera den *Choral der Heiligen Ardare* (RON 25) anstimmt. Damit wirkt sie die auf Grad IV aufgestufte Liturgie EHRENHAFTER ZWEIKAMPF (WdG 261): Alle Teilnehmer sowie mögliche Eingreifende sind gezwungen, sich an die Regeln des ehrenhaften Zweikampfs zu halten. Jeder Kämpfende hat genau einen Gegner, niemand führt Schläge von der Seite oder von hinten aus, unbewaffnete oder gestürzte Gegner werden nicht angegriffen und Magie wie Gifte kommen nicht zum Einsatz. Dagegen kann nur verstoßen, wem eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +10 gelingt. Die Wirkung hält 90 KR an.

Durch die Duelle, die allein unter Meisterpersonen ausgetragen werden, können Sie den Ausgang steuern, nur sollten Sie ihn letztlich von den Helden abhängig machen. Nichts wäre frustrierender, als wenn die teilnehmenden Helden ihre Zweikämpfe für sich entscheiden, doch alle Meisterpersonen auf Ucurians Seite gewinnen und damit den Erfolg zunichte machen. Um die Spannung zu erhöhen, sollten die Meisterpersonenduelle möglichst zu einem Patt oder gar einer leichten Überzahl auf Seiten des Falkenbunds führen, so dass die Helden tatsächlich das Zünglein an der Waage sind. Wenn etwa drei Helden teilnehmen, gewinnen in den anderen neun Begegnungen die Kaiserlichen vier und der Falkenbund fünf Duelle.

DER AUSGANG DES DUELLS

Durch Ucurians tödlichen Hieb haucht Ludalf sein Leben aus und mit Burggraf Wolfhelm verliert das Haus Bregelsaum sein Oberhaupt. Für den weiteren Fortgang der Kampagne ist entscheidend, ob es den Kaiserlichen mit Hilfe der Helden gelingt, die meisten Siege auf ihrer Seite zu erzielen.

- **Sieg der Kaiserlichen:** Ucurian erkennt das Göttinnenurteil an. Gemeinsam mit Leomar räumt er die Mark Wehrheim und zieht sich auf Burg Leffenstein bei Berler zurück, wo er sein Winterquartier einrichtet. Die Kaiserlichen bleiben hingegen in Wehrheim und schmieden Pläne für das Frühjahr.
- **Niederlage der Kaiserlichen:** Alrik und Bunsenhold halten Wort und ziehen ihre Truppen aus Wehrheim ab. Sie folgen der Einladung von Gilborn Hal von Bregelsaum und beziehen auf Burg Hallingen Quartier. Ucurian hingegen verbleibt mit seinen Leuten in Wehrheim.
- **Patt:** Rondra hat kein eindeutiges Urteil gefällt und so ist es an Junivera, den Ausgang auszulegen. Sie entscheidet (eventuell in Rücksprache mit den Helden), dass beide Seiten sich für die Dauer des Winters aus der Mark Wehrheim zurückziehen haben. Die Kaiserlichen wenden sich darauf nach Hallingen, Ucurian nach Berler.

ALTERNATIVE:

DER MARSCHALL ÜBERLEBT

Regeltechnisch bringt die *glückliche Attacke* von Ucurians *Hammerschlag* Ludalfs Lebensenergie unter seine negative KO. Der Marschall ist damit unwiderruflich tot (WdS 56). Wenn Sie dies Ihren Spielern nicht zumuten wollen und Ihnen zumindest eine Gelegenheit geben wollen, sich dem Schicksal entgegenzustemmen, können Sie von der offiziellen Lesart abweichen: Ludalfs LE liegt dann bei -14 und er ist lebensbedrohlich verletzt. Ohne Hilfe wird er in 1W6x15 KR sterben. Aufgrund der Schwere der Verletzung hat ein kundiger Held nur *eine* Chance. Möglichkeiten sind *Heilkunde Wunden* +28, BALSAM oder HEXENSPEICHEL (je +28, 29 AsP) sowie – mit Glück – der HEILUNGSSEGGEN (mindestens 24 LkP*). Prinzipiell würde auch TSAS LEBENSCHUTZ (WdG 273) wirken, außer Sie entscheiden, dass das Ritualgebet gegen Rondras Schiedsspruch machtlos ist.

Sollte Ludalf überleben, ist er ein gebrochener Mann, der sich seines Versagens vor Rondra bewusst ist und mit den Helden hadert, die ihn von der Schwelle des Todes zurückgeholt haben. Er zieht sich fast vollständig von der Führung des Heeres zurück und überlässt diese seinen Stellvertretern, wodurch die Kaiserlichen moralisch fast noch mehr leiden als durch seinen Tod. Es ist an den Helden, den Lebensfunken und Kampfgeist in Ludalf ein letztes Mal zu entfachen, so dass er mit einer Heldentat sein Leben beenden kann.

DER LETZTE BEFEHL DES MARSCHALLS

Ludalfs letzter Befehl richtet sich an seinen Adjutanten Bunsenhold von Ochs, dem er im Falle seines Todes die Führung der kaiserlichen Soldaten überträgt, bis die Kaiserin einen neuen Marschall bestimmt – sehr zum Unwillen des ehrgeizigen Alrik vom Blautann. Die mit den Helden besprochenen und entwickelten Strategien werden dabei als weiteres Vorgehen skizziert, zudem werden die Helden dem Oberst als Berater in seinem Stab empfohlen. So sich ein geeigneter Held in der Gruppe befindet, kann Ludalf ihn zum Stabshauptmann der Reichsarmee berufen.

LOHN DER MÜHEN

Jeder Held darf sich **300 Abenteuerpunkte** gutschreiben, je 25 weitere AP, wenn die Helden von sich aus Rondrianas Leichnam überführt sowie das Mythraelsduell als Alternative zur Feldschlacht vorgeschlagen haben. Zudem gibt es **5 Spezielle Erfahrungen**, darunter je eine im bevorzugten Kampftalent (für Teilnehmer des Duells und wenn der TaW unter 15 liegt), *Götter und Kulte* sowie *Selbstbeherrschung*.

FOLGEN: DER WINTER ZIEHT EIN

Die kaiserlichen Truppen haben ihren Marschall verloren, worunter die Moral der Soldaten stark zu leiden hat. Gemäß Ludalfs letztem Befehl übernimmt Bunsenhold mit den Helden als seinen Beratern das Kommando, gerät jedoch wiederholt mit dem aufbrausenden Alrik vom Blautann aneinander, so dass die Helden vermitteln müssen, um die Einheit der Kaiserlichen zu wahren.

Das Haus Bregelsaum zerbricht am Tod ihres Oberhauptes Wolfhelm. Während die meisten seinem Sohn und Erben

Gilborn Hal folgen, der Hallingen sichert und die versöhnende Politik seines Vaters fortsetzen will, scharen sich andere um Bannerherr Azzo, der die Rabenmunds für die Misere Darpatiens verantwortlich macht und in der Folge Galbenburg übernimmt.

An Ucurian nagt seine Verantwortung für Ludalfs Tod, dem er stets ritterlichen Respekt entgegengebracht hat. In seinem Winterquartier verfällt er in dumpfes Brüten und ist empfänglich für die Ratschläge der Falken seines Bundes. Dies mündet schließlich in einem Plan, der in dem Szenario **Junker in Nöten** behandelt wird.



KAPITEL III: KLINGEN IM FROST

»Klirrende Kälte umfing uns, als wir nach draußen traten. Nach Tagen dichten Schneefalls hatte der Himmel endlich aufgeklart, doch die Sonnenscheibe war nur ein trübes Licht, das uns kaum Wärme spendete. Wie verheißend war das lodernde Feuer, das Schwester Claria vom Orden des Bannstrahls im Herzen des Dorfes entfacht hatte. Alleine es brennen zu sehen, erschien mir wie ein Wunder. Seit zwei Wochen darbtten wir Hunger, die Speicher waren leer und wir abgeschnitten von jeglicher Versorgung durch die Wölfe der Kriegsfürsten. Nur die

Götter kennen die dunklen Gedanken, die uns in diesen Tagen plagten, und sie mögen uns dafür vergeben. Dann brachen die Ordensritter zu uns durch, brachten Speisen und Kräuter. Wir speisten, während sie in Demut fasteten. Nie hätte ich gedacht, mich über den Anblick der Bannstrahler zu freuen, doch bei Praios, ihnen verdanke ich mein Leben.«

—Mythram Korsfels, *Monde des Schreckens*, Saat der Hoffnung, ein Kompendium über das letzte Jahr der Wildermark, Gareth, 1036 BF

ZEITLEISTE

Auf Golgaris Schwingen

Dankward von Sonnenbruch, Ritter des Hauses Rabenmund, ab Firun* (**Junker in Nöten**)
Fredo Answin von Rabenmund, Adeptus Minor, Spätwinter oder Frühling (**Der letzte Ritt der Eisenfaust**)

Azzo von Bregelsaum, Bannerherr des Hauses Bregelsaum, Spätwinter oder Frühling (**Der letzte Ritt der Eisenfaust**)

Visibili

Ucurian von Rabenmund, ab Firun (**Junker in Nöten**)
Syrina von Fuxfell-Rabenmund, Schöne der Nacht, Spätwinter oder Frühling (**Der letzte Ritt der Eisenfaust**)

Ende Boron 1035 BF: Kaiserin *Robaja* nutzt den Winter um die Pfalzen Weidleth und Albengau zu besuchen und zwischen den konkurrierenden Pfalzgräfinnen zu vermitteln.

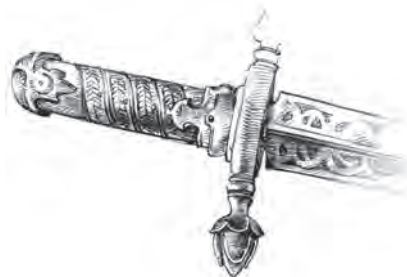
Hesinde: Die Einheit des Hauses Bregelsaum zerbricht: Während *Gilborn Hal von Bregelsaum* Hallingen sichert und die versöhnende Politik seines Vaters fortsetzen will, macht *Azzo von Bregelsaum* die Rabenmunde für die Misere Darpatiens verantwortlich und übernimmt Galbenburg.

Firun: *Swantje von Rabenmund* erreicht mit ihrem Aufgebot die Wildermark. Junker *Geldor von Bregelsaum* gerät in die Gefangenschaft *Ucurians*, der damit Geldors Vater unter Druck setzen will. Als sie von den Taten *Ucurians* erfährt, bricht *Swantje* mit ihrem Vater. (**Junker in Nöten**, Seite 101)

Lucardus von Kémet nutzt die langen Nächte des Winters für einen Feldzug gegen die Rabenmark. Auf Wochen werden die Golgariten in Kämpfe gegen die Drachengarde und ihre Untoten verstrickt, weichen jedoch keine Meile und können die Grenze nach Osten sichern.

Winter: *Ucurians* Bund zerbricht. *Goswin von Rabenmund* scharft einen Teil des Aufgebots um sich und wendet sich an *Lutisana*, der er in seinem Hass die Schätze der *Travia-Kirche* verspricht.

Azzo von Bregelsaum macht Jagd auf Angehörige des Hauses Rabenmund. (**Der letzte Ritt der Eisenfaust**, Seite 114)



JUNKER IN PÖTEN

„Dies soll das Land Traviias sein? Es soll ein jeder sehen, wie sich seine vornehmsten Familien selbst zerfleischen.“

—Ehrgard von Binsböckel, Hauptfrau im Dienste von Baron Goswin, gegenüber einem Mitverschwörer, Winter 1035 BF

Orte: Baronie Waldmarkt, Landmark Wehrheim und angrenzende Baronien

Aufhänger: Die Helden verteidigen Burg Aura-leth gegen einen Vorstoß Varenas. Dabei treffen sie auf Graf Hagrobald vom Großen Fluss und erfahren, dass Swantje von Rabenmund in der Wildermark weilt.

Stichworte zur Handlung: Als Geldor von Bregelsaum entführt wird, machen sich die Helden gemeinsam mit Swantje an seine Befreiung.

Erfolge: Ucurian sieht sein Scheitern ein und gibt auf. Die Helden können einen großen Teil seines Gefolges überzeugen, sich ihrer Sache anzuschließen.

Scheitern: Das Haus Rabenmund bleibt gespalten und Ucurian im Konflikt zumindest vorübergehend erhalten. Ein großer Teil seines Gefolges macht auf eigene Rechnung weiter.

Zeitpunkt: Firun 1035 BF, nach **Das Mythraelsduell**



Nach dem Mythraelsduell und mit Einzug des Winters kommen die großen Kriegszüge in der Wildermark vorübergehend zum Erliegen. In den Winterlagern werden Wunden gelect und neue Kräfte für den kommenden Frühling gesammelt. Es ist die Zeit kleiner Scharmützel, der Diplomatie und der Planungen für die kommenden Kriegszüge. Während *Gilborn vom Bregelsaum* (Seite 22) in Hallingen sein Erbe antritt, nutzt *Azzo von Bregelsaum* die Gelegenheit: Er bereitet sich auf seine Rache am Haus Rabenmund vor (**Der letzte Ritt der Eisenfaust**, Seite 114).

In dieser Lage erscheint eine neue Spielfigur auf dem Feld. *Swantje von Rabenmund* (Seite 23), der sich junge Ritter aus den Nordmarken, dem Kosch, Garetien und Greifenfurt angeschlossen haben. Sie hat Wehrheim umgangen und schlägt bei Burg Lauben (Seite 123) in der Baronie Waldmarkt ihr Lager auf. Ihre Ankunft spricht sich wie ein Lauffeuer herum und schnell entsenden die verschiedenen Parteien Gesandte und Boten. So mancher Ritter der Stahlherzen erklärt sich für Swantje. *Geldor von Bregelsaum* (Seite 22), von seinem Vater zu Swantje entsandt, will sich vor seiner Herzensdame beweisen. Dies nutzt der Ucurian treue Ritter *Dankward von Sonnenbruch* aus dem Gefolge Swantjes, um ihn in eine Falle zu locken. Er erzählt dem Bregelsaum von einem kleineren Trupp, der offenbar Gold mit sich führt, um weitere Söldner anzuwerben. Geldor schluckt den Köder und reitet mit einem befreundeten Stahlherz und zwei Waffenknechten direkt in die Falle. Der vorher informierte Ucurian kann sie überrumpeln, das Stahlherz findet dabei sein Ende und Geldor wird verletzt gefangen genommen.

Im Gefolge Swantjes befindet sich auch *Hagrobald vom Großen Fluss* (Seite 24). Schnell des Wartens überdrüssig, will auch er sich ihr beweisen. Mit einigen getreuen Rittern unternimmt er einen Vorstoß in die Landmark Wehrheim und kommt dabei Aura-leth zur Hilfe, das von einem Trupp *Varena von Mersingens* bedrängt wird. Hierbei handelt es sich um ein Täuschungsmanöver, das davon ablenken soll, dass Schergen Varenas versuchen, in die Bleikammern der Burg vorzudringen. Gemeinsam mit Hagrobald können die Helden dies verhindern.

Die Helden treffen kurz darauf bei Swantje ein und lernen sie und ihr Gefolge kennen. In dieser Situation erfahren sie von der Entführung Geldors und dem Versuch Ucurians, Gilborn unter Druck zu setzen. Swantje entschließt sich, den Junker zu befreien und ihren Vater mit der Kaiserin zu versöhnen. Während sie das Lager ihres Vaters aufsucht, machen die Helden Geldors Aufenthaltsort ausfindig und können ihn befreien. Die dortige Kommandantin gehört jedoch insgeheim dem Kult des Namenlosen an. Indem sie Geldor zu töten versucht, sollen die Falken in den Häusern neuen Auftrieb erhalten und der Konflikt zu einem Flächenbrand werden. Nach seiner Befreiung suchen die Helden gemeinsam mit Geldor Ucurian und Swantje auf. Unter dem Friedensbanner zieht man zu dessen Lager, wo es zum Bruch von Vater und Tochter kommt.

WINTER IN DER MARK

Alrik vom Blautann und *Bunsenhold von Ochs* haben es übernommen, die Kaiserlichen in ihre Winterlager zu führen. Abhängig vom Ausgang des Mythraelsduells nehmen sie mit dem Großteil der Truppen in Wehrheim oder Hallingen Quartier. Neben der Versorgung der Truppen

sind die beiden Offiziere vor allem damit beschäftigt, die Moral der Frauen und Männer nach dem Tod des Marschalls wieder aufzubauen. Derweil sind die meisten Adligen mit ihren Aufgeboten zu ihren Gütern zurückkehrt. Auch wenn sie sich dem Duell und seinem Ergebnis verpflichtet fühlen, wollen die beiden Obristen die Ausgangslage für das Kommende verbessern. Bunsenhold will daher die Bannstrahler mit ihrer Ordensfeste Auraeth als Verbündete gewinnen. Er bittet die Helden, mit *Hagen von Föhrenstieg* (Seite 27) Kontakt aufzunehmen, in der Hoffnung, dass sich die Bannstrahler auf eine dauerhafte Garnison der Kaiserlichen einlassen werden.

BANNSTRAHLER? НИМАЛС МІТ МЕЙНЕР ГРУППЕ!

Wenn Ihre Gruppe aufgrund von Erlebnissen in der Vergangenheit Probleme bei einer Zusammenarbeit mit den Bannstrahlern hat, bietet sich ein Kundschaftergang als Einstieg für das Szenario an. Alternativ können sie Gerüchten über Swantjes Ankunft oder die einer unbekanntenen Ritterschar (Hagrobald mit seinem Gefolge) nachgehen, die sie in die Umgebung Auraeths führen. Hierbei können sie auf den Grafen treffen und es kommt zum gemeinsamen Kampf um Auraeth.

ZU BESUCH AUF AURALETH

AURALETH

Die Ordensfeste Auraeth hat in den letzten Jahren viel von ihrer einstigen Pracht verloren. Errichtet, um bis zu 800 Personen zu beherbergen, ist sie schon seit langem chronisch unterbesetzt. Einzelne Gebäude der Vorburg wurden gänzlich abgetragen, um die Mauern der Feste auszubessern und Geschosse zur Abwehr von Feinden zu haben. In diesen Tagen ist Auraeth noch schwächer als normalerweise besetzt. In der Burg finden sich nunmehr noch 1W20+15 Ordensritter und Waffenknechte (*unerfahren bis Veteranen*), nebst 20 Bediensteten und einer wechselnden Anzahl an Flüchtlingen. Hinzu kommen 1W3+2 Geweihte des Praios (Priester und Erzpriester). Sichtbar magisch begabten Personen von gutem Leumund und mit Bürgen von tadellosem Ruf wird seit Errichtung der Feste lediglich der Zugang zur Vorburg gewährt. Alle Vertreter der arkanen Zunft auf die dies nicht zutrifft, müssen im Dorf Sonnenfelde zu Füßen Auraeths auf den Ausgang der Gespräche warten. Eine ausführliche Beschreibung Auraeths finden sie im Abenteuerband **Schlacht in den Wolken** ab Seite 55.

Der Burgherr von Auraeth führt ein hartes, aber gerechtes Regiment auf der Feste. Hagen von Föhrenstieg ist von den Kämpfen im Dienste des Ordens gezeichnet. Seine Disziplin und der Glauben an den Götterfürsten sind jedoch ungebrochen. Mehr als einmal gelang es ihm, Auraeth gegen stärkere Angreifer zu halten. Die Bannstrahler der Festung sind ihm loyal ergeben und das Volk der Umgebung schätzt Auraeth als sicheren Rückzugsort in unruhigen Zeiten. Hagen wird die Helden in seiner Offizierstube empfangen und sich ihr Begehren anhören. Der weitere Verlauf des Gesprächs hängt von Ihren Helden ab. Hagen ist einer Zusammenarbeit mit der Armee grundsätzlich nicht abgeneigt und würde zulassen, dass in der Vorburg Truppen Quartier nehmen. Der Bannstrahler erwartet jedoch, dass sich diese den Regeln und Geboten der Burg unterwerfen. In seinen strengen Augen ungebührendes Gebaren schwächt dabei die Position der Helden in den Verhandlungen deutlich. Während die Helden mit dem Burgherrn verhandeln, marschiert Varenas Kriegszug auf. Eine berittene Vorhut schwärmt aus, um Gehöfte der Umgebung zu plündern. Aufgeschreckte Männer und Frauen strömen mit Bündeln bepackt in die Feste. Ohne einen Augenblick zu zögern, gibt der Burgherr die nötigen Anweisungen: Auraeth soll sich für den Kampf bereit machen. Seine wenigen Berittenen hält er dabei zurück, da er jeden Mann und jede Frau für die Verteidigung der Feste benötigt. Sollten die Helden die Feste verlassen wollen, so steht es ihnen frei.

HELDEN AUßERHALB AURALETHS

Helden, denen der Zugang zu Auraeth aufgrund ihrer magischen Begabung verweigert wurde oder die aus anderen Gründen die Feste meiden, können bereits frühzeitig auf die Angreifer aufmerksam werden. Die Mersingerin entsendet berittene Kundschafter, die entdeckt werden können. Diese dienen auch dazu etwaige Boten der Feste

ЛУТІСАНАС ПЛАН: АНГРИФ АУФ АУРАЛЕТН

Der Angriff ist nicht mehr als eine Finte, um vom eigentlichen Ziel abzulenken. Lutisana hat Kenntnis von einem orkischen Artefakt erlangt, welches vor über einem Jahrhundert zur Verwahrung in die Bleikammern Auraeths gebracht wurde. Ihre magischen Berater sind überzeugt, dass das Artefakt geeignet ist, um den Bann um Uszandron (**Schild 107**) in Rappenfluhe zu schwächen. Auf diese Weise möchte die Söldnerfürstin Kräfte ihrer Feinde im Norden binden. Während Varena alle Aufmerksamkeit auf sich zieht, soll ein kleiner Trupp in die Katakomben der Feste eindringen und das Artefakt erringen. Die großen Truppenkontingente sind entfernt in ihren Winterlagern und die Besatzung ausgedünnt, der Zeitpunkt des Angriffs scheint daher gut gewählt.

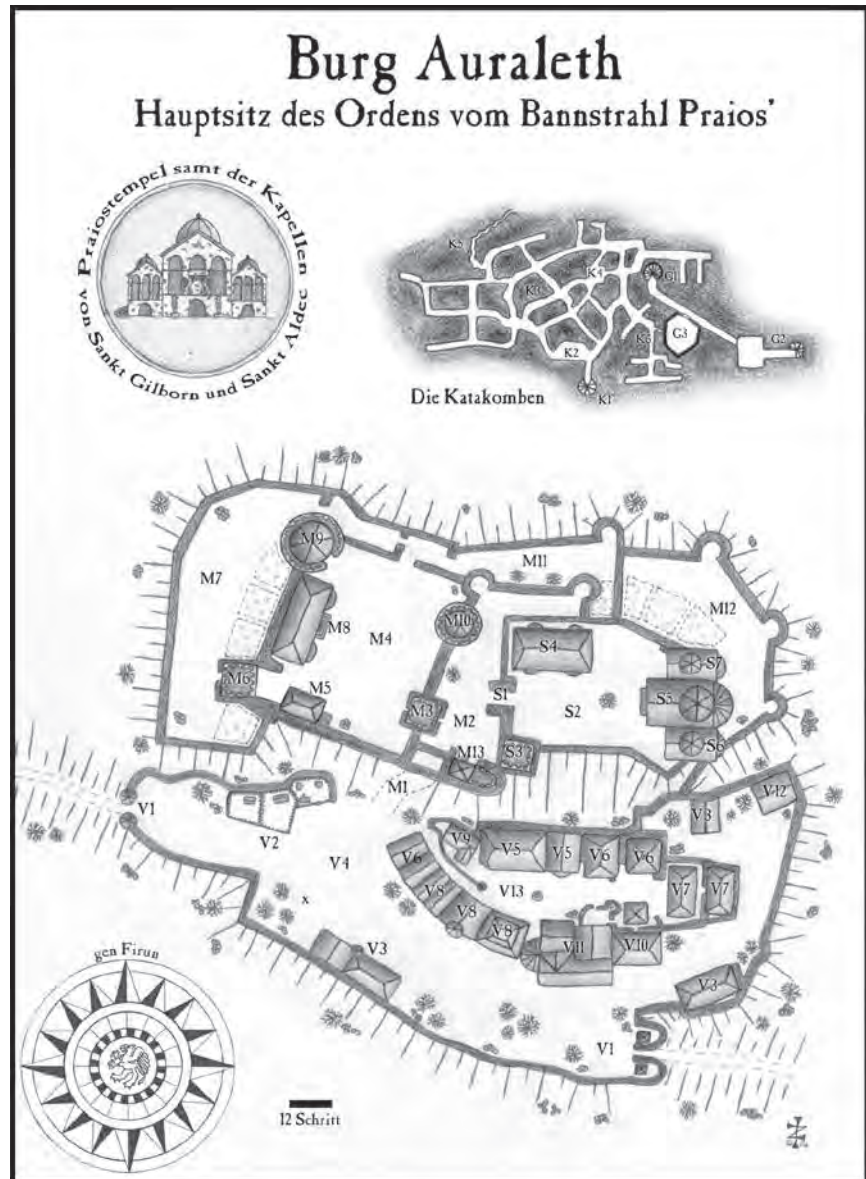
abzufangen. Kundige Beobachter können schnell das Zeichen Varenas ausmachen. Geübten Taktikern (*Kriegskunst* +5) kann ferner auffallen, dass Varena sich keine große Mühe gibt, schnell und ungesehen zur Feste zu gelangen. Vielmehr treibt sie Flüchtlinge bewusst zur Feste und lässt sich offenbar Zeit. Helden können sich beim Schutz von Flüchtlingen, der Abwehr der Vorhut oder der Gefangennahme und Befragung von Söldlingen hervortun.

KAMPF UM AURALETH

Varena von Mersingen ist den Verteidigern etwa 4 zu 1 überlegen und bedient sich für ihren Angriff vor allem Söldnern und in ihren Augen entbehrlicher Gefolgsleute. Sie selbst hält sich zurück und wird den Angriff nur solange aufrechterhalten, wie es für das Gelingen des eigentlichen Plans erforderlich ist. Das Erscheinen Hagrobalds kommt auch für sie überraschend und führt zu deutlich größeren Verlusten als ursprünglich geplant.

Varena wird ihre Truppen zunächst aufziehen und sie die Ordensmitglieder verhöhnen lassen. Derweil lässt die Mersingerin zwei Rammböcke zusammensammeln. Kurz vor der beginnenden Dämmerung wird sie dem Großteil ihrer Truppen den Angriff auf das Landtor der Feste befehlen. Während dort der Kampf tobt, wird ein kleinerer Trupp das Flusstor angreifen. Varena will auf diese Weise möglichst viele Kräfte bei den Toren binden, damit ihre Getreuen einfacher in die Feste eindringen können. Dass es sich um ein

Ablenkungsmanöver handelt, kann einem geübten Taktiker auffallen (*Kriegskunst* +5). Der Verlauf des Kampfes liegt im Übrigen in Ihren Händen. Dabei sind zwei Elemente zu beachten: der Kampf gegen den Feind von außen und das Ausschalten des Feindes innerhalb Auralaths.



LEGENDE BURG AURALETH

Die Vorburg (V)

- V1 Tore
- V2 Schweine- und Hühnerpferche
- V3 Stallungen und Hundezwinger
- V4 Burghof mit Exerzierplatz
- V6 Speicher
- V7 Schmiede und Stellmacherei
- V8 Dormitorium und Lazarett
- V9 Wachstube und Offiziersunterkünfte
- V10 Waffenkammer, Nähstube und Bekleidungskammer
- V11 Zöglingquartier und Lehrstuben
- V12 Wehrkapelle
- V13 Innerer Hof
- x Scheiterhaufen

Mittlerer Festungsbereich (M)

- M1 Gilborns-Tor
- M2 Zwischenhof
- M3 Kleiner Torturm
- M4 Wehrhof
- M5 Stallungen
- M6 Großer Torturm
- M7 westliche Wehrplattform
- M8 Hauptgebäude
- M9 Bergfried
- M10 Kerkerturm
- M11 nördliche Wehrplattform
- M12 östliche Wehrplattform
- M13 Bastei des Sonnenuntergangs

Die Sonnenburg (S)

- S1 Sonnentor
- S2 Sonnenhof

- S3 Ucuri-Turm
- S4 Gemach des Hochmeisters
- S5 Praios-Tempel
- S6 Sankt-Gilborn-Kapelle
- S7 Sankt-Aldec-Kapelle

Die Katakomben (K)

- K1 Zugang zur Bastei des Sonnenuntergangs
- K2 Kapelle der Reinigung
- K3 Gänge
- K4 Ucuri-Kapelle
- K5 Ghulengang
- K6 Durchbruch zum Securitum

Das geheime Securitum (G)

- G1 Zugang vom Palas der Sonnenburg
- G2 Zugang von der Sankt-Gilbornkapelle
- G3 – Die Koschbasaltkammer

GÖTTERMACHT UND MADAS KRAFT

Während Varena sich zweier Magier bedienen kann, stehen auf den Mauern Auralths mehrere Diener des Götterfürsten. Als Meister sind Sie frei, nach den Vorlieben Ihrer Gruppe zu agieren. Die Angreifer könnten etwa einen HORRIPHOBUS einsetzen, um vor allem unerfahrene Verteidiger von der Mauer zu vertreiben. Mittels eines FORTIFEX können Angreifer vor Geschossen geschützt werden. ARMATRUTZ, ATTRIBUTO, SENSATTACCO und andere Unterstützungszauber stärken hingegen einzelne Angreifer. Daneben vermag ein IGNISPHAERO seine verheerende Wirkung zu entfalten. Auch der Einsatz von Dämonen ist denkbar. Demgegenüber verfügen die Praiosdiener bereits mit dem klassischen Mirakel und den ZWÖLF SEGNUNGEN (WdG 251ff.) über machtvolle Mittel, die auch aufgestuft zum Einsatz kommen können. Auch die Liturgien GOLDENE RÜSTUNG (WdG 259) und GILBORNS HEILIGE AURA (WdG 259) sind effektive Mittel im Kampf gegen Magie. Es liegt bei Ihnen, ob einer der Geweihten einen ZERSCHMETTERNDEN BANNSTRAHL (WdG 261) oder PRAIOS' MAGIEBANN (WdG 259) beherrscht.

FEINDE IM GEMÄUER (■)

Varena bedient sich zur Durchführung ihres Plans einiger verdienstlicher Gefolgsleute. Unter dem Kommando *Emer Sturmfelds* (*996 BF, abgebrühte Veteranin, brillante Kämpferin mit dem Warunker Hammer) versuchen *Reto Dusterbach* (*1002 BF, kleiner, agiler Kämpfer mit dem Schwert, immer einen Wurfdolch parat) und *Hitta die Schlange* (*1004 BF, Hexe aus Weiden, hinterhältige Sadistin) den geheimen Zugang zu den Katakomben zu finden. Lutisana weiß aus der Zeit ihres letzten Diensts für Answin, dass es diesen gibt, konnte den genauen Zugang jedoch nicht bestimmen. Lediglich seine Lage an der nördlichen Flanke der Festung ist ihr bekannt. Währenddessen konnten sich der *Alte Gisbert* (*982 BF, versierter Schauspieler, fähiger Fassadenkletterer und Meuchler) als Versehrter und *Hilbert* (*1009 BF, jugendliches Gesicht, guter Kämpfer mit dem Dolch und ohne Waffen) als Flüchtlinge in die Feste schleichen. Sie suchen ebenfalls einen Zugang und sollen notfalls Kräfte in der Burg binden. Die Gruppe um Emer Sturmfeld wird im weiteren Verlauf der Kampagne nicht mehr aufgegriffen und steht Ihnen daher zur freien Verwendung.

Emer Sturmfeld

Wichtige Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz; Totenangst 6

MU 15 KL 11 IN 13 CH 11
FF 11 GE 14 KO 15 KK 17

Warunker Hammer:

INI 11+1W6 AT 19 PA 16 TP 1W6+8 DK NS

Kurzschwert:

INI 12+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+3 DK HN

LeP 38 AuP 39 WS 7 MR 4 GS 5

RS / BE 6 / 3 (leichte Platte, Sturmhaube)

Wichtige Talente: Dolche (Kurzschwert) 9 (11), Infanteriewaffen (Warunker Hammer) 15 (17), Kriegskunst 11, Selbstbeherrschung (Wunden) 11 (13)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Halbschwert, Hammerschlag, Kampfreflexe, Klingensturm, Klingengewand, Kulturkunde (Mittelreich), Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Standfest, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust), Wuchtschlag

Besonderheiten: Der Warunker Hammer ist ein verbesserte Waffe (INI 0, TP +1).

Verhalten im Kampf: Emer pflegt einen kraftvollen Kampfstil und versucht den Gegner mit *Hammerschlägen* oder *Niederwerfen* zu Boden zu schicken. Gegen leicht gepanzerte Gegner setzt sie gerne auf *Gegenhalten*.

Reto Dusterbach

Wichtige Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Linkshänder; Sprachfehler

MU 15 KL 12 IN 15 CH 10

FF 13 GE 14 KO 13 KK 13

Schwert:

INI 14+1W6 AT 17 PA 16 TP 1W6+4 DK N

Raufen:

INI 14+1W6 AT 19 PA 14 TP 1W6+1 DK H

Wurfdolche:

INI 14+1W6 FK 26 TP 1W6+1

LeP 34 AuP 38 WS 7 MR 4 GS 6

RS / BE 3 / 2 (Gambeson, Lederzeug)

Wichtige Talente: Raufen 17, Ringen 10, Selbstbeherrschung (Wunden) 10 (12), Schwerter (Langschwert) 17 (19), Wurfaffen (Wurfdolch) 16 (18)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 13), Finte, Gezielter Stich, Halbschwert, Kampfgespür, Kampfreflexe, Kulturkunde (Mittelreich), Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Scharfschütze (Wurfdolch), Waffenloser Kampfstil (Mercenario, Bornländisch), Wuchtschlag

Besonderheiten: Die vier Wurfdolche von Reto sind mit *Goldleim* (Stufe 5; Wirkung: 1W6-1 SP/Std. / 1W3 SP/Std.; Beginn: sofort; Dauer: 2W6 Std.) bestrichen.

Verhalten im Kampf: Reto vertraut auf seine körperlichen Fähigkeiten. Er versucht seine Gegner mit *Gezielten Stichen* zu verwunden und kombiniert seine Attacken mit waffenlosen Manövern.

Hitta die Schlange

Wichtige Vor- und Nachteile: Resistenz (tierische Gifte); Feste Gewohnheit (Erdgebunden), Rachsucht 9

MU 13 KL 13 IN 15 CH 14

FF 12 GE 12 KO 12 KK 11

Dolch:

INI 10+1W6 AT 12 PA 14 TP 1W6+1 DK H

Raufen:

INI 10+1W6 AT 11 PA 13 TP 1W6 DK H

LeP 32 AuP 37 AsP 40 WS 6 MR 7 GS 7

RS / BE 1 / 1 (Lederkleidung)

Wichtige Talente: Dolche 12, Körperbeherrschung 11, Raufen 10, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 9; Gabe Gefahreninstinkt 8

Wichtige Zauber: Band und Fessel 10, Blitz Dich find 11, Hexengalle 9, Hexenknoten 7, Hexenkrallen 8, Krabbelnder Schrecken 8, Krähenruf 10

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ritualkenntnis (Hexen) 8; Hexenschuss, Mit Blindheit schlagen, Pech an den Hals wünschen, Zunge lähmen

Besonderheiten: Hittas Vertrauter ist der schwarze Kater Herr Feist.

Verhalten im Kampf: Hitta setzt auf Angriffe aus dem Hinterhalt und den unterstützenden Einsatz ihrer Magie.

Der Alte Gisbert

Wichtige Vor- und Nachteile: Schlangenmensch, Soziale Anpassungsfähigkeit

MU 15 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 12

FF 14 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 12

Kurzschwert:

INI 15+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+2 **DK** HN

Dolch:

INI 15+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+1 **DK** H

Raufen:

INI 15+1W6 **AT** 18 **PA** 13 **TP** 1W6 **DK** H

LeP 34 **AuP** 40 **WS** 6 **MR** 6 **GS** 7

RS / BE 1 / 1 (nach Verkleidung)

Wichtige Talente: Dolche 17, Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Raufen 15, Schleichen 16, Schlösser Knacken 14, Selbstbeherrschung 11, Sich Verkleiden 14, Sich Verstecken 15, Überreden (Lügen) 14 (16)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 14), Binden, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Kulturkunde (Mittelreich), Meisterparade, Waffenloser Kampfstil (Mercenario)

Besonderheiten: Gisbert führt *Halbgift* (Stufe 8; Wirkung: MU, GE, KK, AT, PA und TP halbiert / je -3; Beginn: sofort; Dauer: 7 SR / 1 SR) und *Kelmon* (Stufe 5; Wirkung: 4W6 SP, vollständige Lähmung / 2W6 SP, FF, GE und KK halbiert; Beginn: 5 KR; Dauer: 6 SR) mit sich.

Verhalten im Kampf: Gisbert versucht sein Gift zielgerichtet einzusetzen und ansonsten seinen Gegner in einem Handgemenge zu besiegen.

Hilbert

Wichtige Vor- und Nachteile: Viertelzauberer, Zeitgefühl; Neugier 8

MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 12

FF 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14

Langdolch:

INI 13+1W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+2 **DK** H

Raufen:

INI 13+1W6 **AT** 20 **PA** 15 **TP** 1W6+1 **DK** H

LeP 32 **AuP** 37 **AsP** 15 **WS** 7 **MR** 5 **GS** 7

RS / BE 1 / 1 (einfache Kleidung)


Wichtige Talente: Dolche 15, Körperbeherrschung 11, Raufen 17, Schleichen 10, Selbstbeherrschung 9, Sich Verkleiden 9, Sich Verstecken 10, Überreden (Lügen) 11 (13)

Wichtige Zauber: Attributo 8, Axxeleratus 9, Böser Blick 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Kulturkunde (Mittelreich), Waffenloser Kampfstil (Mercenario)

Verhalten im Kampf: Hilbert versucht, mittels AXCELERATUS seine Fähigkeiten zu verbessern und den Gegner mit seiner Geschwindigkeit zu besiegen.

DER VINGESTÜME GRAF

 Hagrobald erscheint mit fünf Ritterlanzen (25 Berittene) auf dem Schlachtfeld. Seinen Auftritt müssen Sie an die genaue Situation anpassen. Wenn der Graf die Möglichkeit hat, wird er ohne lange zu zögern Varena mit voller Kraft in den Rücken fallen, umso den Vorteil seiner Reiter und die Überraschung zu nutzen. Hagrobald ist jedoch kein Narr, der sein Gefolge kopflos ins Verderben reiten lässt. Mit seinem Auftauchen wendet sich das Blatt gegen Varena. Während sie einen Teil ihrer Truppen weiterkämpfen lässt, befiehlt sie den übrigen den Rückzug in die nah gelegenen Wälder. Sie selbst riskiert dabei nichts und sollte in die Nacht entkommen. Noch hat die letzte Stunde der Drachenmeisterin nicht geschlagen.

Sobald der Sieg errungen wurde, begrüßt Hagrobald die Verbündeten, lässt sich berichten und lobt tapferes Vorgehen. Insbesondere ritterliches Verhalten findet dabei die ehrliche Anerkennung des bulligen Ritters. Noch während die Spuren des Kampfes beseitigt werden, wird er mit den Helden und dem Burgherren auf den Sieg anstoßen wollen. Mit lautem Lachen wird er sie kurz darauf einladen, ihn zu Swantje zu begleiten. Bis auf seine eigene Lanze wird er seine Männer vorerst in Auraeth belassen, um Burg und Umgebung zu sichern. Hagen wird seinerseits der Stationierung bis zu einem Banners der Kaiserlichen zustimmen und einen Boten zu ihrem Winterlager entsenden.

REISE ZUR KRONPRINZESSIN

Hagrobald wird mit den Helden auf dem schnellsten Weg zu Swantje ziehen. Die Reise von Auraeth nach Waldmarkt wird er nutzen, um seine Gefährten besser kennen zu lernen. Durch ihn können die Helden erfahren, wie es zu Swantjes Zug in die Wildermark gekommen ist und was in den letzten Monden in den Nordmarken geschehen ist. Der Graf gibt sich dabei offen und kameradschaftlich. Verscherzen können es sich die Helden mit ihm nur, wenn sie sich gegen seine Familie, die Nordmarken oder Swantje stellen.

OPTIONAL:

BLUTIGE SPUREN IM SCHNEE

Auf ihrer Reise zur Kronprinzessin können die Helden auf erste Spuren des Treibens Azzo von Bregelsaums stoßen, die im Szenario **Der letzte Ritt der Eisenfaust** (Seite 114) ihre Auflösung erfahren werden. Azzo hat mit seiner Jagd begonnen und in der – dem Haus Rabenmund verbundenen – Ritterin *Travina von Erlenbach* (*983 BF, großgewachsen, markante Narbe auf der Stirn; ) ein erstes Opfer gefunden. Die Ritterin wollte sich mit ihren beiden Waffenknechten Swantje anschließen, jedoch traf Azzo auf sie, als sie eine kurze Rast eingelegte. Wenn die Helden sich im Lager Swantjes nach einer entsprechenden Ritterin erkundigen, können sie ihren Namen erfahren. Sowohl Dankward als auch Gerin haben sie als gute und erfahrene Verbündete in Erinnerung.

Wenn die Helden die Umgebung und Toten näher untersuchen, können sie durch Proben auf *Fahrtensuchen*, *Kriegskunst* und *Heilkunde Wunden* folgende Erkenntnisse gewinnen:

- Der Überfall liegt nicht mehr als einen halben Tag zurück.
- Die etwa anderthalb Dutzend Angreifer waren beritten und offenbar schwer gepanzert.
- Die Ritterin muss sich mit einem deutlich kleineren Gegner gemessen haben, der mit einer stumpfen Waffe gekämpft hat.
- Ein Waffenknecht wurde an einen Baum gebunden und ist mit Pfeilen und Bolzen gespickt.
- Die Waffenmagd wurde schwer verwundet und dann in einem nahen Baum gehängt.
- Es kann nicht um die Ausrüstung der Opfer gegangen sein. Das Streitross der Ritterin steht in der Nähe und der Großteil der Ausrüstung ist noch bei den Toten.

BEI SWANTJE

Zu Füßen der mittelgroßen Burg Lauben wurden eine Vielzahl von Zelten aufgebaut, die vor allem von jungem Rittersvolk und seinem Gefolge bevölkert werden. Dem kundigen Beobachter (*Heraldik*) offenbart sich dabei unter dem Wappenmeer, dass es vor allem Adlige aus den Nordmarken, dem Kosch, Garetien und Greifenfurt sind, die sich hier zusammengefunden haben. Etwas abseits kann man hingegen Wappen und Banner von Stahlherzen ausmachen, darunter etwa auch das des womöglich bereits bekannten *Gerin von Sturmfels* und des jungen *Geldor von Bregelsaum*. Über allem weht das Banner Swantjes auf dem Burgfried. Dorthin lenkt Hagrobald sein Pferd.

Die Kronprinzessin ist in einem Zimmer des Burgfrieds anzutreffen, wo sie mit einigen Getreuen über einer Karte des alten Fürstentums Darpatien brütet.

Nachdem Hagrobald die Helden den Anwesenden vorgestellt hat, wird Swantje es ihm gleichzutun. In dem Raum finden sich neben ihren wichtigsten Gefolgsleuten (Seite 24) Gerin von Sturmfels, Dankward von Sonnenfelde und einige weitere frei zu setzende Personen, insgesamt etwa ein Dutzend Personen. Die Kronprinzessin wird die Beratung beenden und den Helden Quartiere zuweisen lassen. Später möchte sie mit ihnen, im engsten Kreis ihrer Berater zu Abend essen.

Swantje ist eine aufmerksame ZuhörerIn, die an den passenden Stellen die richtigen Fragen stellt. Dabei offenbart sie, dass sie die aktuelle Situation in der Mark recht gut kennt. Ihr ist viel daran gelegen, dass die Helden einige Tage bei ihr bleiben. Für Swantje sind sie ein wichtiger Schlüssel, wenn es darum geht, ihr Erbe zu erringen. Demgegenüber stellt Swantjes Gefolge einen neuen Machtfaktor dar, der den Helden bei ihren Zielen als Verbündete zu Gute käme.

Die Helden können sich im Lager frei bewegen. Swantjes Gefolge besteht vor allem aus jungen Rittern mit ihrem Waffenvolk, die sich in Wettkämpfen freundschaftlich messen. In ihren Reihen finden sich anpackende Vertreter des Ritterstandes, denen Standesgrenzen wenig bedeuten, ebenso wie elitäre Ritter, die voller Stolz ihre Abstammung betonen, wobei letztere deutlich in der Minderheit sind. Zusammengehalten wird diese bunte Schar durch das Charisma der jungen Kronprinzessin.

Die Helden können im Lager erfahren, dass Geldor vor einigen Tagen mit einem befreundeten Stahlherz aufgebrochen ist. Ein Ziel nannte er dabei nicht. Er war im Auftrag seines Vaters zu Swantje gereist. In den wenigen Tagen, die er im Lager weilte, scheint er sich mit Swantje angefreundet zu haben. Dabei können die Helden erfahren, dass er wohl schon seit Jahren für die Prinzessin schwärmt und um sie wirbt.

EINEN JÜNGER ZU FINDEN

Spätestens am dritten Tag ihres Aufenthalts auf Burg Lauben trifft die Botschaft von der Gefangennahme Geldors von Bregelsaum ein. Ucurian hat zwei verwundete Waffenknechte mit Nachricht nach Hallingen gesandt. Swantje, die seit ihrer Ankunft in Darpatien darüber sinniert, wie sie sich Ucurian gegenüber verhalten soll, fasst darauf den Entschluss, ihren Vater zur Rede zu stellen.

AM SCHEIDEWEG

Etwa eine halbe Stunde nach Eintreffen der Nachricht bittet Swantje die Helden durch ihren treuen Kammerdiener *Stanrel Hardenbach* (Seite 24) zu sich in den Bergfried. Neben ihr sind Hagrobald, Linai, Dankward und Gerin anwesend. Swantje ist sichtlich erregt und



Swantje von Rabenmund

bittet Linai, den Anwesenden zu berichten, warum sie sie zu sich gebeten hat. Diese legt kurz dar, dass Ucurian den jungen Geldor in eine Falle gelockt und gefangen genommen hat. Auf diese Weise scheint er das Haus Bregelsaum zwingen zu wollen, sich aus den weiteren Kämpfen herauszuhalten. Swantje fragt darauf in die Runde, was man unternehmen soll. Sie sei nicht gewillt, ihrem Vater derlei durchgehen zu lassen und will Geldor befreien.

Im Folgenden entbrennt eine Diskussion unter den Anwesenden. Swantje wird sich hierbei zurückhalten. Verschiedene Positionen, die unter anderem vorgebracht werden können, entnehmen Sie bitte der folgenden Aufzählung.

Hagrobald

— „Euer Hoher Vater ist ein Mann von großer Ehre. Er wird diesem schmalbrüstigen Bregelsaumer schon kein Haar krümmen.“

— „Man sollte Euren Vater zum Duell fordern, um den Knaben zu befreien. Ein Wort nur und ich streite für Euch, Prinzessin!“

Linai

— „Sollte dem Junker etwas zustoßen, würde dies alle Bemühungen der letzten Jahre zunichte machen, zwischen Eurem und seinem Haus Frieden zu stiften.“

— „Euer Vater handelt aus Liebe zu Euch, Herrin. Ihr solltet den Weg der Verhandlung beschreiten.“

Dankward

— „Seit Eurer Ankunft habt Ihr keinen Boten zu Eurem Hohen Vater geschickt, prinzliche Durchlaucht. Wäre es nicht an der Zeit, Eure Banner mit den seinen zu vereinen, um gemeinsam für Euer Geburtsrecht einzutreten?“

Gerin

— „Mit Verlaub, Prinzessin, doch mit dieser Tat hat Euer Vater dem Frieden einen Bärendienst erwiesen.“

— „Gilborn von Bregelsaum liebt seine Familie. Doch einer solch dreisten Erpressung wird er sich kaum beugen. Die Falken seines Hauses, die den alten Zwist mit Eurer Familie wieder aufleben lassen wollen, schlagen bereits aufgeregt mit den Flügeln. Er darf keine Schwäche zeigen.“

— „Ich bezweifle, dass Euer Vater den Junker von Bregelsaum in seinem Lager gefangen hält. Doch wenn wir sein Gefängnis kennen, kann man ihn auch befreien.“

Mögliche Argumente der Helden

— Wenn man Geldor befreit, bindet das seine Familie enger an Swantje und schwächt die Falken in beiden Häusern.

— Ucurian ist auf einem fatalen Pfad, doch noch scheint es nicht zu spät zu sein, ihn eines Besseren zu belehren.

— Wenn Geldor an einem anderen Ort gefangen gehalten wird, wird Ucurian regelmäßig mit diesem Kontakt halten.

— Man könnte auf beides setzen, Verhandlungen und den Versuch einer Befreiung.

— Ein Duell ist riskant. Sollte etwa Ucurian sterben oder schwer verwundet werden, dann könnte jemand anderes, schlimmeres ihm folgen und nichts wäre gewonnen.

— Würde Hagrobald Swantje begleiten, wäre dies ein guter Schutz. Als Erbe der Nordmarken würde ihm kaum ein Haar gekrümmt, müsste Ucurian doch den geballten Zorn des mächtigen Hauses vom Großen Fluss fürchten.

DER VERRÄTER IM KREIS DER PRINZESSIN

Einem aufmerksamen Beobachter (*Menschenkenntnis* +6) kann während der Diskussion auffallen, dass sich Dankward zurückhält. Er scheint sich unwohl zu fühlen (*1 TāP**). Darauf zur Rede gestellt, wird er sich zunächst versuchen herauszuwinden. Schließlich wird er zugeben, dass er nicht ohne Schuld an der Lage ist. Er habe Geldor von einem Gerücht erzählt, demnach Ucurian versuche, weitere Kriegsfürsten für sich zu kaufen. Geldor sei dann wohl aufgebrochen, um einen kleinen Zug abzufangen. Dem geübten Menschenkenner (*4 TāP**) kann hierbei auffallen, dass der Ritter nicht alles zu sagen scheint. Weiteres ist von ihm jedoch nicht zu erfahren. Swantje, der der Ritter in den letzten Jahren ein treuer Ratgeber und Freund war, wird einer weitergehenden Befragung nicht zustimmen. Sollten die Helden versuchen, auf magischem Wege mehr zu erfahren (*MR 6*), wird sie entsprechende Erkenntnisse als unrechtmäßig gewonnen nicht anerkennen.

EIN PLAN WIRD GEFASST

Schließlich meldet sich Swantje zu Wort und fasst die möglichen Pläne zusammen: Verhandlungen, Befreiung oder ein Duell zur Entscheidung. Bis auf ein Duell scheinen ihr alle Möglichkeiten einen guten Weg darzustellen. Es stellt sich für sie allein die Frage, welche Schwierigkeiten hiermit verbunden sind und wer sich diesen stellt. Das Abenteuer geht im Folgenden von der Lösung aus, dass die Helden das Lager Ucurians beobachten, um so Geldors Versteck ausfindig zu machen. Swantje wird derweil mit ihrem Vater verhandeln. Mit Gerin von Sturmfels steht dabei ein potentieller Ortskundiger zur Verfügung, der die Helden bei ihrem Vorgehen unterstützen kann. Mit ihm haben Sie auch eine Meisterperson an der Hand, die die Hintergründe des Adels und des alten Darpatiens kennt.

Dieses Vorgehen sollte Ergebnis einer Beratung sein, an der die Helden aktiv teilhaben und sich einbringen können. Keinesfalls sollten die Helden das Gefühl haben, bloße Befehlsempfänger zu sein.

ZUR RETTUNG DES JUNKERS

Der weitere Verlauf hängt vom Ausgang des Mythraelsduells ab. Bei einem Sieg des Falkenbundes hat Ucurian sein Lager in den Überresten Burg Kamaletts in den Ruinen Wehrheims aufgeschlagen (**Schild 115**). Nach einem Unentschieden oder einer Niederlage hat sich Ucurian mit seinen Getreuen nach Berler zurückgezogen. Während die meisten Truppen dort lagern, residiert er mit seinem Stab in der nahen Burg Leffenstein. Geldor hingegen wird in einem kleinen Jagdgut zwischen Wehrheim und Berler gefangen gehalten, dessen genauen Standort Sie frei wählen und an die Gegebenheiten der Wildermark Ihrer Spielrunde anpassen können.

Die Helden können zunächst mit Swantje reisen, was ihnen die Gelegenheit gibt, die junge Rabenmund besser kennen zu lernen. Hierbei wird schnell klar, dass Swantje sich zu Geldor hingezogen fühlt. Rechtzeitig vor dem Ziel wird man sich trennen, um nicht entdeckt zu werden.

AUF SPÄHPOSTEN

Ucurian und sein Stab sind vorsichtig und erfahren genug, um die Umgebung ihres Lagers zu beobachten. Sie halten vor allem die Wege im Blick, auf denen allein sich im Winter größere Verbände nähern könnten. Unregelmäßige Patrouillen sollen zusätzlich Späher abschrecken und ausfindig machen. Der Winter ist dabei Segen und Fluch zugleich. Wo er größere Kontingente bremst und auch einzelne oft auf große Entfernungen erkennbar macht, erleichtert er zugleich das Anschleichen. Sollte der Falkenbund in Wehrheim Quartier genommen haben, bieten zudem die Ruinen zusätzliche Möglichkeiten, um sich versteckt zu halten.

Die Helden haben im Folgenden verschiedene Möglichkeiten. Sie können versuchen sich in das Lager einzuschleichen und dort umzuhören. Hierfür ist eine gute

Verkleidung (*Sich verkleiden*) ebenso erforderlich wie die Fähigkeit sich geschickt zu verstellen (*Überreden*). Insbesondere Teilnehmer des Mythraelsduells laufen Gefahr, dass sie wiedererkannt und enttarnt werden. Alternativ kann man das Lager beobachten und nach Boten Ausschau halten, die es verlassen.

Letztlich werden die Helden eine Spur zum Versteck Geldors finden. Der junge Ritter *Trautfried von Ostengrund* (*1011 BF, Idealist, erst seit kurzem im Gefolge Ucurians, unerfahrener Ritter; ■) soll in Begleitung dreier Waffenknechte das Versteck aufsuchen. Ucurian hat von Geldor ein Schreiben an seinen Vater verlangt und ihm drei Tage Bedenkzeit eingeräumt, die nunmehr abgelaufen sind. Trautfrieds Zug kann einem geübten Beobachter dadurch auffallen, dass er nicht den üblichen Patrouillen entspricht (*Kriegskunst*) und der Ritter offenbar zum engeren Stab Ucurians zählt. Die Helden können ihm folgen oder ihn ausschalten, um sich auf diese Weise ihrerseits als Boten auszugeben. Sollten Ihre Helden von Gerin begleitet werden, wäre die Gefangennahme Trautfrieds eine gute Möglichkeit, ihn mit dessen Bewachung zu beschäftigen und so für das Folgende aus dem Spiel zu nehmen.

DAS GEFÄNGNIS DES JUNKERS

Es bleibt den Helden überlassen, wie sie sich Zugang zum Gut verschaffen. Dort wachen zehn Bewaffnete (*Veteranen*, Seite 189) unter dem Kommando Ehrgard von Binsböckels über den Gefangenen. Während fünf Bewaffnete stets Dienst haben, können Sie die anderen fünf Wachen nach Belieben verteilen.

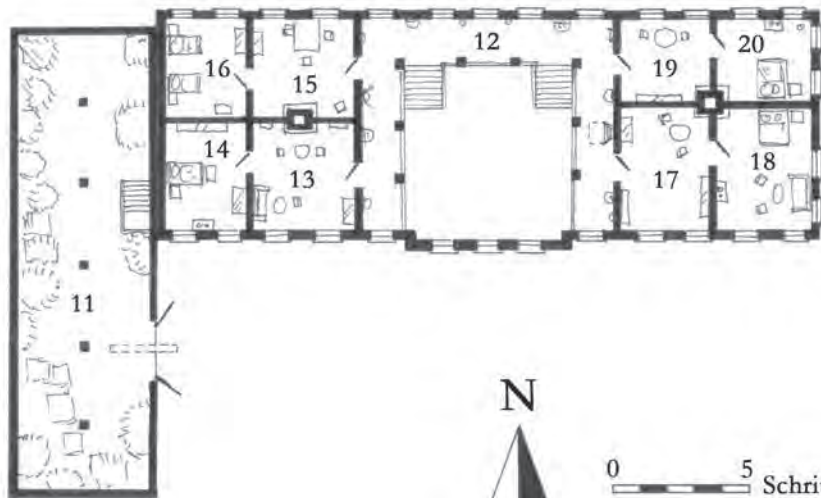
Der Ritterin ist das Erscheinen der Helden ein willkommener Anlass, ihr eigentliches Ziel zu verwirklichen. Zwei der Waffenknechte gehören wie sie dem Kult des Namenlosen an. Diese sollen das Gut im Falle eines Angriffs in Brand stecken. Geldor, so der Plan Ehrgards, wird dann durch das Feuer oder ihre Klinge sterben. So oder so soll alles danach aussehen, als sei sein Ende von Ucurian gewollt gewesen. Um auch im Falle eines Scheiterns erfolgreich zu sein, hat sie zudem zu einer List gegriffen. Darauf achtend, dass Geldor sie hören konnte, hat sie in einem Nebenraum ein Gespräch geführt, in dem sie klar von der angeblichen Anweisung sprach, Geldor zu töten, wenn die Gefahr drohe, er könne befreit werden.

Das Erdgeschoss

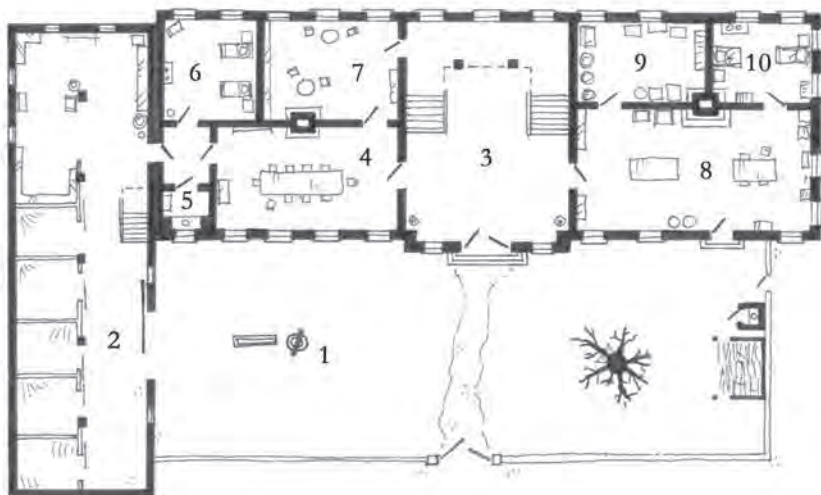
Errichtet auf einer großen Lichtung, diente das kleine Gut in Fachwerkbauweise verschiedenen Herren als Jagdgut und Rückzugsort. Es verfügt über einen von einer ein-einhalb Schritt hohen **Mauer** umfassten Hof mit **Brunnen (1)**. Im Osten des Hofes steht eine prächtige alte Eiche. Dort befindet sich ein durch eine Leiter erreichbarer Spähposten. Bis auf einen kleinen geräumten Pfad liegt Schnee auf dem Hof. Dieser verdeckt tückisches Glatteis, das an vielen Stellen dadurch entstanden ist, dass Ehrgard großzügig Wasser auf dem Hof hat verteilen lassen (*Körperbeherrschung*, um nicht zu stürzen). Im Westen schließt

DAS JUNKERGUT

DANIEL OBERMANN 2012



Obergeschoss



Erdgeschoss

Legende vom Junkergut

- 1 Hof
- 2 Stallungen
- 3 Eingangshalle
- 4 Speisesaal
- 5 Latrinen
- 6 Kammer der Stallmägde
- 7 Rauchersalon
- 8 Küche
- 9 Vorratskammer

- 10 Kammer des Kochs
- 11 Heuboden
- 12 Galerie
- 13 Bad
- 14 Gästezimmer
- 15 Gästezimmer
- 16 Gästezimmer
- 17 Salon
- 18 Gästezimmer
- 19 Schlafzimmer des Hausherrn
- 20 Arbeitszimmer des Hausherrn

die zweistöckige, aus Holz errichtete **Scheune (2)** an. Im Erdgeschoß finden sich Stallungen mit Boxen für Pferde. Im **zweiten Stock (11)**, der über eine Leiter zu erreichen ist, lagert Stroh. Hier hält sich in der Regel einer der beiden Vertrauten Ehrwards auf, der die Leiter nach oben ziehen kann. Das Stroh wurde mit Öl präpariert und kann schnell entzündet werden.

In der repräsentativen **Eingangshalle (3)** führen zwei Holztreppen in den ersten Stock. Eine Tür führt in den **Speisesaal (4)**. Von hier geht eine Tür in einen kleinen Flur zu den **Latrinen (5)**. Eine andere führt in einen kleinen **Raucher-salon (7)**. Ein weiterer Raum ist die ehemalige **Kammer der beiden Stallmägde (6)**. Im Erdgeschoss finden sich daneben die geräumige **Küche (8)**, eine **Vorratskammer (9)** und die **Kammer des Kochs und seines Gehilfen (10)**. Die Türen und Fenster wurden fest verrammelt und sind nur mit roher Gewalt zu öffnen (KK +6). Bis auf das Tor der Scheune und die Haupteingangstür haben die Wachen Seile mit Töpfen und anderen Gegenständen gespannt, deren Geräusche sie vor Eindringlingen warnen sollen.

Das Obergeschoss

Das Obergeschoss beherbergt verschiedene Quartiere. Die vergleichbar ausgestatteten Zimmer im Osten dienten ursprünglich als Salon und Schlafräum der Hausherrn und wichtiger Gäste. Im hinteren der beiden **Zimmer (18)** wird Geldor gefangen gehalten, während im ehemaligen **Salon (17)** stets zwei Wachen und regelmäßig auch Ehrward zu finden sind. Ehrward hält hier eine Öllampe und Öl bereit, um die Kammer in Brand stecken zu können. Die Fenster der Kammer Geldors sind mit massiven Brettern vernagelt worden. Die beiden anderen **Kammern (19-20)** dienen Ehrward als Quartier. Die **Galerie (12)**, indem stets zwei Wachen zu finden sind, ist großzügig mit zahlreichen Jagdtrophäen geschmückt. Hier findet sich eine verrammelte Luke, die zum **Dachboden** führt. Dieser wurde von Ehrward und ihren Getreuen mit einigen in Öl getränkten Strohhallen präpariert, damit das Gut im Fall der Fälle schnell Feuer fängt. Das Zimmer zum Hof diente ursprünglich als **Baderaum (13)**. Die drei weiteren **Räume (14-16)** standen für Gäste oder weitere Bedienstete zur Verfügung.

EHRWARD VON BINSBÖCKEL, DIE KERKERMEISTERIN DES JUNKERS

Die ostdarpatische Ritterin (*997 BF, athletisch, einäugig, hinterhältig; 🐼) ging den typischen Weg einer Landadligen. Nach ihrer Knappenschaft diente sie dem Baron von Bohlenburg. In den Wirren der Kämpfe gegen den Bethanier verlor sie zunächst ihre Familie und bald darauf ihren geliebten Gemahl. Verbittert war sie ein einfaches Opfer für die Einflüsterungen des Namenlosen, dem sie seit Jahren treu dient. Als Veteranin war es ihr ein Leichtes, dem Namenlosen ihr rechtes Auge zu opfern. Sie gehört zu den wichtigsten Hauptleuten Goswin von Rabenmunds und hat den Ruf einer harten Duellantin.

Wichtige Vor- und Nachteile: Kräfteschub (KK); Einäugig, Rachsucht 8

MU 15 KL 13 IN 14 CH 12

FF 11 GE 14 KO 15 KK 16

„Goldaar“ und Schild:

INI 11+1W6 AT 18 PA 18 TP 1W6+6 DK N

„Goldaar“ (Langschwert):

INI 12+1W6 AT 20 PA 16 TP 1W6+6 DK N

LeP 38 AuP 41 KaP 25 WS 8 MR 5 GS 4

RS / BE 8 / 4 (Garethter Platte mit Schaller und Panzerhandschuhen)

Wichtige Talente: Kriegskunst 12, Raufen 10, Schwerter (Langschwert) 17 (19), Selbstbeherrschung (Wunden) 13 (15)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Kulturkunde (Mittelreich), Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust), Windmühle, Wuchtschlag

Besonderheiten: Ehrward hat ihr Leben dem Gott ohne Namen geweiht und kann daher nach Ihrem Ermessen Dunkle Wunder (**WdG 290**) wirken oder, um sich nicht zu enttarnen, auf *Mirakel* beschränken, die ihre Selbstbeherrschung oder Attacken unterstützen. Ihre Klinge ist eine *persönliche Waffe (TP +1, INI +1, WM +1/0)*. Um sich gegen Magie zu wappnen, besitzt die Ritterin ein Schutzamulett, auf dem ein GARDIANUM (*Schild gegen Zauber*, 40 Punkte) liegt.

Verhalten im Kampf: Ehrward wird zunächst versuchen, Feuer zu legen, und sich dann einem Kampf stellen. Dabei wird sie versuchen, sich mit ihrem verstärkten Holzschild so zu positionieren, dass sie als versierte Schildkämpferin einen Durchgang hält. Bevorzugt schickt sie Gegner mit *Niederwerfen* zu Boden und setzt in passenden Gelegenheiten auf *Gegenhalten*. Die Ritterin pflegt einen effektiven Kampfstil und setzt die dunklen Gaben ihres Gottes nur ein, wenn ihr keine Enttarnung droht – oder sie nichts mehr zu verlieren hat.

KAMPF UM DAS GUT

Der Verlauf des Kampfes hängt stark von den Vorlieben und dem Vorgehen Ihrer Helden ab. Im Folgenden sollen einige Möglichkeiten und Reaktionen der Bewacher skizziert werden. Die Wachen sind allesamt Veteranen der Kämpfe der letzten Jahre und wissen, welche Gefahren von Magiern und Geweihten ausgehen können. Diese stellen für sie daher bevorzugte Ziele dar. Sie alle haben gelernt, dass am Ende der Sieg zählt und geben nicht allzu viel auf einen ehrenhaften Kampf. Sie wissen zudem ihre Ortskenntnisse zu ihrem Vorteil zu nutzen.

Auch wenn Sie ansonsten nicht mit Plänen arbeiten, empfiehlt es sich daher den Gebäudeplan zu kopieren und die Standorte der Wachen genau zu markieren. Während die Spieler nicht alle Räume kennen, bietet das Gut viele Möglichkeiten, bei denen den Helden Wachen in den

Rücken fallen können. Beachten Sie hierbei die Raummaße. An vielen Stellen können kaum mehr als zwei Personen nebeneinander stehen. Der Einsatz von Stangen- und Zweihandwaffen ist überhaupt nicht oder nur eingeschränkt möglich. Die Wachen mit ihren Schilden können den Helden lange Widerstand leisten.

- Ein blindes **Stürmen** des Guts ist der Weg des stärksten Widerstands. Die Gegner würden die Helden mit gezielten Bolzen ihrer Armbrüste in Empfang nehmen und sich im Gut verschanzen. Bis die gesicherten Türen aufgebrochen sind, können sie mehrmals schießen und sich auf ein Eindringen der Helden vorbereiten. Während etwa die Hälfte der Wachen die Helden bei der Treppe im Obergeschoss erwarten würde, würden die anderen versuchen, ihnen in den Rücken zu fallen, sobald sie die Treppe stürmen.
- Wenn die Helden sich **als vermeintliche Verbündete ausgeben**, gilt Vergleichbares wie im Lager Ucurians. Die Helden stellen bekannte Streiter in der Region dar und müssen sich gekonnt verkleiden (*Sich verkleiden, Überreden*), um die Wachen und Ehrgard zu täuschen. Wenn ihnen das gelingt, können sie die Wachen überraschen. Bedenken Sie jedoch, dass nie alle Wachen an einem Ort sind. Die übrigen würden die Helden nicht direkt angreifen, sondern sie etwa im Erdgeschoss erwarten, dass sie auf ihrer Flucht durchqueren müssen. Ehrgard oder ihre beiden Getreuen würden in diesem Fall auch Feuer legen, das sich aufgrund ihrer Vorbereitungen schnell ausbreitet.
- Die Helden können versuchen, sich **einzuschleichen**. Dagegen haben die Wachen um Ehrgard zu einfachen Mitteln gegriffen. Der winterliche Grund ist an vielen Stellen glatt, die Türen verrammelt und simple Alarmsysteme warnen die Wachen schnell.
- Gegen den Einsatz von **Magie** (etwa SILENTIUM oder VISIBILI oder die offensichtliche, wenn auch effektive Verwendung eines DESINTEGRATUS) konnten sie sich jedoch nicht umfassend wappnen. Gleiches gilt für **karmales Wirken**, wie etwa die Liturgie VERBORGEN WIE DER NEUMOND (**WdG 276**).
- Auf **Ablenkungsmanöver**, wie sichtbarer Rauch in großer Entfernung oder Vergleichbares, reagieren die Wachen kaum. Sie verschanzen sich in dem Gut und vertrauen auf die gesicherte Position und ihr Können.

NACH DEM KAMPF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Krachend stürzt das Dach der Stallungen ein. Die Hitze des Feuers scheint noch am Rande der Lichtung greifbar. Geldor blickt gebannt auf das Inferno und fährt sich durch das verrußte Gesicht. „Beim Götterfürsten, ich verdanke Euch mein Leben. Diese Furie wollte mich hier krepieren lassen.“

Dankbar schaut er in eure Gesichter und dann erneut auf das brennende Gut. „Ucurian wollte mein Ende. Ihr habt es gesehen.“ Mit trauriger Stimme fährt der junge Ritter fort. „Ich konnte sie belauschen. Ucurian hat klare Anweisung gegeben. Ehe ich befreit würde, sollte ich erschlagen werden.“ Entschlossen ballt er seine Rechte zur Faust. „Dafür wird er mir selbst Rede und Antwort stehen.“

Sollten die Helden die Verwicklung von Dankward in diesem Komplott noch nicht durchschaut haben, wird Geldor ihnen erzählen, dass er den Ritter in Verdacht hat, ihn bewusst in eine Falle gelockt zu haben.

DAS ENDE EINER FEHDE

Gemeinsam können die Helden nun nach Leffenstein beziehungsweise Wehrheim in das Winterquartier Ucurians reisen. Es steht ihnen dabei frei, ob sie versuchen, gleich zu Ucurian zu gelangen, oder sich erst mit Swantje verständigen.

Je nachdem, in welcher Verfassung sich Geldor befindet, kann kurz Swantjes Maske der Beherrschtheit fallen und aufrichtige Sorge stiehlt sich in ihre Züge. Man braucht kein geübter Menschenkenner sein, um zu merken, dass sie den Junker am liebsten in die Arme schließen würde (*Menschenkenntnis -3*), doch letztlich bewahrt die Prinzessin Fassung. Sie lässt sich genau berichten, was geschehen ist und beweist sich wieder als aufmerksame Zuhörerin. Anschließend wird sie die Anwesenden bitten, ihre Einschätzung kundzutun, bevor sie ihre Entscheidung fällt.

- Wenn sich **Dankward** noch in ihrem Stab befindet und sich die Anschuldigungen gegen ihn durch Geldors Verdacht erhärten, wird sie ihn zur Rede stellen, wodurch der Ritter letztlich gesteht und sich Swantjes Gnade unterwirft. Sie wird ihn festsetzen lassen, jedoch nicht richten, sondern ihm Gelegenheit geben, sich von seiner Schuld durch Taten reinzuwaschen. Dankward wird in einer der kommenden Schlachten sein Leben geben.
- **Hagrobald** bäugt seinen Kontrahenten im Werben um Swantjes Gunst zwar misstrauisch, aber bei dem angeordneten Mord an einem adligen Gefangenen ist für ihn das Maß voll. Polternd fordert er, Ucurian aus seiner Burg zu schleifen und ihm Vernunft einzuprügeln – wofür er sich einen Ruffel von Swantje einfängt, immerhin geht es um ihren Vater.
- **Linai** und **Gerin** argumentieren vernünftiger. Sie können sich nicht vorstellen, dass Ucurian eine solche Tat tatsächlich angeordnet hat.



Geldor von Bregelsaum, Pasko, Ucurian und Goswin von Rabenmund

Swantje ist die Wut über ihren Vater anzumerken, jedoch auch ein starkes Unwohlsein (*Menschenkenntnis*). Noch ist sie nicht bereit, mit ihrem Vater zu brechen, aber gewillt, ihn zur Rede zu stellen. Darin lässt sie sich nur zu gerne von den Helden bestätigen.

VATER UND TOCHTER

„Während du in Elenvina behütet auf deine Aufgabe vorbereitet wurdest, habe ich für dich und unsere Familie gekämpft und geblutet. Ich bin immer noch dein Vater und du wirst mir vertrauen, dass ich in deinem Sinne handle.“

—Ucurian im Gespräch mit Swantje, während die Helden Geldor befreien

Die in Abwesenheit der Helden geschehene Unterredung zwischen Vater und Tochter lief unbefriedigend. Nach Jahren der Trennung hatte sich Ucurian das Treffen anders vorgestellt. Swantje blieb reserviert und statt der erwarteten Dankbarkeit für seinen aufopferungsvollen Kampf schlugen ihm Vorwürfe entgegen. Man trennte sich schließlich im Streit.

Entsprechend angespannt ist die erneute Begegnung. Wie die Helden und ihre Gefährten Ucurian mit dem befreiten Geldor und den Vorwürfen konfrontieren, obliegt Ihrer Runde. Geldor wird es sich nicht nehmen lassen, Swantjes Vater vor allen Anwesenden des geplanten Mordes zu beschuldigen. Vorwürfe, die Ucurian natürlich entrüstet von sich weist, entsprechen sie doch nicht den Tatsachen. Letztlich steht sein Wort gegen das Geldors und wohl auch der Helden.

Swantje ist anzumerken, wie sie mit sich ringt: Soll sie ihrem Vater verzeihen oder mit ihm brechen? Hier kann ein Held, zu dem sie Vertrauen gewonnen hat, das Zünglein an der Waage sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Schließlich tritt Swantje vor. „Hoher Vater, beantwortet mir nur eine Frage und schwört beim Götterfürsten, dass Ihr ehrlich zu mir seid: Ordnetet Ihr an, den Junker Geldor zu ermorden?“

Erstaunen erfasst Ucurian. „Nun auch du, meine Tochter? Wie kannst du diese Lügen glauben?“

„Das beantwortet nicht meine Frage.“

„Bei Praios, nein! Niemals gab ich diesen Befehl!“

Swantje nickt, doch ihre entschlossenen Züge glätten sich nicht. „Dann glaube ich Euch. Doch habt Ihr ihn entführen lassen und dieser unsäglichen Gefahr ausgesetzt, als Ihr ihn Menschen anvertrautet, die ihr eigenes Spiel spielten. Ihr streitet für mich und unsere Heimat? Mit Euren Taten in meinem Namen habt Ihr diesem Land und unserer Familie mehr geschadet als genützt. Ich entbinde Euch von Euren Diensten und Eurem Rat. Fortan werde ich selbst die Banner führen, um dieses Land zu befrieden – an der Seite der Kaiserlichen, die Ihr in Eurem blinden Zorn bekämpft habt, wo ihr hättet Seite an Seite stehen sollen. Ich fordere die Gefolgschaft und Treue Eurer Ritter und Waffenknechte. Wenn sie bisher für Eure Sache gestritten haben, werden sie mit Freude ebenso mir in die Schlacht folgen.“

Sämtliche Farbe ist aus Ucurians Gesicht gewichen. Um Jahre gealtert fällt er kraftlos in seinen Stuhl.

UCURIANS SCHICKSAL

Swantjes Bruch trifft Ucurian unvorbereitet und entzieht ihm sämtliche Kraft. Seit fast sieben Jahren kämpft er einen verzweifelten Kampf in ihren Namen und hat dafür seine Reputation und seine Prinzipien aufs Spiel gesetzt – letztlich ohne sie ein einziges Mal gefragt zu haben, ob sie selbst dies will. Die Tauben des Hauses Rabenmund sowie Ucurians kriegsmüde Gefolgsleute atmen auf, doch die Falken – allen voran Baron Goswin – drängen ihn zum Weitermachen: Wenn Swantje sich der Kaiserin und den verfeindeten Bregelsaums anbiedern will, hat Ucurian noch andere Kinder (die jüngere Ayla, Knappin am almadanischen Fürstenhof, und den unmündigen Sohn Tsayan, Mündel der Kaiserin), denen man ebenso – für ein starkes Haus Rabenmund und ein auferstandenes Darpatien – auf den Fürstenthron verhelfen kann.

Ucurian selbst ist hin- und hergerissen. Er ist unfähig, einfach aufzugeben, allerdings weiß er, dass die Konsequenz wäre, einen Kampf gegen seine Tochter zu führen – und dies könnte er nicht. Es ist nun an den Helden, die entscheidenden Gespräche zu führen, um Ucurian zur Aufgabe zu bewegen. Für das Schicksal des tragischen Ritters gibt es verschiedene Ansätze, die Sie vom Geschick der Helden und dem eigenen Geschmack abhängig machen können. Ab dem Zeitpunkt des Bruchs zwischen Tochter und Vater tritt Ucurian unter den *Visibili*.

— **Ucurian gibt auf:** Wenn die Helden Ucurian – gegen ihren argumentativen Konterpart Goswin – in seinen Zweifeln bestärken können, wird er die Waffen strecken. Es liegt an ihrem weiteren Verhandlungsgeschick, wie viele seiner Gefolgsleute sich Swantje anschließen (siehe unten). Unter Umständen können sie ihn sogar bewegen, sich der Gnade der Kaiserin zu unterwerfen, vielleicht gefällt Ihnen aber auch ein versöhnlicheres Ende, bei dem die Helden Ucurian ziehen lassen – Swantje würde dies gefallen, vielleicht bittet er auch darum. Ucurian schwört einen heiligen Eid, die Waffen ruhen zu lassen und das Schwert nicht mehr zu erheben. Er wird das Mittelreich hinter sich lassen und zu seinem verstoßenen Bruder Corelian (**Rückkehr des Kaisers**) ziehen. In Ihrem Aventurien kann er zukünftig als fahrender Ritter oder gebrochener Mann noch eine Rolle spielen.

— **Ucurian wird festgesetzt:** Wenn die Helden ihn nicht überzeugen können, wird er weiter in der Wildermark kämpfen, jedoch schwören, nie gegen seine Tochter in die Schlacht zu ziehen. Dies mag den Helden nicht genügen. Da sich ein erheblicher Teil seiner Gefolgsleute von ihm abwendet, ist es ein Leichtes, ihn später (gegebenenfalls mit Hilfe der Kaiserlichen) festzusetzen. Vielleicht versuchen die Helden ihn auch vor Ort in Ketten zu legen (wobei sie auf Hagrobalds Hilfe setzen können), auch wenn Swantje dagegen protestieren wird. Gelingt das Vorhaben, wird er später als Gefangener der Kaiserin übergeben. Durch Swantjes Vermittlung (und viel-

leicht der Helden) bleibt ihm das Richtschwert erspart, dennoch wartet auf ihn der Kerker, die er nach langen Jahren gebrochen wieder verlässt.

— **Ucurian opfert sich:** Lässt man ihn ziehen und weiterstreiten, wird er sich verzweifelt und voller Wut mit den verbliebenen Getreuen in sein letztes Gefecht stürzen. Der Kampf um das Erbe Darpatiens ist für ihn vorbei, jetzt drängt ihn nur noch danach, mit einer letzten Heldentat die Schande von seinem Schild zu waschen. Die Helden können ihn bei dieser Unternehmung begleiten, die in ein anderes Szenario in diesem Band eingebunden sein kann. Ucurian kann dabei sein Leben lassen oder sich soweit rehabilitieren, dass die Helden ihn letztlich ziehen lassen.

RINGEN UM DAS HAUS RABENMUND

An der Nahtstelle zwischen Swantjes Forderung und Goswins Hass wird Ucurians Falkenbund zerbrechen. Ein Teil von seinem Gefolge, der in seinem ehemaligen Knappen Paske von Rabenmund einen leidenschaftlichen Wortführer findet, wendet sich von ihm ab und beugt vor Swantje das Knie. Die Falken um Goswin beharren darauf, den Kampf notfalls ohne Ucurian und Swantje fortzuführen und erklären kurzerhand Swantjes abwesende Schwester Ayla zur Prätendentin (wozu die lebensfrohe, rondrianische Knappin sicherlich eine eigene Meinung hätte). Der Großteil von Ucurians Gefolge ist jedoch unentschlossen, während die Söldner mit Ucurians Aufgabe ihre Kontrakte als beendet sehen.

— **Ucurians Ritterschaft:** Abgesehen von Paske, Beergard (beide pro Swantje) und Goswin (contra Swantje) haben Sie bei den auf Seite 18 in Ucurians Gefolge aufgeführten Meisterpersonen freie Hand, wie sie sich entscheiden – und können dies letztlich vom Geschick der Helden abhängig machen. Keine dieser Personen wird in zukünftigen Publikationen noch eine Rolle spielen.

— **Das restliche Haus Rabenmund:** Von den wenigen Rabenmunds abgesehen, die sich Goswin anschließen, vereint sich das seit Jahren zerstrittene Haus unter der Führung der jungen Hoffnungsträgerin Swantje. Selbst Answin der Jüngere erkennt die Zeichen der Zeit und weiß, dass er alle Pläne (und wohl sich selbst) zu Grabe tragen kann, wenn er ihr offen die Stirn bietet. Ob er sich jedoch damit begnügt, sich auf Burg Rabenmund zu verschanzen und das Ende des Sturms abzuwarten oder dazu zu bewegen ist, seinen Ruf wiederherzustellen, wenn er an Swantjes Seite reitet, wissen alleine Ihre Helden.



- **Ucurians Söldner:** Die Landsknechte unterstehen dem Kommando von Dom *Raimundo* (Seite 18), so dieser noch am Leben ist. Wenn die Helden diesen für sich gewinnen können, haben sie bessere Karten, neue Kontrakte mit den Söldnern auszuhandeln und diese für Swantje oder direkt für sich anzuwerben.
- **Leomar vom Berg:** Leomar wird sich mit seinen *Waldlöwen* erneut absetzen und sich in der Folgezeit verschiedenen kleineren Kriegsfürsten andienen, um eine Begegnung mit Lutisana zu vermeiden. Schließlich wird die Söldnerfürstin ihn ausfindig machen und seine Schuld ihr gegenüber einfordern. Leomar fügt sich und streitet fortan, wenn auch halbherzig, für sie.
- **Rommilyser Reiterei:** *Gernbrecht von Oppstein* (Seite 36) hat feststellen müssen, dass er nur noch wenig für seine einstige Heimat empfindet, und würde lieber heute als morgen in das Liebliche Feld zurückkehren.


DAS SCHICKSAL DES BARONS VON BOHLEPBURG

Baron Goswin von Rabenmund wird mit den ihm verbliebenen Getreuen erzürnt davon ziehen, um seinen verzweifelten und hasserfüllten Kampf fortzusetzen. Er wird die nächsten Monate bis zum Ende des Jahres nicht überleben. Welches genaue Schicksal er dabei findet, ist nicht festgelegt. Als marodierender Raubritter kann er die Traviamark terrorisieren, bis er für seine Schandtaten gerichtet werden kann, oder mit schnellen Übergriffen den Kaiserlichen zusetzen, denen er die Schuld für die Misere gibt. Ebenso ist es denkbar, dass er in seiner Verzweiflung bei Lutisana Gehör findet und von ihr für ihre Zwecke eingespannt wird.

Ucurians Aufgabe ist ihm daher eine willkommene Gelegenheit, die Wildermark hinter sich zu lassen. Es bedarf einiges an Gold, mehr aber noch lockende und schmeichelnde Worte, um den Condottiere zum Bleiben zu bewegen.

- **Sumudan von Viryamun:** Der Magnat, sollte er noch leben, wird sich in keinem Fall den Helden, Swantje oder gar den Kaiserlichen anschließen, gilt er – als bis zuletzt treuer Gefolgsmann des Mondenkaisers – doch als Reichsverräter. Er wird versuchen, sich schnellstmöglich abzusetzen und seine Dienste bald Lutisana anbieten, die sie gerne annimmt.

HOFFNUNGSTRÄGERIN DER MARK

 Vor ihrem versammelten Gefolge – den jungen Rittern, die ihr durch das halbe Reich gefolgt sind, sowie jenen, die sich ihr neu angeschlossen haben – erklärt Swantje in einer feierlichen Rede, ihre Ansprüche ruhen zu lassen, bis der Kampf um die Mark entschieden ist: *„Wir sind nicht gekommen, um für eine Krone zu streiten, und ebenso wenig soll euch dies Antrieb sein. Streitet nicht für einen Thron, nicht für eine Person – nicht einmal für Uns. Streitet für die Idee eines geeinten Reiches, eines friedlichen Reiches! Wir sind gekommen, um dieses Land zu befrieden – und wir werden nicht eher ruhen, bis Frieden herrscht!“*

LOHN DER MÜHEN

Für ihre Erlebnisse erhalten die Helden **300 Abenteuerpunkte**. Hinzu kommen **4 Spezielle Erfahrungen** auf geeignete Talente wie *Heraldik*, *Menschenkenntnis*, *Schleichen*, *Sich Verkleiden*, *Sich Verstecken*, *Überreden* oder *Überzeugen*.

DER LETZTE RITT DER EISENFAUST

„Sie werden für Wolfhelms Tod büßen! Gemeinsam werden wir einen Sturm entfesseln, der das Haus Rabenmund ein für alle mal von Deres Antlitz tilgt.“

—Azzo von Bregelsaum zu seinen Getreuen, Winter 1035 BF



Ort: Baronie Galbenburg und Umgebung
Aufhänger des Szenarios: Morde an Mitgliedern des Hauses Rabenmund und ihrer Verbündeten belasten das fragile Bündnis.

Stichworte zur Handlung: Die Helden enttarnen Azzo von Bregelsaum als Hintermann.

Erfolge: Azzo wird gestellt und sein mörderisches Treiben beendet.

Scheitern: Azzo entkommt, weitere Rabenmunds lassen ihr Leben.

Zeitpunkt: zwischen Firun und Phex 1035 BF, nach *Das Mythraelsduell* und *Junker in Nöten*

Nach dem Mythraelsduell sieht *Azzo von Bregelsaum* sich in seinem Hass auf das Haus Rabenmund bestätigt, das nur Leid und Elend über Darpatien bringt. Der Tod des geachteten Wolfhelms durch eine Rabenmunder Klinge sorgt dafür, dass sich verbitterte Mitglieder des Hauses Bregelsaum um Azzo scharen, der lauthals Rache schwört. Unter dem Vorwand, die Reichsstraße gegen einen Vorstoß Ucurians zu sichern, zieht Azzo nach Galbenburg, wo er faktisch die Macht übernimmt. Dem Ruf des neuen Oberhauptes seines Hauses nach Hallingen zum Familienrat entzieht er sich mit fadenscheinigen Ausreden. Schon wenig später ziehen er und seine Getreuen aus, um auf Rabenmunds und ihre Gefolgsleute Jagd zu machen. Mit dem jungen Adeptus *Fredo Answin von Rabenmund* (Seite 21) ist **Ende Boron 1035 BF** ein bekanntes Opfer zu beklagen.

Gilborn Hal von Bregelsaum (Seite 22) hat schnell seinen Vetter in Verdacht, als er davon hört, zögert jedoch, ihn damit zu konfrontieren. Dies könnte zu einem Kampf innerhalb des Hauses führen, zudem hofft er, Azzo zurück in den Schoss Familie zu holen. So ist es *Beergard von Rabenmund* (Seite 18), die an die Helden herantritt und sie bittet herauszufinden, wer hinter den Morden steckt.


DIE BARONIN BITTET ZUM RAT

Beergard ist schnell zu einer wichtigen Beraterin der jungen Swantje geworden. Nach den Ereignissen im Rahmen von **Junker in Nöten** bittet sie die Helden zu sich. Alles läuft in ihren Augen auf einen Kampf um die Mark hinaus, bei dem jeder Verbündeter zählt. Die ‚Braut der Blutnacht‘ spricht offen mit den Helden über die derzeitige Situation und ist ehrlich an ihrer Einschätzung der Lage interessiert. Sollten die Helden der Baronin aufgrund ihrer früheren Parteinahme für Ucurian negativ gegenüber eingestellt sein, wird sie auch das ansprechen und aus ihren Beweggründen keinen Hehl machen. Das Gespräch kann darüber hinaus genutzt werden, um die bisherigen Ereignisse zu rekapitulieren und zu bewerten.

Schließlich kommt Beergard auf die jüngsten Nachrichten zu sprechen. Offenbar wird gezielt Jagd auf Mitglieder ihres Hauses und dessen Gefolgsleute gemacht. Erst vor kurzem habe mit ihrem Vetter Fredo ein naher Verwandter sein gewaltsames Ende gefunden. Ebenso wurden Güter der Familie oder ihrer Verbündeten niedergebrannt. Sie bittet die Helden, die Hintergründe aufzuklären. Solange dem kein Ende gesetzt werde, würde ihr Haus nicht geeint unter Swantje streiten können. Beergard bittet die Helden zudem eindringlich, nicht unüberlegt zu handeln, weiß sie doch darum, wie viel Schaden vorschnelle Beschuldigungen anrichten können.

Falls eine entsprechende Motivation erforderlich ist, wird sie den Helden im Gegenzug ihre Hilfe zusagen. Helfen sie ihr, wird sie ihren ganzen Einfluss innerhalb des Hauses in die Waagschale werfen, um sie bei der Rückeroberung Zweimühlens zu unterstützen. Wenn Ihre Helden

AZZO VON BREGELSAUM

 *Azzo von Bregelsaum* blickt auf ein bewegtes Leben im Dienst des Reiches, vor allem aber im Dienst seines Hauses zurück. Er kämpfte bei der Eroberung Maraskans, focht gegen Oger und Orks, jagte Answinisten und hat in unzähligen Schlachten gegen den Bethanier und dessen Nachfolger gestritten. Als Träger des alten Familienstreikolbens *Eisenfaust*, dem er den gleichnamigen Spitznamen verdankt, ist er zugleich Bannerherr seines Hauses und galt lange als einer der besten Tjoster des Reiches. Der Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum loyal ergebene Azzo ist seit seiner Jugend Falke im Konflikt zum Haus Rabenmund. Seit dem Tod seiner Schwester in der Blutnacht hat sich dies zu einem ausgeprägten Hass gesteigert.

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund; Rachsucht (Haus Rabenmund) 10

MU 17 KL 13 IN 13 CH 13

FF 12 GE 16 KO 17 KK 19

‚Eisenfaust‘ und verstärkter Schild:

INI 13+1W6 AT 19 PA 20 TP 1W6+8 DK N

‚Eisenfaust‘ (Streitkolben):

INI 14+1W6 AT 21 PA 17 TP 1W6+8 DK N

LeP 47AuP 43 WS 11 MR 7 GS 3

RS / BE 8 / 6 (langes Kettenhemd, Plattenzeug, Topfhelm)

Wichtige Talente: Heraldik 13, Hieb Waffen (Streitkolben) 19 (21), Kriegskunst 17, Reiten 18, Selbstbeherrschung (Wunden) 15 (17), Zechen 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 7), Befreiungsschlag, Beidhändiger Kampf I, Binden, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Schildkampf II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Turnierreiterei, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust), Waffenmeister (Schild), Windmühle, Wuchtschlag

Besonderheiten: Der mächtige Streitkolben *Eisenfaust* ist eine besondere Waffe (**TP +2, BF -3**) und seit Generationen im Besitz der Familie Bregelsaum.

Verhalten im Kampf: Azzo setzt im Kampf bewusst auf seinen Ruf und baut auf die Angst seiner Gegner. Eine beliebte Taktik ist das schnelle Ausschalten schwächerer Gegner, was seinen Ruf als gefährlicher Kämpfer unterstützt. Bei starken Gegnern versteht er sich darauf, hinter dem Schild auf den rechten Augenblick zu warten.

nicht mit Zweimühlen belehnt wurden, wird die Baronin, je nach Ausprägung Ihrer Runde, versuchen, die Helden mit Geld oder Titeln nach einem Sieg Swantjes für sich zu gewinnen.

SCHNELLIGKEIT IST ALLES

Das schnelle Vorgehen der Helden ist in diesem Szenario entscheidend. Sollten sie für ihre Nachforschungen zu viel Zeit benötigen oder wollen Sie als Meister einen stärkeren Druck aufbauen, steht ihnen mit *Syrina von Fuxfell-Rabenmund* (*998 BF, blonde, offen auftretende Schöne der Nacht; **Rückkehr des Kaisers 41**; ■), ein weiteres Opfer zur Verfügung. Die uneheliche Tochter des ältesten Sohnes Answins des Älteren von Rabenmund wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr aufgegriffen werden.

AUF DER SPUR DER EISENFAUST

Die Helden müssen die Spur Azzos aufnehmen und ihn überführen. Hierzu gilt es, verschiedene Hinweise zusammenzutragen. Die Gruppe bewegt sich in einer Region, die seit langem durch die Fehde der beiden konkurrierenden Häuser Bregelsaum und Rabenmund geprägt ist. Unter der Herrschaft der letzten Fürstin Darpatiens sowie Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum schien der Streit beinahe beigelegt. Doch Argwohn und Feindschaft reichen tiefer als ein mühsam erreichter Friede, der bei zu vielen wenig mehr war als ein Lippenbekenntnis. Jedes der beiden Häuser verfügt in der Bevölkerung jeweils über erheblichen Rückhalt. Würde die alte Feindschaft neu auflodern, zöge dies einen Flächenbrand mit unabsehbaren Folgen nach sich. Eile ist also geboten.

- Der Magier Fredo Answin befand sich auf dem Weg nach Hallingen. Zuvor hatte er den garetischen Markvogt *Barnhelm von Rabenmund* (**Herz 173**) besucht. Er erreichte sein Ziel nie und wurde mitsamt seiner Bedeckung grausam niedergemacht. (wahr)
- Sämtliche Übergriffe fanden zwischen Waldsend im Süden und Barken im Norden statt, meist auf der Reichsstraße, aber auch zwei bis drei Tagesritte abseits davon. (wahr; hier können Sie unterschiedliche Gerüchte streuen, bis die Helden das Gebiet genauer einkreisen können)
- Bereits bei ihrer Suche nach Geldor (**Junker in Nöten**, Seite 106) konnten die Helden Spuren von Azzos Taten finden, die ihnen jetzt weitere Anhaltspunkte liefern können.
- Spuren bei den Überfällen deuten auf die Beteiligung mehrerer schwer gepanzerter Reiter hin.

- *Gerin von Sturmfels* (Seite 23) und andere alte Streiter des Hauses Rabenmund können berichten, dass solche Angriffe zuletzt während und nach der Answinkrise vorgekommen sind. Damals gingen sie auf Falken aus beiden Häusern zurück. (wahr)
- Der Überlebende eines Angriffs auf ein Gut will eindeutig das Wappen von Söldlingen aus Lutisanas Heer erkannt haben. (teilweise wahr; das Wappen hat er gesehen und erkannt, jedoch ist dies eine List Azzos)
- Azzo von Bregelsaum hat die Herrschaft in Galbenburg an sich gerissen und hält die Gegend frei von Gesindel. Er greift hart durch und schützt das Volk. (wahr)
- Die Helden können auf einen Ritter aus dem Gefolge der Bregelsaums nebst seiner Lanze treffen. Von ihm erfahren sie, dass Azzo dem Familienrat fern blieb. (wahr)
- Azzo ist eine Naturgewalt. Auch wenn er seine Glanzzeit hinter sich hat, ist er als Kämpfer noch immer gefürchtet und geachtet. Bei Mitgliedern seines Hauses und ihren Verbündeten genießt er einen legendären Ruf als Bannerherr seines Hauses. (wahr)
- Bei einem Überfall konnte einer der Angreifer schwer verwundet werden. Die Helden können in ihm einen Waffenknecht aus dem Gefolge Azzos erkennen.

Wenn die Helden in Azzo den Urheber der jüngsten Ereignisse ausgemacht haben, stehen sie vor einer weiteren Herausforderung. Der Ritter hat sich in der Galbenburg, einer der mächtigsten Burgen der Wildermark, eingemietet. Die auf dem Galbenstein errichtete Burg gewährt einen guten Überblick über das Land. Die Menschen der Gegend, allen voran die Bewohner Galbensteins, stehen zudem treu zu Azzo. An eine Belagerung ist kaum zu denken und der Veteran vieler Schlachten ist vorsichtig genug, um die Burg nicht ohne entsprechendes Gefolge zu verlassen. Die Helden werden ihm daher nur mit einem wohlüberlegten Plan beikommen können.

EIN KÜHNER PLAN

Azzo verlässt die Burg nur, um auf die Jagd nach den verhassten Rabenmunds zu gehen oder um eine Bedrohung für Galbenburg abzuwenden. Der rechte Köder vermag hier Wunder zu wirken. Was könnte hier ein besseres Ziel sein, als die potentielle Erbin des Fürstenthrons, Swantje von Rabenmund? Während sie schnell für den Plan zu gewinnen ist, sind enge Vertraute ihres Umfelds wie Hagrobald oder Beergard, die sich gar selbst anbietet, nur schwer davon zu überzeugen. Dieser Plan erfordert einiges an Vorbereitung. So muss Swantje sich mit nicht zu großer Bedeckung in den Machtbereich Azzos begeben, ohne dass dieser Verdacht schöpft. Die eigentliche Bedeckung muss sich derweil verborgen halten. Bedenken Sie dabei, dass Azzo das Gebiet gut kennt und selbst über einige Erfahrung im Krieg verfügt.

DER LETZTE RITT DER EISENFAUST

Ob der Plan gelingt oder Azzo seinerseits versucht den Helden eine Falle zu stellen, ist Ihrer Maßgabe überlassen. Schließlich wird es zum Aufeinandertreffen der beiden Gruppen kommen. Azzo wird dabei von Rittern und Waf-fenknechten begleitet, deren Stärke Sie Ihrer Gruppe anpassen können. Er selbst sucht dabei die Entscheidung und wird alles daran setzen, Swantje zu töten. Achten Sie dar-auf, ihn nicht als kopflosen Ritter darzustellen. Er genießt hohe Achtung, da er von seinen Untergebenen nie etwas verlangen würde, was er nicht selbst bereit wäre zu tun. Möglicherweise überlebt Azzo diese Konfrontation, offi-ziell wird die Figur nach diesem Szenario jedoch nicht wieder erwähnt werden. Beachten Sie, dass er keinesfalls im Gefolge Lutisanas auftauchen wird. Die Erzverräterin am Reich ist ihm zutiefst verhasst.

LOHN DER MÜHEN

Für ihre Nachforschungen und die Konfrontati-on mit Azzo haben sich die Helden **200 Aben-teuerpunkte** verdient. **Spezielle Erfahrungen** gibt es in **zwei** passenden Talenten nach Wahl. Mit dem Ende Azzos haben die Helden zudem die weitgehende Einigung des Hauses unter Gil-born Hal von Bregelsaum eingeleitet. Können sie ihm gar *Eisenfaust* überreichen, den traditi-onsreichen Streitkolben der Familie, ist ihnen die Unterstützung der Bregelsaums unerschüt-terlich gewiss.



KAPITEL IV: KAMPF UM DIE MARK

»Während meine unglücklichen Gefährten den Tod fanden, rettete mich meine Profession: Hetmann Orgen fand Feder und Tintenfass in meiner Tasche, bevor er sein Anliegen umsetzen konnte, meinen Kopf von den Schultern zu trennen. Als er dann noch erfuhr, dass ich Schreiber des Aventurischen Boten bin, entschied er, mein Leben zu verschonen und mich zu seinem ‚Skalden‘ zu ernennen. Die nächsten Wochen begleitete ich also den ‚Bullen von Prem‘, um Zeuge seiner Taten zu werden und ein Epos über ihn zu dichten, damit er für alle

Zeiten unvergessen bleibe. Zum Glück waren weder er noch seine Schlagetots des Lesens mächtig. Nach drei Wochen gelang mir die Flucht aus diesem Martyrium. Später hörte ich, Orgen fand bald darauf sein Ende, als er betrunken eine Stiege hinunterstürzte und sich den Hals brach. Mehr habe ich über den Bullen von Prem nicht zu berichten.«

—Mythram Korsfels, Monde des Schreckens, Saat der Hoffnung, ein Kompendium über das letzte Jahr der Wildermark, Gareth, 1036 BF

ZEITLEISTE

Auf Golgaris Schwingen

Purothea Schlangenkind, Legatin der Draconiter, Frühling*

Rondrastolz von Travinianshall, Zornesritter, Phex oder Peraine* (**Die Klinge der Königin**)

Visibili

Ugdalf von Löwenhaupt-Hauberach, Pfalzgraf der Kaiserpfalz Brücksgau (**Der Herr von Brücksgau**)

Gerdan von Moorweiher, Burgvogt der Kaiserpfalz Brücksgau (**Der Herr von Brücksgau**)

Ziplim, Goblinhäuptling, Frühling

Assaf und Ayrash, Bannmagier, Frühling

Nephrog von Yar'Dasham, Nekromant, Frühling

Espinosa von Sturmfels, Junker zu Drachenschwinde, Frühling (**Schild 164**)

Junivera von Seshwick, Hochgeweihte der Ronda, Phex oder Peraine (**Die Klinge der Königin**)

Ende des Winters: Lutisana, die Leomar vom Berg aus der Kerkerhaft befreite, fordert seine Schuld bei ihr ein, so dass er fortan an ihrer Seite streitet.

Kaiserin Rohaja kehrt nach Elenvina zurück, wo sie die Nordmarken geeinigt empfangen. Sie rüstet sich, um Richtung Wildermark zu ziehen.

Frühling: Die Helden und ihre Verbündeten auf der einen und Lutisana auf der anderen Seite ringen in mehreren Scharmützeln um jede Meile Land in der Wildermark (**Mit wehenden Bannern**, Seite 119).

Phex: Der Kaiserhof erreicht Puleth und Rohaja ruft zum Kriegsrat (Seite 126). Um die Traviemark nicht zu entblößen, entscheidet sich Markverweser *Cordovan von Rabenmund*, der Kaiserin keine Unterstützung zu entsenden. Manche Adlige sehen darin eine Weigerung der Lehnsfolge, brechen mit ihm und schließen sich Rohaja an – einige jedoch auch Baron *Goswin von Rabenmund*.

Peraine: Die Visionen der Hochgeweihten *Junivera von Seshwick* sowie die Hinweise des Igelkönigs weisen auf die Spur eines Relikts aus den Dunklen Zeiten (**Die Klinge der Königin**, Seite 137).



MIT WEHENDEB BANNERD

„Sind der Hohen Dame die Rittsleute und Waffenknechte ausgegangen? Gar geflohen? Grämt Euch nicht, gute Frau. Wahre Loyalität lässt sich nur mit Gold erkaufen. Und fähige Schwertarme gibt es noch dazu.“

—der Söldnerführer Maselrich Otresker zu einer adligen Kriegsfürstin, 1032 BF

Das folgende Kapitel soll Ihnen helfen, Feldzüge der Helden und anderer Kriegsfürsten zu planen und Pläne einzuschätzen. Allgemeine Ausführungen zum Spiel in der Wildermark, dem Heerwesen Aventuriens und dem kriegsbetonten Spiel mit Heerhaufen und Söldnerbannern finden Sie in den Spielhilfen **Geographia Aventurica** (Seiten 170ff.), **Herz des Reiches** (Seiten 42ff.) und **Schild des Reiches** (Seiten 122ff.) sowie im Abenteuerband **Hinter dem Thron** (Seiten 21ff.).

EIN LAND ZU BEFRIEDEN

Die letzten Jahren wurde die Wildermark durch kleine Auseinandersetzungen geprägt, mit denen die unterschiedlich starken Kriegsfürsten vor allem versuchten, ihre in der Regel überschaubaren Herrschaften zu sichern. Mit dem Auftauchen Lutisanas ändert sich das: Die Söld-

nerführerin zielt auf eine großflächige Unterwerfung der Region und verfügt über die Mittel, dieses Ziel zu erreichen. Dies provoziert gerade die alteingesessenen und mächtigen Kriegsfürsten, die sich nicht mit ihr arrangieren können, zur Gegenreaktion, was schließlich – auch dank der Vermittlung der Helden – darin mündet, dass sie sich unter dem kaiserlichen Banner versammeln.

Wie genau dieses finale Ringen um die Vormacht in der Wildermark ausfällt, obliegt in der Ausgestaltung allein Ihnen. Aus dramaturgischer Sicht ist es der Spannung zuträglicher, wenn Lutisana zu Anfang schnell ihre Eroberungen ausbaut und die Helden ihr diese mühsam wieder abringen müssen, bis spätestens mit dem Eingreifen der Kaiserin ein Gleichgewicht der Kräfte vorherrscht. Doch sind Sie diesem Weg nicht verpflichtet, gerade wenn die Strategien und Erfolge der Helden eine andere Richtung ermöglichen. Ob es Lutisana gelingt, die Wildermark bis nach Wehrheim an sich zu bringen oder ob sie vor der alles entscheidenden Schlacht bis nach Gallys zurückgedrängt wird, gibt Ihnen die Kampagne nicht vor: Die Wildermark gehört Ihnen!

SCHLACHTEN AM SPIELTISCH

Es sind vor allem kleine Scharmützel, die das letzte Jahr der Wildermark prägen. Dabei ist es dem Spielstil Ihrer Runde überlassen, ob Sie diese schlicht als Abenteuerkulisse verwenden und die Helden nur an den entscheidenden Schlachten teilnehmen lassen oder die mögliche Feldherrenrolle der Helden in den Fokus der Kampagne rücken.

Bei der Umsetzung der Schlachten haben Sie mehrere Möglichkeiten. Wenn Sie sich auf die Helden konzentrieren wollen, greifen Sie auf die *Lärm und Staub*-Variante zurück (**AvAr 134**): die Schlacht als Kulisse für die Kämpfe der Helden. Über den Ausgang des Scharmützels entscheiden die Taten der Helden sowie eventuell dramaturgische Überlegungen. Liegt Ihnen eher ein taktisches Spiel mit allen Finessen, sind Sie mit einem Strategiespiel besser bedient. Einen Mittelweg bieten die ausführlichen Scharmützelregeln im **Aventurischen Arsenal** ab Seite 135. Ab Seite 72 finden Sie im Anhang dieses Bandes zudem eine leicht zugängliche Regelvariante für Scharmützel am Spieltisch.



LUTISANAS MILITÄRISCHE ZIELE UND STRATEGIEN

☞ Für Lutisana gilt es, diejenigen, die ihre Vorstellungen eines angemessenen Preises (Seite 14) erfüllen können, an den Verhandlungstisch zu zwingen – und dass sie selbst dabei eine überlegene Position besitzt. Dazu muss sie weitreichende Eroberungen machen und sichern sowie ihre Gegner in die Defensive bringen. Wenn sie mit ihren Verbündeten die bestimmende Macht in der Wildermark ist, führt für niemanden ein Weg an ihr vorbei – und dann kann sie selbst einer Kaiserin Rohaja Zugeständnisse abringen. Dafür konzentriert sich Lutisana auf die Kernregionen der Wildermark, die durch die Flüsse Gernat und Dergel, dem Ochsenwasser und den Ausläufern der Schwarzen Sichel natürlich begrenzt werden.

Hauptziel: Eroberung und Sicherung der Kernregionen

Von Wehrheim bis zum Ochsenwasser weist der Dergel **im Süden** nur vier mögliche Übergänge auf: die Dergelfähren bei *Wehrheim* und *Arlingen*, die Brücke bei *Rankaraliretena* sowie die Furt bei *Gassel*. Je mehr dieser Punkte sie kontrolliert, desto schwieriger wird es für Feinde, den Fluss zu überqueren oder vom anderen Ufer versorgt zu werden. Während Wehrheim in ihren Plänen eine eher untergeordnete Rolle spielt, wird sie sich möglichst schnell den anderen genannten Orten zuwenden und zudem versuchen, *Ochsenweide* und *Grassing* zu erobern, um von dort den Fluss im Blick zu haben. Ein weiteres wichtiges Ziel ist *Bohlenburg*, von dem aus sich der Zoilernward am Ostufer des Ochsenwassers entlang kontrollieren lässt.

Nach **Osten** hin dient ihr *Gallys* als Bollwerk. Feindliche Truppen östlich davon scheren Lutisana anfangs wenig, würden sie tiefer in die Wildermark vordringen, würden sie sich zwischen ihren Söldnern und der Warunkei aufreiben. Die Umtriebe kleinerer Kriegsfürsten und lokaler Adliger in Echsmoos, Rammholz und Wolkenried sind für Lutisanas Feldzug nicht wichtig genug, um Truppen in die *Schwarze Sichel* zu entsenden. Ein Bündnis mit *Ziplim* (Seite 26) könnte hier jedoch die schwer zugängliche Flanke sichern.

Der Norden ist ein waldreiches, hügeliges Gebiet und mit wenigen Eroberungen gegen größere Verbände gut zu verteidigen. Potentielle Eroberungen sind *Oppstein*, *Friedwang*, *Nordenheim* und *Wutzenwald*, die sich zu Beginn von Lutisanas Feldzug recht bald in ihrer Hand befinden.

In den Westen wird sich Lutisana kaum weiter als bis nach *Berler* begeben. Zusammen mit *Zweimühlen* und *Talfgenügt* es ihr, die Reichsstraße zu kontrollieren; sind ihre Gegner, deren Heere überwiegend auf Ritter und Gardetruppen aufbauen, doch eher auf diese Wege angewiesen als ihre eigenen, auch in unwegsamem Gelände beweglichen Truppen.

Nebenziel: Versorgung und Finanzierung

Von großer Bedeutung sind die *Silberminen* im Sichelvorgebirge, mit deren Ausbeute sich jeder Kriegsfürst gerne die Kriegskasse auffüllt. Solche Minen sind gut bewacht und ihre Lage wird geheim gehalten. Ebenfalls in den Fokus von Lutisanas Bestrebungen rücken die Dergelauen mit ihren Viehherden, um mit deren Fleisch ihre Streiter zu versorgen. Vor allem vor dem Winter konzentrieren sich Lutisanas Offiziere auf die Darpatrinder, aber auch auf Kornspeicher oder die Weidener Rinderherden, die alljährlich durch die Wildermark nach Gareth getrieben werden. Bei den Versorgungsfeldzügen geht es nicht um dauerhafte Eroberungen, sondern darum, mit schnellen Vorstößen die eigene Versorgung zu sichern und die des Gegners zu beschädigen.

Sekundäre Ziele

- Eroberungen **jenseits der Flüsse** Dergel und Gernat, also vor allem die Baronie Dergelsmund und die Stammlande der Stahlherzen, spielen für Lutisana eine untergeordnete Rolle. Dort hat sie mit dem stärksten Widerstand zu rechnen, ihr Aufgebot würde sich zu weit aufteilen und könnte schnell in der Falle sitzen. Das schließt jedoch nicht schnelle Vorstöße über die Flüsse hinweg aus, um Beute zu machen, dem Gegner mit Nadelstichen zuzusetzen oder Feinde zu verwirren.
- **Wehrheim** und **Auraleth** eignen sich ebenfalls nur für Kommandounternehmungen (wie im Szenario **Junker in Nöten**, Seite 101), sind jedoch schwer einzunehmen, so dass Lutisana keine größeren Energien darauf aufwenden wird. Ähnliches gilt für die Kaiserpfalz **Brücksgau**, die jedoch eine strategische Schlüsselrolle hat. Wenn es ihr nicht gelingt, diese durch Verrat einzunehmen, kann sie zumindest versuchen, sie durch eine Belagerung abzuschneiden.
- Die **Rabenmark** kümmert Lutisana nicht, solange sie Gallys unter ihrer Kontrolle weiß. Zufällig spielt ihr Lucardus' Winterfeldzug in die Hände, so dass sie sich um diese potentielle Bedrohung nicht kümmern muss. Ebenso sieht Lutisana von Eroberungen in der **Traviemark** ab und widmet sich der benachbarten Markgrafschaft allenfalls im Rahmen von Brandritten.

Taktische Finten











Wie weiter oben und an anderen Stellen in diesem Band skizziert – etwa mit der Bedrohung Zweimühlens durch Varena und Chayka (... und **Zweimühlen brannte**, Seite 38), der in Weiden verfolgten Doppelstrategie (**Mond im Eis**, Seite 82) sowie dem fingierten Angriff auf Burg Auraleth (**Junker in Nöten**, Seite 101) –, versteht sich Lutisana darauf, ihre Gegner in die Irre zu führen und ihre wahren Ziele zu verhehlen. Kriegsfürsten werden mit taktischen Finten aus der Reserve und in die Falle gelockt. Wenn es hierbei noch gelingt, Beute zu machen und/oder Schaden anzurichten, geht Lutisanas Strategie auf, die auf einer Mischung aus schnellen Eroberungen, zermürbenden Nadelstichen und einschüchternder Machtdemonstration fußt.

STRATEGISCHE ZIELE

Nachfolgend finden Sie eine Übersicht der wichtigsten strategisch bedeutsamen Ziele in der Wildermark, die das Begehren unterschiedlicher Kriegsfürsten wie der Hel-

den wecken können, unterteilt in **Festungen**, **Städte** und **Landmarken**.

Zur groben Orientierung sind Festungen und Ortschaften in ihrer Wehrhaftigkeit in fünf Kategorien eingeteilt:

Kat.	Dorf	Festung
I	 ungeschütztes Dorf; 1W6 Büttel	 Wehrturm oder genutzte Ruine; 1W6 Bewaffnete
II	 Siedlung mit Palisade; bis zu 20 Bewaffnete	 kleine Fluchtburg, Jagd-/Lustschloss oder Steinturm mit Palisade/Mauer; 3W6+5 Bewaffnete
III	 Siedlung oder Stadt mit kleiner Mauer und einem befestigten Turm oder einer Fluchtburg; bis zu 40 Bewaffnete	 kleine Trutzburg, oft durch einen Graben gesichert; 1W20+15 Bewaffnete
IV	 Stadtmauer mit Wachtürmen und befestigter Burg; magische oder karmale Verteidigung; bis zu 100 Bewaffnete	 Festung mit Burgfried, Wassergraben und Zugbrücke oder kleinere, aber schwer zugängliche Feste; 1W20+20 Bewaffnete
V	 stark befestigte Stadtmauer mit vielen Türmen, große, zentrale Befestigungen; natürliche Begebenheiten oder andere Umstände, die die Verteidigung erleichtern; mindestens 100 Bewaffnete, darunter viele erfahrene Kämpfer sowie Magier und Geweihte	 Trutz- oder Höhenburg mit mehreren Höfen, Burgfried, Gräben und dergleichen, oft eigene Geschütze, mind. 50 Bewaffnete

FESTUNGEN

Festungen, Burgen, Wehrtürme und befestigte Höfe gibt es überall in der Wildermark. Sie sind in der Regel an strategisch günstigen Orten erbaut worden – etwa auf einem Hügel oder einer Anhöhe – und ermöglichen die Kontrolle des Umlands. Einige von den nachfolgenden Burgen sind fest auf der Karte verortet. Die mit einem Sternchen (*) versehenen können Sie frei in der angegebenen Baronie platzieren. Einzelne Festungen spielen in Szenarien eine Rolle oder werden ausführlicher an anderer Stelle des Bandes beschrieben.

Freistehende Festungen und Burgen

Burgen, die Teil einer Ortschaft sind und somit zu deren Verteidigung beitragen, finden Sie weiter unten angeführt.

Auraleth (III, Mark Wehrheim), Ordensburg der Bannstrahler (Seite 102)

Bachenburg* (III, Rammholz), gilt als verflucht, seit die in einem harten Winter von der Außenwelt abgeschnittene Besatzung ihre Toten essen musste

Bausenberg* (II, Hallingen), wer zu lange auf der Burg weilt, droht in Schwermut zu fallen

Boronia (I, Rammholz), ehemalige Ordensburg der Golgariten, im *Jahr des Feuers* beinahe vollständig zerstört, heimgesuchte Ruine

Bregelsaum* (III, Hallingen), Stammburg des Hauses Bregelsaum, zwischenzeitlich von Raubrittern besetzt (**Schild 112**)

Brücksgau (V, Brücksgau), Kaiserpfalz, prachtvolle und wehrhafte Anlage, besitzt seit einiger Zeit eine (altersschwache) Rotze (Seite 136)

Dreistein (II, Immlingen), Stammburg des Hauses Binsböckel, drei Türme, fiel 1028 BF an transsylvanische Söldner, die den Firun-Schrein schändeten

Edorlys* (IV, Gallys), versteckte Trutzburg in einem nur einseitig zugänglichen Tal in den Ausläufern der Schwarzen Sichel, Flüchtlinge aus Gallys, Firun-Tempel

Friedstein (IV, Friedwang), stark befestigte Höhenburg mit Zugbrücke und wichtigem Burgfried, Rondraschrein



Grobentruz (III, Wolkenried), trutzige, kleine Feste, Stammsitz der Vögte von Wolkenried, Praios- und Rondra-Schrein

Klammberg* (III, Rappenfluhe), schwer zugängliche Höhlenburg im Klammwald nahe der Grenze zum Weidener Perainenstein gelegen

Lauben (IV, Waldmarkt), mittelgroße Festung, die in den letzten Jahren häufig den Besitzer wechselte und teils stark beschädigt ist

Laubensee* (III, Waldmarkt), kleine Wasserburg im See Laubenwasser

Leffenstein (III, Königsweber), nomineller Baronssitz, in den Dunklen Zeiten errichtet und wiederholt umgebaut worden

Loskarnossa (II, Friedwang), unheimliches Schloss, deren Bewohner von wilder Koboldmagie geplagt werden

Meidenstein (IV, Meidenstein), Höhenburg, eine der ältesten Festungen Norddarpatis (Seite 133)

Rabenmund (III, Bröckling), Stammburg des Hauses Rabenmund (Seite 72)

Randolphshall* (II, Dergelsmund), verfluchtes Lustschloss (**Von eigenen Gnaden 37**)

Rappenstein (V, Rappenfluhe), imposante Höhenburg mit mächtigem Burgfried, zahlreiche Waldrapen nisten in der Nähe

Rosenwacht (II, Rosenbusch), Wehrturm im Nordosten der Baronie, umgeben von einer alten Steinmauer

St. Praiodan (II, Dergelsmund), größtenteils zerstörte Reichsabtei, in der die verbliebenen Geweihten den Dienst am Götterfürsten verrichten (**Schild 111**)

Schlotz* (V, Schlotz), uralte Trutzburg trollischen Ursprungs mit unerforschten Tiefen, Rondra-Schrein, verborgener Sokramor-Tempel

Sveldrûn (I, Rosenbusch), Ritterturm im Süden der Baronie, die Besatzung besteht aus guten Schützen

Valkhe* (II, Waldmarkt), beschauliches Jagdschloss

Wolfsfels (IV, Immlingen), Rondra-Kapelle, Travia-Schrein, platzt aus allen Nähten

Zollfeste Grassing (IV, Grassing), Wasserburg im Dergel (**Schild 113**)

Zwingszahn (III, Reichsgau), kaiserliche Pfalz, wechselt häufig den Besitzer, dadurch stark in Mitleidenschaft gezogen

STÄDTE UND SIEDLUNGEN

„Die Wildermark ist nicht der Yaquirbruch. Jegliche Kultur und Lebensfreude wird unter einem Leichentuch erstickt, das der barbarische Krieg für dieses Land gewebt hat.“
—Gernbrecht von Oppstein zu einem seiner Offiziere bei der Ankunft in der Wildermark, Ende 1034 BF

Das reiche und dicht besiedelte Darpatis ließ zahlreiche Ortschaften gedeihen, die sich in der Wildermark mehr oder minder gut behaupten können. Die nachfolgende Übersicht listet die wichtigsten Orte auf. Sie können auf-

grund ihrer strategischen Lage, Kornspeicher oder symbolischen Bedeutung mögliche Angriffsziele von Kriegsfürsten oder Helden sein und so zum Schauplatz von Kämpfen werden.

Wichtige Ortschaften

Arlingen (III), 650 Einwohner, Ingerimm-Tempel, Rahja-Schrein im ehemaligen Travia-Tempel, wichtiger Marktflecken, Schmuggel in die Traviemark, einflussreiche Hurengilde; nahe der Dergelfähre gelegen

Appelhof (II), 350 Einwohner, Peraine-Tempel, uralter Apfelbaum ohne Blätter mit verkohlten Ästen, geheimer Handel mit Artefakten und verbotenen Alchimika

Auweiler (I), 105 schicksalsergebene Einwohner unter häufig wechselnder Herrschaft, Travia-Tempel

Barken (II), 900 Einwohner (10% Flüchtlinge), Travia-, Peraine- und Rahja-Tempel, Söldnermarkt, größtenteils zerstörte Stadtmauer

Berler (II), 650 Einwohner, Phex-Tempel, in Bau befindliche Stadtmauer, deren Fertigstellung sich verzögert

Binsböckel (I), 300 Einwohner, etliche Überlebende aus Wehrheim, Efferd-Schrein

Bohlenburg (IV), 450 Einwohner, Praios- und Rondra-Tempel, Burg, Wehrmauer (**Schild 113**)

Dergelheim (III), 500 Einwohner, überwiegend Bauern, Tempel von Praios, Rondra, Travia und Peraine, gesäumt von Obstgärten und Imkereien (**Schild 113**)

Dobirach (I), 150 Einwohner, verfluchte Burgruine

Dorp (I), 110 Einwohner, Fischfang, mit Süßigkeiten bezahlter Troll fungiert als Beschützer des Dorfes

Dornach (IV), 900 Einwohner, Travia-Tempel, Rahja-Schrein, Rosenzucht, Kunsthandwerker, Burg Dornstyn

Drollenpfort (II), 300 Einwohner, niedergebrannter Peraine-Tempel, vor wenigen Jahren von einer Seuche heimgesucht, der viele Menschen zum Opfer fielen

Friedwang (III), 780 Einwohner, 2 Schritt hohe Bruchsteinmauer, selbstbewusster Marktflecken, Magieverbot in Nähe des Praios-Tempels

Galbenburg (IV), 400 Einwohner, Travia-Tempel, Hesinde-Schrein, Salzsiederei, mächtige Burg auf dem Galbenstein (**Schild 111**)

Gallys (V), 850 Einwohner, wehrhafte Stadt auf einem steilen, 80 Schritt hohen Hügel, Torwächtergolem, alchimistische und magische Werkstätten (**Von eigenen Gnaden 70**)

Gassel (I), 230 Einwohner, namhafte Schmiede

Grassing (III), 400 Einwohner, Dorf, Travia-Tempel, Peraine-Schrein, Burg (**Schild 113**)

Hallingen (IV), 500 Einwohner, Praios- und Travia-Tempel, kaiserliche Trutzburg (Seite 79)

Helmdahl (II), 600 Einwohner, erst 997 BF gegründet, gute Kontakte zu Bannstrahlern und *Waldlöwen*

Hirschwailer (II), 330 Einwohner, Travia- und Peraine-Tempel, zwischen den Burgen Lauben und Laubensee gelegen und daher oft Zankapfel konkurrierender Kriegsfürsten (**Schild 111**)

Horeth (III), 750 Einwohner, Praios-, Peraine- und Tsa-Tempel, ‚Seuchenwall‘ genannte Stadtmauer, verelendet, Ruine der Wasserburg Synnenhardt

Kaiserhain (II), 650 Einwohner (einige wenige Zwerge), Peraine-, Phex- und aufgegebener Praios-Tempel, Schlagbaum, Zankapfel in der Natterndorner Fehde

Moosbrunn (III), 600 Einwohner, Travia- und Phex-Tempel, Ingerimm-Schrein, Nachtwinde im nahegelegenen Wald (**Schild 112**)

Nordenheim (II), 500 Einwohner, Palisade, Pilgerpfad in die Schwarze Sichel, Schratenwald

Ochsenweide (II), 500 Einwohner, Travia-Tempel, Ortfried-Schrein, jährlich stattfindender, kultischer Stierflug (**Schild 113**)

Oppstein (II), 650 Einwohner, Marktflecken, Tempel von Praios, Travia, Boron und Ingerimm, Silberschmiede, Zwist zwischen Druiden und Hexen (**Schild 112**)

Perz (I), 40 Einwohner, größtenteils niedergebrannt und verlassen, zerstörter Peraine-Tempel, Ruine von Burg Corvinstein

Puleth (II), 900 Einwohner, Tempel von Rondra, Firun und Peraine, unvollendeter Siegestempel (Seite 126)

Rankaraliretena (IV), 1.100 Einwohner (die Hälfte Zwerge), Ingerimm- und Peraine-Tempel, acht Schenken, zwei Schmieden, Silbermine (Seite 143)

Rappenfluhe (III), 700 Einwohner, Firun- und Ingerimm-Tempel, Spuren alhanischer Siedler, verwünschtes Morunger Moor (**Schild 112**)

Reichsweg (III), 440 Einwohner, Peraine-Tempel, Soldaten der Greifenfurter Markgräfin (**Schild 111**)

Sonnenfelde (III), 300 Einwohner, zu Füßen der Bannstrahler-Tempelfestung Auraeth (Seite 102)

Talf (II), 500 Einwohner, niedergebrannter Rondra-Tempel, Imkereien (**Schild 113**)

Waldsend (III), 800 Einwohner, Travia- und Firun-Tempel, florierender Pelz- und Lederhandel, viele Wilderer, Kaiserpfalz Brücksgau

Wehrheim (IV), 700 Einwohner, teils verfluchte Ruinenstadt, Rondra-Tempel (**Schild 113ff.** sowie Seite 88)

Wutzenwald (II), 650 Einwohner, wichtigster Peraine-Tempel der Region (Sitz des Pflegers des Landes)



LANDMARKEN

Landmarken wie Brücken, Furten oder Höhenzüge, aber auch Straßen sind von hoher strategischer Bedeutung. Wer sie kontrolliert, kann Reisenden und Händlern Zölle abpressen, Gegner von Versorgungswegen abtrennen, den Vormarsch gegnerischer Heere aufhalten oder sie zu Umwegen zwingen

Straßen

Gerade Ritterheere oder schwer bewaffnete Gardetruppen sind auf gut ausgebaute Wege angewiesen. Hinzukommt, dass sich alle Truppen auf richtigen Straßen schneller bewegen, als wenn sie sich durch Wald und Wiesen schlagen. Daher finden sich entlang der wichtigen Straßen häufig Burgen und Wachtürme: Wer diese kontrolliert, kontrolliert auch die Wege.

Reichsstraße I: Die alte Reichsstraße führt von Greifenfurt über Wehrheim und Gallys bis nach Warunk, befindet sich jedoch in einem erbärmlichen Zustand, da sie seit Jahren nicht mehr instandgehalten wird. An vielen Stellen wurden die Steine herausgebrochen, um als Baumaterialien herzuhalten. Dennoch ist sie immer noch der wichtigste Verbindungsweg in der Wildermark.

Reichsstraße II: Die andere Reichsstraße, die auf ihrem Weg von Punin nach Trallop auch durch die Wildermark verläuft und die Reichsstraße I bei Wehrheim kreuzt, befindet sich gerade im Norden in einem besseren Zustand.

Alte Silberstraße: Der alte Handelsweg am Südufer des Dergel von Gassel nach Rankaraliretena blühte in den letzten Jahren nach Jahrhunderten am Rande der Vergessenheit langsam wieder auf.

Neue Silberstraße: Wichtiger, häufig umkämpfter Handelsweg, der von Rommilys und Zwerch über Rankaraliretena, Grassing und Ochsenweide nach Berler durch das Herz der Wildermark führt.

Niedermarschenpfad: Durch die Niederungen nordwestlich des Ochsenwassers führt der Niedermarschenpfad von Rankaraliretena über Arlingen und Auweiler nach Gallys und hat in den letzten Jahren durch viele Heeresbewegungen an Bedeutung gewonnen.

Zoilerward: Handelsweg östlich des Ochsenwassers von Rommilys nach Bohlenburg, teilweise schwierig zu passieren.

Flussübergänge

Dergel und Gernat, die die Wildermark auf vielen Hundert Meilen durchfließen, stellen natürliche Grenzen dar, und die wenigen Übergänge sind hart umkämpft.

Dergel: Bei Dergelstein im Nordwesten, auf dem Weg von Wehrheim nach Greifenfurt sowie nördlich von Gassel führten Furten durch den Dergel. Eine Brücke gibt es nur bei Rankaraliretena, allerdings existieren zwei Fahren bei Wehrheim (Seite 88) und Arlingen.

Gernat: Der Gernat ist – abgesehen von der Brücke östlich von Wehrheim – nur an seinem Oberlauf passierbar und stellt für Heere eine schwer überwindbare Grenze dar.

Olku: Der Fluss, der bei Gassel in den Dergel mündet, trennt Garetien von den darpatischen Landen. Nördlich von Puleth führt die Reichsstraße II über den Olku, auf der Alten Silberstraße führt eine Brücke über den Fluss.

Höhenzüge

Hier sind vor allem die teils weit in die Mark hineinragenden Ausläufer von Schwarzer Sichel und Trollzacken sowie das dicht bewaldete Hügelland im Norden zu nennen. Hier gibt es zahlreiche Höhenzüge und Erhebungen, die von strategischer Bedeutung sein können – und oft von einer Burg oder zumindest einem Turm gekrönt werden. Sie tragen Namen wie Dergelshaube, Ochsenkuppe, Alter Alrik, Orkenfinger oder Berlassturz.

Minen

Silberminen finden sich vor allem in den Baronien Oppstein und Echsmoos sowie im Hügelland bei Rankaraliretena. In Wolkenried gibt es dagegen reiche Kohlevorkommen. Die Minen sind lohnende Ziele, jedoch muss man ihre oft gut geheimgehaltene Lage in Erfahrung bringen. Aber auch Angriffe auf die stark gesicherten Transporte der abgebauten Bodenschätze lohnen sich.

DIE ART UND UNART DES KRIEGES

Der Krieg in der Wildermark wird zwischen Beteiligten ausgefochten, unter denen sich vom erzkonservativen Ritter bis zum blutrünstigen Barbaren jede Schattierung von Kriegsfürst befindet – selbst Nichtmenschen wie Orks und Goblins. So unterschiedlich wie sie ist auch ihre Art der Kriegsführung.

DAS RITTERLICHE IDEAL

Bei einer Auseinandersetzung zwischen adligen oder ritterlich geprägten Kontrahenten kommt es im Vorfeld einer Schlacht in der Regel zu **Absprachen** über Zeitpunkt und Austragungsort, die Bedingungen für Sieg und Niederlage sowie darüber, was mit gefangenen genommenen Adligen und Offizieren geschieht und wie der Unterlegene das Schlachtfeld verlassen darf: bewaffnet oder nicht. Hier ist die überwiegende Zahl der ritterlichen Heerführer zu Zugeständnissen in ihrem eigenen Sinne bereit. Dabei werden auch **Kapitulationsverhandlungen** geführt, die nach Jahren des Kämpfens und zum Wohl des eigenen Aufgebots durchaus mit Eingeständnissen auf beiden Seiten zum Erfolg führen können. Dadurch kommt es mitunter gar nicht zur Schlacht, da mancher Kriegsfürst lieber einmal eine Niederlage zu annehmbaren Bedingungen hinnimmt, als auf einen Schlag alles zu verlieren.

Auch **Stellvertreterkämpfe** – wie das Mythraelsduell (Seite 96) – zwischen einer geringen Anzahl ausgewählter Kämpfer beider Seiten sind möglich und nicht unüblich, denn sie schonen Ausrüstung, Vorräte und vor allem Leben.

Zur idealisierten Kriegsführung zählt auch, die eigene Ehre zu wahren und die des Gegners zu respektieren. Dazu gehört, die Praktiken des Schwarzen Krieges zu ächten und

selbst von ausufernden Plünderungen, Zerstörungen, dem Brandschatzen sowie der Schädigung der einfachen Bevölkerung abzusehen, auch um den wirtschaftlichen Schaden auf längere Sicht möglichst gering zu halten.

DER SCHWARZE KRIEG

Der Schwarze Krieg – wie ihn der Khunchomer Kodex ächtet – hingegen ist das genaue Gegenteil: Eroberte Landstriche werden gezielt verwüstet, Gehöfte und Dörfer niedergebrannt, Felder mit Salz oder Flüchen unfruchtbar gemacht sowie Brücken und Straßen zerstört. Gegner werden zur Abschreckung getötet oder verstümmelt, die einfache Bevölkerung wird in den Kriegsdienst gezwungen oder Vergewaltigung, Raub und grausamen Exzessen preisgegeben. Auch vor dem Einsatz von Dämonen, Untoten und Schwarzer Magie wird nicht zurückgeschreckt.

DIE REALITÄT

Die allermeisten Kriegshandlungen der Wildermark liegen – zumindest seit der Zerstörung der Blutkerbe in **Von eigenen Gnaden** – zwischen diesen Extremen. Der Schwarze Krieg schadet den Kriegsfürsten, die es vorrangig auf die Sicherung ihrer Stammlande oder Eroberungen absehen, selbst mehr als er ihnen nützt. Ausnahmen sind hier die wilden Horden der Drachenmeisterin *Varena von Mersingen* und der Barbarenprinzessin *Chayka*, die keine moralischen Schranken kennen. Das ritterliche Ideal andererseits wird zwar durchaus von einigen Kriegsfürsten – etwa *Ucurian von Rabenmund*, *Ludalf von Wertlingen* und *Wolffhelm von Bregelsaum* – angestrebt, lässt sich aber in der Realität nicht immer umsetzen. Dies gilt vor allem für jene ritterlichen Kriegsfürsten, die bereits seit Jahren in die Kämpfe der Wildermark verwickelt sind. Anders verhält es sich mit den Heerführern, die erst in diesem Jahr in den Konflikt eingreifen, namentlich *Danos von Luring*, *Ardariel Nordfalk* und *Swantje von Rabenmund*.

LUTISANAS WEG

Auch wenn Lutisanas Strategie mitunter Züge des Schwarzen Krieges trägt, bleibt sie weit hinter den Gräueltaten der borbaradianischen Invasion. Ihr Krieg ist ein pragmatischer. Sie würde nie auf die Idee kommen, ihr Handwerk zu idealisieren, sondern trifft die Entscheidungen, die notwendig sind. Dabei weiß sie, dass ein gnadenlos geführter Zerstörungsfeldzug nicht nur ihre eigenen Ressourcen schwächt, sondern Verhandlungen, die aufgrund ihrer Vergangenheit ohnehin schwierig sind, gänzlich unmöglich machen würde. Andererseits sind gewisse Maßnahmen notwendig – und in diesen Fällen kann sie sich auf Varena und Chayka verlassen, ihre Frauen für das Grobe. Zudem ist denkbar, dass manch eigenwilliger Verbündeter der Söldnerführerin auf eigene Faust agiert und seine eigentlichen Befehle unterläuft.

DIE KAISERIN DES KRIEGES

„Stolz wehte das Banner mit dem Reichsgreifen über den Mauern von Puleth und kündete den selbtherrlichen Kriegstreibern und Thronräubern der Wildermark: Die Kaiserin höchstselbst ist gekommen, um eurem schändlichen Treiben ein Ende zu bereiten!“

—Wulf von Falkenhag, frisch ernannter Hauptmann der kaiserlichen Armee

Bis weit in den Herbst hinein bindet ein Streit zwischen den Söhnen des verstorbenen Herzogs Jast Gorsam vom Großen Fluss die Kaiserin in den Nordmarken. Obwohl sie zu dieser Zeit schon Kunde aus der Wildermark erhalten hat, entscheidet sie sich, zuerst die empfindliche Balance im Kaiserreich bedrohende Krise in dem mächtigen Herzogtum beizulegen. Als dann der Winter aufzieht, bezieht sie die kaiserliche Pfalz Weidleth, um dort ihre Truppen zu sammeln. Mit dem Beginn des Frühlings setzt sich der reisende Kaiserhof schließlich in Bewegung und wird im Phex die Pfalz Puleth am Saum der Wildermark beziehen, um von dort aus das weitere Vorgehen zu planen. Die genaue Ankunft des Kaiserhofs können Sie vom Verlauf Ihrer Kampagne abhängig machen. Da Rohaja Boten zu den kaiserlichen Soldaten und ihr treu ergebene Adligen entsendet, wird sich ihre Ankunft schnell herumsprechen und auch zu den Helden vordringen.

PULETH, VERHEERTE PERLE GARETIENS

„In Äpfel und Beeren und in Langeweile bin ich erstickt. Nie wieder Puleth!“

—Reichserzmarschall Leomar vom Berg, 1022 BF

Puleth für den eiligen Leser

Einwohner: 900

Herrschaft: Stadtmeisterin Hamwide Schackenheim

Garnisonen: wechselnd

Tempel: **Firun**, Rondra, Peraine

Schänken / Gasthöfe: Hotel ‚Füllhorn am Quintianplatz‘ (Q6 / P8 / S20), Gasthaus ‚Kronjuwel‘ (Q7 / P7 / S12), Schänke und Brennerei ‚Bors Most‘ (Q6 / P6)

Besonderheiten: Pfalz Puleth, Bauruine des Siegestempels, keine Stadtmauer, zahlreiche Obstplantagen

Das kleine Städtchen Puleth hat sich im Laufe der Jahrhunderte zu Füßen der mächtigen Pfalz entwickelt, über die Kaiser Hal sagte: „Ich liebe mein Puleth. Es ist eine der schönsten Perlen auf meiner Krone.“ In der Fülle der fruchtbaren Goldenen Au, die hier in sanften Wellen ausläuft, lebten die Menschen für Generationen wohlhabend und sicher – so sicher, dass die Pulether nicht einmal eine Stadtmauer errichteten. Dies rächte sich im *Jahr des Feuers* und den folgenden Jahren der Wildermark, die hier in das Königreich Garethien hineinragt. Puleth wurde in den letzten Jahren öfters Opfer von Plünderungen – darunter wiederholt durch Varena von Mersingen –, denen sich die Pulether durch Flucht in die Pfalz entzogen. Hat sich ein Kriegsfürst länger festgesetzt, fand man meist einen Weg, sich mit ihm zu arrangieren.

Neben der Kaiserpfalz bestimmt die Bauruine des Siegestempels das Bild des beschaulichen Städtchens. Zur Erinnerung an den Sieg über den Dämonenmeister begonnen und nie vollendet, wurde er zu einem Monument der Hoffnungslosigkeit.

Über die Kaiserpfalz, der einstigen Sommerresidenz der garetischen Könige, befiehlt seit 1032 BF Kronvogt *Hadrumir Lechmar von Schwingenfels* (*996 BF, kurze blonde Haare, grimmiger Blick, Narbe am Hals, arrogant und rachsüchtig), der nach dem Verlust seiner Gardetruppen die großzügig angelegte Burg mit Mietschwertern verteidigt und sich mitunter selbst wie ein Kriegsfürst gebärdet.

DER KAISERLICHE KRIEGSRAT

Unter Umständen ist dies nicht die erste Begegnung der Helden mit *Rohaja von Gareth* (siehe nebenstehenden Kasten). So hat der Baron von Zweimühlen etwa sein Lehen direkt durch die Kaiserin empfangen. Machen Sie das Zusammentreffen abhängig von dem Verhältnis, dass Rohaja zu den Helden hat. Im offiziellen Rahmen wird sie stets die kaiserliche Würde wahren, während sie in kleinerer Runde (gerade einer solchen von Veteranen aus **Das Jahr des Feuers**) offenerherzig als alte Freunde empfängt.

Auf Puleth werden die Pläne geschmiedet, wie die Kaiserin in den weiteren Verlauf der Kampfhandlungen eingreifen wird. Dabei wird Rohaja selbst ihr Aufgebot in die Schlacht führen und beruft Alrik vom Blautann als Marschall an ihre Seite. Neben ihm und den Helden ist in jedem Fall auch Bunsenhold von Ochs anwesend. Weitere verbündete Anführer begeben sich nach Ihrem Ermessen nach Puleth oder treffen später – durchaus auf Vermittlung der Helden – auf die Kaiserin.



Rohaja von Gareth, Alrik vom Blautann und vom Berg und Bunsenhold von Ochs

ROHAJA VON GARETH, KAISERIN DES RAULSCHEN REICHES

„Greif und Ochse schreiten Seit' an Seit', und gemeinsam werden wir zurückerobern, was uns gehörte.“

Agenda: Die Befriedung aller umkämpften Provinzen und die Restauration des geeinten Mittelreichs.

Kurzcharakteristik: meisterliche Kriegerin und charismatische Herrscherin, jedoch ungeduldige Politikerin

Hintergrund: Die Herrschaft der Kaiserin (*1008 BF, 1,74 Schritt, blonde Haare, braune Augen) begann vor sechs Jahren unter keinem guten Stern: Albernia abtrünnig, ihr eigener Bruder als almadanischer Gegenkaiser, Darpatien verheert. Als ungeduldiges Mädchen verlacht, musste sie dem Adel viele Privilegien abtreten, um die ihr rechtmäßig zustehende Krone zu erlangen. Aus der starsinnigen, unerfahrenen Ritterin Weidener Schule ist mittlerweile eine versierte Herrscherin geworden, die mit Krone, Schwert und Harnisch das Idealbild einer ritterlichen Kaiserin verkörpert und Vorbild einer jungen Generation von Rittern ist. Politik und Juristerei überlässt sie vertrauensvoll ihren Beratern und konzentriert sich mehr auf die Repräsentation der kaiserlichen Herrschaft und jene politischen und militärischen Entscheidungen, von denen das Schicksal des Reiches abhängt.

Bei diplomatischen oder bürokratischen Rechtsakten verbirgt sie ihr Desinteresse hinter einer Maske herrschaftlicher Würde. Ihr wahres Gesicht als selbstbewusste und

kraftvolle, junge Frau, die sich ihrer Privilegien bewusst ist, jedoch manches Problem lieber direkt angehen würde, zeigt sie hingegen nur bei Besprechungen im kleinen Kreis vertrauensvoller Mitstreiter.

Seelentier: Löwin

Funktion: Als Kaiserin ist Rohaja die Identifikationsfigur des Mittelreichs. Ihr Einschreiten markiert einen wichtigen Wendepunkt in der Kampagne und lässt sie dem Finale entgegenstreben.

Schicksal: Nach den politischen Siegen in Albernia und Almada beweist sich die Kaiserin in den letzten Schlachten der Wildermark dort, wo sie sich am wohlsten fühlt: auf dem Schlachtfeld. Die nächsten Jahre wird sie sich darauf konzentrieren, die entscheidende Konfrontation mit Helme Haffax vorzubereiten.

AUFGEBOT

Wappen: auf Blau ein roter Greif in goldener Scheibe (Mittelreich)

Basis: Puleth

Anführerin: Rohaja von Gareth

Ziele: Befriedung der Wildermark, Sieg über Lutasana

Strategien: Bündnisse, Diplomatie, Einschüchterung, Waffengewalt

Ressourcen: Infanterie 2, Reiterei 3, Schützen 2, Kriegsgerät 1, Zauberei 2, Geweihte 2

AUSGEWÄHLTE PERSONEN AM REISENDEN KAISERHOF

- Seit dem Tod der Kaiserinmutter wirkt Magister **Melwyn** (*968 BF, 1,87 Schritt, weißgraue, lange Haare), Erster Hofmagus und Hofalchimist, zunehmend abgelenkt und verschroben. Es gibt bereits erste Vermutungen, welcher erfahrene Magus ihm nachfolgen wird – doch bis jetzt konnte er stets im rechten Moment dem dumpfen Brüten entrinnen und verlässlich seinen Dienst leisten.
- Illuminatus **Arrius von Wulfen** (*990 BF, 1,78 Schritt, dunkelbraune Haare und violette Augen) ist der bedeutendste Kaplan an Rohajas Hof und ihr ein wichtiger Berater. Der diskussionsfreudige Mystiker hat sich mit den Jahren mit dem Hofnarren **Flarach** (*um 970 BF, 1,52 Schritt, Schelm mit wechselnden Haar- und Augenfarben) angefreundet, mit dem er oft bei einem Tee zusammensitzt.
- **Grassus Iralyncis von Rhodenstein** (*1006 BF, 1,84 Schritt, schwarzer Vollbart, grüne Augen, besonnener Traditionalist), Kaplan der Rondra, wurde als Novize von der Hofkaplanin Herzogin Walpurgas ausgebildet. Rohaja kennt ihn aus ihrer Zeit als Knappin in Weiden. Später ersuchte sie das Schwert der Schwerter, Grassus an den Kaiserhof zu entsenden.
- Der elfische Hofmarschall **Eorlarier Zirillion Silbersee** (*650 BF, 1,92 Schritt, silberne Haare und violette Augen) bekleidet sein Amt nun schon seit über 80

Jahren und ist stets in der neusten höfischen Mode gekleidet.

- Die Therbûniten **Theofanja von Bregelsaum** (*1005 BF, 1,55 Schritt, hellbraune Haare, lebenslustig und fromm) folgte als Leibmedica dem aus Altersgründen entlassenen Wyben Berling nach. Bei einem schweren Reitunfall in ihrer Jugend verlor sie ihre Stimme, einzig Choräle und Liturgien vermag sie klar und deutlich zu rezitieren. Ansonsten verwendet sie eine abgewandelte Form des Atak, um zu kommunizieren.
- **Jarlak Kunibald Geldor von Ehrenstein** (*1020 BF, braune Haare, kräftig) ist Knappe der Kaiserin, die er verehrt wie eine Mutter. Als zukünftiger Herzog Tobriens gilt er bei Hofe gemeinhin als gute Partie, doch er leidet unter dem Spott anderer Adelsprösslinge und giert danach, sich zu beweisen. Ihn verbindet eine enge Freundschaft mit dem zwei Jahre älteren **Tsayan Godefried von Rabenmund** (*1018 BF, dunkles Haar, braune Augen, jähzornig und streitlustig), Swantjes jüngerem Bruder, der als Mündel der verstorbenen Reichsregentin Emer an den Hof kam. Dritter im Bunde ist **Folkwin von Darbonia** (*1014 BF, rotblonde Haare, grüne Augen, ehrgeizig), Erbe der Grafschaft Mendena, der jüngst die Schwertleite empfangt und danach giert, sich im Kampf gegen die dunklen Mächte in seiner Heimat zu beweisen. Die drei werden häufig als „die landlosen Prinzen“ belächelt – und diese Häme hat sie zusammengeschweißt.

THEMEN UND ENTSCHEIDUNGEN

Rohaja lässt sich genauestens von den Helden über die bisherigen Geschehnisse unterrichten, findet lobende Worte für richtige Entscheidungen und große Taten und weiß selbst Niederlagen anzuerkennen, wenn der eingeschlagene Weg in ihren Augen der richtige war. Zusammen mit den Helden und anderen hochrangigen Personen beratschlagt sie das weitere Vorgehen.


- **Der Feldzug:** Zu allgemeinen Überlegungen zum anstehenden Feldzug verweisen wir auf die Informationen ab Seite 119. Angaben zu möglichen Zielen finden Sie auf den vorhergegangenen Seiten.
- **Zweimühlen:** Sollte Zweimühlen noch nicht befreit sein, verspricht Rohaja, das Lehen ihrer treuen Streiter sobald wie möglich zu entsetzen.
- **Swantje von Rabenmund und die darpatische Thronfolge:** Swantje selbst teilt der Kaiserin mit, dass es nicht das Gebot der Stunde sein kann, über alte Streitigkeiten zu verhandeln. *„Diese Frage hat schon zu viel Leid über meine Heimat gebracht. Ich bin hier als Darpatierin und Ritterin, nicht als Prinzessin.“*
- **Lutisana von Perricum:** Angesichts der Erzfeindin des Reiches und Heerführerin des Rabenkaisers droht Rohaja kurz die Maske kaiserlicher Würde fallen zu

lassen und aus der Haut zu fahren. Nichtsdestotrotz nimmt sie die Bedrohung durch die Söldnerführerin sehr ernst. Die Entscheidung kann für sie nur in einer Schlacht fallen, in der sich das neu erstarkte Mittelreich beweisen kann. Dies ist auch einhelliger Tenor der anderen Teilnehmer. Sollten die Helden vorbringen, dass sich Lutisana mit dem richtigen Angebot kaufen ließe, schmettert Rohaja diesen Vorschlag ab: *„Das Reich verhandelt nicht mit Verrätern.“* Im kleineren Kreis ist sie jedoch durchaus, wenn auch widerwillig für Überlegungen der Helden in diese Richtung empfänglich – solange das Ansehen des Reiches dadurch nicht leidet. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Kasten auf Seite 157.

- **Varena von Mersingen und Arlopri:** Die Drachenneisterin ist eine wichtige Heerführerin Lutisanas, die vor allem durch ihren Kriegsdraachen eine große Bedrohung darstellt. Die Helden können gezielt auf sie angesetzt werden, um sie im Vorfeld der Schlacht auszuschalten. Sie können die Besprechung nutzen, um über Arlopri und seine Herkunft zu diskutieren. Hierbei kann ein entscheidender Hinweis fallen, der die Helden motiviert, **Die Drachenschneide** (Seite 129) zu suchen.

- **Der Golem von Gallys:** Eine weitere Bedrohung geht von dem Torwächtergolem aus, über den Arnhild gebietet und dem in der Feldschlacht mit konventionellen Mitteln kaum beizukommen ist. Überlegungen zu seiner Vernichtung können in dem Szenario **Der Golem von Gallys** (Seite 149) münden.
- **Leomar vom Berg:** Ähnliches gilt für Leomar vom Berg, dessen unbestreitbare Fähigkeiten den kaiserlichen Strategen schlaflose Nächte bereiten. Doch gerade durch den göttlichen Fingerzeig, den die Helden im Szenario **Die Klinge der Königin** erhalten können (Seite 137), beginnt sich vor allem bei Rohaja die starre Haltung aufzuweichen. Gnade kann und will sie dem Reichsverräter nicht gewähren, doch Rohaja ist bereit, ihm Gelegenheit zu geben, aus dem Bund mit Lutisana auszuscheren, und stillschweigend zu dulden, dass er sich absetzt – „und möge er dabei seine Bestimmung finden, solange sie Uns nicht zum Schaden gereicht“. Wollen die Helden diesen Pfad beschreiten, finden Sie alle relevanten Informationen auf Seite 157.
- **Answin der Jüngere von Rabenmund:** Der verhinderte Intrigant erkennt die Zeichen der Zeit, gibt – eventuell auf Vermittlung der Helden – jegliche Ambitionen auf und unterstellt seine Waffenknechte dem Banner der Kaiserin. Wenn auch nicht alle, sondern nur jene, die er vorgibt, entbehren zu können. Mit diesem Manöver hofft er, seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen.

WENDEPUNKT: DIE KAISERIN GREIFT EIN

 Mit dem Eingreifen der Kaiserin erfährt die Kampagne eine neue Dynamik. Viele Kriegsfürsten, die bisher nur Lippenbekenntnisse geleistet haben, fürchten, dass sie untergehen werden, wenn sie nicht rechtzeitig Farbe bekennen, andere wittern die Chance, ihre erstrittenen Ansprüche an der Seite der Kaiserin zu legitimieren, und wieder andere kapitulieren oder setzen sich ab. Mit Hilfe der Helden kann Rohaja ein Heer unter ihrem Banner versammeln, wie das Mittelreich es seit Jahren nicht mehr gesehen hat. Die entscheidende Phase im Kampf um die Wildermark beginnt, doch noch ist nichts entschieden. Gemeinsam mit ihren Verbündeten müssen die Helden sich den letzten Herausforderungen stellen, strategisch wichtige Punkte erobern und sichern und Lutisanas mächtigste Waffen und Verbündete ausschalten, um die Söldnerführerin zur Entscheidungsschlacht zu zwingen. Damit befassen sich die folgenden Seiten, vor allem aber das abschließende Kapitel **Frühling der Hoffnung** (Seite 148).



SCHARMÜTZEL, GESTECH UND ALLERLEY KURTZWEYL

Die folgenden Kurzscenarien widmen sich Nebenschauplätzen der Kampagne. In **Die Drachenschneide** können die Helden eine lange verlorene Waffe bergen, die ihnen im Kampf gegen Varenas Drachen Arlopil von Nutzen sein kann. **Den Tod zu heilen** (Seite 133) führt in das Grenzgebiet zwischen Wildermark und Weiden, wo ein finsterner Nekromant sein Unwesen treibt. Und in **Der Herr von Brücksgau** (Seite 136) können die Helden für Ordnung in einer von Krisen geplagten Kaiserpfalz sorgen.

DIE DRACHENSCHNEIDE

„Vor vielen vielen Jahren, als die Wälder tiefer und die Hänge der Sichel noch düsterer waren, stritt ein mutiger Ritter gegen die Schrecken, die über das Land kamen. Er hieß Baergod von Schwarzenfels. Mit der gewaltigen Grauen Lanze von Schwarzenfels bezwang er Goblins wie Orken, den Menschenfresser von Barken wie auch den Roten Wolf. Dann aber kam ein Drache, der Baergod seine Feste, seine Rinder und sein Land neidete. Manch Ritter verlor sein Leben gegen das braungrün geschuppte Ungeheuer. Bis in den Burghof der Feste Schwarzenfels drang der Drache, wo sich ihm der edle Baergod entgegenstellte. Ein Stoß der Grauen Lanze spaltete

des Drachen Maul bis auf die Knochen. Dennoch verschlang das Ungetüm den Rittersmann. Die Lanze jedoch, die Baergod führte, verwahrte der Drache in den Tiefen seines Horts und bis heute soll er sich vor ihrer Schärfe fürchten, zeigte der Ritter doch, dass auch Drachen Blut lassen, so man ihnen mit Mut entgegentritt.“

—vom Barden Lyswein auf einem Marktplatz vorgetragen, Wildermark, 1035 BF

Ort: nordwestliche Wildermark

Aufhänger des Szenarios: Die Helden begeben sich auf die Suche nach Arlopils Hort.

Stichworte zur Handlung: In der verlassenem Burgruine Schwarzenfels dringen die Helden in die tief liegenden Kavernen vor.

Erfolge: Die Helden überwinden die derzeitigen Bewohner und bergen eine lang verschollene Waffe, die Arlopil heute noch fürchtet und die gegen ihn verwendet werden kann.

Scheitern: Die Waffe bleibt verschollen.

Zeitpunkt: beliebig innerhalb des Jahres 1035 BF

In den Höhlen tief unter der efeuunkrankten Ruine von Burg Schwarzenfels, die dem Drachen *Arlopir* (Seite 178) eine Heimstatt war, bevor *Varena von Mersingen* ihn unterwarf, liegt die *Drachenschneide* (Seite 132) verborgen. Arlopir wurde einst von der Klinge schwer verletzt und raubte sie den Menschen, um sie vor ihnen zu verbergen. Den Zugang zu dem Versteck versiegelte er mit geschmolzenem Gestein. Nachdem Varena von Mersingen den Höhlendrachen unterwarf, ließ sie seinen Hort von Burg Schwarzenfels fort-schaffen und machte ihn zum Grundstock ihrer Kriegskasse. Einige Stücke verblieben jedoch in den Höhlen unter der Burg, entweder, weil Arlopir sie zu gut versteckt hatte oder weil sie in Varenas Augen ohne Wert waren. Mittlerweile hat sich in der Ruine eine Räuberbande unter der Führung von *Goswin Bachenthal* (*993, normale Statur, dichtes graues Haar, Schnurrbart, Knopfaugen, gelassen, kaut Tabak; ■) niedergelassen. Sie haben die zwischenzeitlich auf dem Bergfried nistenden Harpyien vertrieben und führen sich als kleine Kriegsfürsten auf. Die Ruine haben sie notdürftig ihren Bedürfnissen angepasst und wieder instand gesetzt. Sie unternehmen von Zeit zu Zeit Raubzüge in die umliegenden Dörfer, erpres-sen Nahrungsmittel und überfallen die wenigen Reisenden in der Gegend.

DIE SUCHE NACH DER DRACHENSCHNEIDE

Um die Helden auf die Spur der Drachenschneide zu bringen, haben Sie verschiedene Möglichkeiten:

- Sie können die Helden zufällig die eingangs zitierte Le-gende hören lassen, sei es durch einen reisenden Barden oder *Geldar von Zweistetten* (Seite 25) aus dem Gefolge des Grafen Danos. Dabei mag ihnen die tiefe Kerbe an Arlopirs Unterkiefer in den Sinn kommen (gegebenen-falls KL-Probe). Die Art der Verletzung kann durchaus von einer Partisanenwaffe stammen, etwa einem Stoß-speer oder Drachentöter (*Heilkunde Wunden* +5).
- Die Helden stehen der betagten Bäuerin *Glenna Kut-telsieder* (*963 BF, gichtige Hände, wunderliche Mar-rotten; ■) bei, die mit Sohn, Schwiegertochter und Enkelkindern auf der Flucht von Räubern überfallen wird. Als junge Frau wurde sie von Arlopir in seinen Hort verschleppt, bis ihr eines Tages die Flucht gelang – eine Geschichte, die ihr nie jemand geglaubt hat. In den Alpträumen des Drachen, die sie während ihrer Gefangenschaft mit ihm teilte, blitzten immer wieder Erinnerungen an seinen Kampf gegen Baergod und an die graue Lanzenspitze auf, vor der Arlopir eine tief-sitzende Furcht empfand. Leider erinnert sich die alte Frau nicht mehr, wo der Drachenhort war, immerhin liegen die Ereignisse über fünfzig Jahre zurück.
- Wenn die Helden selbst Mutmaßungen über Arlopirs Verletzung anstellen, können Sie bei einer gelungenen Probe +12 auf *Sagen und Legenden* die Legende von Baergods letztem Kampf kennen. Eine *Kulturkunde* (*Mittelreich*) oder Talentspezialisierung für Darpatien oder Drachen wird voll angerechnet.

Der Verbleib der Waffe ist unbekannt und die Helden können höchstens Mutmaßungen anstellen, dass die Waf-fe sich in Arlopirs Hort befinden könnte – allerdings kön-nen sich in einem offensichtlich verlassen Drachenhort natürlich auch noch andere wertvolle Kleinodien befin-den, die eine Suche nach dem Hort rechtfertigen.

Den genauen Standort der Ruine Schwarzenfels können Sie frei festlegen. Sie sollte sich irgendwo in den finsternen Wäldern und tiefen Forsten der nordwestlichen Wilder-mark befinden (**Schild 111**), vorstellbar wäre beispiels-weise eine Lage im nördlichen Wehrheimer Forst oder im waldreichen Hügelland am Oberlauf des Gernat, ausrei-chend weit von größeren Siedlungen und den Sitzen der Adligen entfernt, um eine Drachenhatz in den vielen Jah-ren vor dem Entstehen der Wildermark zu rechtfertigen. Um die Ruine hat man schon seit jeher einen großen Bo-gen gemacht und man erzählt sich, der Drache habe einst den Herren sowie alle Bewohner der Burg verschlungen. Seit dem Aufstieg der Drachenmeisterin zu einer gefürch-teten Kriegsfürstin hat allerdings niemand mehr den Dra-chen in der Gegend gesehen.

DIE BURGRUINE

Die Ruine von Burg Schwarzenfels erhebt sich auf einem dunklen, schroffen Felsen. Die Wege durch das dicht bewaldete Umland, die einst zur Burg führten, hat der Wald längst zurückerobert. Lediglich der eine oder andere Wildwechsel erleichtert den Weg durch den umliegenden Forst. Bei einer intensiven Suche lassen sich in der Ge-gend Spuren von Menschen ausmachen (*Fährtsensuchen*). Sie stammen von Goswins Bande, die sich in der Ruine versteckt hält.

Am Fuß des 20 Schritt hohen Felsens, auf dem die Burg thront, fließt munter plätschernd ein Bach entlang. Ein Karrenweg, der einst in Serpentina den Hang hinauf zum Burgtor führte, ist noch auszumachen.

Aus der Nähe ist zu erkennen, dass die Burg teilweise in den Felsen hineingeschlagen wurde. Der schroffe Anblick rührt daher, dass die Nord- und die Westwand von nat-ürlichem Gestein gebildet werden, wie auch ein Großteil der Nordwand des Burgfrieds.

Es liegt in der Hand der Helden, ob sie die Ruine im Sturm nehmen und Goswins Bande zum Kampf stel-len, ob sie heimlich eindringen, wenn die Burg verlas-sen ist oder ob sie sich auf Verhandlungen einlassen und sich vielleicht sogar mit Goswin und seinen Leu-ten verbünden.

Torhaus und Burgmauer

Neben dem Burgfried im Nordwesten der Ruine gibt es lediglich einen weiteren Turm im Südosten der Burgma-uer, welche lediglich zwei Drittel des gesamten Areals um-friedet. Von einem hölzernen Wehrgang sind nur Reste erhalten. Im Norden und teilweise im Westen wird die Burg von dem Felsen geschützt, in den sie gebaut wur-de. Das Torhaus im Süden der Ruine ist verfallen. Ein

Burgtor gibt es nicht mehr. Stattdessen türmt sich dort ein großer Haufen Mauerbruchstücke und Geröll auf und blockiert den Zugang. Etwa zehn Schritt östlich des Torhauses, nahe des Wachturms, befindet sich eine große Bresche in der Burgmauer.

Spuren am Hang entlang der Burgmauer deuten darauf hin, dass Menschen den Weg vom alten Karrenwege zur Bresche regelmäßig benutzen. Der Hang unter der Bresche zeigt ebenfalls Spuren einer Benutzung als Weg, allerdings nicht in Form von Fußspuren, sondern in abgeschliffenem Gestein, weniger dichter Vegetation und dergleichen – hier hat sich über lange Zeit Arlopir selbst einen Weg zur Ruine gebahnt. Er ist auch für die Mauerbresche und das zerstörte Tor verantwortlich. Die Bresche wurde mit einer Holzpalisade verschlossen, die nur einen schmalen Zugang freilässt. Sowohl am Zugang durch die Palisade, wie auch auf dem südöstlichen Turm befindet sich meistens eine Wache.

Der Burghof

Der nicht ganz 100 Rechtschritt messende Innenhof ist ein Trümmerfeld. Im Norden erhebt sich, die gesamte Anlage dominierend, der an den Felsen gebaute, zweistöckige Palas mit einem gähnenden Loch als Zugang. Der Burgfried schließt sich im Westen an. Im Südosten gibt es einen einstmals zinnengekrönten Wachturm, der bisher nur wenig unter Satinavs Hörnern gelitten hat. An den Turm schließt sich nördlich ein kleines Steingebäude mit einem Schornstein an – die ehemalige Schmiede –, die Stallungen daneben sind bis auf die Grundmauern komplett verfallen. Die Reste eines gemauerten Brunnens finden sich in der Nordostecke.

Der Wachturm

Der acht Schritt hohe Wachturm ist neben der Schmiede eines der am besten erhaltenen Gebäude. Eine Tür gibt es nicht mehr, ein schwerer Vorhang schützt den dahinter liegenden Raum vor den Unbilden der Witterung. Im Untergeschoß gibt es zwei notdürftig eingerichtete Lager und eine kleine Feuerstelle. Eine Treppe führt nach oben. Im ersten Stock überblicken in Höhe der oberen Zinnen der Burgmauer zwei Schießscharten den Forst am Fuße des Felsens, auf dem die Ruine sich erhebt. Eine weitere erlaubt den Blick über den Burghof. Die Luke zum Turmdach ist undicht und halb verrottet. Das Turmdach ist verwittert und einige Zinnen der Turmkrone fehlen. Für gewöhnlich hält sich hier eine Wache auf.

Die Schmiede

Die Schmiede ist gut erhalten und offenbar nach langer Zeit wieder in Gebrauch. Einige Mitglieder aus Goswins Bande verstehen sich auf das eine oder andere Handwerk und benutzen dafür die alte Schmiede. Da die Burg nicht verlassen wurde, als Arlopir sich hier einnistete, sind alle Werkzeuge – lange verrostet – sowie Stahl und Kohle zurückgeblieben.

Die Stallungen

Die Stallungen wurden größtenteils aus Holz erbaut. Außer den Grundmauern finden sich lediglich Reste davon. In letzter Zeit bedienen sich die neuen Bewohner der Ruine hier, um ausreichend Feuerholz zu haben und den beschwerlichen Weg in den Wald zu vermeiden.

Der Burgfried

Der Zugang zum Burgfried befindet sich auf der Höhe des ehemaligen Wehrgangs. Da weder der Wehrgang, noch die hölzerne Treppe, die einst zur Tür in den Burgfried führte, noch existieren, gibt es zur Zeit keinen Zugang in den Turm. Die eisenbeschlagene, schmale Pforte ist immer noch intakt. Der Burgfried befindet sich nach wie vor in dem Zustand, in dem er vor mehr als zweihundert Götterläufen verlassen wurde. Auf der Turmspitze hatten sich zwischenzeitlich einige Harpyien zum Nisten niedergelassen, die allerdings durch Goswins Bande vertrieben wurden. Sollten Ihre Helden bis auf die Spitze des 16 Schritt hohen Burgfrieds vordringen, haben sie von dort einen guten Blick über das gesamte Umland und können einige verlassene Nester und nicht bebrütete Harpyieneier vorfinden.

Der Palas

Das doppelflügelige Tor in den Palas wurde von Arlopir zerstört, ebenso die dahinter liegende Wand zum Rittersaal. Rechterhand gibt es einen Zugang zur Küche mit einigen Gesindekammern, der Vorratskammer und dem Weinkeller, der in einer natürlichen Höhle unter der Burg liegt. Eine wieder instand gesetzte Treppe führt ins Obergeschoss, wo sich der Großteil von Goswins Bande in den Kammern des Burgherren und seiner Familie eingerichtet hat. Der Rittersaal ist von Arlopir seinen Bedürfnissen angepasst worden. Der Boden bestand hier vor langer Zeit aus massiven Holzbohlen, da der Fels unter der Burg teilweise sehr uneben war. Der Höhlendrache hat den Boden des Rittersaales fast komplett herausgerissen und so einen Zugang zu den darunter liegenden Kavernen geschaffen. Zwar war er zu groß, um jeden Winkel der Höhlen selbst nutzen zu können, legte hier aber seinen neuen Hort an.

Die Kavernen

Die natürlichen Höhlen unter der Burgruine durchziehen einen großen Teil des Felsens auf dem sie steht, allerdings sind bei weitem nicht alle Teile der Kavernen groß genug für einen Höhlendrachen. Für eine Ausgestaltung des Höhlensystems ist die Spielhilfe **Katakomben und Kavernen** empfehlenswert, bedenken Sie dabei jedoch die besonderen Bedürfnisse eines Höhlendrachen, im Besonderen seine Größe, sowie der Tatsache, dass es sich um natürliche Höhlen handelt. Wege und ‚Räume‘ verlaufen also nicht unbedingt in einer Ebene oder wie am Reißbrett entworfen. Neben seinem eigentlichen Hort, der Schatzhöhle, könnte es noch eine Höhle mit einer großen Anzahl Gerippe großer Tiere und auch Men-

schen geben, einen unterirdischer Flusslauf – mit einer Verbindung zu dem Bach am Fuß des Hügels – und Ähnliches. Die Ausgestaltung des Höhlensystem und seiner heutigen Bewohner sowie mechanischer oder magischer Fallen, die der Drache hier vielleicht angebracht hat, ist Ihnen überlassen.

Das Versteck der Drachenschneide

An einer geeigneten Stelle innerhalb des natürlichen Höhlensystems deponierte Arlopir die Reste der *Drachenschneide*. Mit Drachenglut brachte er das Gestein zum Schmelzen und versiegelte den einzigen Zugang. Mit Proben auf *Sinnenschärfe*, *Gesteinskunde* oder *Bergbau* lässt sich leicht erkennen, dass hier offensichtlich eine Höhle versiegelt wurde. Mit Muskelkraft, dem richtigen Werkzeug und vielen Stunden Arbeit (*Bergbau*) oder einem DESINTEGRATUS kann man den Zugang wieder freilegen. Das Gestein ist hier lediglich einen Schritt dick.

SCHUPPENBRECHER, DIE DRACHENSCHNEIDE

Der Ursprung der archaischen Waffe liegt in vormenschlicher Zeit. Unter dem Namen *Rishknar* (trollisch: ‚Schuppenbrecher‘) trug sie der mythologische ‚Trollkönig‘ Ronkhold vom Stamme der Malmartatsch, ein mehrfacher Drachentöter, dem auch die legendäre Axt *Knar-dukas* (**Drachenodem 90**) zugeschrieben wird. Von den Malmartatsch, die bis heute das Geheimnis des kalten Schmiedens hüten, aus Trollstahl gefertigt, war *Rishknar* ursprünglich ein Schwert – von einer Größe, die einem Troll angemessen ist. Während der Trollkriege (873-856 v.BF) fiel *Rishknar* in Menschenhand und fristete für Jahrhunderte ein Schattendasein als unhandliche Kriegstrophäe, bis es zu Zeiten der Klugen Kaiser umgeschmiedet wurde. Die Klinge wurde zur Spitze eines Drachentöters, der in den Besitz des Hauses Schwarzenfels übergang.

Ihr letzter Träger *Baergod von Schwarzenfels* war ein bulliger Streiter, der sich dem jungen Höhlendrachen *Arlopir* im Hofe der eigenen Burg entgegenstellte. Einer der Hiebe spaltete den Unterkiefer des Drachen, bevor *Baergod* von der Bestie verschlungen wurde. *Arlopir* vertrieb die Menschen aus der verbrannten Ruine und ließ sich dort mitsamt Hort und erbeuteter Klinge nieder. Bis heute sorgen reisende Barden mit Liedern wie *Der gute Baergod und wie er gegen den Drachen stritt* oder *Die Graue Klinge und das Drachenmaul* für zumindest rudimentäre Kenntnisse der damaligen Geschehnisse.

Immer noch ruht die wuchtige Klinge in der Tiefe des Drachenhorts. Der Schaft des Drachentöters wurde von *Arlopirs* Feuer verbrannt, so dass nicht eindeutig zu bestimmen ist, ob es sich ursprünglich um ein Schwert oder

Hinter dem versiegelten Eingang liegt ein Gang, der zu der Höhle führt, in der die gesuchte Klinge scheinbar achtlos auf dem Boden liegt. *Arlopir* hat hier jedoch eine tückische Falle hinterlassen: Erreicht ein Mensch die Mitte des Ganges, der zur Kaverne führt, wird gleichzeitig zweimal der Zauber **BRENNE, TOTER STOFF!** in der Variante *Flammeninferno* (12 ZFP*) in drachischer Repräsentation einmalig ausgelöst, einmal am Eingang des Ganges, einmal bei der Drachenschneide selbst. Die Wirkungsdauer der beiden Zauber beträgt 60 KR, wodurch ein nicht unerheblicher Teil des Höhlensystems in Flammen steht. Jeder, der sich im Wirkungsradius befindet, erleidet 2W6 TP/KR. Bedenken Sie bei einer übereilten Flucht durch das Höhlensystem die eventuelle Sichtbehinderung durch die Flammen und den unebenen Boden. Die Falle kann durch entsprechende Proben auf *Gefahreninstinkt*, *Magiespur* oder mittels Hellsichtsmagie (ODEM -5) erkannt werden.

eine Lanzenspitze handelte. Die Schneide liegt schwer und kopflastig in der Hand, ist jedoch immer noch äußerst scharf. Sie wurde aus grauem, kaltgeschmiedeten Trollstahl gefertigt (*Grobschmied* (*Waffenschmied*) +12) und ist gegenüber Umwelteinflüssen wie Rost, Drachenspeichel, Feuchtigkeit und Feuer vollkommen unempfindlich, gilt jedoch nicht als *magische Waffe*.

Gemäß der Regeln zur Herstellung von Waffen (**WdS 181 ff.**) kann ein kundiger Waffenschmied (TaW 12+) aus dem Trollstahl eine für Menschen passende Waffe fertigen, etwa einen Zweihänder oder einen überschweren Stoßspeer. Sollte es in Ihrer Runde einen Zwergen geben, würde er sich sicherlich auch über einen modifizierten Wurmspieß oder einen Drachentöter freuen. Die genauen Werte der neuen *Drachenschneide* sind abhängig von der Art der Waffe, der verwendeten Schmiedetechnik und möglichen Verbesserungen. Generell gilt, dass der Trollstahl schwer zu schmieden ist (Proben +5), jedoch die TP um 1 Punkt erhöht und den BF um 3 Punkte senkt.

Es ist natürlich auch denkbar, die Waffe zu verzaubern. Hierbei gilt, dass Zauber mit den Merkmalen *Erz* und *Schaden* um 3 Punkte erleichtert, mit den Merkmalen *Form*, *Illusion* und *Luft* um 3 Punkte erschwert sind.

Eine Waffe gegen Arlopir

Arlopir fürchtet die *Drachenschneide* bis heute und diese Furcht sitzt so tief, dass er gegen ihren Träger einen Abzug von je 5 Punkten auf seine Kampfwerte erleidet. Auch seine Zauber wirkt er zögerlich (die ZFP* werden um 7 Punkte gesenkt). Ein Feuerstoß mag gar zufälligerweise den Schneidenträger verfehlen oder vor dem Drachenmaul zu Dampf verpuffen.

Die Bewohner (■)

Bei den neuen Bewohnern der Ruine handelt es sich um eine Bande von Heimatlosen, Halsabschneidern, Deserteuren und Wilderern. Sie sind alles andere als begeistert, wenn sich jemand für ihre Burg interessiert oder darin herumstöbern möchte.

Abgesehen von Goswin sind weitere exemplarische Mitglieder der Bande *Bodar* (*998 BF, Glatze, fleischige Oberarme, führt seinen Kriegshammer einhändig), der Zwerg *Ramoxosch* (*913 BF, graubärtig, scharfe Augen, kleines Bäuchlein, Armbruster und Zimmermann), *Maus* (*992 BF, Wieselgesicht, dunkelgraues, dichtes, kurzes Haar, kämpft mit zwei schweren Dolchen) sowie *Leti* (*1007 BF, lange, glatte, dunkelblonde Haare, große Augen, verwitwete Wirtstochter aus einem nahe gelegenen Ort).

ЛОПП ДЕР МÜНЕН

Je nach Ausgestaltung des Höhlensystems haben sich die Helden bis zu **200 Abenteuerpunkte** sowie **2 Spezielle Erfahrungen** verdient.

ДЕН ТОД ЗУ НЕИЛЕН

„Deine Mutter ist nicht tot, Geliebter, sie ist krank. Ich werde sie heilen, damit sie dereinst in Boron Ruhe finden kann.“

—Portius, Diener des Raben, zu Baron Bernfried von Nierenfeld, 1028 BF

Ort: Baronie Meidenstein in der nördlichen Wildermark

Aufhänger des Szenarios: In der nördlichen Wildermark verschwinden vermehrt Menschen.

Stichworte zur Handlung: Die Helden entlarven einen Thargunitoth-Paktierer und heben sein Labor aus.

Erfolge: Einem Paktierer ist das Handwerk gelegt und die Helden haben sich den Stahlherzen als Verbündete empfohlen. Vermisste können gerettet werden, ehe ihnen etwas Schlimmes zustößt.

Scheitern: Der Paktierer entkommt und treibt weiterhin sein Unwesen. Die Vermissten können nicht gerettet werden.

Zeitpunkt: beliebig zwischen Ende 1034 BF und Ende 1035 BF

Die Mutter von *Bernfried von Nierenfeld* (*1007 BF, blondgelockt, braune Augen, gutaussehend, eitel; ■), dem jungen Baron Meidensteins, wurde im *Jahr des Feuers* von einem Ghul gebissen. Sie wurde selbst zum Leichenfresser und hauste – geduldet von ihrem Sohn – fürderhin im Keller des Schweigenfels, einer Burgruine im Osten Meidensteins.

Zu dieser Zeit bereiste *Portius*, ein junger, charismatischer Boron-Geweihter, den Norden der Wildermark. Er spendete dem Baron Trost und deutete an, er könne die ‚Ghulkrankheit‘ heilen. Bernfried glaubte dies, hofierte den Boroni und verliebte sich in ihn. Auch um Portius zu gefallen, ließ er seine Burg im Stile boronischer Tempel umgestalten, hielt seine Vasallen an, es ihm gleichzutun, und isolierte sich zunehmend von seinen Nachbarn.

Der Boroni widmete sich ganz seiner Suche nach einem Heilmittel, stieß jedoch an die Grenzen, die sein Gott ihm setzte. Schließlich wurde er von Thargunitoth versucht und verfiel der Erzdämonin. Seinem Umfeld präsentierte er sich fortan als Gesandter Borons, dem es gegeben war, den Tod zu heilen. Sein erster Triumph war die ‚Wiederbelebung‘ eines getöteten Gefolgsmanns des Barons. Bernfried gewährte dem vermeintlichen Priester hernach weitgehend freie Hand und überließ ihm den Schweigenfels. Portius richtete sich in der Ruine ein, rekrutierte Jünger und führte seine Forschungen fort. Seine Anhänger besorgten ‚Rohmaterialien‘ zunächst in Meidenstein, später in Nachbarregionen, derweil er sich selbst im Hintergrund hielt und im Bedarfsfall seine Jünger opferte.

Seit einiger Zeit nun verschwinden im Norden der Wildermark, vor allem in den Baronien rund um Meidenstein und in der Stadt Barken, vermehrt Menschen.

ЕИП ХИЛФЕГЕСУЧ

Die Verschwundenen sind vor allem Untertanen der Stahlherzen. Der Ritterbund ist hier stark vertreten, bringt sich nun aber in die Befriedung der Mark ein. Daher wenden sich einige Stahlherzen mit der Bitte um Unterstützung an die Helden. Als Ansprechpartner bieten sich die Baronin von Rappenfluhe, *Erdemunde von Ockenheld*, der Landedle *Gerin von Sturmfels* oder *Reto von Nierenfeld* (Seite 23) an. Letzterer ist der jüngere Bruder *Hitta von Nierenfelds*, die die Geschicke der Stadt Barken in die Hand genommen hat, seitdem der Baron Meidensteins die Stadt zunehmend vernachlässigt. Die drei haben im Rahmen ihrer Möglichkeiten Nachforschungen angestellt, jedoch ohne nennenswerten Erfolg. Die wenigen Erkenntnisse, die sie erringen konnten, teilen sie den Helden bereitwillig mit:

— Die Vermissten verschwanden abends oder nachts. Seitdem fehlt von ihnen jede Spur.

— Die Opfer sind vornehmlich von niederem Stand.

— Ältere Frauen (zwischen 50 und 70 Wintern) verschwinden überdurchschnittlich häufig.

— Patrouillen der Stahlherzen haben entlang der Straßen wiederholt verlassene Lagerplätze gefunden (eilig gelöschte Lagerfeuer, nur unzureichend verborgenes, durchwühltes Gepäck, jedoch selten Kampfspuren).

PORTIUS' VORGEHEN

Portius entsendet *Lebende Leichname* (**Untote 33**), vorzugsweise frisch erhobene, die entlang der Straßen Nachschub für seine Forschungen besorgen. Sie greifen nur einzelne Reisende oder kleine Gruppen an. Die meisten Opfer können schnell überwältigt und ohne große Gegenwehr gefangen genommen werden. Da Portius' vornehmliches Ziel die Heilung der Baronsmutter ist, sind ältere Frauen sein bevorzugtes Forschungsobjekt. Reisende, die wehrfähig aussehen oder gar als Zauberkundige zu erkennen sind, umgehen die Untoten.

IM LAND DER STAHLHERZEN

Es gilt nun Informationen zusammenzutragen und auszuwerten. Die Bevölkerung der Region ist – obwohl es ihr insgesamt wesentlich besser ergangen ist als den Menschen im Süden der Wildermark – wachsam und Fremden gegenüber misstrauisch. Die Stahlherzen sind im Adel und der einfachen Bevölkerung überwiegend geachtet und die Helden als ihre ‚Gesandte‘ werden meist respektvoll behandelt. Menschen, die sich vom Ritterbund übervorteilt fühlen – immerhin erhebt dieser Zölle und ahndet Verbrechen recht selbstherrlich –, reagieren weniger hilfsbereit. Neben einigen hilfreichen Hinweisen kursieren abenteuerliche Räuberpistolen, die hier – wie überall – den Zweck haben, Konkurrenten zu schaden oder Rachegeleüste zu stillen. Streuen Sie nach Belieben irreführende Spuren. In der Mehrzahl der Berichte sollten jedoch Hinweise enthalten sein, die auf Meidenstein als Zentrum der Vorkommnisse hindeuten.

- 1034 BF kam es im Süden der Grafschaft Baliho zu ähnlichen Vorfällen. Der dortige Adel konnte schließlich einen Totenbeschwörer entlarven und richten.
- Meidenstein hat sich seit Beginn des *Jahrs des Feuers* sehr verändert. Der Baron trauert um seine Eltern und hat sich ganz dem Boronkult zu- und von der Welt abgewandt.
- Abgesehen von Barken blieb Meidenstein in jüngerer Zeit weitgehend verschont.
- Direkt nach der *Schlacht in den Wolken* gab es Probleme mit einer Horde Ghule, die in Meidenstein, Rappenfluhe, Rosenbusch und Hallingen ihr Unwesen trieb.
- In diese Zeit fällt auch die Schändung einiger Boronanger in der gesamten Region. Dies endete mit der Ankunft des Boron- und jetzigen Hofgeweihten Baron Bernfrieds.
- Alle Opfer verschwanden ungefähr im Radius je eines Tagesmarschs von zwei Meidensteiner Örtlichkeiten: der Burg des Barons und der Ruine Schweigenfels.

MEIDENSTEIN TRÄGT SCHWARZ

Die Baronsburg Meidenstein ist eine der ältesten Burgen Norddarpatis und wurde im Laufe der Jahrhunderte immer wieder ausgebaut. Sie erhebt sich nahe der Reichsstraße an der Weidener Grenze und ist eine Höhenburg, deren Aussehen Sie an Weidleth (**Ritterburgen 60**, ohne Vorburg) anlehnen können. Die Burg und das nahegelegene Dorf lassen augenfällige Fröhlichkeit vermissen: Meidenstein trägt nach Willen des Barons schwarz. Den Menschen ist anzumerken, dass sie dem Diktat ihres Barons nur so weit folgen, wie unbedingt nötig. Aus diesem Grund ist nicht boronische, wohl aber travia-, peraine- und ingerimmgefällige Symbolik alltäglich. Auf Nachfrage ist zu erfahren, dass sich weder der Baron noch sein Hof-Geweihter je daran gestoßen haben.

Totentanz

Die Baronsburg kann Ihren Helden entsprechend Ihrer Vorlieben lediglich weitere Hinweise liefern oder als Ort für ein Zwischenfinale dienen.

Baron Bernfried von Nierenfeld ist ein verweichlichter Ritter, der den Schrecken dieser Zeit wenig entgegenzusetzen hat. Vor der Realität flüchtet er in schwärmerische Liebesbeziehungen und redet sich sein zögerliches Verhalten mit immer neuen Ausflüchten schön. Setzen die Helden ihn mit ihren Erkenntnissen unter Druck, streitet er alles ab. Beharren sie auf ihren Vorwürfen, wird er den Wachen (entsprechend Ihren Vorlieben hat Bernfried *erfahrene* oder *unerfahrene Ritter* oder *Söldner*, ab Seite 188) zunehmend hysterisch befehlen, die Fremden festzusetzen.

Der Baron weiß, dass seine Kampffähigkeiten bestenfalls durchschnittliche sind. Während die Helden mit seinen Wachen streiten, greift er nur in höchster Not oder aus dem Hinterhalt an. Nach Ihrer Maßgabe hat Bernfried inzwischen einen Minderen Pakt mit Thargunitoth geschlossen und ist in der Lage mit dem eigens einstudierten *Meidensteiner Totentanz*, gefallene Wachen zu Untoten zu erheben (**WdZ 245**) und erneut gegen die Eindringlinge schicken. Dies kann der letzte und entscheidende Beweis sein, der die Helden auf die Spur seines Hofgeweihten bringt. Dieser ist auf dem Schweigenfels zu finden, was auf dem Meidenstein hinreichend bekannt ist.

AUF ZUM LETZTEN AKT

Schweigenfels ist eine Ruine im Südosten Meidensteins. Urwüchsiges und hügeliges Waldland umgibt den zu zwei Seiten schroff abfallenden Burghügel. In besseren Tagen war dies ein beliebtes Jagdgebiet des Nordwehrheimer Adels, inzwischen verirrt sich kaum noch jemand hierher. Es ist somit das ideale Terrain für Portius' götterlästerliche Umtriebe.

Die Ruine Schweigenfels

Die eigentliche Anlage bildet ein unregelmäßiges Viereck, an dessen Nordwest-, Südost- und Südwestecke sich ehemals Steintürme erhoben. Bis auf den Nordturm sind sie inzwi-

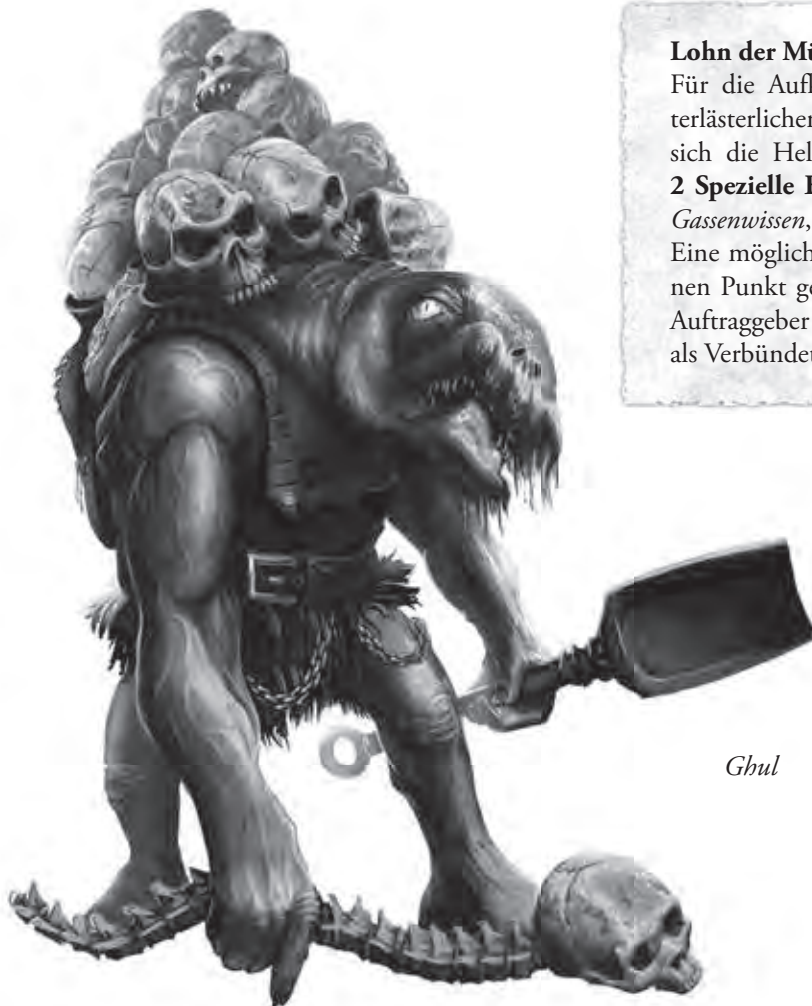
schen verfallen. Ersterer wurde ganz aus massiven Schiefersteinen der nahen Sichel erbaut und weist in Architektur, vor allem aber den sparsam angebrachten Zierornamenten Ähnlichkeit zum Schwarzenfels auf, der Burg, die Arlopir sich vor langer Zeit als Ort für seinen Hort auserkor (siehe **Die Drachenschneide**, Seite 130). Das einzige weitgehend intakte Gebäude ist der Nordturm. In ihm hat sich Portius häuslich eingerichtet. Neben dem Paktierer beherbergt er tagsüber nur *Giso* (*999 BF, wirkt älter, abgestumpfte Augen; ■■■), seinen Diener. Die weitere Ausgestaltung der Ruine ist Ihnen überlassen.

Hinab zu den Toten

Seine Experimente führt Portius (*1011 BF, schwächling, blassblaue Haut, schütteres weißes Haar, schwarze, pupillose Augen, Thargunitoth-Paktierer im Zweiten Kreis der Verdammnis; ☹) in den Kelleranlagen der Ruine durch. In den ehemaligen Kerkern hält er einige weibliche Ghule fest, an denen er Experimente durchführt, darunter mindestens ein *Semi-Ghul* (**Untote 29**). Die Mutter des Barons wird in einem eigenen Raum gefangen gehalten, dessen Boden mit abgenagten Knochen und verwesenden Extremitäten übersät ist. Sie kann nach Ihrer Maßgabe Anzeichen beginnender ‚Heilung‘ aufweisen oder als *Würger* (**Untote 30** und **117**) gelten.

Weitere Räume enthalten Leichname jüngst Verstorbener und gescheiterter Experimente, die als Nahrungsquelle für die Ghule dienen. Portius kann die Leichen zudem eilig erheben, wenn er sich in Bedrängnis sieht. Im größten Raum liegt das Labor des Paktierers. Seine Fortschritte sind marginal, die Tagebucheinträge beschäftigen sich vor allem mit der Übertragung der Krankheit, ihrem Verlauf, möglichen Gegenmitteln und (wenigen) Erfolgserlebnissen. Konkrete Zitate, auch hinsichtlich möglicher Gegenmittel, können Sie aus dem Vortragspapier Murak di Zeforikas in der Spielhilfe **Von Toten und Untoten** (ab Seite 25) ableiten. Wenn Sie den Helden weitere Erfolgserlebnisse gönnen möchten, finden sie einige der Vermissten, völlig verängstigt, aber körperlich unversehrt, und können sie befreien.

Portius weiß, dass er alles auf eine Karte setzen muss. Da er selbst kein Kämpfer ist, wird er erst die Ghule, die bereits belebten Leichname und schließlich eilends erhobene Tote gegen die Helden schicken, die sich ihnen in der düsteren, übelriechenden Stille des Kellers entgegenstellen. Die Werte für Ghule und Lebende Leichname entnehmen Sie bitte **WdZ 227** und **Untote 121** (*Lebende Leichname*) beziehungsweise **117** (*Ghule*). Beachten Sie beim Kampf die Enge der Räume, die keine überlangen Waffen erlaubt, und in der sich die Helden Rücken an Rücken der nachdrängenden Untoten erwehren müssen.



Ghul

Lohn der Mühen

Für die Aufklärung und Beendigung der götterlästerlichen Umtriebe in Meidenstein haben sich die Helden **200 Abenteuerpunkte** sowie **2 Spezielle Erfahrungen**, etwa in *Magiekunde*, *Gassenwissen*, *Götter/Kulte* oder *Etikette* verdient. Eine mögliche *Totenangst* kann verbilligt um einen Punkt gesenkt werden. In den Augen ihrer Auftraggeber haben die Helden sich bewährt und als Verbündete empfohlen.

DER HERR VON BRÜCKSGAU

„Ich habe zu lange unter Dilettanten dienen müssen.“
—Gerdan von Moorweiher, Burgvogt von Brücksgau, Anfang 1035 BF

Ort: Pfalz Brücksgau

Aufhänger des Szenarios: Brücksgau liegt zentral und stellt eine wichtige Basis der Kaiserlichen in der Wildermark dar. Neben der Durchreise oder der Teilnahme an einer Besprechung können die Helden auch mit einem klaren Auftrag nach Brücksgau reisen. Kurz nach ihrer Ankunft ereignet sich der Todesfall.

Stichworte zur Handlung: Die Helden versuchen die Hintergründe des Todes einer Luringer Waffenmagd aufzudecken.

Erfolge: Die Helden entlarven den Burgvogt von Brücksgau als Hochstapler. Unter Umständen können sie daraus ihren Nutzen ziehen.

Scheitern: Gerdan kann alle täuschen und sich noch eine Zeit als Burgvogt behaupten.

Zeitpunkt: beliebig innerhalb des Jahres 1035 BF

Während des *Jahrs des Feuers* übernahm *Gerdan von Moorweiher* (*996 BF, ansprechendes Gesicht, fähiger Fälscher und anpackender Verwalter, begabter Schauspieler; ■) die Verwaltung Brücksgaus. Er gibt vor ein Bastard adliger Herkunft zu sein, wurde jedoch als Kind zweier Handwerker unter dem Namen Voltan Hornbold in Luring geboren. Der geschickte Schreiber und Fälscher hatte zuvor als Korporal in der Reichsarmee gedient. Bisher ist er als Burgvogt von jedem Pfalzgrafen in seinem Amt bestätigt worden. Auf *Fenn Weitenberg von Drölenhorst* (**Von eigenen Gnaden 98**) folgte der junge *Ugdalf von Löwenhaupt-Hauberach* (*1006 BF, melancholische grüne Augen, leicht untersetzt; ■). Bei der *Schlacht um Berler* wurde Ugdalf schwer verwundet und zog sich zur Genesung in die Nordmarken zurück (**AB 151**). Gerdan will seine Abwesenheit nun nutzen, um selbst Pfalzgraf zu werden. Um dies zu erreichen, fälscht er geschickt Anweisungen und Papiere, welche die bisherigen Pfalzgrafen in ein schlechtes Licht rücken, ihn selbst jedoch als Nachfolger empfehlen.

Ein tragischer Unfall

Mit Rittern aus Luring kam auch die Waffenmagd *Hitta Kornteuer* (*995, vernarbtes Gesicht, hinterlistige Schlägerin; ☹) auf die Pfalz. In Gerdan erkannte sie einen alten Gefährten und stellte ihn zur Rede. Das ihr angebotene Schweigegeld reichte ihr nicht aus und die beiden gerieten in heftigen Streit. Während des folgenden Handgemenges fiel Hitta unglücklich und stürzte vom Bergfried in den Tod. Im Fallen rief sie den Namen „*Voltan*“.

Pfalz Brücksgau

Die an der Reichsstraße gelegene Kaiserpfalz (große Vorburg, Torhaus mit einer altersschwachen Rotze, Hauptburg mit geräumigen Gebäuden, gewaltiger Bergfried) hat schon deutlich bessere Zeiten gesehen. Ehemals Sitz einer Schwadron der Schatzgarde, war sie im *Jahr des Feuers* zeitweise vom Feind besetzt. Zu Füßen der auf einem Hügel thronenden und halbwegs instand gesetzten Pfalz liegt das gleichnamige Dorf (300 Einwohner, Travia-Tempel und Rondra-Schrein). Neben den 20 Wachen des Verwalters findet sich regelmäßig eine wechselnde Anzahl reichstreuer Bewaffneter auf der Pfalz und im Dorf.

Auf der Spur des Mörders

Gerdan setzt alles daran, nicht verdächtig zu wirken. Er zeigt sich besorgt und gibt vor, den Tod aufklären zu wollen. Da er keinen Täter präsentieren kann, auf den er den Unfall abwälzen kann, versucht er Hitta als Verbrecherin darzustellen.

Erkenntnisse

- In ihrer Linken hält die Tote mehrer Wechselscheine der Nordlandbank im Wert von 100 Dukaten umklammert. Diese sind recht leicht als Eigentum der Pfalz zu identifizieren.
- Die Tür zum Arbeitszimmer des Burgvogts ist aufgebrochen und das Zimmer verwüstet. Gerdan beschuldigt die Tote, die Wechsel aus seiner Stube gestohlen zu haben. (Tatsächlich hat er direkt nach der Tat selbst die Tür aufgebrochen und für die Verwüstung gesorgt.)
- Hitta war nach einem Botengang zu ihrem Dienstherrn – eine Person aus dem Gefolge des Grafen Danos (Seite 25) – im Rittersaal seltsam. Sie sprach von einem alten Freund, der sein Glück mit ihr teilen müsse.
- Hitta stammt aus Luring und ist in ihrer Truppe nicht beliebt. Zwar galt sie als gute Kämpferin, aber auch als durchtriebene Unruhefifterin.
- Der Burgvogt achtet darauf, dass in der Hauptburg nur seine Leute Dienst tun.
- Jemand hat beobachtet, wie Hitta sich ein Tag zuvor bei den Stallungen angeregt mit dem Burgvogt unterhielt.
- Seitdem die Männer und Frauen aus Luring auf der Pfalz sind, lässt sich der Burgvogt seltener in der Vorburg und dem Dorf blicken.
- Marschall Ludalf soll sich wiederholt über die Unfähigkeit der bisherigen Pfalzgrafen beschwert haben. Gerüchteweise soll der amtierende, aber abwesende Ugdalf abgesetzt werden.

- Hinter vorgehaltener Hand wird Gerdan immer wieder als der beste Kandidat für das Amt des Pfalzgrafen genannt.
- Einige – zumindest in Bezug auf Ugdalf geschickt gefälschte – Papiere belegen, dass die Pfalzgrafen in ihre eigene Tasche gewirtschaftet haben.

DIE SCHARADE HAT EIN ENDE

Wenn die Helden in Gerdan den Mörder vermuten, können sie ihn zur Rede stellen. Beachten sie dabei, dass sich in der Hauptburg in der Regel Gerdan treu ergebene Wachen aufhalten (entsprechend Ihren Vorlieben hat Gerdan *unerfahrene* bis *erfahrene Söldner* (Seite 189) in seinem Dienst). Er selbst weiß sich zu verteidigen (Werte eines *erfahrenen Soldaten*), zieht eine diplomatische Lösung jedoch vor.

Ob die Helden Gerdan enttarnen oder ihn im Amt belassen, liegt bei ihnen. Sein Schicksal wird in zukünftigen Publikationen nicht weiter aufgegriffen. Wenn sie ihn nicht enttarnen und seinen Bekundungen glauben,

dass er Hitta nicht umbringen wollte, haben sie einen treuen Verbündeten gewonnen, der ihnen mit all seinen Fähigkeiten zur Seite steht oder sie mit Ressourcen unterstützt.

Die Tage von Pfalzgraf Ugdalf sind ebenso gezählt. Haben die Helden Gerdan enttarnt, stolpert der junge Ritter, der lieber Monate der Ruhe in den Nordmarken verbrachte als seine Pfalz zu beschirmen, über den Umstand, über Jahre hinweg einem Hochstapler aufgesessen zu sein. Doch letztlich ist dies nur ein weiterer Grund für die Kaiserin, sich des Pfalzgrafen zu entledigen. Auch Ugdalf fällt unter den *Visibili*.

LOHN DER MÜHEN

Für die Aufklärung der Hintergründe in Brücksgau haben sich die Helden **150 Abenteuerpunkte** sowie **1 Spezielle Erfahrung** in einem passenden Talent verdient.

DIE KLINGE DER KÖNIGIN

„Dir, Isiderius, lasse ich Pacifer, der wie du den Menschen Frieden gebracht und seine Aufgabe getan hat. Hüte ihn im Tod ebenso treu, wie du im Leben unser Geschenk in die Mark getragen hast, Getreuer.“

—Svelinya die Befriedende, Königin der Rommilysen Mark, um 530 BF

Ort: Rankaraliretena und Umgebung

Aufhänger des Szenarios: Junivera von Seshwick bittet die Helden, sie auf einer Queste zu begleiten.

Stichworte zur Handlung: Visionen und Hinweisen folgend bergen die Helden das Schwert Königin Svelinyas I. aus den Dunklen Zeiten und befreien die Stadt Rankaraliretena von der Herrschaft eines despotischen Rondra-Geweihten.

Erfolge: Die Helden finden das gesuchte Schwert und beenden die Despotie von Rankaraliretena. Sie können auf Namenlose Umtriebe stoßen und gegebenenfalls Verbündete unter den Zornesritern finden.

Scheitern: Die Helden entkommen mit dem Schwert, ohne die Despotie zu beenden. Die Herrschaft der Ordensritter und die Heimsuchungen dauern an.

Zeitpunkt: Phex oder Peraine 1035 BF



Die Visionen, die *Junivera von Seshwick* (27) seit längerem zuteilwerden, konkretisieren sich und schicken sie auf eine Queste, *Pacifer*, ein verschollenes Königinnenschwert aus den Dunklen Zeiten, wiederzufinden (siehe Kasten auf folgender Seite). Die Helden begleiten sie auf ihrer Suche, doch es ist ihnen bereits jemand zuvor gekommen: Der Rondra-Geweihte *Rondrastolz von Travinianshall* (Seite 145) vom *Orden des Heiligen Zorns*, der sich unwissentlich in einer Namenlosen Kabale verfangen und in Rankaraliretena eine despotische Militärherrschaft eingerichtet hat. Im Hader mit sich selbst und heimgesucht von NAMENLOSEN ZWEIFELN (WdG 290) suchte er Rat bei Rondra und erhielt die Vision einer „*schartigen Klinge in der Hand eines Löwen, die im Herzen der Wildermark neu geschliffen werden muss und deren Spitze gen Osten weist*“. Überzeugt, dieser Löwe zu sein, machte Rondrastolz sich auf die Suche nach dem Schwert.

Er fand das gesuchte Schwert *Pacifer* in einem alten Zerzal-Tempel in den Hügeln südöstlich von Rankaraliretena, in dem es zusammen mit dem Heermeister der Königin Svelinya I. bestattet wurde. Neben der Klinge der Königin nahm Rondrastolz auch den Panzerhandschuh einer Zerzal-Statue an sich. Dieser Raub weckte die Wächter der Stätte: ein halbes Dutzend *Lyncide* (Nordlicht 196). Gejagt von den Geisterwächtern floh Rondrastolz nach Rankaraliretena, das seitdem von den Geistern heimgesucht wird.

Diese Ausgangslage bietet sich den Helden, wenn sie Junivera auf ihrer Queste begleiten. Das Szenario gliedert sich dabei in drei Abschnitte, deren Reihenfolge und detaillierte Ausgestaltung weitgehend Ihnen überlassen bleibt:

- **Die Acht Väterchen** (Seite 140) werden die Zwercher Hügel nahe Rankaraliretena genannt. Hier harrt der Zerzal-Tempel seiner Entdeckung durch die Helden. Zwar ist das Schwert bereits entwendet, doch durch den Geist von Svelinyas Heermeister können sie – sofern sie sein Vertrauen gewinnen – von der Geschichte der Klinge und dem Eindringen Rondrastolz' erfahren.
- Rankaraliretena hat sich durch die despotische Herrschaft Rondrastolz' und die jüngsten Heimsuchungen zu einer **Stadt in Angst** (Seite 143) gewandelt. Die wahre Natur der Bedrohung aufzudecken und die aufgestauten Emotionen innerhalb der Stadt am Überkochen zu hindern, ist Aufgabe der Helden.
- Die Konfrontation mit Rondrastolz um **Die Klinge der Königin** (Seite 146) kann vor oder nach der Erkundung der Hügel erfolgen. Damit wieder Frieden in Rankaraliretena einkehrt, muss Rondrastolz sein Ende finden, wofür – anstelle der Helden – auch die *Lyncide* sorgen können.

DIE BITTE EINER LÖWIN

Gegen Ende des Winters bittet Junivera von Seshwick die Helden um ein Treffen. In knappen, von tiefem Ernst geprägten Worten berichtet sie ihnen, dass sie seit einigen Wochen von Visionen ‚gesegnet‘ sei, die sie auf die Suche nach „*der Klinge, die das Schicksal dieses Landes entscheiden soll*“ schickten. Lange hat sie meditiert und ist zu dem Schluss gelangt, dass die Helden sie begleiten sollen. Die bisherigen Taten der Recken haben sie davon überzeugt, dass es ihnen bestimmt sei, Großes zu vollbringen und die Herausforderungen des Heldenzeitalters zu meistern.

MYTHRAELSBILDER

Auch andere, vornehmlich sehr rondragläubige Menschen sowie solche mit der Gabe *Prophezeien* oder dem Nachteil *Medium* empfangen in den Wochen rund um dieses Szenario Träume und Visionen. Dies kann nach Ihrer Maßgabe auch einen Helden betreffen, der darauf vielleicht Junivera um Rat bittet. Junivera, die oftmals im Zustand der Entrückung ist, empfängt die Botschaft Mythraels – denn dieser steckt dahinter – als Einzige vollständig.

PACIFER, DER FRIEDENSBRINGER

Das zentrale Motiv dieses Szenarios ist die alte Klinge der Königin *Svelinya der Befriedenden*, die von 558-522 v.BF über das antike Königreich der Rommilyser Mark herrschte. Sie erhielt das Schwert als Geschenk ihres Onkels Olruk-Horas, als dieser sie 558 v.BF entsandte, um die Mark zu befrieden. Den bosparanischen Namen *Pacifer* – Friedensbringer – gab Svelinya dem Schwert, um nie aus den Augen zu verlieren, in welchem Ansinnen sie es trug.

Um **530 v.BF** beendete Svelinya die Neuordnung ihres Reiches. *Isiderius*, ihr geschätzter Heermeister, fiel in einer der letzten Schlachten. Um ihn zu ehren, ließ ihn die Königin in den Hügeln nahe dem heutigen Rankaraliretena beisetzen. Zuvor waren dort Höhlen mit Luchsstatuen* entdeckt worden, in denen Svelinya einen uralten, fremdartigen Rondra-Tempel vermutete. Stattdessen hatte sie einen vor langer Zeit versiegelten Zerzal-Tempel der Hochelfen von Liretena entdeckt, dessen Schmuck und Aura zu ihrem Trugschluss führten. Als symbolische Wehr bestattete Svelinya den mumifizierten Leichnam *Isiderius'* zusammen mit ihrem persönlichen Schwert *Pacifer* und ließ die Stätte verschließen.

Regeltechnik: Die altertümliche Klinge mit dem muschelförmigen Griff entspricht in ihren Werten einem *Breitschwert* mit TP+2. Zudem ist sie mit einer permanenten **OBJEKTWEIHE** der Rondra belegt, ist dadurch unzerbrechlich und wirkt *verletzend* gegen Wesen mit *Verwundbarkeit* (Rondra).

*) Im Norden Aventuriens gilt häufig der Luchs und nicht die Löwin als rondraheiliges Tier (**WdG 45, RON 130**). Eine Deutung, der sowohl Svelinya, als auch Rondrastolz anhängen und die durch die wesensverwandte Aura des Zerzal-Tempels noch unterstrichen wird.


Folgende Visionen können Sie geeigneten Personen zukommen lassen und nach eigenem Gusto ergänzen:

- „*Deine Augen gleiten über die Schneide eines altertümlichen Schwertes. Die Parierstange ist nur angedeutet und mit filigranen, beinahe durchscheinenden Schneckenmuscheln verziert. Eine gepanzerte Hand ruht auf dem Griff, die Finger zucken unruhig als könnten sie den Kampf kaum erwarten.*“ (Pacifer in Isiderius' Hand. Der Handschuh ist eines Heerführers würdig und reich verziert. Auffallend sind gekreuzte silberne Blitze auf dem Handrücken.)
- „*Funken stieben auf, als die Klinge den Wetzstein trifft. Die Glutaugen erhellen verblasste Bilder im Stein. Sie zeigen Bullenhaupt, Wehrturm, Karfunkehrad, Stein-*

bock, Schwert, Hirschhaupt, Waldrappe, Rose, Fuchs, Greif, Rabe, Scheibe und immer mehr Bilder, bis sie ineinander übergehen und der Wetzstein selbst zu glühen scheint.“ (Pacifer wird im Kampf um die Wildermark neu geschliffen, die Bilder entsprechen den Wappen ehemaliger Wehrheimer Baronien (*Heraldik* +5).)


- „Endlich ist die Klinge dein, du reckst sie empor, erfüllt von vagem Triumph und grimmer Hoffnung. Über den Spitzen eines schroffen Gebirges hängt eine blutrote Praxiosscheibe. Wie von selbst richtet sich das Schwert dorthin aus, deutet ins Zentrum der glühenden Scheibe.“ (Pacifer weist in Richtung der über den Trollzacken (*Geographie*) aufgehenden Sonne – nachdem sein Werk in der Wildermark getan ist.)

HINTER DEN KULISSEN: НАМЕНЛОСЕ УМТРИЕБЕ

 Bereits seit ein paar Jahren versucht die Namenlosen-Geweihte *Travinia von Firunslicht* (Seite 31) schleichend den fanatischen Rondrastolz, um durch ihn den rondrianischen *Orden des Heiligen Zorns* zu kompromittieren. Heimgesucht von NAMENLOSEN ZWEIFELN (**WdG 290**) hat sich Rondrastolz schleichend von den Pfaden Rondras entfernt. Letztlich wurde er gar aus seinem Orden ausgeschlossen, woraufhin er die Ordensburg *Travinianshall* im Handstreich nahm und Ordensritter, die sich ihm widersetzen, einkerkerte.

In dieser Lage bedachte ihn *Travinia* mit einer neuen Aufgabe: Sie unterstellte ihm das seit der kurzzeitigen Eroberung durch *Ucurian* Ende 1034 BF schutzlose *Rankaraliretena* am Rande der *Traviemark*. Mit Feuereifer errichtete der Ordensritter eine despotische Herrschaft, die den Landvogt von *Zwerch* veranlasste, eine Protestnote nach *Rommilys* zu schicken. Diese wurde von *Travinia* abgefangen. Kurz darauf erkrankte der Landvogt schwer (Seite 147). Seitdem wütet *Rondrastolz* ungehindert in *Rankaraliretena*, stürzt jedoch immer mehr in Verzweiflung.

AUF GEMEINSAMEN PFADEN MIT JUNIVERA

 *Junivera* ist aufgrund ihrer Visionen recht sicher, dass die Klinge im Osten der Wildermark, vielleicht auch jenseits davon, zu finden ist. Sie sieht sich als Anführerin der Gruppe und ist als solche nur bedingt bereit, ihre Entscheidungen zu erklären. Insistieren die Helden, wird sie die gewählte Richtung mit Bildern aus ihren Gesichtern erklären. Darin hat sie immer wieder schroffe Gebirgskämme gesehen, die sich zuweilen in Wasser spiegeln. Ihrer Meinung nach können damit nur das Ochsenwasser oder der Golf von *Perricum* gemeint sein. Letzteres hält sie jedoch für unwahrscheinlich.

Mit *Junivera* zu reisen ist eine besondere Erfahrung, denn alltäglichen Dingen – wie Lagersuche oder Bevorratung – begegnet sie mit Ungeduld, oft Unverständnis. Zwar achtet sie die Helden als Auserwählte, sie bedürfen ihrer Meinung nach aber der Anleitung (durch sie). Den Respekt, den sie für ihre Mitreisenden empfindet, verbirgt sie, um zu vermeiden, dass er den ‚Jungspunden‘ zu Kopf steigt. Umgekehrt beharrt *Junivera* – obgleich sie über Zweifel an ihrer Deutung nachdenkt und meditiert – standhaft auf ihrer Meinung und ist überzeugt, über mehr Weitblick zu verfügen. *Junivera* verfolgt ein Ziel, das fast nur sie selbst vor Augen hat. Ihr Horizont scheint beengt, doch sie verfügt über Lebenserfahrung und Weisheit. Selbst wenn sie zuweilen zänkisch und starrsinnig ist, kann sie wenig später – gerade bei Helden in moralischen Zwickmühlen – einfülsam reagieren. Solche Situationen sind ihr – ebenso wie das Scheitern an den eigenen Ansprüchen – bestens bekannt.

Gestatten Sie *Junivera* die eine oder andere (liebenswerte) Schwäche, die zu amüsanten oder anrührenden Szenen führt – dies kann ein Gebrechen sein, das sie sich nicht eingesteht und zu verbergen versucht, oder die Marotte, auf die letzte Schicht der Nachtwache zu bestehen, bei der sie jedoch öfters einnickt. Der Umgang mit der alten Dame ist schwierig, oft anstrengend, doch achten Sie darauf, den Bogen nicht zu überspannen. *Junivera* ist eine kompetente Geweihte, die in der Gunst *Rondras* und *Mythraels* steht. Unter Aufbietung all ihrer Kräfte ist sie noch immer eine brillante Kriegerin und weise Ratgeberin, die Unwissen gekonnt überspielt, Unzulänglichkeiten standhaft ignoriert und den Helden in der Not aufopferungsvoll zur Seite steht.

BEGEGNUNGEN

Im weiteren Umfeld der Baronie *Zwerch* kann es zu folgenden Begegnungen kommen:

- Ein bis zwei Tagesreisen von *Rankaraliretena* entfernt streifen auffällig viele herrenlose **Hunde** durch die Gegend. Sie stammen aus *Rankaraliretena* und sind in panischer Angst vor den *Lynciden* geflohen.
- Ein hoch beladener **Ochsenkarren** rumpelt den Helden auf ihrem Weg entgegen. Es handelt sich um den Karren der Familie *Parstinger* aus *Rankaraliretena*. Sie haben es in der Stadt nicht mehr ausgehalten und hoffen nun, bei Verwandten in der Wildermark Unterschlupf zu finden. Die *Parstingers* können den Helden über die Zustände in der Stadt berichten (Seite 143).
- Die Helden stoßen auf den **Leichnam einer Frau** in den Vierzigern, die einen zerfetzten weißen Wappenrock (*Heraldik* oder *Götter/Kulte (Rondra)* +3: Wappen des *Zornesordens*) und einen Lederharnisch trägt. Die Frauenleiche ist von Krallen bis zur Unkenntlichkeit zerfetzt worden. Keines der hier vorkommenden Raubtiere ist groß genug, um solche Spuren zu hinterlassen (*Tierkunde* +3). Zudem scheint das Tier mit seinem

Opfer gespielt zu haben, ehe es ihm die Kehle aufriss (*Heilkunde Wunden* +6). Hunde heulen in der Nähe der Leiche angstvoll auf und versuchen zu fliehen. Bei der Toten handelt es sich um *Harka Rottmeister*, eine Ordensangehörige, die im Zerzal-Tempel war. Als sie die Stadt verließ, spürte ein Lynx sie auf und hetzte sie zu Tode.

- Mit einem ODEM +13 lassen sich – sich auflösende – arkane Spuren an den Wunden erkennen, die (7 Zfp*) von einem Geistwesen verursacht wurden. Mit 7 Zfp* eines ANALYS können dessen Fähigkeiten (Seite 147) ausgelotet werden. Sechs Stunden nach Harkas Tod ist die Reststrahlung verfliegen.
- Optional können Sie die Helden auf einen **Augenzeugen** treffen lassen, der in der Nacht gesehen hat, wie die Ritterin in halbschleierhafter Flucht über die Wiesen hetzte und dabei von Nebelschleiern verfolgt wurde. Der Augenzeuge führt die Helden zu der Leiche. Junivera wird auf einer rindrianischen Feuerbestattung bestehen.

DIE ACHT VÄTERCHEN

Südöstlich von Rankaraliretena erstrecken sich die Zwercher Hügel, von den Zwergen nach ihren Stammvätern ‚Acht Väterchen‘ genannt. Das Hügelland ist dünn besiedelt, hier finden sich Silberminen, Bauernhöfe und Bergweiden. Der Zerzal-Tempel liegt im Berg *Klanadosch*, der dem Hügelland im Norden vorgelagert ist. Die Ausgestaltung der Suche hängt davon ab, ob die Helden bereits in Rankaraliretena waren oder nicht. Nachfolgende Hinweise können Sie nach eigenem Gutdünken streuen und beliebig ergänzen.

- Ein Einheimischer hat vor einiger Zeit eine Gruppe Zornesritter in Begleitung eines Zwergs mit weißgrauem Bart gesehen. Sie hielten auf den Klanadosch zu, den Zwerge eigentlich meiden.
- Nahe des Klanadosch stoßen die Helden auf die verwesende Leiche eines Mannes. Verletzungen und Habit gleichen denen Harkas. Die Leiche weist keinerlei Wildfraß auf.
- Innerhalb der Hügel fällt es Junivera zunehmend schwer, sich zu orientieren. Sie verspürt den Drang, auf die Gipfel der Hügel zu klettern, um ihre Perspektive mit der ihrer Visionen in Übereinstimmung zu bringen. Sie sucht den Punkt, an dem Traum und Wirklichkeit übereinstimmen und findet ihn auf dem Klanadosch.
- An den Hängen des Klanadosch leben *Rotluchse* (**Zoo-Botanica 129**). Sie fühlen sich zu diesem Ort hingezogen und zeigen wenig Scheu vor Eindringlingen. Direkte Konfrontationen meiden sie jedoch. Möglicherweise führt ein altes Luchswibchen Junivera oder einen geeigneten Helden (*Tierfreund*, Elf, Hexe) zu der Höhle, die zum Tempelzugang führt.

HINEIN

Zugang zum Zerzal-Tempel erlangen die Helden über eine Felsspalte nahe Klanadoschs Gipfel, die Luchse zuweilen als Wurfhöhle nutzen. An den Spalt schließt sich eine niedrige Höhle an, von der ein weiterer Spalt in die Dunkelheit führt. Diesem zu folgen ist eine anspruchsvolle Kletterpartie. Je nach Ihren Vorlieben kann der Gang einige Abzweigungen aufweisen und gegebenenfalls einem Bär als Heimstatt dienen. Schließlich endet er vor einem übermannshohen, spitz zulaufenden Riss.

Grabräuber

Nahe der Wurfhöhle findet sich ein verstreut liegendes Menschenskelett. Unter den Knochen liegt die Beute des von einem Lynx vor einigen Jahrhunderten zur Strecke gebrachten Grabräubers: ein geschwungenes Jagdmesser (**AvAr 19**). Das Leder des Griffes ist inzwischen verrottet, doch das Metall – eine Legierung aus Stahl und Mindorium – ist gut erhalten. Schwarze Diamanten zieren den Knauf. Sie tragen hochelfische Magie in sich, die Zerzal-Priester nutzten, um den Verfall organischer Materie – verstorbene Hochelfen – stark zu beschleunigen (Wirkungsweise wie EISENROST UND PATINA (*Satinavs Hörner*), Auslöser: stechen, schneiden).

IN DEN HALLEN DER TODBRINGERIN

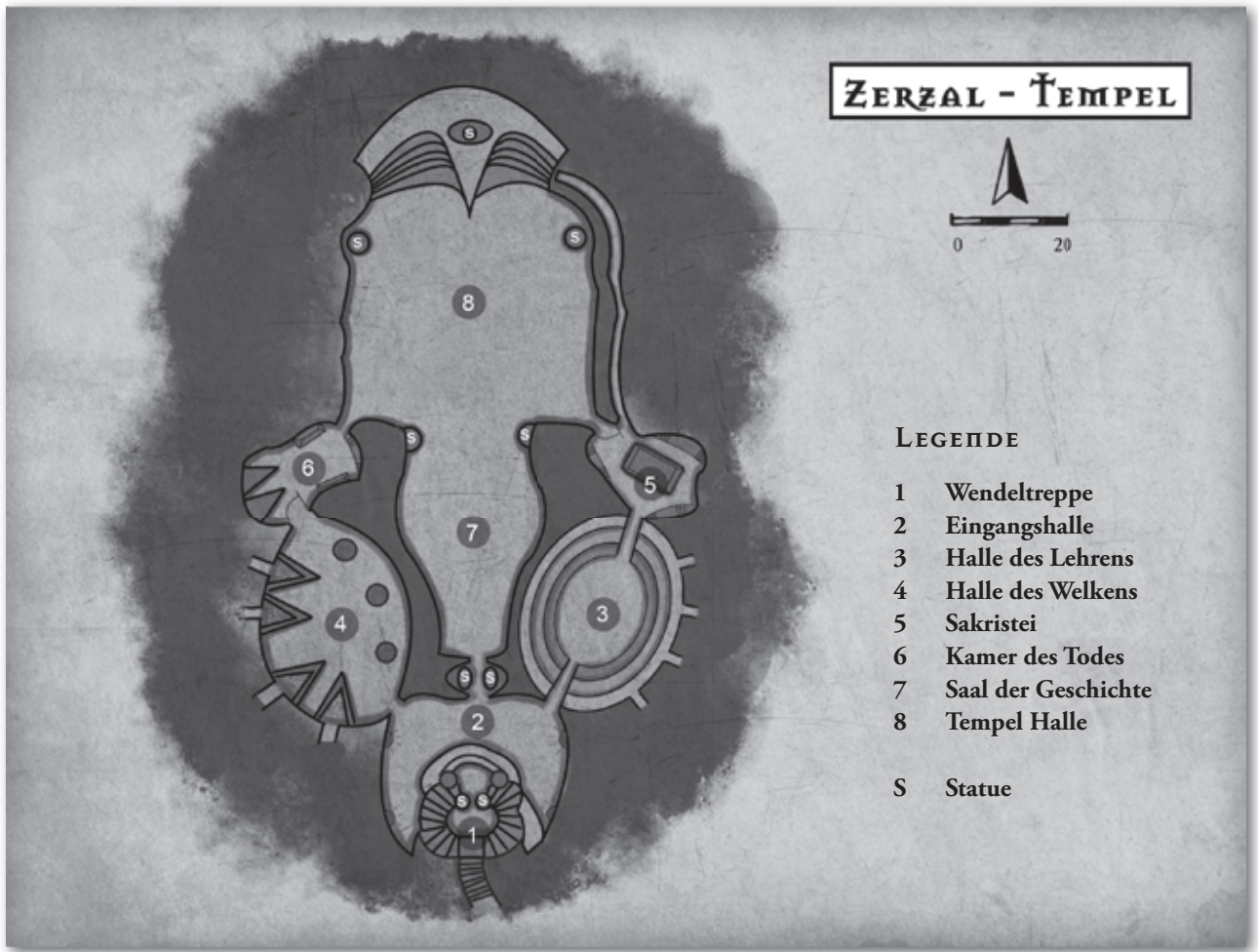
Der Zerzal-Tempel war Teil der Hochelfenstadt Liretena, die sich vor über 5.000 Jahren im Zwercher Hügelland erhob. Hier erbauten die Hochelfen Zauberschiffe für den Kampf gegen die Echsen von Yash-Hualay und ihre Stadt galt bereits unter Zeitzeugen als verdorbene Stätte Zerzals. Die Existenz von Stadt und Tempel ist dem Vergessen anheimgefallen.

Staub, gelegentlich Spinnweben, Gerippe und Kadaver kleiner Tiere zeugen davon, dass die Stätte lange verlassen ist. Der Tempel kann nach Ihrer Maßgabe einige hochelfische Relikte enthalten, die zurückgelassen wurden und die Zeit überdauert haben. Bedenken Sie jedoch, dass die Helden von den Lynciden gejagt werden, wenn sie sich hier bedienen.

Die Wände des Tempels bestehen aus weißem Marmor, der Boden besteht aus schwarzem Marmor mit goldenen Einschlüssen. Harte Kanten wurden vermieden, stattdessen weisen die Wände glatte, weich geschwungene Oberflächen auf. Kunstvoll angebrachte Fugen erinnern nicht von ungefähr an Knochennähte: Der gesamte Tempel ist der Gestalt eines Luchsschädels nachempfunden.

Wendeltreppe (1)

Hinter dem Spalt schließt sich eine Wendeltreppe aus schwarzem Marmor an. Felsbrocken liegen auf den Stufen, treppauf nehmen sie zu, bis die Helden vor einer unüberwindlichen Wand aus Geröll stehen. Steigen die Helden in die Tiefe, verliert sich das Geröll, fahles gel-



bes Licht scheint von unten herauf. Die Treppe endet auf einem Absatz, von dem aus linkerhand eine weiße und rechterhand eine schwarze Treppe zu einem Portal führen, das von täuschend echten Nachbildungen zweier Bäume, deren kahle Äste elegant ineinander verschränkt sind, gebildet wird.

Eingangshalle (2)

Wenige Stufen führen in die Halle, flankiert werden sie von zwei lebensgroßen, lauernden Jaguaren aus schwarzem Marmor. Der Lichtschimmer entstammt ihren aus gelbem Gwen Petryl bestehenden Augen. Weitere Leuchsteine sind nahe des Bodens angebracht. Gut versteckt in tiefen Nischen im Durchgang zur **Tempelhalle (8)** stehen die zwei Schritt großen Statuen zweier weißer Luchse mit Bernsteinaugen.

Halle des Lehrens (3)

Dieser Raum gleicht einem großen Auditorium. Steinbänke steigen in Reihen zu den Wänden hin an. Vier Fensterschächte öffnen sich in der Ostwand, sind aber verschüttet. Gegenstandslose Ornamente zieren die knochenweißen Wände. Zu Zeiten der Hochelfen war dies ein Ort des Lehrens und Lernens. Die Bewohner Liretenas lauschten den Zerzal-Priestern oder teilten der Hörschaft selbst ihre Erkenntnisse mit.

Halle des Welkens (4)

Die Halle des Welkens diente zu Zeiten der Hochelfen als Rückzugsort für jene, die ihren Lebenszweck erfüllt sahen und ihren Tod erwarten wollten. Vier keilförmige Fenster – inzwischen verschüttet – erheben sich über Steintischen, ihnen gegenüber befindet sich ein Wandbild aus dem schwarzen Marmor des Bodens. Es zeigt eine dahinwelkende Welt, deren Darstellung so kunstvoll und ästhetisch ist, dass sie anziehend und schön wirkt. In der Mitte erhebt sich ein Abbild Zerzals, deren golden schimmernde Augen jeden Punkt der Halle fixieren. Vier Säulen stehen ininigem Abstand vor dem Halbreilief. Sie sind geformt wie Bäume, deren Äste die Hallendecke tragen und ihre abgerückte Position verleiht dem Wandbild Tiefe. Die Hallendecke ist von zahllosen etwa spannbreiten Löchern durchbrochen, durch die früher Sonnen- oder Mondlicht in die Halle fiel. Einige der Löcher lassen auch heute noch Lichtfinger ein.

Sakristei (5)

Dieser Raum diente den Priestern zur Vorbereitung und inneren Einstimmung. Ein Wandschrank barg liturgische Gegenstände, darunter den zeremoniell bedeutsamen Kopfschmuck: einen schwarzmetallinen Helm in Form eines Luchskopfes. Die Kultgegenstände sind weitgehend zu Staub zerfallen oder tun dies bei Berührung. Ebenso

erging es den Gegenständen in den beiden Regalen. Allein ein schwarzmarmorneres Wandbild Zerzals erstrahlt noch in alter Pracht.

Dominiert wird der Raum von einem Tisch aus grauem Stein, auf dem Isiderius, Heermeister Svelinyas, liegt. Er trägt nach wie vor Rüstung und Helm, die über der Brust gefalteten Hände sind leicht verrutscht, als Rondrastolz *Pacifer* an sich nahm. Die Handrücken werden von gekreuzten Blitzen aus angelaufenem Silber geziert. Eine Steintür führt zur Tempelhalle, ein verborgener Gang rings um sie herum zum Altar.

Kammer des Todes (6)

In diesem Raum bereiteten die Zerzal-Priester tote Hochelfen auf ihre Bestattung vor. Steinerne Regale und Kommoden trugen ehemals filigrane Instrumente aus edlen Metallen. Die meisten sind inzwischen verrottet, einige – wie das Messer des Grabräubers (Seite 140) – wurden gestohlen. Zwei keilförmige Steintische dienten als Arbeitsfläche. Die Decke der Kammer ist größtenteils eingestürzt und hat die Einrichtung unter sich begraben. *Fledermäuse* (**ZooBotanica** 97) schlummern in der natürlichen Höhle oberhalb der Kammer. An einigen Stellen wurde das Geröll jüngst bewegt, es kann sich auch ein weißer Stoffetzen dort finden. Rondrastolz' Begleiter haben hier nach Schätzen gesucht.

Saal der Geschichte (7)

Bis auf seine Friese ist dieser Saal schmucklos. Schriftband um Schriftband ziert die knochenfarbenen Wände, nur selten von Darstellungen Zerzals unterbrochen. Auf Asdharia sind hier Glaubensbekenntnisse und die Geschichte der Stadt Liretena niedergelegt, jedoch so verklausuliert, dass nur ein Zeitzeuge in der Lage wäre, die aufeinander aufbauenden Andeutungen richtig zu deuten. Das Ende des Saales markieren die Statuen zweier Luchse.

Tempelhalle (8)

Gelbe Gewn Petryl Steine sind über die kuppelförmige Decke der Halle verteilt. Die Seitenwände sind von Wandbildern bedeckt, wobei die rechte Wand den Asdharia Schriftzug »Zerzals Versprechen«, die linke »Zerzals Gnade« trägt. Ersteres zeigt die luchs-köpfige Göttin, wie sie den Hochelfen einen Speer überreicht, sowie gegen Echsen kämpfende oder einander an den Waffen unterweisende Elfen. *Zerzals Gnade* widmet sich dem Übergang zwischen Gedeihen und Vergehen, dem hilfreichen Blick Zerzals, der eines vom anderen scheidet, wenn die Zeit gekommen ist. Die Stirnwand ist schmucklos. Stufen führen zu einem Podest, von dem sich keilförmig ein Altar in den Raum schiebt. Obenauf erhebt sich die Statue Zerzals. Gut zwei Schritt hoch, ganz aus schwarzem Gestein gefertigt, ist die luchs-köpfige Elfe zum Sprung geduckt. Sie trägt rechts einen Speer und Rüstungsteile aus Mondsilber (Legierung mit Stahl und Mindorium), links fehlt der Handschuh. Vor dem Altar steht eine sichtbar

neue Kohlenpfanne, in der Asche und verkohltes Holz liegen. Um die Schale sind bei genauem Hinsehen (*Sinnenschärfe* +4) getrocknete Blutstropfen zu erkennen. Hier hat Rondrastolz gebetet und der vermeintlichen Rondra-Statue Blut geopfert.

DIE WUT DES HEERMEISTERS

Beschäftigen sich die Helden näher mit der Mumie Isiderius' in der Sakristei (5) – vielleicht, weil sie die Handschuhe aus der Vision wiedererkennen – beginnt diese zunächst sacht, dann immer stärker aus sich heraus zu leuchten. Schließlich setzt sich abrupt der durchscheinende, grünlich schimmernde Geist des Heermeisters auf und greift den nächststehenden Helden an. In seinen Händen führt Isiderius eine geisterhafte Abbildung *Pacifers*.

Isiderius (Gefesselte Seele)

Beschwörung: -1

Austreibung: +1W6+1

Beherrschung: +1W6+2

(für jeden Dienst neu auswürfeln)

INI 10+2W6 **PA** 8 **LeP** 27 **RS** 6

,Pacifer': **DK** N **AT** 12 **TP** 1W6

GS 8 **MR** 12

Besondere Eigenschaften: Gegenstände beleben (AT 10), Geistermanifestation (8), Geistersprache, Schaden auf belebte Materie, Schreckgestalt I, Zeitenblick

Verhalten im Kampf: Isiderius kämpft zunächst blindwütig mit dem Schwert und geworfenen Gegenständen, beruhigt sich jedoch, wenn die Helden sich defensiv verhalten und mit ihm sprechen.

Der Heermeister war im Leben eine starke Persönlichkeit und ist dies auch im Tod. Unverdrossen dient er seiner Königin, die ihm an seinem Grab den Auftrag gab, *Pacifer* zu hüten. Im Laufe der Jahrhunderte hat der Geist sich zu einer starken Variation einer *Gefesselten Seele* (**WdZ** 205) entwickelt, die jedoch nicht unverwundbar ist, wie Isiderius im Kampf gegen Rondrastolz feststellen musste. Er ist über den Diebstahl *Pacifers*, vor allem aber sein Versagen, außer sich vor Zorn und beschimpft die Eindringlinge auf Bosporano als Diebesgesindel. Sollten Ihre Helden daraus nicht schließen, dass er sie damit nicht meinen kann, wird Junivera nach 1W3+1 Kampfrunden demonstrativ ihr Schwert niederlegen. Sie wird sich bei dem Geist für die Ruhestörung entschuldigen und die Helden auffordern, die Waffen zu senken.

Isiderius ist nicht leicht von der Lauterkeit der Helden zu überzeugen und wiederholt mehrfach, dass *Pacifer* nur denen bestimmt ist, die seines Wesens würdig sind – also jenen, die Frieden stiften. Berichten die Helden oder Junivera von ihren Visionen und ihren Bestrebungen die Wildermark zu befrieden, bleibt dies nicht ohne Wirkung.

Achten Sie jedoch darauf, dass die Helden überzeugend argumentieren. Halbherzige Beteuerungen kauft Isiderius ihnen nicht ab.

Geistweisung

Der Geist wird die Berichte der Helden einige Zeit auf sich wirken lassen. Dann teilt er ihnen seine Überzeugung mit, dass *Pacifer* von Rondra erneut bestimmt wurde, seinem Namen zu entsprechen. Isiderius fordert die Helden auf, die Waffe dem Frevler abzunehmen und einen Träger zu finden, der zukünftig über die Rommilyser Mark herrscht und ihr – wie einst Svelinya die Befriedende – den Frieden bringt. Er kann den Helden eine vage Beschreibung von Rondrastolz und einiger seiner Gefährten geben. Als seine Erscheinung bereits verblasst, spricht er ein letztes Mal mit durchdringender Stimme: „*Geht und besänftigt des Waldlöwen Zorn. Sagt ihm, nur im Schatten des Greifen wird er seine Bestimmung finden.*“

STADT IN ANGST

Rankaraliretena für den eiligen Leser

Einwohner: 1.100 (davon etwa 500 Zwerge)

Herrschaft: gegenwärtig Rondrastolz von Travinianshall

Garnisonen: 8 Ritter vom Zornesorden, 15 Stadtgardisten

Tempel: Peraine, Ingerimm

Schänken / Gasthöfe: Schänke ‚Pickel und Spaten‘ (Q3 / P5), Schänke ‚Feuerschlot‘ (Q6 / P4 für Zwerge, P6 für Menschen), Schänke ‚Sankt Travinian‘ (Q6 / P5) Gasthaus ‚Ochse‘ (Q4 / P6 / S10), Gasthaus ‚Der Fürstin Ehr‘ (Q6 / P6 / S8)

Früher eine geschäftige Handwerkerstadt, in der vornehmlich grobe wie feine Schmiedewaren hergestellt wurden, ist Rankaraliretena seit dem *Jahr des Feuers* umkämpft, worunter der Handel leidet. Seit dieser Zeit herrscht ein rauer Ton in der Stadt und Rondrastolz' Herrschaft hat dies noch verschärft: Kleine wie große Vergehen werden ohne Nachsicht geahndet, Leibstrafen öffentlich vollstreckt, Schuldner und Aufrührer in den Kerker gesteckt. Am Stadttor werden die Helden misstrauisch befragt und durchsucht, worüber gerade die in Ehren ergraute Hochgeweihte Junivera in ihrem zornigen Starrsinn außer sich ist. In der Stadt werden die Fremden allenthalben argwöhnisch gemustert.

Mit der Abenddämmerung steigt die Spannung in der Stadt an: Nur wenige Menschen hasten durch die Gassen, um vor der Dunkelheit zu Hause zu sein. Von

Abend- bis Morgendämmerung herrscht Ausgangssperre. Die Zwerge jedoch bieten dem Nebel allnächtlich die Stirn und stellen Patrouillen, was wiederholt zu Konflikten mit den Zornesrittern führte. Darüber hinaus bieten einige Angroschim ihre Dienste als waffenstarrende Begleiter an. Da es in ihrer Gesellschaft bislang zu keinen Zwischenfällen kam, brummt ihr Geschäft, und Schänken und Gasthäuser sind auch nach der Dämmerung recht gut besucht.

GERÜCHTE, MUTMAßUNGEN UND AUGENZEUGEN

In den gastfreien Häusern treffen die Helden auf Menschen und Zwerge, die bereit sind, über die Zustände in Rankaraliretena zu sprechen:

- Alles hat damit begonnen, dass die Hunde eines Nachts zu heulen begannen und durch nichts zu beruhigen waren. Nach zwei bis vier Tagen – hier gehen die Meinungen auseinander – sind sie verschwunden. Davongelaufen oder von den Ordensleuten erschlagen und verspeist worden.
- Etwa zur gleichen Zeit – eine Mehrheit beharrt auf zeitgleich – zog allnächtlich der Nebel auf. Erst vor der Stadt, dann drang er auch in sie ein.
- *Irmintrudt*, die Stallmagd des *Der Fürstin Ehr*, ist verrückt geworden, nachdem sie „*in den Nebel gekommen*“ ist. Sogar auf ihre Retter ist sie losgegangen.
- Anfangs sind nur Menschen umgekommen – bislang fünf –, doch vor wenigen Tagen wurde die blutüberströmte Leiche eines Zwerges gefunden. Seitdem hat sich das Verhältnis der Zwerge zu Rondrastolz weiter verschlechtert. Sie werfen ihm Unfähigkeit vor.
- Gezielte Nachfragen bringen zutage, dass – vom Zwerg abgesehen – bislang nur Angehörige des Ordens getötet wurden. Alle wiesen den Helden bekannte Verletzungen auf (Seite 139).
- Früher hat man sich gut mit den Zornesrittern verstanden. Einige von ihnen unterhielten sogar Freundschaften in der Stadt, sind aber schon lange nicht mehr hier gewesen. (Fern bleiben die in Travinianshall eingekerkerten Ritter, wovon die Bürger nichts wissen.)
- Rondrastolz – so heißt es einhellig – wird immer sonderbarer. Seit der Nebel aufgezogen ist, wohnen er und seine Getreuen im Ingerimm-Tempel, den er kaum noch verlässt.
- Die Angst der Bürger geht mit Argwohn einher. Zunächst begannen Menschen und Zwerge einander zu misstrauen, schließlich kochten Konflikte auch innerhalb der Gemeinschaften hoch. Kleinigkeiten lösen seither handfeste Streitereien aus. Statt einander beizustehen, beginnen die Bürger, sich gegenseitig an die Gurgel zu gehen.

ΡΑΝΚΑΡΑΛΙΡΕΤΕΝΑ



LEGENDE

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| 1 Ingerimm-Tempel | 6 Schänke Pickel & Spaten |
| 2 Gasthaus Fürstin Ehr' | 7 Gasthaus Ochse |
| 3 Schänke Feuerschlot | 8 Schänke Sankt Travinian |
| 4 Schmiede Rumrox | * Marktplatz |
| 5 Peraine-Tempel | x Schmiedeplatz |

ΙΜ ΝΕΒΕΛ

Nebel ist ein typisches Phänomen des aufziehenden Frühlings. Der Nebel in Rankaraliretena jedoch ist nur teilweise natürlichen Ursprungs. Er ist eine Begleiterscheinung der um und durch die Stadt streifenden Lyncide (*Geisternebel*, **Untote 110**). Gelegentlich sind im Nebel Fratzen zu sehen, die den Betrachter an verstorbene Bekannte (*Schreckgestalt I*) erinnern. Die Lyncide sind nur für die von ihnen gejagten Frevler sichtbar, alle Übrigen nehmen nur den Nebel wahr. Gelegentlich sind darin jedoch fahl schimmernde Auren zu erkennen. Benutzen Sie den Nebel als bewährtes Gruselement: Er behindert die Sicht und dämmt alle Geräusche, ist klamm und kalt. Lassen Sie sich von klassischen Gruselfilmen – allem voran von John Carpenters **The Fog** – inspirieren.

Unter Zwergen

Nachfolgende Informationen kursieren in der Zwergengemeinde:

- In den Acht Väterchen gibt es einen Berg, den die Zwerge von jeher meiden. Er wird *Klanadosch* genannt.
- Klanadosch ist die Kurzform für Klanarodosch (Rogolan: ‚Ausgestoßener‘). Gebildete Zwerge der Stadt kennen den Namen und seine Bedeutung. Es heißt, die Elfen hätten den Berg vor langer Zeit verdorben. Womit, weiß niemand, doch allein Name und Legende reichen den Zwergen, um an der Tradition festzuhalten.
- Der tote Zwerg hieß *Zandrasch Sohn des Ubarrog* und wurde noch nicht bestattet. Auch wenn die Zwerge das zu verbergen suchen, stellt sich nach und nach heraus, dass Zandrasch kein beliebter Zeitgenosse war. Er galt als zänkisch und gierig.

Zandraschs Schicksal

Zandrasch war einer der wenigen Zwerge, die mit den Ordensleuten zusammenarbeiten. Der raffgierige Geselle führte Rondrastolz für Gold zum Klanadosch. Er betrat die Höhle und den Zerzal-Tempel nicht und wollte Rondrastolz nach Rückkehr in die Stadt mit seinem Wissen um dessen Frevel erpressen. Dieser erschlug ihn daraufhin im Affekt und leidet seitdem unter Schuldgefühlen.

Um seine Tat zu verbrämen, verstümmelte er Zandrasch so, wie er es bei den Opfern der Lynciden gesehen hatte. Einem Anatom oder Heiler fällt bei genauerem Hinsehen (Probe +3) auf, dass die Wunden des Zwergs sich von denen der anderen Opfer unterscheiden: Rührten bisher untersuchte Wunden von Klauen und Zähnen her, gehen diese auf ein sehr scharfes Messer zurück.

Zandraschs Bruder *Rumrox* (*967 BF, Pfeifenraucher, schlohweißer, an der Oberlippe vergilbter Bart mit Brandflecken; ■), ein in Rankaraliretena angesehener Waffenschmied, schämt sich insgeheim schon lange für seinen Bruder. Nach einigem Zureden seitens der Helden berichtet er ihnen, dass Zandrasch sich mit den Ordensleuten gemein gemacht und sie hin und wieder in die Hügel geführt hat. Nach dem letzten Ausflug dieser Art kehrte er verstört zurück, antwortete aber nicht auf Rumrox' Nachfragen. Kurz vor seinem Tod entschlüpfte Zandrasch die Bemerkung, dass sich aus Blut eben doch Gold machen ließe und „er“ das sicher auch bald einsehe. Dann verschwand Zandrasch. Seine Leiche tauchte erst zwei Tage später auf.

Die Irre Irmin

Die Stallmagd *Irmintrudt* (*1012 BF, strohiges Haar, schielt und lispelt, sehr schreckhaft; ■) ist ein Medium. Der Geisternebel machte sie zunehmend nervös und auch wenn sie die Lyncide nicht gesehen hat, fing sie deren Empfindungen auf und machte sie sich zu eigen. Sie streifte nachts stundenlang durch Rankaraliretena, ohne zu wissen wonach sie suchte. Wer sie von dieser Suche abbringen wollte, dem begegnete sie zunehmend aggressiv. Seit sie in der Obhut der Vorsteherin des Peraine-Tempels *Helke Lonnert* (*1008 BF, freundlich und kompetent, brauner Dutt, Menschenfreundin, führt Selbstgespräche; ■) ist, hat sich ihr Zustand gebessert. Auf die ‚Nebelnächte‘ angesprochen, steigert Irmintrudt sich jedoch wieder in ihren Wahn. Bei einfühlsamer Befragung (*Heilkunde Seele* +5) berichtet sie von Wesen, die auf der Suche sind, um Frevler zu stellen. Wesen, die mächtig und gerecht sind, und nur diejenigen strafen, die es verdienen.

DER HERR DER STADT

Rondrastolz von Traviniashall (*991 BF, knapp 2 Schritt, muskulös, Kriegernarben, braune Löwenmähne, Vollbart, Habit des Ordens; ■) ist ein Mann der Tat. 1021 BF war er einer der Mitbegründer des *Ordens des Heiligen Zorns der Göttin Ronda* und stieg in ihm hoch auf. Er fiel umso tiefer, als sich sein Fanatismus nicht länger verbergen ließ: Im Bestreben seiner Göttin zu dienen und in ihrem Sinne zu handeln, ging Rondrastolz über Leichen. Ob seiner Taten empfindet er zwar Reue, ist aber überzeugt, richtig zu handeln, denn er lebt in der Gewissheit, dass dereinst über ihn gerichtet und er Buße tun wird. Nach seinem Ausschluss aus dem Orden verschlug es den Geweihten in die Wildermark. Er agierte von Traviniashall aus als Kriegsfürst, ehe er der Bitte von Travinia von

Firunslicht entsprach und die Herrschaft über Rankaraliretena übernahm. Rondrastolz versteht es zu überzeugen – sei es durch Charisma, eloquente Rede, unterschwellige Bedrohung oder nackte Gewalt. Er entscheidet schnell, eindeutig und selbstbewusst. Die zunehmenden Zweifel versucht er zu überspielen, der Mord an Zandrasch und die NAMENLOSEN ZWEIFEL zermürben ihn jedoch so sehr, dass er kaum mehr handlungsfähig ist.

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Linkshänder; Gerechtigkeitswahn 8, Impulsiv, Moralkodex (Rondra), Niedrige Magieresistenz

MU 15 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 14

FF 11 **GE** 16 **KO** 15 **KK** 17

Rondrakamm:

INI 13+1W6 **AT** 19 **PA** 16 **TP** 2W6+5 **DK** NS

LeP 39 **AuP** 39 **KaP** 33 **WS** 10 **MR** 3 **GS** 6

RS / BE 4 / 3 (langes Kettenhemd)

Wichtige Talente: Anderthalbhänder 17, Hiebaffen 12, Körperbeherrschung 14, Götter/Kulte 10, Kriegskunst 16, Menschenkenntnis 8, Raufen 10, Reiten 10, Selbstbeherrschung 12, Überzeugen 15, Staatskunst 6; Gabe Prophezeien 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Klingenturm, Kulturkunde (Mittelreich), Meisterparade, Niederwerfen, Ortskenntnis (Zwerch, Grassing), Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag; Liturgien der Rondra-Kirche bis Grad IV, viele universelle Liturgien bis Grad II

Besonderheiten: Rondrastolz wurde sein Namensschwert abgenommen, als er aus dem Orden ausgestoßen wurde. Stattdessen führt er einen, von einem Kriegsfürsten erbeuteten, zwölfmal geflammten Rondrakamm (**TP** +1, **BF** -2). Diese Klinge bislang unbekanntes Namens wurde nach der *Schlacht in den Wolken* auf dem Mythraelsfeld gefunden.

Verhalten im Kampf: Seine Zweifel behindern Rondrastolz, so dass er erst vorsichtig aus der Defensive heraus kämpft. Wenn er langsam Zuversicht fasst, kontert er Angriffe des Gegners mit *Gegenhalten* oder *Windmühle*. Im Duell kann eine Überlegenheit seines Kontrahenten ihn im entscheidenden Moment zögern lassen (MU-Probe).

Es bedarf einiger Anstrengung durch die Helden oder einer empörten Junivera bis der Stadtherr sie empfängt. Während des Gesprächs wirkt der Geweihte abwesend. Er verbittet sich eine Einmischung in seine Angelegenheiten. Vorwürfe kontert er mit einem Abbruch des Gesprächs und der Aufforderung, die Stadt zu verlassen. Junivera und er sind sich vom ersten Augenblick an spinnefeind. Waren die Helden noch nicht in den Hügeln, wird Junivera ihrerseits das Gespräch mit „dem Irren“ abbrechen – sie hält es für Zeitverschwendung und ihn für einen typisch ignoranten Vertreter des Schwertbunds. Rondrastolz hingegen hält Junivera für eine wirre Alte. Er gestattet den Helden jedoch, eine Nacht in der Stadt zu bleiben. Bei der

Begegnung trägt er weder *Pacifer* noch Panzerhandschuh. Allerdings können arglose Mitglieder der Garde und auch Städter bestätigen, dass er beides besitzt. Bevor die Nebel-nächte begannen, hat er beides öffentlich getragen.

ZORNESRITTER (■)

Neben der Stadtgarde zählen nachfolgende Personen zu Rondrastolz' Gefolge. Sie sind allesamt ehemalige Laienmitglieder des Zornesordens (WdG 52).

- *Thyrja Ehrwalt* (*989 BF, groß, breitschultrig, wortkarg, Garethter Platte), ehemals Burgherin auf Travinianshall, eine Frau der Tat
- *Asgrimm Robarskil* (*987 BF, mittelgroß, verstärkte Lederrüstung, Augenklappe, Kusliker Säbel)
- *Ragnbild Castanyeda* (*1012 BF, blond, blauäugig, Angst vor Spinnen, Kettenhemd), verehrt Rondrastolz
- *Chounrat Timerlan* (*1008 BF, in sich gekehrter Albernier, Kusliker Säbel, Kettenhemd)
- *Rupert Okdarn* (*1019, introvertiert, rotblonde Locken, braune Augen, Lederrüstung); seine Gefährtin *Myrica* fiel den Lynciden zum Opfer, seitdem leidet er unter Schlafstörungen
- *Rondrastein Tauzwang* (*1018 BF, Novize, schwächling, eifrig, talentierter Kämpfer, Kettenhemd)

DER INGERIMM-TEMPEL

Die Zornesritter wohnen im **Ingerimm-Tempel (1)**. Der Tempelvorsteher *Burgol Olber* (*996, kräftig, laute Stimme, jähzornig, Meisterschmied; ■) weigerte sich, mit Rondrastolz zusammenzuarbeiten und wurde von diesem im Keller des Tempels eingesperrt, wo er gut versorgt wird. Planen Ihre Helden, auf phexischen Wegen an die Klinge zu kommen, orientieren Sie sich bei der Ausgestaltung des Tempels an der *Villa Meppenheimer (Ritterburgen 134)*. Die Tempelhalle nebst liturgischer Räume befindet sich auf der linken Seite des Gebäudes (Lager etc.), Werkstätten, Küche und Materiallager rechts. Ein Zwischengeschoss gibt es nicht, im Obergeschoss wohnen die Zornesritter. Der große Saal diente der Stadt früher als Zunfthalle, jetzt ist er Rondrastolz' Empfangsraum. Den Grundriss des Kellers können Sie an das Zwischengeschoss anlehnen, einen Wintergarten gibt es nicht. Der Tempel wird tagsüber ständig von zwei Gardisten bewacht, die niemandem den Zutritt verwehren, aber nach dem Rechten sehen. Nachts halten sich die Ordensritter hier auf. In der Sakristei des Tempels haben die Zornesritter einen Rondra-Schrein eingerichtet. Vor einer silbernen Rondra-Statuette ruhen *Pacifer* und der Panzerhandschuh. Dieser Raum ist geweiht (KONSEKRATION, WdG 256, durch den Ingerimm-Hochgeweihten) und nicht

frei zugänglich, seine Existenz ist nur den Ordensrittern bekannt. Rondrastolz hält sich häufig hier auf.

DIE KLINGE DER KÖNIGIN

Neben dem Diebstahl *Pacifers* können die Helden nur über eine offene Konfrontation an die Klinge gelangen. Sollte keiner Ihrer Helden dies tun, wird Junivera als Lösung einen Göttinnenentscheid vorschlagen. Sie schlägt hierfür den ihrer Meinung nach stärksten Kämpfer vor. Dies muss nicht zwingend der Held mit den höchsten Kampfwerten sein: Eine gefestigte Persönlichkeit beeindruckt Junivera eher als ein Schwertmeister mit fragwürdiger Moral. Sollte sie keinen Helden als geeignet ansehen, kämpft sie selbst.

KAMPF UM PACIFER

Rondrastolz nimmt die Herausforderung zu einem Duell aufs Zweite Blut an, ohne sie zu hinterfragen. Auch duldet er, dass Junivera die Liturgie **EHRENHAFTER ZWEIKAMPF (WdG 261)** wirkt. Vor dem Kampf betet Junivera mit dem antretenden Helden und wirkt nach Ihrer Maßgabe die **SEGNUM DER STÄHLERNEN STIRN (WdG 262)**. Rondrastolz misst dem Duell hohe spirituelle Bedeutung bei, weswegen er den Panzerhandschuh trägt. *Pacifer* – der Lohn des Duells – wird für alle Anwesenden sichtbar präsentiert. Inszenieren Sie ein packendes Duell, dessen Ende offen sein sollte. Falls Junivera selbst kämpft, unterliegt sie dem weitaus Jüngeren nach einer anfangs beeindruckenden Vorstellung. Sie ficht jedoch bis zum Tode und nicht nur bis zur Kampfunfähigkeit. Sollte Rondrastolz triumphieren, wird er die Helden anweisen, die Stadt zu verlassen. In diesem Moment schreiten die Lyncide zur Tat (siehe nebenstehenden Kasten).

AUSBLICK

Die Helden besitzen nun die Klinge der Befriedenden, die sie zunächst in Verwahrung nehmen und selbst führen können. Später werden sie erkennen, dass Swantje die eigentliche Trägerin ist. Rondrastolz' Herrschaft über Rankaraliretena ist gebrochen. Zwar verfügt die Stadt noch über eine Garde, da diese jedoch den Zornesrittern diene, werden die meisten Gardisten davongejagt. Es steht den Helden frei, mit der Stadt einen Handel einzugehen und zukünftig für ihren Schutz zu sorgen.

LOHN DER MÜHEN

Für die Bergung der Klinge der Königin und die Niederschlagung von Rondrastolz' Herrschaft haben sich die Helden **300 Abenteuerpunkte** verdient, je eine **Spezielle Erfahrung** in *Gassenwissen* und *Götter und Kulte* (oder wahlweise *Sagen und Legenden*) und – für den Teilnehmer im Duell – in einer Kampftechnik seiner Wahl.



Angriff der Lycide

DIE LYCIDIE

Sobald der Panzerhandschuh den Ingerimm-Tempel verlassen hat, können die Lycide ihn aufspüren. Sie erspüren allerdings auch die rondrianische, ihnen wesensverwandte Aura des anstehenden Rituals und halten sich zunächst zurück. Ist der Kampf zu Ende, nehmen sie den Handschuh mit zurück in den Zerzal-Tempel. Üblicherweise lassen sie Diebesgut zurück, wenn sie den Frevler getötet haben. Doch der Handschuh ist Teil des von ihnen bewachten Heiligtums. *Pacifer* gilt ihnen nicht als Teil des Zerzal-Tempels und wird darum nicht beachtet. Hat Rondrastolz das Duell für sich entschieden, stürzen sich die Lycide auf ihn. Der Geweihte nimmt sein Schicksal beinahe erleichtert an. Als sich der Nebel lichtet, ist sein Leichnam zur Unkenntlichkeit entstellt und der Handschuh verschwunden. Die Mehrzahl seiner Getreuen steht ihm in diesem Kampf bei und kann ebenfalls ihr Ende finden.

Lynx

Beschwörung: +5 **Beherrschung:** +5
Austreibung: +7
INI 17+1W6 **PA** 14 **LeP** 50 **RS** 6 **WS** 12
Prankenhieb: DK H **AT** 17 **TP** 1W6+6
Biss: DK N **AT** 17 **TP** 2W6+4
GS 20 **AuP** 120 **MR** 18 **GW** 19

Besondere Kampfregeln: Anspringen (10), Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), Gezielter Angriff / Verbeißen

Besondere Eigenschaften: Durch Erz gehen, Immunität (profane Angriffe), Schweben, Unsichtbarkeit II (nur vom Frevler zu sehen)

OPTIONAL: OFFENE FÄDEN

Namenloses Wirken (👁️)

- *Ingar von Birkenbruch* (*995, blond, gepflegter Vollbart, geradliniger, ambitionierter Ritter), Landvogt von Zwerch, leidet unter SCHLEICHENDER FÄULNIS (**WdG 290**). Travinia band diese Namenlose Segnung an die Figurine einer nackten Frau, die sie Ingar anonym zukommen ließ. Zu erkennen ist dies nur durch eine AURAPRÜFUNG (**WdG 258**) und aufzuheben durch FÜRBITTEN DES HEILIGEN THERBÛN (**WdG 276**), SEGEN DER HEILIGEN THERIA (**WdG 277**) oder TSAS LEBENSCHUTZ (**WdG 272**).
- In Rondrastolz Habseligkeiten befindet sich das daumenlange Bruchstück einer schwarzen Löwenfigurine. Hierauf liegen die NAMENLOSEN ZWEIFEL, die den Geweihten so lange quälten. Spuren, die auf die Herkunft beider Figurinen deuten, führen bei aufopferungsvollen Nachforschungen nach Rommily und verlaufen sich im ‚Paradies‘ (**Schild 135**).
- Zum jetzigen Zeitpunkt ist Travinias Gespinst nicht zu entwirren, Namenloses Wirken aber wahrzunehmen.

Travinianshall

In der kleinen, nur leicht bewachten Wasserburg am Ochsenwasser sind diejenigen Zornesritter eingekerkert, die sich Rondrastolz nicht anschließen wollten. Optional können die Helden diese befreien und mit ihnen als Verbündete gegen den Abtrünnigen vorgehen. Die Zornesritter brennen darauf, ihr Versagen zu sühnen und den Verräter zu stellen. Nach der Befreiung der Stadt stellen sich die Rondrianer bis auf Weiteres ganz und gar in den Dienst Rankaraliretenas, um so einen Teil ihrer Schuld abzuleisten. Dabei unterwerfen sie sich klaglos den neuen Herren der Stadt. Sobald die Ordensführung von Rondrastolz' Umtrieben erfährt, wird sie sich vom Löwenbund (**AB 131**) lossagen.

KAPITEL V: FRÜHLING DER HOFFNUNG

»Die Wildermark wurde aus Feuer geboren und mit Blut genährt. Acht Jahre waren seit der Katastrophe von Wehrheim vergangen und nun – endlich! – erhob sich der kaiserliche Heerbann wieder aus der Asche. Die Kaiserin war gekommen, um die letzte Schlacht der Wildermark zu schlagen. Und was sich für ruhmreiche Namen an ihrer Seite fanden: Graf Danos von Luring, der König der Ritter, der verwegene

Oberst Alrik vom Blautann und die liebliche Swantje von Rabenmund, um nur ein paar wenige zu nennen. Der größte Ruhm gebührt aber den Helden von Zweimühlen und ihren Großtaten will ich mich im Folgenden widmen.«

—Mythram Korsfels, *Monde des Schreckens, Saat der Hoffnung, ein Kompendium über das letzte Jahr der Wildermark, Gareth, 1036 BF*

ZEITLEISTE

Auf Golgaris Schwingen

Cratosch Stahlhand, spätestens Ingerimm*

Diriago Valadez, spätestens Ingerimm*

Varena von Mersingen, die Drachenmeisterin, spätestens Ingerimm* (**Am Scheideweg des Schicksals**)

Goswin der Jüngere von Rabenmund, Baron zu Bohlenburg, spätestens Ingerimm*

Lutisana von Perricum, Söldnerführerin, Ingerimm (**Am Scheideweg des Schicksals**)

Visibili

Meisterin Yolande, Golembauerin, spätestens Frühling (**Der Golem von Gallys**)

Temyr al'Damacht ibn Tarik, Miralay der *Tulamidischen Reiter*, Ingerimm (**Am Scheideweg des Schicksals**)

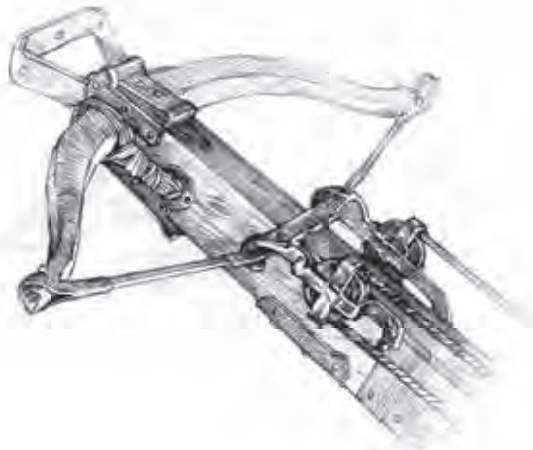
Frühling 1035 BF: Mehrere kleine Scharmützel und Schlachten halten die Wildermark in Atem. Alle Seiten drängen danach, die Entscheidung herbeizuführen. Kleinere Kriegsfürsten werden zwischen Kaiserlichen und *Lutisanas* Söldnern aufgerieben.

Ingerimm: *Die märkische Schlacht.* Im Herzen der Wildermark kommt es zur Entscheidungsschlacht zwischen den Kaiserlichen und Lutisanas Heer (**Am Scheideweg des Schicksals**, Seite 156).

Efferd 1036 BF: *Großer Hoftag zu Rommilys.* In der *Friedensbulle von Rommilys* beschließt der Adel des Reiches die Auflösung Darpatiens und der Traviemark, den Fortbestand der Rabenmark und die Schaffung der neuen Markgrafschaft Rommilyser Mark.

12. Travia: *Tag der Treue.* Im Friedenkaiser-Yulag-Tempel zu Rommilys wird *Swantje von Rabenmund* zur ersten Markgräfin der Rommilyser Mark gekrönt und leistet der anwesenden Kaiserin den Vasalleneid. Sie erhebt *Pacifer* zum Insignium ihrer Herrschaft und gibt ihre Verlobung mit *Geldor von Bregelsaum* bekannt.

30. Travia: Swantje von Rabenmund und Geldor von Bregelsaum schließen den Traviabund.



DER GOLEM VON GALLYS

„Wie die Schlange von Gallys den Golem im Griff hat, wollt ihr wissen? Was weiß denn ich? Über ein halbes Dutzend Schritt hoch, aus Lehm, Stein und Eichenholz! Die Schultern breit wie drei Ochsen und ne Faust wie ein Traloper Riese! Bei allen Höllen, überhaupt keinen Schimmer! Und jetzt her mit meinem Ferdoker!“

—der Söldner Brammwigg in einer Gallyser Taverne, 1035 BF

Ort: Gallys, die Werkstatt der Golembauerin Yolande

Aufhänger des Szenarios: Die Helden versuchen, mehr über Arnhilds mächtigste Kriegswaffe, den Golem von Gallys, in Erfahrung zu bringen.

Stichworte zur Handlung: Die Helden sammeln in Gallys Informationen über den Golem und gelangen so an seine Schöpferin, Meisterin Yolande.

Erfolge: Der Golem wird zerstört.

Scheitern: Arnhild behält den Torgolem und kann ihn in der Endschlacht einsetzen.

Zeitpunkt: beliebig, vermutlich in der zweiten Jahreshälfte 1035 BF

Arnhild von Darbonia gebietet zur Kontrolle ihrer Stadt über einen gewaltigen Golem als einschüchterndes Instrument. Dieser erlaubt der Stadtherrin von Gallys kleinere Kriegsfürsten wie ganze Heerhaufen vom Marsch auf ihre Stadt abzuhalten. Geschaffen wurde er jedoch nicht von ihr, sondern von der ursprünglich aus Mirham stammenden Zauberin Yolande (Seite 154), die sich im *Jahr des Feuers* in der Wildermark niederließ. Über Umwege gelangte die Golembauerin an uralte Thesiblätter aus den Dunklen Zeiten, die ihr enorme Fortschritte in ihren Forschungsgebieten ermöglichten. Zum einen gelang ihr die Erschaffung eines kindsgroßen Wachsgolems namens *Varessia* (Seite 151), den sie wie ihre Tochter behandelte, zum anderen erforschte sie die Kunst, weitere Golemvariationen zu erschaffen.

LEGENDE

- | | |
|--|---|
| 1 Tor des Drachen | 6 Gasthaus <i>Zum blutigen Widder</i> (Q3/P2/S22) |
| 2 Sokramur-Platz | 7 Stadtschloss mit Artema-Turm |
| 3 Haus der Berge (Firun-Tempel) | 8 Magistrat |
| 4 Hotel Baruun Kratosz (Q7/P7/S12) | 9 Schwefelviertel |
| 5 Taverne <i>Zum wilden Eber</i> (Q5/P5) | 10 Tempel des Kor |
| | 11 Söldnermarkt |

GALLYS



Dabei stieß Yolande auf das Prinzip der *Agrimotharesken*, Golems, die aus dem Erzdämon gefälligen Materialien bestehen und im Kollektiv einen Riesengolem formen. In der Schwarzen Sichel fand sie seltene Erze, aus den Schwarzen Eichen Balphemors sammelte sie Knorrhölzer, aus zersplitterten Ritterschilden und gekreuzten darpatischen Lanzen, Erde des Mythraelsfeldes und anderem formte sie mit Blutmagie in den Namenlosen Tagen 1029 BF einen Konglomeratgolem von mehr als sieben Schritt Höhe.

Durch ihr Laboratorium, das sie in der Nähe von Gallys errichtete, gelangte die Mirhamerin unter den Einfluss Arnhilds. Die Kriegsfürstin verführte die Zauberin, lockte sie in ihr Bett und ihre magischen Geheimnisse aus ihrem Mund. So gelangte die Herrin von Gallys an das Wissen über Yolandes Puppentochter, ihren Wahren Namen und jenen des Torwächtergolem. Von nun an hatte sie die Golembauerin in der Hand.

Während Arnhild in die Kriegshandlungen des Jahres 1035 BF eingebunden ist, sucht Yolande einen Weg, wie sie sich aus dem Einfluss der Darbonierin befreien kann.

ЕІЕНЕ GOLEM VERNICHTEN

Wenn die Helden sich nicht von selbst Gedanken über den Golem von Gallys machen, werden ihre Verbündeten darüber diskutieren. Spätestens im Kriegsrat der Kaiserin wird die Aufmerksamkeit auf die mächtigste Kriegswaffe der Schlange von Gallys gelenkt. Sollte Arnhild das gewaltige Monstrum in die Schlacht führen, wäre dies für die Kriegstaktik der Kaiserlichen verheerend. Mehr über den Golem und eine mögliche Schwachstelle zu erfahren, ihn eventuell zu vernichten, ist die Aufgabe der Helden in diesem Szenario.

Dazu sind mehrere Wege möglich: Neben einem direkten Angriff (der als erster Versuch durchaus scheitern darf) eine gründliche Informationssuche in Gallys oder ein Kontakt zu seiner Schöpferin, der Golemmeisterin Yolande (deren Existenz und Aufenthaltsort die Helden unter Umständen erst in Erfahrung bringen müssen, wozu sich wieder Gallys als Ausgangspunkt anbietet).

РАП АП ДЕН GOLEM!

Es ist nicht auszuschließen, dass die Helden direkt versuchen den Golem anzugehen. Sein Aufenthaltsort ist leicht herauszufinden, schließlich lässt er sich aufgrund seiner Größe nicht verstecken. Wo er sich genau aufhält, passen Sie bitte dem Verlauf der Kampagne an. Besonders bewacht wird er in der Regel nicht (allerdings werden andere Kämpfer eingreifen, wenn er sich inmitten eines Feldlagers befindet), jedoch wird sich der Golem natürlich gegen Angriffe oder Exorzismen wehren. Agieren Sie dabei wie ein kolossales Wesen, das um sein Leben kämpft: Schleudern Sie Felsen auf Exorzisten, zerschmettern Sie Kämpfer mit Hieben und Tritten und derglei-

chen mehr. Eine direkte Konfrontation mit dem Golem sollte den Helden alles abverlangen und kann durchaus mit ihrer Niederlage enden.

Können die Helden die Schwachstelle des Golems, müssen sie den verborgenen Zugang im Rücken erreichen (fliegend oder durch *Klettern* +7, um weitere 5 Punkte erschwert, wenn der Golem sich bewegt) und sich im Inneren mit dem *Homunculus robustus* (**HmW 112**; Werte wie *Homunculus*, **WdZ 231**, jedoch KL +3, AT +2, RS +2 sowie zusätzlich *Regeneration II* und *Resistenz gegen magische und profane Angriffe*) auseinandersetzen.

DER ZEITPUNKT DER VERNICHTUNG

Es ist Ihnen und den Helden überlassen, zu welchem Zeitpunkt der Golem vernichtet wird. Dies kann unter Umständen bereits recht früh geschehen, wahrscheinlich jedoch erst in der zweiten Jahreshälfte oder nach Eintreffen der Kaiserin. Davon abhängig ist auch, auf welche Unterstützung – etwa durch Magister Melwyn – die Helden hoffen können.

Ebenso ist denkbar, dass der Golem erst in der finalen Schlacht besiegt werden kann, da die Helden zwar das Wissen um seine Schwachstelle erworben haben, Arnhild ihnen die Kreatur aber in der Folge erfolgreich zu entziehen wusste.

ІНФОРМАТІОНСБЕСЧАФВУП ІП GALLYS

Eine ausführliche Beschreibung der Stadt Gallys finden Sie in **Von eigenen Gnaden** ab Seite 70. Gerade für die mittlerweile sehr bekannten Helden von Zweimühlen sollte es nicht leicht sein, ungehindert in die Stadt zu gelangen. Seit sie ihre Maske hat fallen lassen, lässt Arnhild scharfe Kontrollen durchführen, vor allem, wenn sie selbst nicht in der Stadt weilt. Den Helden mag jedoch zum Vorteil gereichen, dass sie die Stadt kennen (etwa aus dem Szenario **Des Greifen stumpfe Krallen** in **Von eigenen Gnaden**). Zudem dringen sie nicht in eine Bastion wie das dämonenkaiserliche Yol-Ghurmak oder die Löwenburg ein. Mit der richtigen Verkleidung, waghalsigen Klettermanövern, Zaubern (**IGNORANTIA, VISIBILI**) oder nützlichen Liturgien (**VERBORGEN WIE DER NEUMOND, WdG 276**) sollte es ihnen gelingen, in die Stadt zu gelangen.

Arnhild ist es bisher gut gelungen, das Geheimnis ihrer mächtigsten Waffe zu wahren, nicht nur durch rigoroses Durchgreifen gegenüber (potentiellen) Mitwissern, sondern auch durch geschickt gestreute Gerüchte. Folgende Informationen können Sie den Helden zukommen lassen, wenn sie sich umhören:

ZWEI GOLEMS

DER TORWÄCHTERGOLEM

Das 7 Schritt hohe Monstrum ist im Inneren begehbar, ein wohlgehetetes Geheimnis, befindet sich dort doch die verwundbarste Stelle des Golems (siehe unten). Der Innenraum kann Arnhild zudem aus Aussichtspunkt und Feldherrenzelt in einer Schlacht dienen.

Der Torwächtergolem ist ohne Frage Yolandes bisher größtes Werk, ein „*neues Prinzip und eine Novität der Golemerschaffung*“, wie sie es selbst bezeichnet. Ihre Kernthese beruht auf dem Prinzip des Zusammenführens einzelner Elemente zu einem Riesengolem. Obwohl vorrangig aus Stein geschaffen, wird er durch Yolandes einzigartige Meisterthese im Kern von den vier Unelementen Agrimoths zusammengehalten: In den Schulterpartien des Golems ragen Lanzen aus Hölleneisen heraus, sein Brustkorb und die Extremitäten bestehen aus verfluchten Erzen, seine schweren Schritte werden von niederhöllischen Winden begleitet und deformierte Wurzeln sorgen für festen Stand.

Dies verleiht ihm zwar große Widerstandskraft, ist aber aufgrund der chaotischen Struktur auch ein entscheidender Makel. Die Unelemente müssen im ‚Herzraum‘ des Golems im Gleichgewicht gehalten werden. Dazu dient eine Yol-Ghurmker Kristalldruse aus dem seltenen Alchimistendesiderat *Synharetikon* (das die Eigenschaften einzelner Stoffe bündelt und verschmilzt). Hier hält ein einzelner Eichenholzgolem Wache und dreht und wendet die Druse je nach Bewegung des Golems. Sollten Druse und ‚Steuermann‘ nicht regelmäßig mit Blut und Paraphernalien versorgt werden, droht das Chaos der Unelemente über das Konstrukt hereinzubrechen.

Der Torwächter

Größe: 7 Schritt **Gewicht:** 10 Quader

MU 14 **KL 4** **IN 1** **CH 1**

FF 1 **GE 4** **KO 26** **KK 24**

Fausthieb:

INI 6+1W6 **AT 12** **PA 4** **TP 4W6+14*** **DK NSP**

Fußtritt:

INI 6+1W6 **AT 11** **PA 2** **TP 6W6+6*** **D K NS**

LeP 200 **AuP 400** **MR 18** **GS 1**

RS 8

Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner; Niederwerfen (8), Überrennen (6W6+6 TP)

Besondere Eigenschaften: Immunität (Feuer, Stich, Wunden, Merkmale *Einfluss*, *Form* und *Herrschaft*), leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Regeneration I, Resistenz (magische Angriffe, Merkmale *Luft* und *Humus*), Schreckgestalt I, schwere Empfindlichkeit (Ingerimm)

Entzauberung

Der Golem ist nicht nur aufgrund seiner komplizierten arkanen Muster schwer zu entzaubern. Yolande hat ihr Meisterwerk zusätzlich mit einem semipermanenten ARCANOVI geschützt, der sich einmal pro Woche mit einem PROTECTIONIS (*Austreibung verhindern*) in Höhe von 7 ZfP* und 28 AsP gegen einen antimagischen Spruch stemmen kann. Auch ohne PROTECTIONIS (dessen Zuschlag im Folgenden nicht eingerechnet ist) ist eine Entzauberung mit den Formeln AGRIMOTH-BANN (Probe +30, 33 AsP, davon 6 permanent), DESTRUCTIBO (Probe +24, 118 AsP, davon 6 permanent) oder REVERSALIS [STEIN WANDLE] (Probe +18, 20W6+7 AsP, davon 1/20 permanent) nahezu unmöglich. Am wirkungsvollsten ist die Liturgie ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL (**WdG 261**).

Die Schwachstelle des Golems

Die Druse ist die verwundbare Stelle des Golems. Wird sie zerstört, fließt das Synharetikon nach oben tropfend davon, die chaotischen Kräfte nehmen Überhand und innerhalb 1 SR zerfällt der Golem zu Bergen aus Schutt, rostigen Metallen und vermodertem Holz.

Die Druse hat etwa die Größe eines menschlichen Brustkorbs und wiegt 30 Stein. Sie ist immun gegen profane und resistent gegen magische Angriffe, Ingerimms Segen wirkt jedoch *verletzend* (33 StP, Härte 11, Struktur 13; **LCD 14**). Denkbar ist auch eine Zerstörung mittels DESTRUCTIBO (Probe +11, 36 AsP, davon 2 permanent) oder den Liturgien PURGATION (Grad III, mindestens 6 LkP*, **WdG 260**) und ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL (Meisterentscheid).

VARESSIA, DIE PUPPENTOCHTER

Aus Beschwörungswachs, edlem Steineichenholz und Lignolith (**WdA 188**) schuf Yolande analog zu den Forschungen der Mirhamer Akademie einen *Homunculus optimus*, die Krone der Golemschöpfung (**HmW 112**): einen Golem, den man kaum mehr von einem lebenden Menschen unterscheiden kann. Dieser Homunculus ist ihre ‚Tochter‘ *Varessia*, von der Gestalt eines zehnjährigen Mädchens mit blonder Lockenpracht. Varessia ist bemerkenswert intelligent, zudem sprachbegabt und besitzt den Charakter eines grausam verzogenen Kindes. Erst bei genauerem Hinsehen fällt das Puppenhafte ihrer Züge auf, ansonsten mag man sie leichtfertig für überschminkt halten.

Varessia erfüllt Yolandes Sehnsucht nach Nähe und Familie – und wurde zu ihrer Schwäche, mit der Arnhild Macht über die Golembauerin gewann.

Besondere Eigenschaften: KL 9; Flink, Immunität (Merkmale *Form*), Lebenssinn, leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Regeneration I, mittlere Empfindlichkeit (Tsa), Verwundbarkeit (Feuer)



Stadt von Gallys

- Arnhild tanzt jeden Neumond in ihrem Stadtschloss wie Fran- und Hela-Horas, um dem Golem neue Kraft zuzuführen. (falsch)
- Arnhild befiehlt dem Torwächter durch eine verzauberte Halskette. (falsch, die Halskette ist ein INVERCANO-Artefakt)
- Die Stadtherrin hat den Golem nicht geschaffen, das war Meisterin Yolande. (wahr)
- Der Torwächter schreitet bei Sonnenuntergang vor das Drachentor und gibt es morgens wieder frei. (wahr)
- Der Golem besteht aus Gestein, darpatischen Kriegslanzeln, Hölzern aus den Schattenlanden und dem Blut Dutzender Erschlagener, die ihn angreifen wollten. (teilweise wahr)
- „Einmal habe ich die in Gold und Schwarz gewandte Meisterin Yolande gesehen, wie sie auf dem Golem herumgeklettert ist und allerlei Räucherwerk schwenkte.“ (wahr)
- Yolande ist die Bettspielerin der Herrin Arnhild und ist sehr häufig im Stadtschloss anzutreffen, wo sie und die Herrin der amazonischen Liebe frönen. (teilweise wahr, das Verhältnis ist deutlich abgekühlt)
- Arnhild hat vor einiger Zeit viel Gold für einen Rollkutscher bezahlt, der ihr aus dem fernen Angbar Koschbasaltplatten lieferte. (wahr, der Basalt ermöglicht ihr die Fesselung Varesias)
- Yolande arbeitet mittlerweile tags wie nachts an Kriegsgolems für die Stadtherrin. (wahr) Schließlich gilt es, an der Seite der guten Schwertfürstin Lutisana die Mark zu befrieden.

DIE GOLEMMEISTERIN

MEISTERIN YOLANDES GOLEMSCHMIEDE

Es liegt an Ihnen, ob Sie den Vorgaben aus **Von eigenen Gnaden 71** folgen wollen und Yolandes Laboratorium im Gallyser Schwefelviertel verorten oder es in ein Landgut im Umland verlegen (**Schild 160**). Die Beschreibung ist daher bewusst offen gehalten.

Die Golemschmiede befindet sich in einem zweistöckigen Fachwerkhäus mit einem weitläufigen Anbau aus Steineiche. Die Butzenglasfenster sind mit blauschwarzen Stahlgittern gesichert. Über dem Eingang steht in Kusliker Lettern: »Yolandes hochwertige Helfer für Haus, Hof und Heereszug«. Eine weitere Tür gibt es nicht. Der scheunenartige Anbau ist mit Runen und Glyphen geschmückt.

OPTIONAL: DER MEPHIR

Um den Helden ein zusätzliches Hindernis zu bieten, können Sie auf den kleinen, flugfähigen Golem *Pethaar* (ein *Mephir*, **WdZ 231**) zurückgreifen, der üblicherweise auf dem Dachfirst hockt und jeden Neuankömmling im Auge behält. Pethaar kann dazu dienen, um bestimmte Fallen in der Golemwerkstatt auszulösen oder um die Helden mit einem Barbiermesser in engen Durchgängen oder an der Seite anderer Golems zu attackieren.

Das Hauptgebäude

Das Innere gleicht einer abstrusen Schreinerei, angefüllt mit magischen Ingredienzien und Werkzeugen. Zuerst gelangt man in den **Schauraum (1)**, in dem allerlei Exponate ausgestellt sind: ein inaktiver, menschengroßer *Lehmgolem* in Gestalt eines bosparanischen Legionärs, eine *Laufende Truhe*, die klappernd Visitenkarten der Meisterin ausspeit, ein *Holzgolem* mit knochigem Hirschhaupt an der Wand sowie ein bis unter die Holzdecke ragender, 2,5 Schritt hoher *Holzgolem* aus grauem Knorrholz auf, dessen Antlitz knarzend den Betrachter nachahmt.

Auf einer Empore erhebt sich die **Verkaufstheke (2)**, auf der Konzeptzeichnungen von Mephiren, wandelnden Kriegsgolems und kriechenden Schlammgolemiden aus-

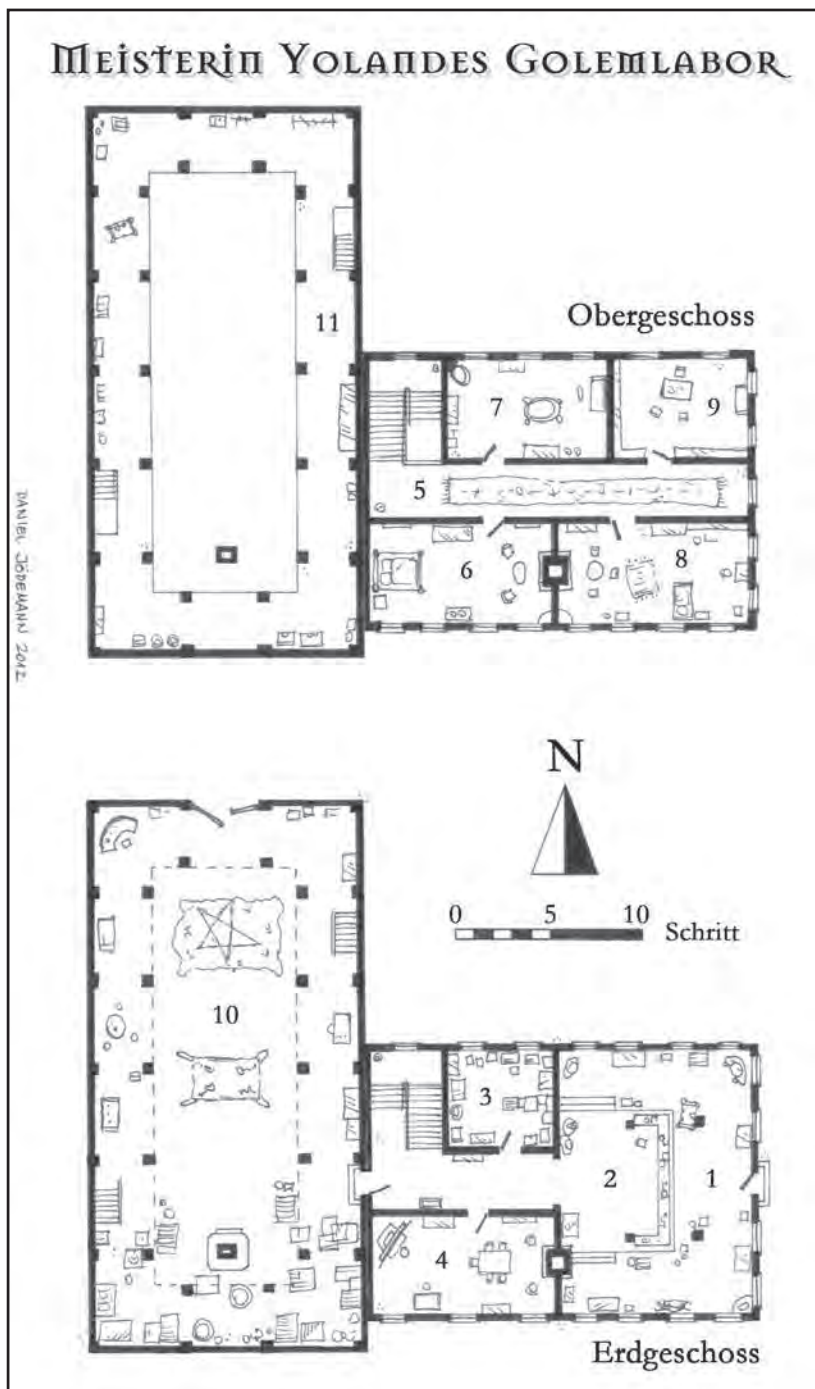
liegen. Hier empfängt Yolandes Gehilfe *Jasper* (*990 BF, braunes Gewand, dünner grauer Haarkranz, Hüfte geht in wandelnde Seilschlingen über; ■) potentielle Kunden. Er verdankt nach einem Unfall, der ihm den Unterleib abbriss, Yolande sein Leben, die einige Dutzend belebter Seile aus Yol-Ghurmak mit seinem Torso verband. Schlurfend führt er mögliche Käufer umher, wobei er sich dank der Seilbeine auch an Dachbalken entlang schwingen kann.

Hinter der Theke gelangt man durch einen Flur und über eine CLAUDIBUS-Pforte (*Schlüsselmeister*; 12 ZfP*, 16 AsP) in den **kleinen Lagerraum (3)**. Hier lagern in Kästen und Kisten verschiedenste Alchimika wie Erzbrocken aus Yol-Ghurmak und den Sichelgebirgen, Lehm vom Mythaelsfeld oder Grundsubstanzen wie Alraune, Quecksilber und Unauer Salzlake.

Gegenüber liegt die **Schreibstube (4)**. Das lebende Zeichen- und Schreibbrett *Escribun* reagiert auf Eindringlinge mit lautem Knarren und fliegendem Büttenpapier. Eine breite Treppe aus dunklem Sichelholz führt ins obere Stockwerk. Sie ist mit einem HARTES SCHMELZE (16 ZfP*, gespeichert in einer Arkaniumkugel des Geländers) gesichert, so dass Einbrecher bis zur Hüfte einzusacken drohen, während der Treppenwächter *Portius* (sprachbegabter Holzgolem von fragwürdiger Höflichkeit; Werte entsprechend **WdZ 231** mit KL, AT und PA je +2) zur Tat schreitet.

Der **Flur (5)** ist mit einem goldschwarzen Tulamidenteppich ausgelegt. Dieser ist ein aus Brokatstoff geschaffener Golem, der jedoch nur knallende Hiebe austeilten und mit Glöckchen rasseln kann (**LeP 15, RS 2, AT 10, PA 2, TP 1W6, Verwundbarkeit (Feuer)**).

Die erste Tür zur Rechten führt in **Yolandes Schlafkammer (6)**. Sie ist recht normal eingerichtet, mit einem breitem Bett aus wohlriechendem Tannenholz und bestem Kusliker Linnen, einem Nachttisch mit Lesebüchlein und Kleiderschrank aus Zyklopedernholz (dessen Bügel mit einem ANIMATIO belegt sind). Er beinhaltet Magierroben, Iryanlederschürzen, Laborhandschuhe und dergleichen. Das Lesebüchlein enthält neben einer eingelegten Mondsilberfeder wirre Notizen wie »*Kreaxkrakk? Nur im Regengebirge!*« oder »*Knochengolem weiter erforschen, von TGT-Affinität lösen*« und kaum Verwertbares, da Yolande hier in ungunen Nächten das Erstbeste notiert, was ihr in den Sinn kommt.



Auf der anderen Seite geht es in den **Waschraum (7)** mit kupfernem Waschzuber (und einem darin gebundenem *Feuergeist*, **WdZ 201**) und Klosett mit Abfluss in die Fäkaliengrube im Innenhof.

Das **Kinderzimmer (8)**, Vaessias ehemaliges Refugium, ist momentan verlassen. Hier ist alles vorhanden, was das aventurische Kinderherz begehrt: Stoff- und Strohpuppen, ein tänzelndes Holzgolempferdchen, Kinderzeichnungen (die Zahnräder, verschlungene Linien und rote Auren um Humanoide zeigen) und so fort. Das kleine Bettchen ist schon länger unbenutzt.

Die **Bibliothek (9)** befindet sich hinter einer Tür aus ölig dunkler Eiche (ein Türgolem aus transsylvanischer Schwarzeiche, der sich nur für Yolande öffnet; **LeP 50**, **RS 3**, **PA 0**, *Resistenz (profane Angriffe)*, *Verwundbarkeit (Feuer)*). Hier verbringt Yolande – so sie nicht im Labor arbeitet – den Großteil ihres Tages und entwickelt, an dem Mohagonischreibtisch sitzend, ihre Golethesen. Einige *Erschöpfungspastillen (WdA 56)* und *Wachtrünke (WdA 64)* liegen stets bereit. Hier finden sich allerlei magische Werke wie *Almanach der Wandlungen*, *Wege ohne Namen*, *Vom Leben*, *Ringkunde für Anfänger und Fortgeschrittene* und *Hermetische und Occulte Verschlüsse*. In einem mit HARTES SCHMELZE versiegelten Metallkästchen ruhen zwei Sangurirkristalle (jeweils 70 Karat, **WdA 90**) und allerlei geschliffene Edelsteine im Wert von 250 Dukaten. Im hohlen Bein des Mohagonisches findet sich eine drachenlederne Schriftröhle mit den Risszeichnungen des Torwächters (und dem Hinweis auf den verborgenen Einstieg am Rücken) sowie ein Wechselschein des Stoerrebrandtkontors in Höhe von 450 Dukaten.

Der Anbau

Der aus Steineiche errichtete Anbau gleicht einer hohen Giebelscheune, geschmückt mit Schnitzwerk in Form arkaner Symbole und geschreinerter Dämonenfratzen an der Seite und Front. Ein hohes zweiflügeliges Tor mit Arkaniumglyphen bildet den Eingang. Zudem gibt es einen gemauerten Schlot. Die Eingangstür ist mit einem CLAUDIBUS (14 ZfP*, 22 AsP) und einem TLALUCS ODEM (*Kegel*, 11 ZfP*) geschützt, es sei denn, man spricht den Abraxas „Puppenspiel“ aus.

Das **Laboratorium (10)** dient als Beschwörungskammer, Alchemielabor (*außergewöhnlich hochwertige Ausstattung*) und Golemwerkstatt. Die mit roten Blutglyphen versehene Haut eines Mammuts aus dem Gjalskerland ist über den gesamten Boden ausgelegt und dient gleichzeitig als Beschwörungsheptagramm. Vier breite Elefantenzähne stützen eine Holzplattform aus dem Holz einer Dämonenarche, auf der sich vielerlei metallene Fesseln und Ketten finden, gleichermaßen Sezier- wie Arbeitstisch. Hier lassen sich Wesen von Kobold- bis Trollgröße fesseln.

Einige kleinere Labortische mit allerlei Gefäßen, Schalen und getrockneten Kräutern stehen auf feuerfestem


Khömsand. Ganze Holzblöcke, Felsblöcke, Äste, Stein- schalen mit warmem Lehm und Metallschutt lagern im hinteren Teil des Gebäudes und türmen sich bis zu vier Schritt auf. Feines Büttenpapier nennt Begriffe wie »*Shamahamer Ogerlehm*« oder »*Schwarzgestein vom Septahen- gon*«. Unter der Galerie warten mehrere Kunstwesen auf ihre Aktivierung: zwei menschengroße *Lehmgolems* mit konturlosen Häuptern, zwei *Holzgolems* mit Eberköpfen und drei kindsgroße *Schwertrassler* aus Holz mit Kurzschertern statt Armen.

Sollten die Helden sich zu nahe dem Schlotofen und den dort liegenden Metallen (unter anderem Arkanium, Mindorium und Silberdraht) nähern, werden sie vom *Kohlenknecht* (Seite 190) des Ofens und einem *zantoiden Lehmgolem* (Werte wie **WdZ 198**, GE +4, zusätzlich *Anspringen*) attackiert.

Zwei wacklige Treppen aus wurmstichigem Holz führt auf die umlaufende **Galerie (11)**. Hier bewahrt Yolande eine weitere *Laufende Truhe* auf, in der sich Dutzende, teils unausgereifte, Golethesen befinden.

Zudem steht hier ein breiter Holzschrank, der Unbefugten (alle außer Yolande, Jasper und Vaessia) mit Dornenranken (**LeP 26**, **RS 3**, **AT 13**, **PA 0**, **TP 1W6+3**, *Verwundbarkeit (Feuer)*) angreift. In seinem Inneren lagern zwei *Zaubertränke* (Stufe E), mehrere Barren *Arkanium* und *Mindoriumplatten* sowie alchimistisch reines Gold und seltene Alchimika zur Golemerschaffung, zudem ein dicker Lederband aus Baumdrachenhaut, in dem Yolande ihre Golemforschungen festhält.

DIE GOLEMMÜTTER

Meisterin *Yolande* (*998 BF, schwarzes dichtes Haar, südländische Bräune; **Schild 160**; ) trägt ein goldschwarzes Magiergewand von alfanischem Schnitt, Iryanlederhandschuhe und einen breiten Gürtel mit Taschen. Auf ihrer Schulter hockt *Volkhaar*, ein kleiner Mephir aus grünem Eternenmarmor (Werte wie **WdZ 231**, zusätzlich *Resistenz gegen magische Angriffe*), der seinen Greifschwanz um ihren Hals gelegt hat.

Kurzcharakteristik: vollendete Golembauerin, brillante Magierin, naive Mutter

Herausragende Eigenschaften: MU 19, KL 17, FF 15; AsP 66; Begabung (Beschwörung); Einbildungen (Tochter Varessia), Schlafstörungen I, Schöpferwahn 8

Wichtige Talente: Alchimie (Zauberelixiere) 16 (18), Magiekunde (Golems) 18 (20), diverse Handwerkstalente zur Golemerschaffung 15+

Wichtige Zauber: Claudibus 17, Hartes Schmelze 18, Invocatio Maior 16, Stein Wandle 20, Pentagramma 17, Protectionis 16

Sonderfertigkeiten: Bann- und Schutzkreis (Golems), Berufsgeheimnis (Agrimothäarchen), Exorzist, Golembauer, Geber der Gestalt, Meister der Improvisation

Besonderheiten: Yolande trägt einen TRANSVERSALIS-Ring (geschützt mit PROTECTIONIS für 14 ZFP* und 20 AsP) als einmalige Fluchtmöglichkeit. In ihrem Zauberstab sind ein GARDIANUM (15 ZFP*, 35 Punkte gegen Dämonen und Magie) und ein AGRIMOTHBANN gespeichert.

Schicksal: Meisterin Yolande wird in zukünftigen Publikationen keine Rolle mehr spielen.

Wie die Begegnung mit Yolande abläuft, obliegt Ihrer Spielrunde. Nichts spricht dagegen, wenn die Helden die ketzerische Zauberin töten wollen – außer ihren Verteidigungsmaßnahmen und Golems, die ihre ‚Mutter‘ schützen werden. Aus dem Nachlass der gildenlosen Magierin lassen sich die richtigen Erkenntnisse gewinnen (siehe Kasten unten).

Allemaal eleganter ist es, das Vertrauen Yolandes und sie als Verbündete zu gewinnen, etwa indem die Helden sich zuerst als interessierte Käufer ausgeben und sich später als Feinde Arnhilds offenbaren. So furchtlos sie angesichts niederhöllischer Kräfte ist, derer sie sich in ihrer Arbeit bedient, so furchtsam ist sie jedoch angesichts Arnhilds Geisel. So hat sie selbst noch keinen Befreiungsversuch unternommen, ist der Hilfe der Helden aber nicht abgeneigt – bei deren Scheitern sie alle Verbindung leugnen wird.

Zögerlich gibt Yolande zu, dass sie sich von Arnhild hat verführen lassen. Als sie ihr nicht mehr hörig sein wollte, nahm sie ihre Tochter als Geisel. Dass es sich bei Varessia um einen Golem handelt, verschweigt Yolande.

ALTERNATIVE: YOLANDES NACHLASS

Hinweise auf die Bezwingung des Golems finden die Helden sowohl in der **Bibliothek (9)** als auch im Schrank der **Galerie (11)**.

— **Im hohlen Tischbein der Bibliothek:** Eine Konzeptzeichnung des Torwächters zeigt an der rechten Schulter eine Art Tunnel, der in einen sehr kleinen Raum im Inneren des Golems führt. Zu dieser Kammer ist das Wort »Synhätetikondruse« vermerkt.

— **Im Holzschrank der Galerie:** In einem Buch aus Baumdrachenhaut finden sich neben diversen Erkenntnissen über Golems allgemein (SE *Magiekunde* 7/15) und mehreren Golemthesen (unter anderem für Eberkopfh Holzgolems, Schlammwandler und Lehmlegionäre) auch Hinweise über den Torwächtergolem. Explizit hat Yolande den Durchbruch mittels einer »das Synhätetikon kontrollierender Kristalldruse« festgehalten, die »den Golem im Inneren zusammenhält«.

Krank vor Sorge, können die Helden ihr einige Zugeständnisse für ihre Hilfe abpressen: Neben dem Wahren Namen des Torwächtergolems oder eine Möglichkeit, ihn zu vernichten, können dies der sofortige Abzug Yolandes aus Gallys, die Rücknahme mehrerer in Produktion befindlicher Kriegsgolems für Arnhild oder gar ihre Unterstützung bei der Zerstörung ihres Meisterwerks sein. Ob sich die Helden auf das Bündnis mit Yolande einlassen, ist allein ihre Entscheidung.

DIE BEFREIUNG DER GOLEMMÄID

Varessia wird im Gallyser Stadtschloss (**Von eigenen Gnaden 71**) festgehalten. Über eventuelle Wachmaßnahmen seitens Arnhild kann ihnen Yolande kaum etwas mitteilen, außer dass einige ihrer Golems als Wachtruppen fungieren. Orientieren Sie sich beim Einbruch in das Stadtschloss sowie seinem Inneren an der Zweimühlener Grafenburg (**Von eigenen Gnaden 16ff.**). Insgesamt sind im Stadtschloss 4 bis 10 Golems zu finden, die Sie je nach Kampfstärke und Vorgehen der Helden in den Kampf schicken können. Bedenken Sie, dass Golems nur durch HELLSICHT TRÜBEN oder antimagische Zonen in ihrer Wahrnehmung beschränkt werden können. Zudem alarmieren Kampfgeräusche die anderen Burgwachen (hier sollten Sie von etwa 15 Wachen ausgehen). Ob die verräterische Stadtherrin selbst anzutreffen ist, vermögen nur Sie zu entscheiden.

An besonderen Szenen bieten sich an:

- Ein hundeähnlicher Holzgolem mit rotbrauner Färbung und Astlöchern als Augen verharrt in einem Zwischengang. Kaum nähern sich die Helden, erhebt er sich knirschend und attackiert die Runde.
- Ein Lehmgolem mit Langschwert und Wappenschild marschiert stampfend auf und ab. Zwei Burgwachen mit Kurzschwertern und Schilden attackieren die Helden, erst als sie jedoch „Für Arnhild Lumanæ!“ rufen, greift der Golem in den Kampf ein.
- Sollten die Helden sich unter VISIBILI durch die Flure bewegen, fliegt schnatternd ein hölzerner Mephir mit feuerrotem Rückenrücken (und der Eigenschaft *Astral-sinn*) über ihre Häupter und lässt *Bannpulver gegen Unsichtbares* (Stufe D, **WdA 71**) auf sie fallen. „Hier! Hier sind sie, Wachen! Eindringlinge!“, krächzt das Wesen.

DER KERKER

Das eigentliche Gefängnis Varessias findet sich im feuchten Kellergewölbe des Stadtschlusses. Weißes Arkanium und Bernstein umschließen ein Portal mit allerlei Schutzglyphen. Die Kerkerpforte ist mit einem ADAMANTIUM (*Struktur wahren*) verstärkt und mit einem FULMINICTUS (2W6+9 SP) und einem darauf folgenden HÖLLENPEIN (Reichweite auf 3 Schritt, 10 ZFP*, bis zu 4 Ziele) gesichert. Das Torschloss ist mit einem CLAUDIBUS (*Schlüsselmeister*; 10 ZFP*, 12 AsP) besprochen. Die Tür mit grober Gewalt (150 StP, Härte 30, Struktur 45; jeweils

nur ein Drittel, wenn der ADAMANTIUM mittels ERZ-BANN oder OBJEKT ENTZAUBERN ausgehoben wurde) zu zerstören, dürfte im ganzen Schloss zu hören sein.

Der Kerker ist ein einzelner quadratischer Raum, der vollständig mit Koschbasaltplatten verkleidet wurde. Er ist bis auf Wasserpfützen am Boden und einen grauen Granitblock mit Eisenbändern, die ein etwa 10-jähriges Mädchen mit blonden Locken binden, leer.

Der verarbeitete Koschbasalt erschwert im Raum jegliche Zauberei um 10 Punkte, so dass die Helden Varessia wohl ohne Magie von ihren Ketten befreien müssen. Die Eisenketten sowie die Ringe, mit denen sie im Gestein verankert sind, sind aus Nordmärker Stahl (50 StP, Härte 17, Struktur 16) und bedürfen schon schweren Handwerksgeräts. Da die Ketten um die Handgelenke geschmiedet wurden, gibt es keine Schlösser.

DAS SPIEL MIT DER GOLEMMÄID

Spätestens wenn die Helden Varessia gegenüberstehen, können ihnen Zweifel kommen. Zwar wirkt sie auf dem ersten Blick wie ein normales, etwas puppenhaftes Mädchen, doch wer genauer hinsieht (*Sinnenschärfe* +5), dem fällt die wächserne Haut auf. Auch der Umstand, dass Varessia wohl die ganze Zeit angekettet in einem verriegelten Kerker überlebt hat – es gibt weder Spuren von Mahlzeiten noch Exkrementen –, kann Helden stutzig machen. Ihre magische Natur ist leicht zu erkennen (ODEM –1). Varessia ist sich nicht bewusst, dass sie anders ist. Von Yolande spricht sie als ihre Mutter, andere Kinder hat sie nicht gekannt. Auf Arnhild ist sie nicht gut zu sprechen, doch auch wenn sie Gefühle gegenüber anderen formu-

liert, sind ihr intensive Emotionen fremd. Stattdessen wird sie durch eine nüchterne Rationalität bestimmt, die sie allem gegenüber distanziert wirken lässt. Selbst wenn die Helden – angesichts einer solchen Unkreatur – sie mit dem Tod bedrohen, tritt sie ihnen mit gelassener, fast schon neugieriger Haltung entgegen.

MUTTER UND TOCHTER

Das Wiedersehen verläuft nicht, wie Yolande es sich erhofft. Während sie Varessia erleichtert in den Arm nimmt, erwidert das Mädchen ihre Zuneigung nicht und macht ihr Vorwürfe, sie im Stich gelassen zu haben. Doch Yolande geht darüber hinweg und hält ihren Teil der Abmachung ein: Sie unterrichtet die Helden über die Schwachstelle des Golems.

Yolandes weiteres Schicksal ist nicht festgelegt. Varessia hingegen sollte die Kampagne überstehen. Sie wird sich bald von ihrer ‚Mutter‘ abwenden, von der sie sich verraten sieht, und Gallys mit unbekanntem Ziel verlassen. Ihr weiterer Weg ist auf Seite 170 skizziert.

LOHN DER MÜHEN

Für die Vernichtung des Golems von Gallys haben sich die Helden **300 Abenteuerpunkte** verdient sowie **drei** passende **Spezielle Erfahrungen**, etwa *Alchimie*, *Magiekunde*, *Sich Verstecken* oder *Klettern*. Sollten sie zusätzlich Yolande und Varessia wieder zusammengebracht haben, wird dies mit weiteren **100 Abenteuerpunkten** belohnt.

AM SCHEIDEWEG DES SCHICKSALS

Ort: beliebig in der Wildermark

Aufhänger des Szenarios: Die Entscheidung zwischen Lutisana und den Kaiserlichen naht.

Stichworte zur Handlung: Es ist an den Helden, letzte Vorbereitungen zu treffen, bevor die beiden Heere aufeinandertreffen und sich die Zukunft der Wildermark in einer großen Schlacht entscheidet.

Erfolge und Scheitern: Das offizielle Aventurien geht davon aus, dass die Kaiserlichen die Schlacht gewinnen. Lutisana lässt dabei ihr Leben und die Zeit der Wildermark endet. Darunter können die Helden weitere Erfolge erzielen oder auch scheitern, sei es bei Verhandlungen mit Kriegsfürsten, Eroberungen und Scharmützeln im Vorfeld der Schlacht oder in Bezug auf das Schicksal ausgewählter Meisterpersonen.

Zeitpunkt: beliebig im Peraine oder Ingerimm 1035 BF

*„Der Schwerter Klang ist verstummt,
und gleich einem silbrigen Schatten*

erahn' ich den Walkür hier auf dem Felde.“

—aus einem rondrianischen Gebet nach einem verlustreichen Gefecht

Im Frühsommer wird die entscheidende Konfrontation unvermeidbar sein. Die Ausgestaltung des Finales ist Ihre Meisterkür der Kampagne. Wir können Ihnen dafür nur Anhaltspunkte an die Hand geben, denn die genauen Umstände kennen einzig Sie. Nutzen Sie dies, um den Helden alles abzuverlangen und ein letztes, würdiges Kapitel in der blutigen Geschichte der Wildermark zu schreiben.

OPTIONAL: DES LÖWEN BESTIMMUNG

☞ Eine besondere Rolle fällt *Leomar vom Berg* zu. Mit seinen militärischen Fähigkeiten, der Kenntnis um die Schwächen der Kaiserlichen und seinem über 400 Köpfe zählenden Aufgebot ist er eine wichtige Stütze in Lutisanas Heer. Obwohl er sich einerseits Lutisana verpflichtet fühlt und zudem einen einmal geschlossenen Kontrakt ernst nimmt, hadert er andererseits damit, erneut gegen das Reich zu streiten. Dieser Zwiespalt lässt den desillusionierten Schwertfürsten weiter verbittern. Er stürzt sich in die ihm zugetragenen Aufgaben, um sich nicht den nagenden Gedanken stellen zu müssen.

Hier können die Helden ansetzen. Sie wissen um die Loyalität der *Waldlöwen* zu ihrem Anführer, durch Junivera um Leomars Zwiespalt (Seite 95) und haben durch Isiderius' Geist einen Hinweis auf seine Bestimmung erhalten (Seite 143). Auch wenn Rohaja nicht öffentlich dem Reichsverräter die Hand reichen kann, ist sie doch empfänglich für Pläne der Helden, die Leomar von der Seite Lutisanas bringen – und gar bereit, einen Abzug des Schwertfürsten stillschweigend zu dulden (Seite 129).

Um dies zu erreichen, müssen die Helden Kontakt mit Leomar aufnehmen. Der gefährlichste Weg wäre, sich in Lutisanas Heerlager einzuschleichen, etwa dadurch, dass ein Teil der Gruppe unter einem Vorwand als offizielle Gesandte der Kaiserin zu Lutisana reist, während der andere Teil verborgen Leomar aufsucht. Alternativ spielt den Helden in die Hände, dass Leomar oft kleinere Unternehmungen seiner *Waldlöwen* persönlich anführt, um nicht in Lutisanas Nähe sein zu müssen. Mit der richtigen Scharade eines lohnenden Ziels – sei es eine strategische Landmarke oder eine Versorgungslieferung – können die Helden ihm eine Falle stellen, um dann mit ihm in Verhandlungen zu treten.

Bedenken Sie bei der Darstellung Leomars seine komplexe, getriebene Persönlichkeit und seine verzweifelte Sinnsuche. Ähnlich wie Ucurian hat er einen Pfad eingeschlagen, auf dem er sich verloren hat und den er aus eigener Kraft nicht zu verlassen vermag. Er will dem Reich dienen, weiß aber, dass er keine Gnade erwarten kann. Diese Mischung aus Stolz und Verzweiflung prägt sämtliche Entscheidungen. Gleichzeitig hat die jahrelange Einflussnahme Juniveras ihre Spuren hinterlassen und er glaubt mittlerweile an eine Bestimmung, die er noch nicht ergründet hat. Sollte Junivera noch am Leben sein, haben die Helden eine einflussreiche Fürsprecherin, um ihn zu überzeugen, dass er diese Bestimmung nicht an Lutisanas Seite findet.



ALTERNATIVE:

VERHANDLUNGEN MIT LUTISANA

☞ Im Gegensatz zu den meisten mit ihr verbündeten Kriegsfürsten ist es Lutisana letztlich herzlich egal, ob eine Entscheidungsschlacht stattfindet oder nicht, solange sie bekommt, was sie will (Seite 14). Allerdings ist es nur die Kaiserin, die ihr das bieten kann, und sie schätzt Rohaja so ein, dass sie sich eher den Arm abschlagen würde, als mit ihr Geschäfte zu machen. Daher wird Lutisana es auf die Schlacht ankommen lassen: Wenn sie gewinnt, kann sie die Bedingungen diktieren, um Rohaja doch noch das Feld zu überlassen. Was eine Arnhild, Varena oder Chayka darüber denken, interessiert sie nicht.

Es besteht die Möglichkeit, dass die Helden versuchen herauszufinden, was Lutisana will, um sie damit zu kaufen. Da Lutisana nicht mit offenen Karten spielt, ist das schwer, aber machbar, vor allem über ihr eng vertraute Meisterpersonen wie *Vigo von Dunkelstein* oder *Cratosch Stahlhand*, die in Lutisanas geheime Pläne eingeweiht sind. Um mit diesem Wissen eine Einigung zu erzielen, müssen sie sowohl Rohaja überzeugen (die offiziell einem solchen Plan niemals zustimmen würde), als auch Kontakt zu Lutisana aufnehmen und ihr Misstrauen ausräumen. Hinzu kommt, dass Rohaja den Sieg über Lutisana durchaus gebrauchen kann, es der Söldnerfürstin aber nicht ungelogen käme, ihren Tod zu fingieren, um in Ruhe ihren Lebensabend genießen zu können.

Mit Überzeugungskraft und List können die Helden erreichen, dass die Schlacht gegen Lutisana letztlich nicht stattfindet – und Sie können der umtriebigen Söldnerin ein versöhnlicheres Ende gönnen. Dies bedeutet aber nicht, dass Sie auf eine finale Schlacht verzichten müssen: Auch wenn sich Lutisana zurückzieht und mit ihr die meisten ihrer Offiziere, gilt dies noch lange nicht für Varena, Chayka und/oder Arnhild, gerade wenn diese noch über mächtige Waffen wie Arlopír und den Torwächtergolem verfügen. Die Schurkinnen gehen dann jedoch geschwächt und ohne den gerissenen Sachverstand Lutisanas in die Konfrontation.

Die fingierte Schlacht

Besonders perfide Helden können auf die Idee verfallen, zusammen mit Lutisana eine Finalschlacht zu fingieren: Lutisana verliert absichtlich die Schlacht, um für den Preis eines ruhigen Lebensabends der Kaiserin einen fulminanten Sieg zu bescheren. Dabei inszenieren die Helden gemeinsam mit ihr ihren eigenen Tod. Die Gefahr besteht darin, dass ein fähiger Heerführer in Lutisanas Gefolge droht, das Ruder herumzureißen, oder jemand den Plan durchschaut und die Helden am Ende Lutisanas wirklichen Tod verhindern müssen.

DIE AUSGANGSLAGE

KRIEGSFÜRSTEN UND APFÜHRER AM ENDE DES JAHRES

Die nachfolgende Übersicht fasst die (möglichen) Entwicklungen der am Anfang des Bandes vorstellten Kriegsfürsten noch einmal zusammen. Wie Sie sehen, gibt es großes Spiel, wie viel welche Seite tatsächlich aufbieten kann, abhängig vom bisherigen Verlauf und den Erfolgen der Helden: Wenn sie Heerführer ausgeschaltet oder Verbündete vergrätzt haben, hat dies massiven Einfluss auf das Kräfteverhältnis.

Unter dem Greifenbanner

- Die **Kaiserlichen** werden von *Rohaja von Gareth* persönlich und ihrem erwählten Marschall *Alrik vom Blautann und vom Berg* geführt.
- Das wiedervereinte **Haus Bregelsaum** steht in unverbrüchlicher Treue zur Kaiserin. Dasselbe gilt auch für Graf **Danos von Luring** und die Balihoer Burggräfin **Ardariel Nordfalk**.
- **Swantje von Rabenmund** hat sich Rohaja angeschlossen. Sie kann altdarpartische Adlige für sich gewinnen, die der Kaiserin sonst nicht folgen würden.
- Graf **Luidor von Hartsteen** wird nur zögerlich folgen, da ihm die Sicherung seiner Grafschaft wichtiger ist. Gerade wenn die Schlacht nicht im Süden der Mark stattfindet, kann er jedoch als überraschende Verstärkung dazustoßen.
- **Answin der Jüngere von Rabenmund** hat sich unter die Gnade der Kaiserin begeben, doch ist seine Unterstützung eher halbherzig und konzentriert sich auf die Sicherung von Eroberungen.

An der Seite der Söldnerfürstin

- **Arnhild von Darbonia** trifft bereits Vorbereitungen, sich abzusetzen, sollte Lutisana unterliegen, steht aber noch treu zur Söldnerführerin. Für die Finalschlacht ist entscheidend, ob sie noch über ihre mächtigste Waffe, den Golem von Gallys, verfügt.
- **Varena von Mersingen** kann nach Ihrem Ermessen schon vor dem Finale ausgeschaltet werden oder stellt auf dem Rücken Arlopirs in der Schlacht eine grausame Bedrohung dar.
- Anfangs steht **Leomar vom Berg**, wenn auch widerwillig, im Sold Lutisanas, kann jedoch bewegt werden, das Bündnis zu verlassen.
- **Chayka Gramzahn** giert danach, unsterblichen Ruhm in der finalen Schlacht zu erlangen.
- Dem gescheiterten Grafen **Geismar II. von Quintian-Quand** blieb nichts anderes übrig, als sich mit seinen Söldnern Lutisana anzuschließen, sofern ihn nicht ein anderes Schicksal erteilte.
- Sofern **Sumudan von Viryamun** nicht bereits das Zeitliche gesegnet hat, kämpft er an Lutisanas Seite gegen die ihm verhasste Kaiserin.

Unabhängige und Wankelmütige

- **Ucurian von Rabenmund** hat aufgegeben. Er hat die Wildermark verlassen, befindet sich in Kerkerhaft oder hat sich in einer letzten Heldentat geopfert. An seiner Statt kann **Goswin von Rabenmund** die Führung über den verbliebenen Rest des Falkenbunds übernommen und sich an die Seite Lutisanas geflüchtet haben.
- Mit Ucurians Aufgabe endet der Kontrakt, den er mit **Gernbrecht von Oppstein** geschlossen hat. Sofern kein neuer Kontrakt mit ihm geschlossen wurde (in keinem Fall durch Lutisana), befindet er sich schon längst auf dem Weg zurück in das Horasreich.
- Markverweser *Cordovan von Rabenmund* hält die **Traviamark** aus dem Geschehen heraus und entscheidet, dem kaiserlichen Heerbann nicht Folge zu leisten. Einige Adlige können sich ihm widersetzen und ihre Waffenknechte in die Wildermark führen.
- Die **Rabenmark** ist durch die Schlachten des Winters geschwächt und konzentriert sich auf die Sicherung der Grenze zu den Schattenlanden. Ein kleiner Vorstoß der Golgariten kann Lutisana überraschend in den Rücken fallen.
- **Greifenfurt** zögert, sich gegen Lutisana zu wenden, die der gebeutelten Markgrafschaft im *Jahr des Feuers* beistand.
- **Ziplim** kann unter Umständen von Lutisana angeworben werden, hält sich sonst aber aus den Streitigkeiten der Menschen heraus.

DAS KRÄFTEVERHÄLTNISS

Zu diesem Zeitpunkt haben nur Sie die Übersicht, welche Heerführer noch im Spiel sind, auf wessen Seite sie stehen und ob ihr Aufgebot geschrumpft oder gewachsen ist. Um sich eine grobe Übersicht zu verschaffen, empfiehlt es sich, die Zahlenwerte von 0-3 für die einzelnen Truppengattungen zu addieren. So können Sie einschätzen, wie stark jede Seite in einer Kategorie ist und auch, wie sehr sie dem Gegner über- oder unterlegen ist. Bedenken Sie dabei jedoch, dass das Klassifizierungssystem keine absoluten Zahlen darstellt und eine 3 immer besser ist als drei Einsen – für eine ungefähre Orientierung mag es jedoch reichen.

Im extremsten Fall – vor allem, wenn Baron Goswin sich Lutisana angeschlossen hat – wird die Söldnerfürstin den Kaiserlichen in allen Kategorien außer bei den Geweihten teils deutlich überlegen sein. Der Seitenwechsel Leomars würde hier die entscheidende Wendung bringen. Allerdings sollten Sie bedenken, dass Lutisana ihr Aufgebot teils weitläufig aufgestellt hat, um wichtige Eroberungen zu sichern, während die Kaiserlichen vermutlich geballt vorrücken werden.

MILITÄRISCHE ERFOLGE UND NIEDERLAGEN

Entscheidend ist, welche strategisch wichtigen Punkte Lutisana kontrolliert, wenn der kaiserliche Heerbann vorrückt: Hält sie die Dergelübergänge und hat so die Kernlande der Wildermark abgeriegelt? Oder erstreckt sich ihr Machtbereich aufgrund wiederholter Niederlagen, die die Helden mit ihren Verbündeten ihr zufügen konnten, gerade einmal von Gallys bis Zweimühlen? Für die entscheidenden Wochen vor der finalen Schlacht, in denen sich die Kämpfer beider Streitmächte in zahlreichen Scharmützeln abtasten und annähern, ist prägend, ob Lutisana aus einer überlegenen Position heraus agiert oder sich in der Defensive befindet und ihre verbliebenen Kräfte bündeln muss.

Lutisana in überlegener Lage

So Lutisana die Kernlande der Wildermark abgeriegelt hat, müssen sich die Kaiserlichen einen oder mehrere Übergänge über den Dergel erkämpfen. Lutisana versucht, mit taktischen Finten die Entscheidungen ihrer Feinde zu beeinflussen. Sie kann etwa den vermeintlichen Fehler begehen, einen bestimmten Dergelübergang zu schwach zu sichern. Wenn sich die Kaiserlichen jedoch auf die augenscheinliche Schwachstelle konzentrieren, gehen sie der Söldnerführerin in die Falle.

Zudem weiß Lutisana, Gerüchte für sich zu nutzen. Von ihr lancierte Informationen über den Aufenthaltsort wichtiger Gefangener oder den Angriff auf einen verbündeten Kriegsfürsten sollen die Kaiserlichen ablenken und gegebenenfalls zwingen, ihre Kräfte aufzuteilen. Für Letzteres setzt sie auch auf Brandritte ihrer mobilen Einheiten, sei es *Chaykas Horde*, die *Tulamidischen Reiter* oder die *Drachenmeisterin*. Wenn adlige Kriegsfürsten ihre Stammlehen bedroht sehen, können sie von Rohaja Waffenhilfe fordern oder zeitweilig aus dem Bündnis ausscheren und so das Aufgebot der Kaiserin schwächen.

Lutisana in der Defensive

Auf die letztgenannte Taktik greift Lutisana auch zurück, wenn sie mit dem Rücken zur Wand steht. Ihre beweglichen Truppen sind auch hier ihr großer Vorteil, um den Kaiserlichen Nadelstiche zu versetzen und in kräftezehrende Scharmützel zu verwickeln, während sie ihr Hauptheer auf die finale Schlacht vorbereitet. Zudem setzt sie verstärkt auf Kommandounternehmen kleinerer Gruppen, etwa um Angehörige von Heerführern zu entführen und diese zu erpressen. Wenn ihre konventionellen Truppen schwinden, setzt sie verstärkt auf magische und dämonische Kriegsführung, um die Kräfte auszugleichen.

Das Vorrücken der Kaiserlichen

Wenn die Helden dem kaiserlichen Heer das Feld noch nicht bereiten konnten, müssen sich die Kaiserin und ihre Verbündeten den Weg in die Kernregionen hart erkämpfen. Als bevorzugtes Ziel drängt sich die Brücke bei Wehrheim auf, da die dortige Reichsstraße für das Voran-

kommen des kaiserlichen Heeres bestens geeignet ist. Die Helden können Rohaja und ihre Offiziere aber durchaus überzeugen, einen anderen Übergang zu wählen.

Dies ist die Stunde der Helden, die in waghalsigen Unternehmungen in Garnisonen eindringen und einzelne Heerführer Lutisanas beseitigen oder zur Aufgabe zwingen, um verlustreiche Scharmützel zu vermeiden. Ein weiteres erfolgsversprechendes Vorgehen ist, in den Dienst gepresste oder zögernde Kriegsfürsten (etwa Answin den Jüngeren) hinter den von Lutisana gehaltenen Garnisonen auf die Seite der Kaiserin zu ziehen, um mit deren Waffentreuen einer feindlichen Stellung in den Rücken zu fallen.

Generell bietet es sich für ein heldenorientiertes Spiel an, die zahlreichen kleinen Konfrontationen den Meisterpersonen zu überlassen und erzählerisch abzuhandeln, während die Helden als Spezialisten hinter den Kriegsschauplätzen agieren und mit ihren Erfolgen das Zünglein an der Waage sind.

DIE MÄRKISCHE SCHLACHT

„Segnet dieses Schlachtfeld, Grassus! Euer Blut soll das erste sein, das vergossen wird, doch Mythrael sei mein Zeuge, wir werden der Sturmherrin reiches Opfer darbringen. Dies ist die wichtigste Schlacht des Reiches der letzten Jahre, und wenn wir siegen, kann keine der kommenden Herausforderungen uns schrecken.“

—Kaiserin Rohaja von Gareth zu Grassus Iralyncis von Rhodenstein, Hofkaplan der Rondra, wenige Stunden vor der märkischen Schlacht

Die finale Konfrontation wird als *märkische Schlacht* in die aventurischen Geschichtsbücher eingehen, markiert sie doch gleichermaßen das Ende der Wildermark wie den Beginn der Rommilyser Mark. Sie haben freie Hand, den Zeitpunkt und Austragungsort der Schlacht festzulegen. Von offizieller Seite wird davon ausgegangen, dass sie spätestens im Ingerimm 1035 BF stattfindet.

DAS FELD DER EHRE

Wahrscheinlich ist ein Austragungsort der Schlacht im Osten der Mark, wobei sich hier vor allem die Baernfarnebene bei Gallys sowie das Hügelland abseits der Reichsstraße I anbieten. Vielleicht gefällt es dem Schicksal – verkörpert durch Sie –, die *märkische Schlacht* an der Stelle stattfinden zu lassen, an dem sich die Helden zum Auftakt des Bandes Varena und Chayka entgegenstellten.

Gerade wenn Lutisana ihren Feinden massiv überlegen ist, kann die Söldnerführerin entscheiden, ihre Kräfte zu bündeln und der Kaiserin bereits entgegenzutreten, bevor diese weit in das von ihr kontrollierte Gebiet vordringen kann. Dadurch hat sie zudem den Vorteil, dass sie das Schlachtfeld bestimmt. So kann es zu einer weiteren Schlacht bei Berler oder gar in der Baronie Zweimühlen kommen – auch so würde sich erzählerisch ein Kreis schließen.

Bedenken Sie bei der Wahl des Austragungsorts die taktischen und strategischen Möglichkeiten unterschiedlicher Einheiten und Waffengattungen, die sich aus der Art des Geländes ergeben: Eine Überzahl an leichtem Fußvolk kann auf freiem Feld von schwerem Fußvolk und Reiterei leicht niedergemacht werden; Schützen und Berittene sind im Wald nur schlecht einsetzbar; Arlopir und die Tatzelwürmer aus *Chaykas Horde* benötigen zwar Platz, sind aber auch in unwegsamem Gelände gut einsetzbar; und so weiter.

Die Zusammenstellung der beiden streitenden Heere sollte Einfluss auf die Wahl des Schlachtfeldes haben. Im Vorfeld kann es zu einem taktischen Tauziehen kommen, bei dem es darum geht, wer wen wo stellen kann, um die Vorteile des Geländes auf seiner Seite zu wissen.

RITTER, SÖLDNER UND BARBAREN

Im Folgenden bieten wir Ihnen verschiedene Versatzstücke und generische Schlachtszenen an, mit deren Hilfe Sie die *märkische Schlacht* ausgestalten und zu einem individuellen Erlebnis für Ihre Helden machen können. Sie können dabei auch auf bisher ungenutzte Szenen aus anderen Kapiteln dieses Buches zurückgreifen, vor allem aus ... und **Zweimühlen brannte** (Seite 43). Oder Sie präsentieren den Helden bereits bekannte Schlachtszenen in abgewandelter Form neu – doch dieses Mal sind die Helden damit bereits vertraut und können ihre gewonnenen Erfahrungen gegen ihre Feinde ausspielen.

- Sollte es Lutisana gelungen sein, im Vorfeld der Schlacht ihre **Geschütze** in Stellung zu bringen, geht zur Eröffnung ein Geschützfeuer aus Hornissen, Ballisten, Rotzen, Skorpionen, Onagern und kleinen Zyklopen (**AvAr 49ff.**) auf die Kaiserlichen nieder.
- Lutisanas, Arnhilds sowie eventuell Leomars **Schützen** greifen auf gehärtete *Kriegspfeile*, *-bolzen* und *Kettenbrecher* (**AvAr 46f.**) zurück, Varenas Bogenschützen nutzen neben Kriegspfeile auch vergiftete Geschosse (siehe hierzu Seite 43).
- **Elitekämpfer** wie die *Irrhalkengarde* oder Leomars *Waldlöwen* rücken in disziplinierter Formation vor und drohen, einen Keil in die Schlachtreihe der Kaiserlichen zu schlagen.
- **Leichte Reiterei**, hier vor allem die *Tulamidischen Reiter*, die *Aranischen Säbelschwinger*, Leomars *Novadis* oder *berittene Ferkinas*, werden für Flankenangriffe eingesetzt oder versuchen gar, das gegnerische Heer zu umgehen, um ihm in den Rücken zu fallen.
- **Schwere Reiterei** wird bevorzugt für Frontalangriffe eingesetzt, um die Schlachtreihen des Feindes in Unordnung zu bringen. Hier verfügen beide Seiten über erfahrene Kämpfer. Wenn Varenas *Schwarze Reiter*, Dom Sumudans Cabelleros und Goswins Ritter auf den ritterlichen Heerbann Balihos und Lurings treffen, bebt der Boden und leichtere Kämpfer versuchen sich in Sicherheit zu bringen, um nicht unter den donnernden Hufen zermalmt zu werden.

- Die **Barbaren** wüten unter ihren Gegnern, beschmieren sich mit dem Blut erschlagener Feinde und versetzen gerade unerfahrene Kämpfer in Angst und Schrecken. Mancher Trollzacker oder Ferkina verfällt dabei in einen *Kampfrausch*, andere in *Blutrausch*.
- Nicht nur der Torwächtergolem, auch andere **Golems** können auf der Seite des Feindes stehen und das Kräfteverhältnis zu Ungunsten der Kaiserlichen beeinflussen.
- Bedenken Sie die magischen Möglichkeiten auf beiden Seiten, wobei Lutisana auf ihrer Seite tendenziell einen Vorteil hat – und vor allem weniger Skrupel. Arlopir kann ganze Tierrudel beherrschen, Magister Tuleyban greift von seinem fliegenden Teppich gezielt prominente Heerführer an und **Zauber** wie TLALUCS ODEM, SCHWARZER SCHRECKEN und HORRIPHOBUS lassen Formationen auseinanderbrechen – vom Einsatz von Dämonen (und sei es ‚nur‘ ein *Braggu*, **WdZ 210**) ganz abgesehen. Doch seit der Invasion der Verdammten haben die Heerführer des Mittelreichs dazugelernt und wissen solchen Bedrohungen mit strategisch im Heer verteilten Antimagiern und Geweihten zu begegnen. Wie weit Sie hierbei die Möglichkeiten des Phantastischen auskosten oder gar auf die Spitze treiben möchten, bleibt Ihrem Geschmack überlassen.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Verlieren Sie im Chaos der Schlacht nicht die prominenten Meisterpersonen aus den Augen. Beachten Sie dabei nicht nur jene Figuren, denen die Helden direkt gegenüberstehen, sondern gönnen Sie sämtlichen Meisterpersonen, zu denen die Helden eine besondere Beziehung aufgebaut haben, zumindest eine kleine Szene. Es geht dabei nicht darum, die Spieler zu Zuschauern vorgeschriebener Szenen zu degradieren, sondern die Schlacht lebendig und persönlich zu gestalten und nicht zu einem Getümmel namen- und gesichtsloser Gestalten verkümmern zu lassen. Geben Sie den Helden durchaus Gelegenheit, in die Szenen einzugreifen, gestatten Sie es aber auch Meisterpersonen, den Helden beizustehen. Im Schlachtgetümmel können solche Begegnungen nur kurz aufflackern, ehe man wieder auseinandergerissen wird, ebenso ist denkbar, dass die Helden sich eine ganze Zeit Seite an Seite mit geschätzten Gefährten durch die Reihen der Feinde kämpfen.

Sie sollten diese Szenen auch nutzen, um das Schicksal jener Meisterpersonen mit einem frei zu setzenden Boronsrad oder *Visibili* zu definieren – es sei denn, Sie haben noch Pläne mit ihnen, die über die Wildermark-Kampagne hinausgehen. Nicht jeder Tod muss von Hand eines Helden herbeigeführt werden. Die Schlacht ist groß und unübersichtlich und die Helden können nicht überall sein. Das Ausschalten eines Schurken können Sie auch einer Meisterperson gönnen oder als Randnotiz der Schlacht einflechten, gerade wenn die Helden zu dieser Figur keine besondere Bindung haben.

- **Swantje von Rabenmund** lässt es sich nicht nehmen, sich an die Spitze ihrer Ritter zu setzen. **Hagrobald** und **Geldor** überbieten sich gegenseitig in dem Schutz, den sie der Prinzessin angedeihen lassen, und in den Großtaten, die sie vollbringen wollen. Plötzlich finden sich die beiden Kontrahenten um Swantjes Gunst in einer Situation wieder, in der sie sich, von Feinden umzingelt, Rücken an Rücken beistehen.
- Wo immer die Schlachtordnung in sich zusammenzubrechen droht oder ein mächtiger Feind, gar eine Unkreatur wütet, stehen **Ardariel Nordfalk** und **Danos von Luring** bereit, sich dem Schrecken entgegenzustellen. Durch ihr mutiges Beispiel motivieren sie zögerliche Kämpfer.
- Ab einem bestimmten Zeitpunkt ist **Alrik vom Blautann** nicht mehr zu halten und führt selbst einen kühnen Kavallerieangriff in die Flanke des feindlichen Heeres.
- Sollte **Geismar von Quintian-Quandt** noch am Leben sein und Graf **Luidor von Hartsteen** an der Schlacht teilnehmen, kann es zum entscheidenden Duell zwischen den beiden Kontrahenten kommen.
- **Temyr al'Damacht**, **Sumudan von Viryamun**, **Cratosch Stahlhand** und **Diriago Valadez** eignen sich als Hindernisse der Helden auf dem Weg zu Lutisana, können aber ebenso gegen ausgewählte Meisterpersonen den Tod finden.

OPTIONAL: DER ALTE FEIND

Wenn es in Ihrer Runde persönliche Feinde der Helden gibt, deren Geschichte Sie über eine längere Zeit mit dem Schicksal der Helden verwoben haben, könnte einer dieser Erzfeinde im Laufe der Kampagne an Lutisanas Seite aufgetaucht sein. Nach einem Jahr des Krieges und in einer Schlacht wie dieser könnte es eine angemessene, abschließende Konfrontation mit ihm geben, so dass nicht nur der Kampf um die Wildermark zu Ende geht, sondern auch ein persönlicher Abschnitt in einem Heldenleben seinen Abschluss findet.

DIE FLUCHT DER WINDKÖNIGIN

Arnhild plant umsichtig und hat für den Fall einer Niederlage bereits im Vorfeld Vorbereitungen zur ihrer Flucht getroffen. Solange die Möglichkeit auf einen Sieg Lutisanas besteht, treibt auch die Zerstörung des Golems von Gallys – wenn er nicht schon im Vorfeld der Schlacht unschädlich gemacht wurde – sie noch nicht in die Flucht. Schließlich will sie auf der Seite der Sieger stehen und ist durchaus bereit, ihre Waffe für einen Sieg an Lutisanas Seite zu opfern.

Wenn sich das Blatt jedoch entschieden zu ihren Ungunsten wendet, wird sie ein Rückzugssignal geben lassen, um das Schlachtfeld nicht ohne Bedeckung verlassen zu müssen. Damit will sie einerseits einen Teil ihres Aufgebotes schützen und andererseits ihren Gegnern signalisieren, dass sie und ihre Truppen keine Gefahr mehr für sie darstellen, damit diese sich auf ihre verbleibenden Feinde konzentrieren können und Arnhild unbehelligt davonziehen kann. Zusätzlich sinkt dadurch natürlich auch die Wahrscheinlichkeit, dass ihre ehemals Verbündeten sich für ihren Verrat rächen können. Arnhild wird sich über Gallys Richtung Osten absetzen und sich nach der Schlacht mit Chayka verbünden, um durch die Rabenmark zu brechen – nur um die Barbarenprinzessin kurz darauf ebenfalls zu verraten (Seite 163).

Je nach Verlauf der Kampagne in Ihrer Runde und der Beziehung Arnhilds zu den Helden, hat sie einen Boten abgestellt, der ihnen in Abhängigkeit vom Verlauf der Schlacht eine persönliche Nachricht überbringt.

DER LETZTE RITT DER DRACHENMEISTERIN

Bei Varena von Mersingen haben Sie freie Hand, die Drachenmeisterin bereits im Vorfeld durch die Helden beseitigen zu lassen oder sich diese Erzschorkin und ihr Ungeheim für das Finale aufzuheben. Gerade wenn die Helden tatsächlich eine offene oder geheime Einigung mit Lutisana erzielt haben, bietet sich Varena als finale Gegnerin an. Unter ihrem Banner der schwarzen Drachenkralle auf rotem Grund wird sie auf Arlopirs Rücken in die Schlacht reiten und ihre Truppen selbst anführen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es riecht nach Feuer, Asche und verbranntem Menschenfleisch. Am Boden liegen zertrampelte und von Drachenfeuer verbrannte Leichen. Das wilde Geschrei der Drachenmeisterin und das Brüllen ihres Kriegsdrachen dringt durch den Rauch, den Kampflärm und die Todesschreie zu euch herüber. Varenas Blick streift euch und ruckartig wendet sich auch Arlopirs Drachenkopf mit dem gespaltenen Kiefer euch zu.

Die Werte Varenas und Arlopirs sowie Hinweise zur Ausgestaltung des Kampfes finden Sie ab Seite 178. Sollten die Helden im Besitz der *Drachenschneide* sein, verfügen sie über entscheidende Vorteile gegen den Drachen (Seite 132). Bedenken Sie zudem, dass aufgrund der Namensmeisterschaft Arlopir sterben wird, sobald Varena das Zeitliche gesegnet hat.



DER RUHM DES DRACHENTÖTERS

Mit dem Bezwingen Arlopirs haben sich die Helden den Ruhm erworben, sich fortan ‚Drachentöter‘ nennen zu dürfen. Adlige Helden bekommen nach der Schlacht von der Kaiserin persönlich das Recht verliehen, den *Großen Drachen* (heraldischer Drache mit sechs Gliedmaßen, siehe auch Anthologie **Drachenodem** auf Seite 90) im Wappen zu führen. Sollten mehrere Helden das Recht haben, ein Wappen tragen zu dürfen, und wird die Bezwingung Arlopirs allgemein als Gruppenleistung angesehen, ergeht die Einschränkung, dass der *Große Drache* nicht komplett abgebildet werden darf.



Lutisanas Feldherrenhügel

LUTISANAS LETZTES GEFECHT

Lutisana befiehlt ihre Truppen mit kühlem Kopf und Veteraneninstinkt von ihrem Feldherrenhügel aus. Lassen Sie die Helden sie in der Entfernung das eine oder andere Mal in ihrer Plattenrüstung erblicken. Sollten ihre Helden die Möglichkeiten zu einer gezielten Ausschaltung über große Entfernungen verfügen, so wird Lutisana zu diesem Zeitpunkt sehr wahrscheinlich davon wissen und ihre magische Leibwache entsprechende Vorkehrungen

getroffen haben. Irgendwann wird jedoch der Zeitpunkt für die finale Konfrontation kommen, nachdem die Helden sich Seite an Seite mit ihren Verbündeten gegen ihre Feinde behaupten oder durchsetzen konnten: Die Söldnerführerin wird von den Helden auf ihrem Feldherrenhügel gestellt.

Zunächst gilt es, Lutisanas magische und profane Leibgarde zu überwinden, die bis hierhin überlebt hat, bevor sie die Veteranin zum Kampf stellen können. Ihre Garde bietet sich dazu an, Meisterpersonen an der Seite der Helden beschäftigt zu halten, so dass es an den Helden alleine ist, mit Lutisana die Klängen zu kreuzen. Gerade wenn die Gruppe kampfstark ist, sollten Sie Lutisana Gefährten wie Cratosch und zumindest einen der Magier an die Seite stellen.

Ob nun ein Duell auf Leben und Tod oder ein fingierter Schaukampf, um den Tod Lutisanas vorzutäuschen, bald schon richten sich aller Augen auf den Feldherrenhügel. Hier wird die Schlacht entschieden und der Kampf mit Lutisana sollte den Höhepunkt der Kampagne darstellen. Lutisanas Werte sowie ihr Verhalten im Kampf gegen einen oder mehrere Gegner finden Sie auf Seite 176.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit ihrem Bastardschwert in der Hand mustert sie euch mit ihrem verbliebenen Auge, scheint jede Bewegung, jede Regung wahrzunehmen und abzuwägen. Jeder ihrer Schritte ist sicher gesetzt, ihre Bewegungen sind trotz des Alters geschmeidig, zielstrebig, nichts Überflüssiges ist ihnen anzumerken, nicht die geringste Nervosität ist in ihr zu lesen.

„Dies ist *Krieg!*“, ruft sie in eure Richtung, als sie ihr Schwert in eine hohe Garde hebt. „Ich bin sicher, ihr habt schon von ihm gehört.“ Die Spitze ihrer Klinge zielt auf euch, ruhig, ohne zu zittern. Langsam setzt sie, ohne zu blinzeln, einen Fuß vor den anderen und mit jedem Schritt variiert sie fast unmerklich ihr Tempo, damit ihr euch nicht auf ihren Rhythmus einstellen könnt.

Ein feines Lächeln umspielt ihre Lippen. „Dieser Kampf wird Geschichte schreiben.“

Tod einer Legende

Im offiziellen Aventurien wird Lutisana in der *märkischen Schlacht* ihr Leben aushauchen. Der letzte Angriff oder Zauber der Helden findet sein Ziel. Blut rinnt über ihre Lippen und der Blick ihres verbliebenen Auges kündigt davon, dass sie weiß, dass es vorbei ist. Lutisana stirbt, wie sie gelebt hat: auf dem Schlachtfeld. Vielleicht findet sie mit ihrem letzten Atem noch genügend Kraft für einen Abschied: „*Das war einer Lutisana würdig.*“

DAS ENDE DER SCHLACHT

Spätestens mit Lutisanas Tod bricht die Einigkeit ihres Söldnerheeres zusammen. Ihr Ende dringt zwar nicht sofort zu jedem Offizier und Kämpfer auf dem unübersichtlichen Schlachtfeld vor, doch dann verbreitet sich die Kunde schnell unter den Söldlingen und Heerführerinnen. Einige, vor allem adlige Anführer strecken die Waffen und ergeben sich der kaiserlichen Gnade, Söldner sehen sich nicht mehr an Kontrakte gebunden und versuchen, ihre Haut zu retten, andere – vor allem Varena aber auch Renegaten wie Sumudan oder Geismar – kämpfen aus Wut oder Verzweiflung bis zum bitteren Ende. Arnhild wird jedoch spätestens jetzt die Flucht ergreifen und auch Chayka Gramzahn wird mit einem Teil ihrer Horde fliehen, jedoch nicht, ohne eine Spur aus Verwüstung und Tod zu hinterlassen.

Während im Söldnerheer Chaos ausbricht, zeigt sich die überlegene Disziplin kaiserlicher Gardetruppen sowie garetischer und Weidener Ritter. Die Schlacht erfährt eine entscheidende Wendung und schließlich trägt die Kaiserin den Sieg davon.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein feindliches Feldzeichen nach dem anderen fällt und die Kaiserin, die tapfer in der Schlacht gefochten hat, lenkt unter dem wehenden Greifenbanner ihr Pferd an der Spitze ihrer Gardetruppen zu Lutisanas Feldherrenhügel. Auch Rohaja ist von den Entbehrungen der Schlacht gezeichnet.

Das Blut erschlagener Feinde klebt an Schwert und Rüstung, sie selbst blutet aus einer Beinwunde. Ohne sich Schmerzen anmerken zu lassen, springt sie aus dem Sattel und weist ihren Bannerträger an, auch das Greifenbanner auszuhändigen.

„Rammt es in den Hügel, auf dass es von Unse-rem Sieg kündet.“

Mit dem Aufstellen des Greifenbanners auf Lutisanas Feldherrenhügel endet die Schlacht und mit ihr der Krieg um die Wildermark. Nach acht Jahren des Chaos und Krieges, die mit dem Einfall der Unheiligen Allianz Ende 1027 BF zum Auftakt des *Jahrs des Feuers* begannen, setzen die Helden nun von eigener Hand das unübersehbare Symbol, dass die Zeit der Wildermark zu Ende ist.

LOHN DER MÜHEN

Alleine für die finale Schlacht hat sich – abhängig von der Ausgestaltung – jeder Held **400 bis 600 Abenteuerpunkte** verdient, dazu **Spezielle Erfahrungen** in *Kriegskunst*, *Heraldik*, *Sinnenschärfe* sowie angewendeten Kampf Talenten und Zaubern sowie eventuell *Reiten*. Je nach Ausgestaltung der Ereignisse im Vorfeld der Schlacht können Sie weitere Abenteuerpunkte und Spezielle Erfahrungen vergeben.

EIN NEUER TAG, EINE NEUE ZEIT

»Über Jahre hinweg verhüllte der Nebel, der von den blutgetränkten Schlachtfeldern aufstieg, das Schicksal eines ganzen Landstrichs, den wir nur noch als ‚Wildermark‘ kannten. Nun lichtete sich dieser Nebel. Wir blickten auf die Helden, die in diesen Jahren aus Chaos, Stahl und Blut emporgestiegen sind. Wir blickten auf die Toten, die auf Golgaris Rücken ihre letzte Reise angetreten hatten. Dann hoben wir unseren Blick und sahen in die Zukunft. Wir sahen einen neuen Tag aufziehen, den Anbeginn einer neuen Zeit.«

—Mythram Korsfels, Monde des Schreckens, Saat der Hoffnung, ein Kompendium über das letzte Jahr der Wildermark, Gareth, 1036 BF

DAS ENDE DER WILDERMARK

Die *märkische Schlacht* bringt die Entscheidung in der Wildermark. Wer sich von den Kriegsfürsten nicht auf die Seite der Kaiserlichen oder Lutisanas geschlagen hat, wurde zwischen den Konfliktparteien aufgerieben, gab auf oder setzte sich ab. Die meisten Kriegsfürsten, die an Lutisanas Seite gekämpft haben, ließen in der Schlacht oder im Vorfeld ihr Leben – darunter die schreckliche Drachenmeisterin *Varena von Mersingen*.

Arnhild von Darbonia hingegen kann gemeinsam mit *Chayka Gramzahn* entkommen. Bei der Flucht in den Osten verrät sie die Barbarenprinzessin an *Lucardus von Kemet*. Zwar kann Chayka der Falle entgehen, doch Arnhild erkaufte sich so das Vertrauen des nekromantischen Heermeisters, der sie als Stadtkommandantin von Altzoll einsetzt. Chayka hingegen wird weiterhin als Kriegsfürstin

in der Warunkei agieren. Auch *Leomar vom Berg* setzt sich mit seinen *Walddlöwen* in die Warunkei ab, um sich mit einem Triumph über *Helme Haffax* von der Ehrenschande des Verrats reinzuwaschen. Die Wildermark als Spielregion eines gesetzlosen und umkämpften Landstrichs verlagert sich so dauerhaft nach Osten in die Warunkei, die damit den Status quo erreicht, der in der Regionalspielhilfe **Schattenlande** ab Seite 65 beschrieben wird.

Wenn dies nicht ohnehin schon geschehen ist, können die Helden bis zum Jahresende mit Hilfe ihrer Verbündeten **Zweimühlen** endgültig zurückerobern. Die Baronie bleibt fortan in Hand der Helden und ihre weitere Entwicklung wird von offizieller Seite mit Ende der Kampagne nicht weiter verfolgt.

LOHN DER HELDEN

- Sofern die Helden noch nicht von adligem Stand sind, werden sie durch Kaiserin Rohaja zu Reichsedlen ernannt. Der Sozialstatus steigt dadurch auf mindestens 11 und sie sind zukünftig berechtigt, an Reichskongressen und Hoftagen teilzunehmen. Wenn Sie den Band für sich stehend und unabhängig von **Von eigenen Gnaden** gespielt haben, können Sie einen der Helden zum Baron von Zweimühlen ernennen. Alternativ stehen Ihnen dazu nach der Kampagne die Baronien Dergelsmund und Wutzenwald zur Verfügung (siehe Seite 169).
- Nach ihrer Krönung zur Markgräfin nimmt Swantje von Rabenmund die Helden in ihren *Rommilyser Rat* auf (Seite 168).
- Einen geeigneten Helden kann Oberst Bunsenhold von Ochs, der die neue kaiserliche Kommandantur in Gallys übernimmt, zum Hauptmann der Reichsarmee ernennen. Gemeinsam mit Wulfhelm von Oppstein ist der Berufene fortan Bunsenhold eine wichtige Stütze bei der Sicherung der östlichen Grenze.
- Nach dem Fall von Kurkum lobte das Schwert der Schwerter ein – von einigen Rondra-Geweihten als unrühmlich wahrgenommenes – Kopfgeld von 1.000 Dukaten auf Lutisana von Perricum aus (**AB 66**). Für den (unter Umständen fingierten) Tod der Söldnerführerin von ihrer Hand können die Helden diese Prämie in Perricum einfordern.
- Erbeutete Waffen, besondere Rüstungen, Artefakte und andere Schätze können die Helden behalten. Die Ausnahme bilden folgende Waffen, die im offiziellen Aventurien noch eine Rolle spielen werden: *Pacifer* geht in den Besitz Swantjes über, *Eisenfaust* verbleibt beim Haus Bregelsaum und *Molchenschmitter* wird der Greifenfurter Markgräfin Irmenella überbracht.

DER GROßE HOFFTAG ZU ROMMILYS

Noch im **Rahja 1035 BF** entsendet die Kaiserin ihre Boten, um den Adel des Reiches zum Großen Hoftag (**Herz 31**) nach Rommilys zu rufen. Es ist das erste Ereignis dieser Art seit sieben Jahren. Im **Efferd 1036 BF** findet sich schließlich

der Adel zusammen, um über die Zukunft des befriedeten Landstrichs und die beiden Kirchenmarken Travia- und Rabenmark zu entscheiden, deren gesetzte Frist von sieben Jahren in diesem Götterlauf ausläuft. Die Beratungen ziehen sich fast über den ganzen Mond und die Entscheidungen werden schließlich in der *Friedensbulle von Rommilys* besiegelt. Darin wird die bereits in der *Ochsenbluter Urkunde* von 1028 BF beschlossene Auflösung des Fürstentums Darpatien endgültig bestätigt. Die Markgrafschaft **Traviemark** wird ebenso aufgehoben wie die kaiserliche Präfektur **Wildermark**. Ihre Baronien werden zu einer neuen, direkt der Kaiserin unterstellten Markgrafschaft zusammengefasst, die in Anlehnung an das antike Königreich zu Zeiten Bosparans den Namen **Rommilyser Mark** erhält. Nach einigem Gezerre der einflussreichsten Häuser hinter den Kulissen fällt die Kaiserin die Entscheidung, die einstige darpatische Kronprinzessin *Swantje von Rabenmund* zur ersten Markgräfin zu berufen. Swantje wird am **12. Travia 1036 BF** gekrönt und gibt am selben Tag ihre Verlobung mit *Geldor von Bregelsaum* bekannt, mit dem sie am **30. Travia** den Traviabund schließt. Während die Traviemark aufgelöst wird, wird die **Rabenmark** auf unbestimmte Zeit fortbestehen. Damit honoriert der Adel den aufopferungsvollen Abwehrkampf der Golgariten gegen die Nekromanten von Altzoll. Gleichsam ist die Rabenmark Schild zwischen den umkämpften Schattenlanden und der neuen Rommilyser Mark.

DAß MITTELREICH IM JAHRE 1036 BF

Als Folge des Großen Hoftags zu Rommilys ergeben sich ab dem Jahr **1036 BF** folgende Provinzen für das Mittelreich, von denen vier weiterhin umkämpft sind (*):

Königreiche: *Garetien* (Königin Rohaja von Gareth)

Herzogtümer: *Nordmarken* (Herzog Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss), *Tobrien** (Herzog Bernfried von Ehrenstein), *Weiden* (Herzogin Walpurga von Löwenhaupt)

Fürstentümer: *Albernia* (Kronverweserin Idra ni Bennain für den unmündigen Prinzen Finnian ui Bennain), *Almada* (Fürst Gwain von Harmamund), *Kosch* (Fürst Blasius vom Eberstamm), *Maraskan* (vakant, an die Schwarzen Lande gefallen)

Markgrafschaften: *Beilunk** (Fürst-Illuminierte Gwidühenna von Faldahon), *Greifenfurt* (Markgräfin Irmenella von Wertlingen), *Perricum* (Markgraf Rondrigan Paligan), *Rabenmark** (Markgraf Gernot von Mersingen), *Rommilyser Mark* (Markgräfin Swantje Rahjandraël von Rabenmund), *Warunk** (Markgraf Sumudan von Bregelsaum), *Windhag* (Markgraf Cusimo Garlischgrötz, auch Herzog von Grangor)

Protektorate: *Hôt-Alem* (Fürst-Protektor Refardeon II. von Hôt-Alem)

DIE ROMMILYSER MARK

„Der Krieg hat dieses Land verheert und Zwistigkeiten haben uns entzweit. Doch diese Zeiten sind vorbei. Das Vergangene soll ruhen und unser Streben der Zukunft gelten. Bei den gerechten Göttern, schon bald wird das Reich mit Stolz auf die Rommilyser Mark blicken und aussprechen, was Uns

bereits Gewissheit im Herzen ist: Diese Provinz zählt zu den vornehmsten im Reiche Rauls!“

—Markgräfin Swantje von Rabenmund, am Tag ihrer Krönung am 12. Travia 1036 BF

Die Rommilyser Mark für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Schwarze Sichel, Trollzacken, Darpat, Dergel, Feidewald, Reichsforst

Landschaften: Rommilyser Mark, Zwercher Hügel-land, nordwestliche Trollzacken, nordöstliche Ausläufer des Reichsforstes, Wehrheimer Forst, Dergelauen, südwestliche Ausläufer der Schwarzen Sichel, Baernfarnebene

Wichtige Gewässer: Dergel (350 Meilen), Gernat (100), Olku (75), Darpat (30); Ochsenwasser

Geschätzte Bevölkerungszahl: 165.000 Menschen, einige tausend Goblins und Orks, einige hundert Zwerge, einige Elfen, Oger und Trolle

Wichtige Städte und Orte: Rommilys (10.000, einschließlich Pilger und Flüchtlinge), Zwerch (1.600), Rankaraliretena (1.100), Gallys (900), Horeth (800), Ebnet (700), Ruinenstadt Wehrheim (800, steigend), Seeheim (700), Zweimühlen (700), Ochsenried (650), Oppstein (650), Hohenstein (550), Auraeth (400)

Garnisonen: 3 Banner ‚Friedensgarde‘ (Rommilys), 1 Schwadron ‚Grenzreiter‘ (Gallys), 1 Schwadron ‚Märkische Reiterei‘ (Zwerch), 1 Banner ‚Dergelgarde‘ (Rankaraliretena), 1 Banner ‚Sappeure‘ (Wehrheimer Trümmervogel) (Wehrheim), 1 Banner ‚Rotröcke‘ (Auraeth), 1 Schwadron kaiserliches Garderegiment ‚Ochsengarde‘ (Gallys), markgräflicher Heerbann (ansehnlich)

Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße I (Greifenfurt-Wehrheim-Gallys-Warunk), Reichsstraße II (Baliho-Wehrheim-Gareth), Reichsstraße III (Gareth-Perricum) und Abzweig nach Rommilys, Silberstraße über Zwerch nach Rankaraliretena; Dergel (schiffbar ab Wehrheim)

Herrschaft: Markgräfin Swantje Rahjandraël von Rabenmund

Wappen: auf Gold ein seitlicher Auerochsenkopf in Rot
Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus mit selbstbewusstem Hochadel

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Rabenmund, Bregelsaum, Sturmfels, Mersingen, Oppstein, Rosshagen, Firunslicht, Finsterbinge



Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (vor allem Travia), erstarkter Kor-Glaube und Gigantenverehrung

Magie: Gildenmagie (vornehmlich Weiße Gilde), einige Lohnmagier, Hexen und Druiden im Reichsforst und den Gebirgen, Magiedilettanten, Schamanismus der Goblins

Ressourcen und Handel: Silber, Fischerei, Landwirtschaft, Eisen, Kupfer

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Sankt Travinian (Schutzheiliger des Landes), Sankta Artema (Firun-Heilige und Stadtgründerin von Gallys), Randolph Hermar von Rabenmund (erster Fürst Darpatiens), Answin der Ältere von Rabenmund (Befreier Wehrheims), Irmegunde von Rabenmund (letzte Fürstin Darpatiens), das Heilige Paar (geistliche Führung der Travia-Kirche), der Graue Mann vom Ochsenwasser (Wassergeist), Aliola (Nymphe der Darpatfälle), Ortfried (fliegender Stier)

Wundersame Örtlichkeiten: Ochsenwasserfälle, Ochsenwasser, Ruinen von Wehrheim (Geistererscheinungen), Mythraelsfeld (Schlachtfeld vor Wehrheim), Uszandtron, Gehörnter Kaiser (mysteriöse Kavernen und Kraftlinien-Knotenpunkt) und Blitzspitze (Kraft verheißender Berg) in der Schwarzen Sichel

Lokale Fest- und Feiertage: 10. Praios (Belagerung von Rommilys), 12. Praios (Jahrestag der Ogerschlacht), 15. Rondra (Schwertfest, Blutopfer zu Ehren Kors), 1. Travia (Tag der Heimkehr), 1.-3. Travia (Erntefest), 12. Travia (Tag der Treue), 24. Peraine (Tag der Trauer, Gedenken an die Schlacht auf dem Mythraelsfeld)

Stimmung in der Rommilyser Mark: Nach Jahren des Krieges schöpfen die Menschen Hoffnung, doch noch traut man dem Frieden nicht. Trotz der Gebote der Gastfreundschaft bleibt ein Misstrauen Fremden gegenüber tief verwurzelt und nicht alle Konflikte der letzten Jahre sind beigelegt. Generell herrscht eine Aufbruchstimmung vor, zwischen dem Stolz, etwas Neues zu schaffen, und den Träumen vergangener Zeiten.

Mit der *Friedensbulle von Rommilys* ist das alte Fürstentum Darpatien endgültig Geschichte. An seine Stelle tritt die kleinere Markgrafschaft Rommilyser Mark unter der Herrschaft der ersten Markgräfin *Swantje von Rabenmund*. Auch wenn es noch so manchen Anhänger der alten Ordnung gibt, fehlt es ihnen jedoch an sichtbaren Wortführern oder sie sind von den Kämpfen der letzten Jahre ermüdet und sehnen sich nach Frieden. Swantje ist sich dennoch bewusst, dass sie den Menschen etwas Identitätsstiftendes geben muss. In der antiken Rommilyser Mark des Bosparanischen Reiches findet sie ein

neues Ideal. Mit *Pacifer*, dem Königinnenschwert von *Svelinya der Befriedenden* (Seite 138), besitzt sie bereits ein Symbol für diese Rückbesinnung. Zukünftig wird Swantje immer wieder auf die alten Zeiten Bezug nehmen und Urkunden in diesem Geist zeichnen. Ihre Herrschaft steht unter dem Primat die Schatten der Vergangenheit zu vergessen und mit Tatendrang und pragmatischen Optimismus in die Zukunft zu schreiten – verbunden mit dem unausgesprochenen Versprechen, dass die Rommilyser Mark einst wieder mehr sein kann als eine Markgrafschaft.

DAS LAND UND DIE LEUTE

Die langen Jahre des Krieges haben Spuren hinterlassen. Während die Menschen der zentralen Länder am Ochsenwasser unter der Regentschaft der Travia-Kirche in Frieden lebten und es zu Wohlstand brachten, trägt man im Norden die Narben des Krieges. Wohlhabende Großbauern und stolze Ritter stehen Entwurzelten auf der Suche nach einem Sinn, ehemaligen Kriegsfürsten und pragmatischen Siedlern gegenüber. Der Ton ist rauer als im ehemaligen Darpatien. Längst sind nicht alle Fehden begraben und alle Söldner weitergezogen. Dennoch erblüht ein beharrlicher Optimismus: Die Rommilyser Mark markiert einen Neuanfang und viele sind gewillt – nicht zuletzt durch das Vorbild der Markgräfin inspiriert – ihren Beitrag zu leisten, um die Mark aufblühen zu lassen.

DIE REGIONEN DER ROMMILYSER MARK

Das Herrschaftsgebiet der Rommilyser Mark umfasst 30 Baronien, kennt jedoch als Markgrafschaft – anders als ein Fürsten- oder Herzogtum mit seinen Grafschaften – keine zwischengeschalteten Herrschaftsebenen. Alle Barone unterstehen unmittelbar der Markgräfin. Dennoch lässt sich die Mark in drei Kulturregionen unterteilen, die in den nächsten Jahren auch in den Sprachgebrauch übergehen, ohne dass daraus Verwaltungsstrukturen erwachsen.

OCHSENWASSER

Baronien: Bohlenburg, Dettenhofen, Gallys, Grassing, Mark Rommilys, Neuborn, Ochsenweide, Zwerch, Zweimühlen

Das Herz der Rommilyser Mark schlägt am Ochsenwasser. Dieser Landstrich ist in den Kriegsjahren am wenigsten verheert worden oder konnte sich am schnellsten erholen. Zu großen Teilen profitiert der Landstrich zudem

von der umsichtigen Herrschaft der Travia-Kirche. Am Ochsenwasser lebt ein Teil des alten Darpatiens fort: Die Ritterschaft ist standesbewusst und von altem Geblüt, in allen Gesellschaftsschichten ehrt man die Zwölfe, allen voran die gütige Travia.

Die wichtigste Stadt ist ohne Frage **Rommilys**, das sich längst von den Schrecken des *Jahrs des Feuers* erholt hat. Die unter der Travia-Regentschaft eingeführten Sittenregeln sind aufgehoben, doch manch dunkles Erbe aus den zurückliegenden Jahren dauert im Schatten fort – vor allem Schmuggel und Glücksspiel. Von der Markgräfin gefördert lassen sich viele Gelehrte in der Stadt nieder und entsenden Abenteurer, die Geschichte des Landes zu ergründen.

Ebenfalls von Bedeutung ist das wohlhabende **Zwerch** mit seinen Edelhandwerkern und **Rankaraliretena**, das aus seinem Schlaf erwacht und wieder zu einem wichtigen Handelsposten wird. **Gallys** fällt an die ursprüngliche Baronsfamilie, allerdings wird hier eine kaiserliche Garnison eingerichtet, so dass man bald vom ‚neuen‘ oder ‚kleinen Wehrheim‘ spricht.

Zweimühlen gedeiht weiterhin unter der Herrschaft seiner berühmten Recken und oft kann man hier die Markgräfin antreffen, die in schwierigen Fragen den Rat der Helden von Zweimühlen sucht.

WEHRHEIMER LAND

Baronien: Bröckling, Brücksgau, Dergelsmund, Galbenburg, Hallingen, Immlingen, Königsweber, Lodenbach, Mark Wehrheim, Meidenstein, Schlotz, Waldmarkt

Kein anderer Landstrich ist von den Wirren des letzten Jahres so gezeichnet wie das Wehrheimer Land, und die Ruinenstadt **Wehrheim** bleibt ein unheilvolles Mahnmal des Krieges. Als Trutzvogt von Wehrheim fällt dem markgräflichen Gemahl *Geldor von Bregelsaum* die Aufgabe zu,

das einst stählerne Herz des Reiches wieder aufzubauen, doch weiß er, dass dieses Ziel noch Jahre, wenn nicht Jahrzehnte in der Ferne liegt. Er kann sich jedoch auf die Hilfe der *Stahlherzen* verlassen, die als Schutzbund der Wehrheimer Adligen fortbestehen.

Das Wehrheimer Land bleibt ein rauer Landstrich, in dem sich Alteingesessene mit legitimierte Kriegsfürsten arrangieren müssen. Durch seine Handelswege, die kaiserliche Pfalz zu Brücksgau und den Stammlehen der Familien Bregelsaum und Rabenmund kann die Region sich jedoch anhaltender Zuwendungen sicher sein. Ein optimistischer wie pragmatischer Pioniergeist beseelt die Menschen, geeint in dem Willen, wiederaufzubauen, was man im Krieg verloren hat. Eine wichtige Rolle fällt dabei auch den Bannstrahlern von **Auraeth** zu, die tatkräftig ihren Beitrag zur Wiederherstellung der Ordnung leisten.

Ohnehin ist die Verehrung der göttlichen Adelspatrone Praios und Rondra hier groß. Zudem erfährt die Peraine-Kirche Aufwind, vor allem durch den *Pfleger des Landes*, der unermüdlich durch die Region reist und allerorten mit anpackt. Vor allem im Wehrheimer Land mit seinen zahlreichen Schlachtfeldern bleibt der Kult des **Kor** verankert, auch wenn viele seiner Anhänger Richtung Osten abgewandert sind.

SICHELHAG

Baronien: Echsmoos, Friedwang, Mistelhausen, Oppstein, Rammholz, Rappenfluhe, Rosenbusch, Wolkenried, Wutzenwald

Allmählich geht im Osten der Mark die Ebene mit ersten Hügelkämmen und tiefen Wäldern in die Schwarze Sichel über. Die zunächst noch lieblichen und fruchtbaren Landschaften wandeln sich ebenso wie die darin lebenden Menschen. Ist der Zwölfgötterglaube in der Ebene noch tief verwurzelt, schwindet sein Einfluss im Schatten der Berge zunehmend. Der Osten Sichelhags ist nie dicht besiedelt gewesen und manch' urtümlicher Aberglaube hat in den tiefen Tälern überdauert. Dort lebt ein eigenbrötlerischer und verschwiegener Menschenschlag, der eher

den Druiden aus dem nahen Hain um Rat fragt, als einen Geweihten der Zwölfe. Zudem hat sich manche Kriegsfürstin oder Räuberhauptmann dorthin geflüchtet und treibt weiterhin sein Unwesen. Anders verhält es sich im Westen des Hags, wo alter Adel, erfüllt von ritterlichen Tugenden, herrscht und die Alten Kulte sich in Zurückhaltung üben. Die Verbindungen zwischen Wehrheimer Land und Sichelhag sind hier nach wie vor stark und ein Unterschied zuweilen kaum zu bemerken.

VOM WANDEL DER KIRCHEN

Mit dem Ende der Traviemark besinnt sich die **Travia-Kirche** auf ihre ursprünglichen Tugenden. Die politischen Strömungen, die nach mehr weltlichen Einfluss gestrebt haben, verlieren an Einfluss, da das Streben und Annehmen von weltlicher Macht als Fehler angesehen wird. Der Orden der **Gänserritter** wird mit dem endlich vollzogenen Friedensschluss der Häuser Bregelsaum und Rabenmund aufgelöst. Die Travia-Kirche vertraut den Schutz ihrer Tempel und Gläubigen nunmehr wieder der Rondra-Kirche an. Viele ehemalige Gänserritter tauschen Schwert gegen Kutte, andere lassen sich als Tempelgardisten nieder. Von einzelnen Personen abgesehen, die sich enttäuscht abwenden, bleiben die einstigen Ordensritter der Travia-Kirche verbunden und tragen eine Fibel mit dem Herdfeuer als Zeichen ihrer zurückliegenden Zugehörigkeit zum Orden.

Je weiter man sich von Rommilys entfernt, desto mehr schwindet der Einfluss der Travia-Kirche und die Menschen erklären **Peraine**, **Praios** oder **Rondra** zu ihren Schutzpatronen. Insbesondere der Landadel besinnt sich auf die alten Werte. Als Erbe der Wildermark bleibt der Kult des **Kor** in der Region verwurzelt, während Richtung Schwarzer Sichel halb vergessene Kulte und eine urtümliche Gigantenverehrung dominieren.



DIE HERRSCHAFT DER MARKGRÄFIN

„Darpatien, Traviamark, Rommilys Mark – kannst du nennen, wie du willst, aber in Rommilys hockt immer wer, der Rabenmund heißt.“

—Herbo Ranfel, *Rollkutscher*, Boron 1036 BF

Wenn Rommilys auch die Hauptstadt der Mark ist, so tut Swantje es der Kaiserin gleich und pflegt einen reisenden Hof zu unterhalten. Sie sucht auf den Reisen durch ihre Provinz die Nähe ihrer Untertanen und sichert sich so deren Loyalität. Sicherer Anker und Rückzugsort wird für sie die Feste Hohenstein. Auch dies ist Kalkül der jungen Herrscherin, ging von der Burg Hohenstein, damals noch ‚Altalapis‘, einst die Besiedlung der antiken Rommilys Mark aus (**SüB 127**). Im alten Fürstenpalast hingegen ist zumeist *Beergard von Rabenmund* anzutreffen, die von dort als Kanzlerin agiert. Ebenfalls im Palast angesiedelt ist die wiederbelebte Knappenschule der Provinz. Auch dies ein Zeichen der Rückbesinnung auf Altes, hat sich doch das Rittertum in den letzten Jahren bewährt.

Swantje vergibt zentrale Ämter und Würden an langjährige Freunde und treue Verbündete, geht dabei aber auch konsequent den Weg der Versöhnung. Personen, die sich allzu sehr mit der Traviamark angefreundet haben, haben es hingegen in ihrem Umfeld schwer, allerdings wiederholt sie nicht die Fehler ihres Vaters. Gleiches gilt für Bürgerliche und Neuadlige: Verdiente Personen können aufsteigen und Swantjes Respekt erringen, doch haben die Erziehung in den Nordmarken und ihre Abstammung aus altem Geschlecht deutlich ihr Selbstverständnis geprägt.

FRIEDEN ZWISCHEN DEN FAMILIEN

Wie von selbst – oder von den Göttern behutsam herbeigeführt – vollzieht sich der lange angestrebte und einst in der *Blutnacht von Rommilys* gescheiterte Frieden zwischen den traditionell verfeindeten Häusern Rabenmund und Bregelsaum: Swantje und Geldor haben sich erkannt und vollziehen unmittelbar nach Swantjes Krönung mit dem Segen ihrer Familien den Traviabund. Bereits am **24. Rahja 1036 BF** wird ihnen eine Tochter geboren, die den Namen *Svelinya Ucuriana* erhält.

DER ROMMILYSER RAT

Der *Rommilyser Rat*, der regelmäßig in Rommilys oder auf dem Hohenstein zusammenkommt, soll Swantje beraten und bei den Regierungsgeschäften unterstützen. Ihm gehören neben Kanzlerin Beergard und Bannerherr *Gilborn* der kaiserliche Oberst *Bunshold von Ochs*, die Geweihte *Travinia von Firunlicht*, Trutzvogt Geldor von Bregelsaum, *Gerin von Sturmfels*, *Linai von Halberg-Kyndoch*, Spektabilität *Praiodane von Werckenfels* und eine nicht näher bestimmte Anzahl weiterer Würdenträger an.

Der Rat steht explizit auch Helden offen, die sich für die Mark in Swantjes Augen verdient gemacht haben.

VERBÜNDETE AUßERHALB DER MARK

Swantje weiß ihre wichtigsten Verbündeten außerhalb der Provinz in den Nordmarken und im Haus vom Großen Fluss. Auch wenn er letztlich im Werben um ihre Hand unterlegen ist, bleibt Graf *Hagrobald vom Großen Fluss* ihr in tiefer Freundschaft verbunden.

In Almada weiß sie ihre Schwester *Ayla Duridanya* am Fürstenhof, während sich ihr Bruder *Tsayan Godefried* am Reisenden Kaiserhof befindet und eine tiefe Freundschaft mit dem zukünftigen Herzog Tobriens pflegt. Zudem versucht sie seit ihrer Hochzeit Bande zum warunkischen Teil des Hauses Bregelsaum zu knüpfen.

Ihren wichtigsten Förderer hat sie jedoch in dem garetischen Markvogt *Barnhelm von Rabenmund* (**Herz 173**). Der erfahrene Politiker verfolgt zwar durchaus seine eigenen Ziele, ist jedoch von dem politischen Talent seiner Großbase beeindruckt und sieht in ihr die einzige Möglichkeit, seine Familie zu alter Größe zu führen.

DAS NEUE HAUS RABENMUND

„Es ist unsere Herausforderung dafür zu sorgen, dass den Menschen zukünftig nicht zuerst der Name Answin einfällt, wenn sie von unserem Hause hören.“
—Markvogt *Barnhelm von Rabenmund*, Oberhaupt des Hauses, *Efferd* 1036 BF

Durch die Usurpationen Answins von Rabenmund, den familiären Flügelkämpfen in der Folge des *Jahrs des Feuers* und den jüngsten Ereignissen in der Wildermark ist das einst mächtige Haus Rabenmund nur noch ein Schatten seiner Vergangenheit. Gemeinsam können Swantje, Beergard und Barnhelm die Einigung des Hauses unter Barnhelms Führung herbeiführen. Dabei wird die bisherige Trennung in ein älteres, mittleres und jüngerer Haus aufgehoben. Die entsprechenden Zusätze werden nur noch von Traditionalisten im Namen geführt.

Die wenigen noch lebenden Answinisten verfügen über keinen nennenswerten Einfluss und spielen fortan in der Familienpolitik keine Rolle mehr. Die Diener der Travia-Kirche widmen sich nach dem Ende der Traviamark ganz dem Dienst an der Göttin. So wird die Politik des Hauses Rabenmund fortan von jenen bestimmt, die der Kaiserin vordergründig loyal, wenn auch mit behutsamer Kritik folgen, um der Familie in Zukunft ihren alten Glanz zurückzugeben.

PERSÖNLICHKEITEN DER ROMMILYSER MARK

- Markgräfin **Swantje von Rabenmund** (Seite 23) ist als Schwerttochter Jast Gorsams Kriegerin wie Politikerin gleichermaßen – und beide Fähigkeiten wird sie brauchen, um sich als Markgräfin zu behaupten. Die Kaiserin und ihre Entscheidungen betrachtet sie kritisch, weiß aber, dass sie von Rohajas Wohlwollen abhängig ist. Swantjes Titel ist nicht erblich und wenn einst ihre Kinder über die Mark herrschen sollen, muss sie sich für das Reich unentbehrlich machen und gleichzeitig den märkischen Adel hinter sich vereinen. Eine schwierige Herausforderung, für die sie in den nächsten Jahren mit Mut, Tatkraft und politischer Intuition den richtigen Weg finden wird. Dabei entwickelt sie sich zu einer selbstbewussten, zupackenden Provinzherrin, die weder der Kaiserin blind folgt, noch gegen sie intrigiert, sondern mit dem richtigen Maß abzuwägen weiß. Ihr Ziel ist es, die Taten ihrer Familie in der Vergangenheit vergessen zu machen und die Rommilyser Mark in eine Erbprovinz zu wandeln, über die ihre Kinder und Kindeskinde herrschen werden. Ob als Fürsten oder Herzöge ist ihr dabei einerlei – das alte Darpatien hat sie in ihrem Herzen längst zu Grabe getragen.
- Als markgräflicher Gemahl, Trutzvogt von Wehrheim und Erbe des Hauses Bregelsaum ist **Geldor von Bregelsaum** (Seite 22) Swantjes wichtigste Stütze. Ihn plagt die Frage, wie ein Aufbau Wehrheims möglich sein kann. Um ihr zu entgegen, ist er selten in seiner zugigen Residenz anzutreffen, sondern häufiger an der Seite seiner Gemahlin und im Kampf gegen das Erbe der Wildermark.
- **Beergard von Rabenmund** (Seite 18) wird zur Kanzlerin berufen und bemüht sich mit ihrer diplomatischen Art um die Versöhnung vormaliger Konfliktparteien.
- **Gilborn Hal von Bregelsaum** (Seite 22) setzt die versöhnende Politik seines Vaters fort. Als Bannerherr unterstehen ihm fortan die märkischen Truppen, als Oberhaupt seines Hauses und Burggraf von Hallingen ist er zudem die zweitmächtigste Person nach der Markgräfin.
- Oberst **Bunsenhold von Ochs** (Seite 17) ist der Kaiserin Auge und Ohr in der Rommilyser Mark. Ihm untersteht die neu eingerichtete kaiserliche Garnison in Gallys, und eisern wacht er über die Grenze zu den Schattenlanden.
- **Paske von Rabenmund** (Seite 18) erhält die vakante Baronie Bohlenburg als Lehen. Von ritterlichen Tugenden erfüllt, doch vom langen Kampf in der Wildermark an der Seite seines Schwertvaters gezeichnet, versucht der junge Baron, seinen Platz in der Welt zu finden und zu behaupten. Er verehrt Swantje, hat jedoch keine hohe Meinung von der Kaiserin.
- Mit seiner rechtzeitigen Loyalitätsbekundung konnte sich **Answin der Jüngere von Rabenmund** (Seite 20) retten und bleibt Baron zu Bröckling. Noch leckt der verhinderte Intrigant seine Wunden, sinniert aber schon über Pläne, wie er der jungen Markgräfin zu seinem Vorteil schaden kann. Sein Sohn **Randolph Answin von Rabenmund** (Seite 21) distanziert sich zunehmend von seinem Vater und sucht die Nähe der Kaiserin.
- Neue Pfalzgräfin von Brücksgau wird die bisherige Kanzleirätin **Auburia von Rosshagen** (*994 BF, 1,88 Schritt, brauner Pagenschnitt, graue Augen, nobles Gebaren), Tochter des flüchtigen Answinisten Gerhelm. Aufgrund der Taten des Usurpators Answin, die auch ihrer Familie schaden, ist sie auf das Haus Rabenmund nicht gut zu sprechen.

DIE MARK ROMMILYS IM SPIEL

Die neue Markgrafschaft ist eine Provinz im Aufbruch, doch der alles überstrahlende Optimismus droht Manchen zu blenden und verleitet dazu, das Erbe der Wildermark in den Schatten zu übersehen. Manche Konflikte aus den Kriegsjahren dauern fort und bedrohen den brüchigen Frieden. Auch einige Schrecken sind noch nicht endgültig gebannt und lauern im Verborgenen.

Das macht die Rommilyser Mark zu einem Land der Helden, in dem sie viele Möglichkeiten haben, die Zukunft der neuen Provinz aktiv mitzugestalten: Sie können in Konflikten zwischen Alteingesessenen und Emporkömmlingen vermitteln, Siedler und Heimkehrer bei der Landnahme unterstützen, Raubritter, orkische oder goblinische Marodeure, Räuberbanden und unheilvolle Schrecken jagen oder die Kaiserlichen an der unsicheren Ostgrenze unterstützen und so Schritt für Schritt die verheerte Provinz in einen blühenden Landstrich wandeln.

Die größte Aufgabe der Mark liegt im Wiederaufbau Wehrheims, der jedoch noch einige Jahre in der Zukunft liegt. Bis dahin benötigt Trutzvogt Geldor von Bregelsaum immer wieder tapfere Mitstreiter, um Söldner, Ghule und andere zwielichtige Gestalten in den Ruinen zu stellen. Auch die junge Markgräfin ist oft auf die Hilfe von Helden angewiesen, um ihre Herrschaft zu festigen und ihre Provinz dauerhaft zu befrieden. Sie dankt es ihnen ihrerseits mit Hilfe, Vertrauen, Titel und Lehen, so dass verdiente Abenteurer zu bestimmten Akteuren in der Markgrafschaft aufsteigen können.

Helden als Barone

Die Baronie Zweimühlen bleibt in Spielerhand. Zudem werden zwei weitere Baronien – Dergelsmund und Wutzenwald – zukünftig von offizieller Seite nicht belehnt werden und stehen Ihnen damit zur freien Ausgestaltung und als Belohnung für verdiente Helden offen. Eine Beschreibung der beiden Baronien finden Sie im **AB 158**.

GEHEIMNISSE UND BEDROHUNGEN

DER KULT DES NAMENLOSEN

„Verloren? Nein, das Spiel beginnt nun erst richtig.“

—Travinia von Firunslicht gegenüber Junker Rodalf von Fuchsbach, Rahja 1035 BF

Die letzten Jahre hat die Geweihte des Namenlosen Travinia von Firunslicht (Seite 31) genutzt, um behutsam das Netzwerk ihres verborgenen Kultes auszubauen. Zuletzt brachte sie es bis an die Seite des Kronverwesers und nutzte ihren Einfluss, um ihn zu Entscheidungen zu verleiten, die der Travia-Regentschaft das Genick brachen. Auch in der neuen Markgrafschaft hat sie im Rommilyser Rat eine einflussreiche Position erlangt.

Dabei plant Travinia nicht bloß, die Macht der zwölfgöttlichen Kirchen zu unterminieren. In der Rommilyser Mark entsteht der größte Zirkel des Namenlosen im Mittelreich – und Travinia will ihn zur Speerspitze gegen die Heptarchen machen, um die erzdämonischen Kulte zu brechen und im dann befriedeten Osten den ‚wahren Glauben‘ zu verbreiten. Daher wird sie in den nächsten Jahren weiterhin vorsichtig agieren und Bemühungen gegen die Heptarchen unterstützen.

Dabei plant Travinia nicht bloß, die Macht der zwölfgöttlichen Kirchen zu unterminieren. In der Rommilyser Mark entsteht der größte Zirkel des Namenlosen im Mittelreich – und Travinia will ihn zur Speerspitze gegen die Heptarchen machen, um die erzdämonischen Kulte zu brechen und im dann befriedeten Osten den ‚wahren Glauben‘ zu verbreiten. Daher wird sie in den nächsten Jahren weiterhin vorsichtig agieren und Bemühungen gegen die Heptarchen unterstützen.

Folgende Meisterpersonen zählen zu ihrem Zirkel oder werden in den nächsten Jahren überzeugt. Jene mit einem *Visibili* versehene Figuren können Sie frei in ihrem Spiel verwenden und von den Helden enttarnen lassen, ohne dass sich vorerst eine Verbindung zu Travinia herstellen lässt:

- die Schwägerin der Markgräfin, *Oleana von Bregelsaum* (*1014 BF, lange dunkelblonde Haare, fehlt ein Ohr), die unmittelbar nach ihrem Ritterschlag zur Baronin von Rosenbusch ernannt wurde und gute Chancen hat, ihrem Vater Gilborn Hal dereinst als Oberhaupt des Hauses Bregelsaum nachzufolgen
- *Elwine Firuna von Ockenheld* (*997, sehr groß und schlank, kinnlanges hellblondes Haar, sturmgraue Augen, vordergründig aufrichtig), Schwester der Rappenfluh Baronin Erdemunde (Seite 23) und desillusionierte Ritterin, deren spirituelle Sinnsuche sie zu Travinia führt
- *Dergal Brandner* (*985 BF, bullig, auf der rechten Körperseite fehlen Auge, Unterschenkel, kleiner und Ringfinger; ■), ein reicher und einflussreicher Viehbauer und -händler (**Schild 160**)
- Junker *Rodalf von Fuchsbach* (*998 BF, kahler Asket, opferte seine Genitalien; ■), Offizier der Rommilyser *Friedensgarde* und ehemaliger Gänseritter mit guten Verbindungen in Rommily (Spielhilfe **Stätten okkultes Geheimnisse**)
- *Selfmina von Torbelstein* (*1003 BF, verfilztes Braunhaar, irrsinniger Blick, rachsüchtig), eine Raubritterin aus dem Wehrheimer Land, die durch den Verlust ihrer Heimat und ihrer Titel den Verstand verlor (**Schild 164**)

DAS ERBE DER WILDERMARK (+)

Längst ist nicht jeder Kriegsfürst vertrieben. Gerade in abgelegenen Regionen hält mancher Herr von eigenen Gnaden, der nicht legitimiert wurde, an seiner Herrschaft fest und behauptet sich standhaft gegen die von der Markgräfin eingesetzten Adligen. Andere wiederum haben sich in den Sichelhag oder die urtümlichen Wälder geflüchtet und sorgen als marodierende Räuber für Ärger. Zudem gärt manche Fehde aus der Zeit des Krieges weiterhin im Verborgenen. In all diesen Konflikten können die Helden aktiv werden und sich in der Rommilyser Mark einen Namen machen.

DIE GOLEMMÄID

»...es müssen also diese Woche der Bauersmann Degglond und seine junge Gattin Jolene mit ihrer überaus gebräunten Haut als verschwunden gelten. Zuletzt sah man Jolene des Öfteren nachts alleine in den Ruinenfeldern wandern, trauerte sie doch um den Verlust ihrer Tochter, die im Alter von acht Sommern verstarb. Ich empfehle, die Ruinen noch gründlicher zu patrouillieren.«

—Bericht der Wehrheimer Trümmervogel an Trutzvogel Gedor von Bregelsaum, Winter 1036 BF

Nachdem sich das Golemmädchen *Varessia* (Seite 151) durch die Ereignisse des Szenarios **Der Golem von Gallys** von ihrer ‚Mutter‘ Yolande verraten fühlte, verschwand sie ungesehen. Sie bezog ein Kavernengebiet in den Hügeln des Dergel und richtete sich dort ihr Refugium ein. *Varessia* ist von dem finsternen Gedanken beseelt, selbst Leben und sich so eine eigene Familie mit der ‚perfekten Mutter‘ zu schaffen.

Das so reizend wirkende Wesen widmet sich in ihrer dunklen Höhle dem Studium von Schriften Meisterin Yolandes und einer geraubten Ausgabe von *Vom Leben in seinen Naturlichen und Ueber-Naturlichen Formen*. *Varessia* experimentiert mit Anatomiebesteck, Säuren und Blut. Mitleidlos verführt und tötet sie ungewöhnlich aussehende Menschen, um ihre Leiber zu studieren und letztlich selbst Kunstwesen zu schaffen. Da sie jedoch über keinerlei astrale Kraft verfügt, sind ihre Bemühungen zum Scheitern verurteilt, was *Varessia* nicht daran hindert, mit mechanischer Beharrlichkeit weiterzuforschen. Wenn sie ihre Grenzen begreift, wird sie versuchen, an Kraftspeicher oder das Geheimnis der Blutmagie zu gelangen. In den nächsten Jahren wird sie zu einer düsteren Legende in der neuen Mark.

DIE RUINEN VON WEHRHEIM

Dem neuernannten Trutzvogt Geldor von Bregelsaum fällt die Aufgabe des Wiederaufbaus von Wehrheim zu. Eine monumentale Aufgabe, die angesichts der verfluchten Ruinen nur in kleinen Schritten bewältigt werden kann. Geldor steht dabei die *Wehrheimer Trümmergarde* zur Seite, ein windiger Haufen aus Sappeuren, zwergischen Baumeistern, Exorzisten und Ghuljägern, der sich ausgehend von dem bewohnbaren südwestlichen Bereich der Stadt langsam, aber beharrlich durch die zerstörte Stadt arbeitet. In den nächsten Jahren entsteht am südlichen Kaisertor zwischen Stadtmauer und Dergelfähre eine Holzsiedlung für die Arbeiter und Siedler, die bald den Namen *Marbofelden* trägt – nach der kleinen weißen Kapelle, die zu Ehren der Boronstochter errichtet wird. Marbofelden ist der Ausgangspunkt für alle Unternehmungen in den Ruinen, aber auch Umschlagplatz für die Waren jener Händler, die sich nicht in die verfluchten Ruinen trauen. In den nächsten Jahren zieht Marbofelden allerlei zwielichtiges Gesindel an und das neue Stadtviertel erlangt einen Ruf, der den Vergleich mit dem Gareth Südquartier nicht zu scheuen braucht.

Die Helden können sich aktiv an der Bereinigung der verfluchten Ruinenstadt beteiligen. Jeder gebannte Geist, erschlagene Ghul oder aufgespürte Schmuggler, Dieb oder Schwarzkünstler, der in den Ruinen Zuflucht gesucht hat, ist ein Erfolg, der dazu beiträgt, diese in einigen Jahren – oder wohl eher Jahrzehnten – behutsam wiederaufzubauen.

DIE TAGE, DIE DA WAREN (+)

Die durch Swantje forcierte Rückbesinnung auf das Vergangene lockt allerlei Forscher und Glücksritter in die Rommilyser Mark, die die Vergangenheit bis zurück in die Dunklen Zeiten und darüber hinaus erforschen wollen. Ihre Suche nach verschollenen Schriftstücken, alten Herrschaftsinsignien und dem Ursprung volkstümlicher

Legenden führt sie in verstaubte Bibliotheken, vergessene Gewölbe und verschüttete Höhlen. Manches, was sie dabei entdecken oder erwecken, kann sich als Bedrohung für die Gegenwart erweisen – und dann sind Helden gefragt, sich einer solchen zu entgegensetzen.

- die Gesetzestafeln, die Königin Svelinya I. nach dem Ende der Regentschaft der Usurpatoren anfertigen ließ und die mit dem Kniefall von Svelinya III. vor dem Horas 444 v.BF verschollen gingen
- alhanische Artefakte, die Herzog Faralan der Eroberer während des Feldzugs gegen Alhanien in sein Reich schaffen ließ
- die verfluchte Amtskette eines gefallenen Illuminatus-Praefecten von Veratia, dem heutigen Wehrheim, in der ein *Isyahadin* (WdZ 214) gebunden ist
- eine Chronik aus den Zeiten von Herzog Gundra I. (179–138 v.BF), den man ‚Feyiama‘ nannte, und die in sich verschlüsselt die Standorte hochelfischer Siedlungen und Tempel birgt

AUSBLICK: DIE NÄCHSTEN JAHRE

1036 BF: Am **24. Rahja** wird das erste Kind der Markgräfin geboren, eine Tochter mit Namen Svelinya Ucuriana. Die Kapelle von Marbofelden vor den Mauern Wehrheims wird errichtet und Ende des Jahres geweiht.

1038 BF: Kaiserin Rohaja beginnt nach dem Ausbleiben des erwarteten Vorstoßes von Helme Haffax, ihre Gardetruppen für einen Schlag gegen die Schattenlande zu sammeln. Swantje ist gewillt, dem Heerbann zu folgen, versucht aber, der Kaiserin Privilegien für ihre Provinz abzuhandeln. In der kriegsmüden Rommilyser Mark kommen die Vorbereitungen nur schleppend voran, zumal Swantje mit einer komplizierten zweiten Schwangerschaft ringt.

1039 BF: Swantjes magisch begabter, jedoch kleinwüchsiger Sohn *Merwan Wolfhelm* wird am **18. Praios** geboren. Im selben Jahr beginnt der kaiserliche Vorstoß in die Schattenlanden, an dem sich auch die Markgräfin beteiligt.



ANHANG I: KURZREGELN FÜR SCHARMÜTZEL

An dieser Stelle wollen wir Ihnen schnell zugängliche Regeln für Scharmützel präsentieren, die Ihnen helfen sollen, den Ausgang einer Konfrontation zweier Heerhaufen zu bestimmen, wenn Sie diese nicht detailliert ausspielen wollen. Die Regeln erheben keinen Anspruch, sämtliche taktischen Feinheiten der aventurischen Kriegsführung zu berücksichtigen oder einer genauen Schlachtensimulation zu dienen. Das würde ein Strategie- oder Konfliktsimulationsspiel ohnehin besser erfüllen können als ein Rollenspiel wie **Das Schwarze Auge**, bei dem einzelne Helden im Mittelpunkt stehen.

Ausführlichere Regeln, die sich auch für die Verwendung von Bodenplänen eignen, finden Sie im Regelergänzungsband **Aventurisches Arsenal** ab der Seite 135.

DIE SCHARMÜTZELREGELN ALS ERZÄHLERISCHE STÜTZE

Wenn Sie einen erzählerischen Spielstil pflegen, bei dem sich die Helden durch den Nebel des Krieges kämpfen, können Ihnen die Scharmützelregeln dennoch als Hilfe dienen. Die im Vorfeld abgelegten Proben der Heerführer bilden in diesem Fall ab, wie die Schlacht ausgehen würde, wenn die Helden sich *nicht* ins Schlachtgetümmel stürzen würden. Diese Proben sollten Sie verdeckt oder teilweise verdeckt (wenn ein Held als Heerführer agiert) ablegen. Der Ausgang der Proben kann Ihnen als Orientierung dienen, welche Herausforderungen auf die Helden warten und welche Taten sie im Schlachtgetümmel vollbringen müssen, um das Scharmützel für ihre Seite zu entscheiden.

KAMPFGRUPPEN BESTIMMEN

Für jede an dem Scharmützel beteiligte Partei sind drei Werte zu bestimmen: die **Anzahl der Einheiten**, der **Moralwert** sowie die **Erfahrungsklasse**. Alle drei Werte können Einfluss auf die *Kriegskunst*-Probe haben, die der Feldherr ablegt.

ANZAHL DER EINHEITEN

In der Regel besteht eine Einheit aus 50 Kämpfern und entspricht damit der Sollstärke eines Banners. Ein Heer aus 200 Kämpfern lässt sich also in 4 Einheiten eintei-

len. Gerade bei sehr kleinen Heerhaufen kann der Meister entscheiden, die Anzahl der Kämpfer pro Einheit herunterzusetzen, etwa auf eine *Eskadron* (25), eine *Lanze* oder einen *Haufen* (10) oder gar eine *Hand* (5).

Beispiel: 15 Söldner stehen 45 Soldaten gegenüber. Der Meister entscheidet, die Hand (5) als kleinste Einheit zur Berechnung heranzuziehen. Somit würden 3 (=15/5) Einheiten Söldner gegen 9 (=45/5) Einheiten Soldaten streiten.

Alternativ kann auch die kleinste beteiligte Kampfpartei der Maßstab sein.

MORALWERT

Den Moralwert einer Kampfgruppe können Sie, sofern er nicht ohnehin angegeben ist, anhand ihres Hintergrundes aus **Tabelle I** bestimmen. Besteht eine Kampfpartei aus Einheiten mit unterschiedlichen Moralwerten, gilt der *durchschnittliche* Moralwert, wobei stets abgerundet wird.

Beispiel: Ein Banner zögernder Waffentreuer (Moral 8) und zwei Banner motivierter Soldaten (Moral 10) unterstützen eine Eskadron kühner Gardereiter (Moral 16). Da die Eskadron (25 Reiter) als kleinste Gruppe die Einheitsgröße definiert, teilt sich das Aufgebot in 2 Einheiten Waffentreue, 4 Einheiten Soldaten und 1 Einheit Gardereiter. Die durchschnittliche Moral beträgt 10 $(=(2*8+4*10+1*16)/7)$, abgerundet.

Tabelle I: Der Moralwert

Kampfeinstellung	Moralwert
angsterfüllt	2
eingeschüchtert	4
zweifelnd	6
zögernd	8
motiviert	10
entschlossen	12
tapfer	14
kühn	16
fanatisch	18

ERFAHRUNGSKLASSE

Ähnlich wird mit der Erfahrungsklasse verfahren. Jeder der sieben Erfahrungsstufen ist ein Wert zugewiesen. Auch hier wird, bei unterschiedlichen Erfahrungsstufen innerhalb einer Kampfpartei, ein abgerundeter Mittelwert errechnet.

Tabelle II: Die Erfahrungsklasse

Erfahrungsklasse	Wert
Unerfahren	1
Erfahren	2
Durchschnittlich	3
Kompetent	4
Meisterlich	5
Brillant	6
Vollendet	7

DAS SCHARMÜTZEL: DIE PRÜFUNG DER HEERFÜHRER

Wenn sich die Kontrahenten auf dem Schlachtfeld begegnen, legt der jeweilige Heerführer eine Probe auf *Kriegskunst (Strategie)* ab, die entsprechend der nachfolgenden Tabelle modifiziert ist. Dabei beginnt der Heerführer mit dem höchsten TaW *Kriegskunst*.

Tabelle III: Umstände und Probe

Umstände	Probenmodifikator
je zusätzliche Einheit gegenüber dem Gegner	-2
je berittene Einheit	-2
je Schützeinheit	-2
je Punkt Moralwert über dem des Gegners	-2
je Punkt Erfahrung über der des Gegners	-2
stark befestigte Stellung (Verteidiger)	-7
mittel befestigte Stellung (Verteidiger)	-5
leicht befestigte Stellung (Verteidiger)	-3
leicht befestigte Stellung (Angreifer)	+3
mittel befestigte Stellung (Angreifer)	+5
stark befestigte Stellung (Angreifer)	+7
passende SF <i>Geländekunde</i>	-3
passende SF <i>Ortskenntnis</i>	-3
offenes Gelände	+/-0
schwieriges Gelände	+3
schwer zugängliches Gelände	+5
schlechtes Wetter (Nieselregen, Schwüle, leichter Nebel)	+3
sehr schlechtes Wetter (Dauerregen, dichter Nebel)	+5
Hinterhalt/Überraschungsangriff	-TaP*/2 einer vorbereitenden <i>Kriegskunst</i> -Probe

OPTIONAL: MEHRERE HEERFÜHRER IN KOOPERATION

Haben auf einer Seite mehrere Heerführer das Sagen – der Fall kann vor allem bei Heldengruppen eintreten, die gemeinsam ein Aufgebot befehligen –, kommen die Regeln zu Kooperation (WdS 15) zum Einsatz, wobei einer als Oberbefehlshaber agiert. Da in einer Schlacht die Kommunikation schwierig ist und Fehlentscheidungen fatale Auswirkungen haben können, kommen besondere Zusatzregeln zum Einsatz:

- Die Proben sind um die dreifache Anzahl der Unterbefehlshaber erschwert und es können maximal zwei weitere Personen dem Oberbefehlshaber zuarbeiten.
- Misslungene *Kriegskunst*-Proben der Unterstützter führen zu einem Abzug von 1W6 Punkten bei den Gesamt-TaP*, ein Patzer führt zum Abzug von 7 Punkten.

MAGISCHE UND KARMALE HILFE

Bedenken Sie bitte, dass die ausgeführten *Kriegskunst*-Proben in den hier präsentierten Kurzregeln stellvertretend für eine Reihe aufeinander aufbauender Proben während eines Scharmützels stehen. Daher können sie nicht von kurzzeitigen Bonuspunkten aus Talentschub, Zaubern wie ATTRIBUTO, Mirakeln oder einem Meisterhandwerk (das für das Wissenstalent *Kriegskunst* in der Regel nicht erlaubt ist) profitieren.

Sie können jedoch entscheiden, dass der *Segen des Heiligen Hlûthar* (WdG 262) den Moralwert des gesegneten Heeres um 1 Punkt anhebt.

DIE DAUER EINER KONFRONTATION

Die Dauer, die bei einer Begegnung durch die Prüfung der Heerführer abgebildet wird, lässt sich nicht vereinheitlichen. In einer Feldschlacht mag es sich um einige Stunden handeln, im Falle einer Belagerung um einen ganzen Tag. Es entspricht dem Zeitraum vom Losstürmen der Kämpfer bis zu dem Moment, an dem sich eine oder beide Seiten zurückziehen, um die Flucht anzutreten, aufzugeben oder seine Kräfte neu zu formieren und zum Gegenschlag auszuholen. Hier sollten Sie letztlich mit gesundem Menschenverstand entsprechend den Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde entscheiden.

DER AUSGANG DES SCHARMÜTZELS

Eine gelungene Probe bedeutet, dass der Heerführer seine Truppen erfolgreich geführt hat. Nach dem Ermitteln der Verluste (siehe unten), kann er entscheiden, ob er seine Truppen in eine erneute Konfrontation führt – was nur notwendig ist, wenn beide Parteien die Voraussetzungen mitbringen, im Kampf zu bleiben, also beide *Kriegskunst*-

Proben beziehungsweise die Moralproben – siehe nachfolgend – gelungen sind. Misslingt die *Kriegskunst*-Probe einer Seite während die der anderen Seite gelingt, ist dies gleichbedeutend mit einer Niederlage. Will der unterlegene Heerführer den Kampf dennoch weiterführen, muss er die Moral seiner Truppen prüfen. Dazu legt er eine Probe auf den Moralwert ab, die entsprechend **Tabelle IV** modifiziert ist. Bei stark unterschiedlichen Moralwerten sollte die Probe pro Einheit abgelegt werden. Misslingen die *Kriegskunst*-Proben beider Seiten, ist die Situation verfahren und die Kontrahenten befinden sich in einer Patt-Situation. Auch hier entscheiden Proben auf den Moralwert, ob die Einheiten bereit sind, ihrem Anführer weiterhin zu folgen.

Tabelle IV: Die Moralprobe

Umstand	Probenmodifikator
Schwere der Niederlage <i>Kriegskunst</i> -Probe	+TaP*/2 der gegnerischen
Erfahrung	-Erfahrungswert
je zusätzliche Einheit gegenüber dem Gegner	-1
je fehlende Einheit gegenüber dem Gegner	+1

OPTIONAL: ΕΙΠΕ ΡΕΔΕ! ΕΙΠΕ ΡΕΔΕ!

Um seine Truppen zusätzlich zu motivieren, sich erneut für ihn in das Schlachtgetümmel zu werfen, kann der Heerführer optional eine *Überzeugen*-Probe ablegen. Die halben TaP* gelten als zusätzlich Erleichterung für die Moralproben. Sollte die *Überzeugen*-Probe jedoch misslingen, sind die Moralproben um weitere 3 Punkte erschwert, bei einem *Patzer* gar um 7 Punkte.

VERLUSTE

Um die Verluste zu beziffern, würfeln Sie unabhängig vom Ausgang für jede Einheit 1W20 zuzüglich den TaP* der gegnerischen *Kriegskunst*-Probe. Von diesem Wert ziehen Sie den Erfahrungswert der Einheit ab. Die Zahl stellt nicht zwangsläufig die toten Kämpfer einer Einheit dar, sondern die versehrten, jene also, die an der nächsten Schlacht nicht teilnehmen.

1W20 abzüglich Erfahrungswert der Versehrten haben das Schlachtfeld tatsächlich auf Golgaris Rücken verlassen, 1W20 abzüglich Moralwert weitere Versehrte sind desertiert. Die restlichen Versehrten gelten als verwundet.

OPTIONAL:

REGENERATION UND HEILUNG

- Begleitet kein Heilkundiger das Heer, erholen sich alle drei Tage pro Einheit 1W6 Kämpfer. Allerdings sterben von den Versehrten in dieser Zeit 1W3-1 Kämpfer pro Einheit an den Folgen ihrer Verwundungen.
- Für jeden profanen Heilkundigen im Tross des Heeres, erholt sich in den drei Tagen pro Einheit ein weiterer Kämpfer (also 1W6+1 bei einem Heiler, 1W6+2 bei zwei Heilern, etc.). Es werden auch nur 1W2-1 Versehrte von Boron abberufen.
- Jeder Geweihte der Peraine oder Tsa oder magisch begabte Heiler sorgt dafür, dass sich zwei weitere Versehrte in dem Zeitraum erholen.

Verluste bei kleineren Einheiten

Sollte die Einheit weniger Kämpfer als jeweils 50 umfassen, verwenden Sie andere Würfel, um die Verluste zu bestimmen:

- Bei einer Größe von 25 Kämpfern pro Einheit, würfeln Sie anstelle von 1W20 jeweils mit 1W20/2. Zur Ermittlung der Deserteure wird nicht der volle, sondern der halbe Moralwert abgezogen.
- Bei einer noch kleineren Einheitengröße (10 und weniger Kämpfer), würfeln Sie mit 1W6, der Erfahrungswert zählt zur Hälfte, der Moralwert nur zu einem Drittel.

OPTIONAL: BESONDERE ΕΙΠΗΕΙΤΕΝ

BELAGERUNGSGERÄT, MAGIER UND GEWEIHTE

Besondere Ressourcen wie Belagerungsgerät oder Magier und Geweihte mit ihren Fähigkeiten können entscheidenden Einfluss auf den Ausgang einer Schlacht haben. Sie gelten in diesem Fall als eigene Einheiten und verstärken dadurch bereits das Aufgebot einer Partei.

In diesem Band finden Sie unter den Ressourcen eines Kriegsfürsten diese besonderen Einheiten mit einem Wert von 0 bis 3 angegeben. Wenn Sie ihre Einbindung berücksichtigen wollen, zählt der doppelte Wert als Erleichterung für die *Kriegskunst*-Probe.

HELDEN, MONSTER UND DÄMONEN

Die Beteiligung von Helden in einer Schlacht sollte in würdigen Szenen ausgespielt werden, in denen sie nicht zu Zählern in einem Aufgebot degradiert werden. Wollen Sie dennoch die Scharmützelregeln um den Einsatz besonderer Heroen, einzigartiger Kreaturen, Dämonen oder anderer magischer Wesen verfeinern, können Sie auf folgende Optionalregeln zurückgreifen:

- Jede besondere Person oder Kreatur zählt für sich selbst als eine Einheit. Der *Erfahrungswert* entspricht AP/2.000 Punkte (maximal 7) beziehungsweise einem Drittel des Gefahrenwerts (GW).
- Die *Moral* müssen Sie entsprechend des Hintergrunds bestimmen. Für Helden dient der MU-Wert als Orientierung, den Sie anhand der Umstände anpassen. Für Kreaturen greifen Sie auf die *Loyalität* oder den halben GW zurück.

- Die Versehrtheit eines solch besonderen Streiters oder Wesens wird abweichend geprüft: Würfeln Sie mit 1W20 gegen die TaP* der gegnerischen *Kriegskunst*-Probe abzüglich des *Erfahrungswerts* des Heroen. Wenn die Augenzahl gleich oder niedriger diesem Wert ist, gilt er als besiegt und kann am nächsten Durchgang nicht teilnehmen (genaue Auswirkungen sind Meisterentscheid).

TIERE IM RUDEL

Tierrudel – in aventurischen Schlachten vor allem im Einsatz, wenn sie magisch beherrscht werden – bilden entsprechend ihrer Größe eine eigene Einheit. Der *Moralwert* entspricht ihrer LO, der *Erfahrungswert* einem Drittel des GW. Verluste werden wie bei regulären Einheiten ermittelt.

EINHEITENLISTE

Nachfolgenden finden Sie die bekanntesten und wichtigsten Einheiten dieses Bandes mit ihrer Erfahrungsklasse und ihrem anfänglichen Moralwert aufgelistet. Für generische Einheiten gelten folgende Richtlinien:

- Unausgebildete *Waffentreue*, die sich aus Gemeinen rekrutieren, steigen nur in Ausnahmefällen über die Erfahrungsklasse *erfahren* (2) und eine *motiviert* Kampfeinstellung (10) hinaus.

- Ausgebildete *Soldaten* und *Waffenknechte* bringen mindestens eine *durchschnittliche* Erfahrung (3) mit.
- *Söldner* sind keinerlei Beschränkung unterworfen – und mitunter meisterliche Blender, was ihre tatsächliche Erfahrung angeht.
- Die in der Wildermark allgegenwärtigen *Raubritter* sind mindestens *durchschnittlich* (3), in der Regel *kompetent* (4). Nur um ihre *Moral* ist es nicht immer gut gestellt.

Name der Einheit	Gattung	Erfahrungsklasse	Moral
Aranische Säbelschwinger	LR	meisterlich (5)	tapfer (14)
Balhoer Ritterbann	SF	meisterlich (5)	kühn (16)
Chaykas Horde	LF/SR	kompetent (4)	tapfer (14)
Gänserritter	SR	kompetent (4)	tapfer (14)
Gareth Maulwürfe	SAP	meisterlich (5)	entschlossen (12)
Golgariten	SR	meisterlich (5)	fanatisch (18)
Goldene Lanze	SR	brillant (6)	kühn (16)
Greifengarde	LF/SF	meisterlich (5)	entschlossen (12)
Hartsteener Ritterbann	SR	kompetent (4)	tapfer (14)
Irrhalkengarde	SF	meisterlich (5)	kühn (16)
Löwengarde	SF	brillant (6)	fanatisch (18)
Mordbrenner	LF	kompetent (4)	motiviert (10)
Rommilyser Reiterei	SR	meisterlich (5)	kühn (16)
Schwarze Parder	SF/LR	durchschnittlich (3)	motiviert (10)
Schwarze Reiter	SR	brillant (6)	kühn (16)
Tulamdische Reiter	LR	brillant (6)	kühn (16)
Waisenmacher	LF/SF	kompetent (4)	entschlossen (12)
Waldlöwen	LF/SF	brillant (6)	entschlossen (12)

Abkürzungen: LF: Leichtes Fußvolk / SF: Schweres Fußvolk / LR: Leichte Reiterei / SR: Schwere Reiterei / SAP: Sappeure

ANHANG II: KRIEGSFÜRSTEN, LANDSKNECHTE UND KREATUREN

In diesem Kapitel finden Sie die Spielwerte aller szenarienübergreifenden Meisterpersonen. Es empfiehlt sich, diese Seiten zu kopieren und zu heften, so dass Sie die

Spielwerte immer zur Hand haben, ohne blättern zu müssen. Abgerundet wird das Kapitel durch die Werte exemplarischer Gegner und Kreaturen.

SPIELWERTE VON MEISTERPERSONEN

Sämtliche Kampfwerte sind für den Fall berechnet, dass die Meisterperson zu Fuß kämpft. Bedenken Sie bitte, dass auf dem Rücken eines Reittiers die BE nur zur Hälfte angerechnet wird und sich dadurch – gerade bei schwer gerüsteten Personen – höhere Werte in INI, AT und PA ergeben können.



DIE SÖLDNERFÜHRERIN UND IHRE VERBÜNDETEN

LU'ISANA VON PERRICUM (☉)

Eine ausführliche Beschreibung der Söldnerführerin finden Sie auf Seite 13.

Wichtige Vor- und Nachteile: Begabung (Anderthalbhänder), Eisen, Zäher Hund; Einäugig, Goldgier 8

MU 17 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 15

FF 10 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 19

„Krieg“ (Bastardschwert):

INI 18+1W6 **AT** 25 **PA** 19 **TP** 1W6+11 **DKN**

Reitersäbel:

INI 18+1W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W6+6 **DKN**

LeP 44 **AuP** 48 **WS** 10 **MR** 10 **GS** 5

RS / BE 9 / 3 (Garethr Platte und Schaller)

Wichtige Talente: Anderthalbhänder (Bastardschwert) 22 (24), Heraldik (Mittelreich) 13 (15), Kriegskunst 18 (Strategie, Taktik kleine Gruppen) (20), Magiekunde 11, Menschenkenntnis 17, Reiten (Pferd) 14 (16), Selbstbeherrschung (Wunden) 13 (15)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 13), Befreiungsschlag, Berufsgeheimnis (Kriegskunst: Kleine Gruppen, Schmutziger Krieg), Eiserner Wille II, Finte, Formation, Gezielter Stich, Halbschwert, Hammerschlag, Kampfgespür, Klingenturm, Klingenturm, Kriegsreiterei, Kulturkunde (Mittelreich, Meridiana, Schattenlande, Tulamidenlande), Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Schildspalter, Sturmangriff, Waffenmeisterin (Bastardschwert), Windmühle, Wuchtschlag

Besonderheiten: Ihr geliebtes Bastardschwert *Krieg* ist eine besondere, persönliche Waffe (**TP** +2, weitere +2 durch *Waffenbalsam*, **BF** -3, **INI** +1, **WM** +1/0), die vom jungen Thorn Eisinger im Heerlager bei Jergan geschmiedet wurde. In den Jahren der Invasion und ihrer KGIA-Haft verlor sie viele ihrer (teilweise von Borbarad stammenden) Artefakte und hat über die letzten sieben Jahre unter falschem Namen Auftragsarbeiten im Horasreich und der Drachenei-Akademie durchführen lassen:

- einen REVERSALIS [CORPOFRESCO]-Kraftgürtel (GE +2, KK +4 für 50 KR; 3 Ladungen) als Waffengürtel
- ein Schutzamulett (GARDIANUM (*Persönlicher Schild*) mit 66 Punkten gegen Zauberei, PSYCHOSTABILIS (MR +12 / +14) und SCHADENSZAUBER BANNEN (14 Zfp*), ausgelöst durch auf sie gewirkte Magie) im Stil eines Mantikorhaupts aus Arkanium
- ihre prächtige Plattenrüstung mit der *Erzrunne* (RS +1) sowie einem einmaligen ADAMANTIUM (*Zauberstahl*) (RS +3 für 12 SR, danach jedoch RS -3)
- einen silbernen Ring mit mächtiger Heilmagie (BALSAM (*Sofortige Regeneration*), regeneriert 1W6 LeP/KR für 30 KR und schließt Wunden umgehend; 2 Ladungen)
- zahlreiche Elixiere wie *Willenstrunk*, *Heiltränke*, *Pastillen gegen Erschöpfung* oder *Konstitutionselixiere*

Verhalten im Kampf: Lutisana kämpft gnadenlos effektiv. Sie geht kein unnötiges Risiko ein und setzt ihre Gegner unter Druck, bis sich eine Lücke in deren Deckung öffnet. Wenn ihr die Möglichkeit gegeben ist, wird sie sich stets orientieren.

— **Im Zweikampf:** Mit *Finten* tastet sie sich an den Gegner heran, um seine Fähigkeiten abschätzen zu können. Ihr hoher Rüstungsschutz erlaubt ihr, ein *Gegenhalten* auch bei starken Gegnern zu riskieren. Trägt der Gegner eine schwere Rüstung, kombiniert sie *Finten* mit *Wuchtschlägen* oder einem *Gezielten Stich*. Schwächen in der Rüstung ihres Gegners nutzt sie und greift bevorzugt gezielt Waffenarm oder Beine an, ebenso zielt sie auf bereits verletzte Gliedmaßen, so es sich anbietet. Einen *Ausfall* kombiniert sie mit *Finten* und setzt diese SF besonders gegen Gegner ein, die mit ihren Waffen nicht umwandeln können und / oder von denen sie nicht erwartet, dass sie den *Defensiven Kampfstil* beherrschen, und die deshalb einen zusätzlichen Nachteil in der Parade haben. Sobald ihr Gegner sich eine Blöße gibt, ihm eine gewagte Attacke misslingt oder er patzt, wandelt sie offensiv um (*Kampfgespür*) und versucht ihn von den Beinen zu holen (*Niederwerfen*), um ihm mit einem *Hammerschlag* den Rest zu geben. Eine *Windmühle* setzte sie nur bei Gegnern mit leichter Bewaffnung ein. Wenn ein Gegner versucht, sie auf Distanz zu halten, nähert sie sich mit *Finten* oder startet einen *Ausfall* in zu hoher Distanzklasse.

— **Gegen mehrere Gegner:** Gegen eine Überzahl überlegener Gegner setzt Lutisana auf *Klingensturm* und *Klingenwand*, setzt diese aber gegen geübte Kämpfer behutsam ein, da sie sich der Risiken durch *Meisterparaden* oder *Binden*-Manöver des Gegners bewusst ist. Den *Befreiungsschlag* verwendet sie lediglich, wenn sie arg bedrängt wird, um sich wieder in die optimale Distanzklasse zu bringen. Viel eher verlegt sie sich darauf, sich möglichst schnell der Überzahl zu entledigen, indem sie sich mit *Finten*, *Wuchtschlägen* und *Gegenhalten* auf einen Gegner konzentriert – ohne dabei die anderen jedoch aus den Augen zu lassen. Misslingt der Angriff ihres direkten Kontrahenten, wird sie ihre Reaktion für einen anderen Angriff verwenden. Darüber hinaus verlässt sie sich auf ihre Rüstung.

Sollte sich das Kampfesglück gegen sie wenden, greift sie auf eines oder mehrerer ihrer Artefakte zurück (siehe unten).

— **Artefakteinsatz:** Ihre Artefakte setzt sie nur ein, wenn sie es als absolut notwendig erachtet. Zunächst aktiviert sie dann den Kraftgürtel, als nächsten – wenn die erlittenen SP mehrerer Treffer nahe oder über ihrer Wundschwelle liegen – den ADAMANTIUM. Den Ring aktiviert sie spätestens, wenn sie zwei oder mehr Wunden nicht mehr ignorieren kann oder ihre Lebensenergie unter die Hälfte fällt.

ARNHILD VON DARBONIA

Eine ausführliche Beschreibung der Schlange von Gallys finden Sie auf Seite 18.

Wichtige Vor- und Nachteile: Begabung (Menschenkenntnis), Gut Aussehend; Arroganz 6, Eitelkeit 7

MU 15 KL 16 IN 15 CH 16

FF 13 GE 15 KO 13 KK 13

Langschwert:

INI 12+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+4 DK N

Langschwert und Schild:

INI 11+1W6 AT 15 PA 16 TP 1W6+4 DK N

Dolch:

INI 12+1W6 AT 18 PA 14 TP 1W6+1 DK H

LeP 36 AuP 36 WS 7 MR 9 GS 4

RS / BE 6 / 4 (langes Kettenhemd, Sturmhaube)

Wichtige Talente: Betören 12, Etikette 12, Kriegskunst 9, Menschenkenntnis 15, Reiten 12, Selbstbeherrschung 11, Staatskunst (Intrige) 8 (10), Überreden (Lügen) 15 (17), Überzeugen 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 11), Binden, Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille II, Finte, Gedankenschutz, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Kulturkunde (Mittelreich, Schattenlande), Linkhand, Meisterparade, Nandusgefälliges Wissen, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I

Besonderheiten: Arnhild trägt eine Orichalcumhalskette (INVERCANO, 14 ZfP*, 2 Ladungen). Ihr Dolch aus Maraskanstahl ist mit einem einmaligen BRENNE TOTER STOFF (Variante *Drachenglut*, 7 ZfP*) versehen. Gerne greift Arnhild auf *Charismaelixiere* zurück oder lässt Gästen *Responдарum* (**WdA 8**) verabreichen.

Verhalten im Kampf: Die Stadtherrin versucht sich hinter allem zu verschanzen, was sie aufbieten kann, seien es ihr Leibwächtergolem Culum, Söldner oder Magistrale. Nur mit dem Rücken zur Wand attackiert sie mit *Gezielten Stichen* und ihrem Dolch oder *Wuchtschlägen* mit ihrem Langschwert.

CHAYKA GRAMZAHN

Eine ausführliche Beschreibung der Barbarenprinzessin finden Sie auf Seite 35.

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Resistenz (Waffengifte), Schnelle Heilung II, Zäher Hund; Aberglaube 5, Feind (Lucardus von Kémet), Geltungssucht 6, Impulsiv, Jähzorn 9, Vorurteile gegen Blutlose 7

MU 17 KL 11 IN 15 CH 12

FF 13 GE 16 KO 17 KK 15

Stoßspeer:

INI 15+1W6 AT 21 PA 14 TP 2W6+3 DK S

Zebuqra (Hiebdolch):

INI 15+1W6 AT 19 PA 12 TP 1W6+2 DK H

Wurfspeer:

INI 16+1W6 FK 25 TP 1W6+4*

LeP 44 AuP 50 WS 11 MR 6 GS 7

RS / BE 4 / 2 (Brustplatte, Streifenschurz, Fellumhang, Lederhelm)

Wichtige Talente: Athletik 14, Körperbeherrschung 11, Kriegskunst 8, Orientierung 10, Raufen 15, Schleichen 7, Selbstbeherrschung (Wunden) 12 (14), Sinnenschärfe 13, Speere (Stoßspeer) 15 (17), Überreden (Einschüchtern) 9 (11), Wildnisleben 12; Gabe Gefahreninstinkt 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA13), Festnageln, Finte, Gegenhalten, Geländekunde (Gebirge, Wald), Gezielter Stich, Kampfreflexe, Klingens Sturm, Kulturkunde (Trollzacker), Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Standfest, Sturmangriff, Umreißen, Versteckte Klinge, Waffenloser Kampfstil (Bornländisch, Hammerfaust), Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Während schwächliche Gegner in ihren Augen nur einen schnellen Tod verdient haben (wozu sie auf *Festnageln* und *Gezielte Stiche*) zurückgreift, lässt sie starken Gegnern die Ehre eines längeren Kampfes zukommen. Deckungen versucht sie mit *Finten* zu durchbrechen, um den Gegner in einen *Ausfall* zu zwingen – jedoch sind alle diese Manöver aufgrund ihres *impulsiven* Wesens um 2 Punkte erschwert. Wird sie in einen Kampf in der Distanzklasse Handgemenge verwickelt, kann sie ihren Hieb dolch mit *Versteckter Klinge* führen. Gegen eine Überzahl setzt sie zunächst auf *Klingens Sturm*, um dann einzelne Gegner gezielt auszuschalten.

VARENA VON MERSINGEN (☉+)

Eine ausführliche Beschreibung der Drachenmeisterin finden Sie auf Seite 19.

Wichtige Vor- und Nachteile: Begabung (Kettenwaffen), Eisern, Hitzeresistenz; Goldgier 6, Grausamkeit 10

MU 18 KL 12 IN 14 CH 11

FF 13 GE 16 KO 17 KK 19

Ogerschelle:

INI 14+1W6 AT 20 PA 19 TP 2W6+8 DK N

Ogerschelle und Zauberschild:

INI 13+1W6 AT 19 PA 21 TP 2W6+8 DK N

Wurfspeer:

INI 14+1W6 FK 24 TP 1W6+4* (+Gift)*

LeP 45** AuP 48 WS 11 MR 8 GS 5

RS / BE 8 / 6 (Drachenpanzer, Zeug)

Wichtige Talente: Athletik 12, Kettenwaffen (Ogerschelle) 20 (22), Kriegskunst (Taktik) 15 (17), Magiekunde (Zauberpraxis) 9 (11), Reiten (Höhlendrake) 16 (18), Selbstbeherrschung (Wunden) 15 (17), Überreden (Einschüchtern) 11 (13)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Berittener Schütze, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Kulturkunde (Mittelreich, Schattenlande), Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Scharfschütze (Wurfspeer), Schildkampf II,

Schildspalter, Sturmangriff, Waffenmeister (Ogerschelle), Windmühle, Wuchtschlag

*) *Drachenspeichel* (Stufe 7; Wirkung: 2W6+2 SP / Schaden halbiert; Beginn: sofort)

***) Jeden SP, den Varena erleidet, erleidet auch Arlopír.

Besonderheiten: Ihre Ogerschelle ist mit Waffenbalsam (Stufe E) behandelt und gilt als *magische Waffe*. Der Schuppenpanzer wurde aus abgelegten Schuppen Arlopírs gefertigt und bietet enormen Schutz gegen Feuermagie. Der borbaradianische Zauberschild kann aufprallende Waffen durch Kombination der Zauber HARTES SCHMELZE und WEICHES ERSTARRE (je 11 ZfP* und 2 Ladungen) Waffen festhalten. Zudem trägt sie einen ARMATRUTZ-Gürtel (RS +4 für 1 SR, zwei Ladungen) und ein Schutzamulett (GARDIANUM (*Schild gegen Dämonen und Zauber*), 48 Punkte; PSYCHOSTABILIS, 10 ZfP*). Sie verfügt zudem über zwei *Heiltränke* (Stufe E), ein *Berserkerelixier* (Stufe D) und ein *Kraftelixier* (Stufe D).

Verhalten im Kampf: Im Kriegssattel ihres Reitdrachen schleudert Varena zuerst ihre vergifteten Wurfspeere. Danach attackiert sie unnachgiebig im *Reiterkampf* mit *Wuchtschlägen* und *Angriffen zum Niederwerfen* und wirft Pyrophorbeutel (**WdA 36**) oder Granatäpfel auf die Angreifer. Durch ihren Panzer ist sie vor dem Feuerodem Arlopírs geschützt. Am Boden fängt sie mit dem Schild bis zu zwei Angriffe mit *Schildparaden* ab oder setzt ohne Furcht eine *Windmühle* ein. Sie liebt es, auf am Boden liegende Gegner lachend einen vernichtenden *Hammerschlag* auszuführen. Sollte sie gegen arkan begabte Gegner oder eine Überzahl streiten, aktiviert sie ihren Gürtel, gefolgt vom Schutzamulett.

ARLOPIR, DER KRIEGSDRACHE (☉+)

Der 200 BF in der Schwarzen Sichel geschlüpfte Höhlendrake ist auf Gedeih und Verderb den Launen seiner Namensmeisterin ausgesetzt. 610 BF begegnete der Zauberer und Alchemist Isfaleon von Rommilys (**WdA 8**) auf seiner Reise durch die Sichelgebirge dem grün-braunen Drachen. Er bezwang die Bestie mit seiner Zauberkräften und drang durch seine kristallomantischen Kräfte tief in den Karfunkel Arlopírs vor und gewann so dessen Wahren Namen, ohne ihn an sich zu binden. Den Wahren Namen legte er auf einem Pergament nieder. Bei seiner weiteren Reise durch das Sichelgebirge verschwand der letzte menschliche Kristallomant jedoch und Arlopír konnte seiner Wege gehen. Seinen neuen Hort legte er unter Burg Schwarzenfels an, deren Herren und Bewohner er gierig verschlang. Seinem Hort verleibte er sowohl die *Drachenschneide* (Seite 132) als auch in den kommenden Jahren zahlreiche weitere Schätze ein. Während des Entstehens der Wildermark gelangte Varena von Mersingen im Besitz des Pergaments von Isfaleon zur Ruine von Burg Schwarzenfels, unterwarf den aggressiven Höhlendracken und machte seinen Hort zum Grundstock ihrer Kriegskasse – die *Drachenschneide*, tief verborgen in den Höhlen unter der Ruine, fand sie jedoch nicht.

Größe: 6 Schritt **Gewicht:** 3.800 Stein

MU 20 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11

FF 11 **GE** 9 **KO** 36 **KK** 40

INI 12+1W6 **LeP** 135*

RS 12 (Schuppen und Eisenbänder)**

Biss: **DK** HN **AT** 16 **PA** 9 **TP** 3W6+4

Prankenhieb: **DK** HN **AT** 14 **PA** 7 **TP** 2W6+6

Trampeln: **DK** H **AT** 6 **PA** – **TP** 3W6

Schwanzhieb: **DK** NSP **AT** 14 **PA** – **TP** 2W6+5

GS 9 **AuP** 75 **AsP** 42 **MR** 9 / 13

*) Jeden Schaden, den Varena erleidet, erleidet auch Arlopir. Stirbt sie, ist sein Leben verwirrt.

**) Rücken des Drachen; am Bauch (RS 7), unteren Halsansatz (RS 4) und Hals (RS 5) ist der RS niedriger, die Halspartie auch durch Eisenbänder geschützt (RS +3).

Besondere Eigenschaften: Immunität (Feuer); Empfindlichkeit (Eis, Wasser), Jähzorn 10

Besondere Kampfgregeln: sehr großer Gegner; Feuerodem (2 SP pro KR auf 5 Schritt, 1 SP pro KR auf 10 Schritt), Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (8) / Umklammern (10; Arlopir drückt den niedergeworfenen Gegner mit seiner Klaue zu Boden), Hinterhalt (8), Niederwerfen (Prankenhieb, 9), Schwanzhieb (Umreißen, 5), Trampeln

Magie: Feuerodem, Gedankensprache, Telekinese (bis 40 Stein); Arcanovi (Magische Fallen) 12 (14), Böser Blick (Furcht) 13 (15), Brenne (Flammeninferno) 13 (15), Caldofrigo 7, Desintegratus 15, Dunkelheit 13, Herr über das Tierreich 12, Horrphobus 12, Odem 10, meisterlich in den Merkmalen *Herrschaft* und *Objekt*, durchschnittlich in *Hellsicht*

Besonderheiten: Arlopir ist am Drachenkopf mit dunklen, zackigen Eisenplatten geschützt, die das Wappen der Drachenmeisterin tragen. An seinen Flanken zeigen sich Köcher für Wurfspere, Sichelklingen und weitere Metallpanzerungen. Hoch über seinen Rückenschuppen ragt ein Banner mit der Drachenkralle auf. Sein für einen Höhlendrachen langer Schuppenschwanz peitscht unruhig hin und her. Das Einzige, vor dem sich Arlopir bis heute fürchtet, ist die *Drachenschneide* (Seite 132). Auf dem Schlachtfeld befindet er sich zudem für gewöhnlich im Wirkungsradius von Varenas GARDIANUM-Amulett.

Verhalten im Kampf: Durch die Fähigkeiten seiner Meisterin ist Arlopir im Kampf agiler und zielgerichteter als ein übliches Exemplar seiner Art.

ASSAF UND AYRASH (■)

Eine Beschreibung der beiden Brüder und Magier finden Sie auf Seite 15. Es steht Ihnen frei, die Spielwerte der Magier noch weiter zu differenzieren.

Wichtige Vor- und Nachteile: Begabung (Merkmal *Antimagie*), Soziale Anpassungsfähigkeit; Neugier 7 (Assaf) / Begabung (Merkmal *Schaden*); Impulsiv, Neugier 5 (Ayrash)

MU 15 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 15

FF 13 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 11

kurzer Zauberstab:

INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 14 **TP** 1W6 **DK** H

Langdolch:

INI 11+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** H

LeP 30 **AuP** 33 **AsP** 55 **WS** 6 **MR** 9 **GS** 7

RS / BE 1 / 1 (feste Kleidung)

Wichtige Talente: Alchimie 12, Athletik 11, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Wunden 12, Klettern 12, Körperbeherrschung 12, Magiekunde (Zauberpraxis) 12 (14), Menschenkenntnis 12, Schleichen 10, Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) 9 (11), Sich Verkleiden 13, Sich Verstecken 10, Überreden (Lügen) 12 (14)

Wichtige Zauber (Assaf): Auris Nasus 10, Axxeleratus 11, Balsam 11, Beherrschung brechen 15, Bewegung stören 13, Blick aufs Wesen 12, Blick in die Gedanken (Tiefentpathie) 12 (14), Blitz dich find 10, Cryptographo 12, Custodosigil 10, Dunkelheit 9, Fulminictus 12, Gardianum 15, Harmlose Gestalt 9, Hellsicht trüben 12, Ignorantia 14, Invercano 10, Odem 12, Psychostabilis 14, Schleier 12, Unitatio 15, Verständigung stören 11, Visibili 12, Widerwille 12, weitere nützliche Zauber für Leibmagier 7+

Wichtige Zauber (Ayrash): Adamantium 11, Auris Nasus 12, Axxeleratus 13, Balsam 8, Blick aufs Wesen 10, Blitz dich find 15, Custodosigil 10, Dunkelheit 9, Duplicatus 12, Fulminictus 16, Gardianum 11, Harmlose Gestalt 8, Höllenpein 10, Ignorantia 12, Invercano 9, Odem 10, Psychostabilis 12, Schleier 11, Spinnenlauf 10, Unitatio 12, Visibili 12, weitere nützliche Zauber für Leibmagier 7+

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aura verhüllen, Ausweichen II (PA 14), Eiserner Wille II, Finte, Gedankenschutz, Gezielter Stich, Kulturkunde (Tulamidenlande), Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11, Versteckte Klinge, Zauberkontrolle, Zauber vereinigen

Besonderheiten: Der Langdolch Assafs ist mit einem HÖLLENPEIN (10 ZfP*, zwei Ladungen), der von Ayrash mit einem FULMINICTUS (2W6+13 SP, eine Ladung) verzaubert. Die Zauberstäbe der beiden sind mit *Zauberspeicher* belegt: DUNKELHEIT (7 ZfP*), FULMINICTUS (11 ZfP*) und GARDIANUM (35 Punkte gegen Zauber und Dämonen). Assaf trägt einen verzauberten Rauchquarz mit einmaligem NEBELWAND (*Bewegliche Nebelwolke*, 12 ZfP*) und Ayrash einen Onyx mit FLIM FLAM (*Lichtblitz*, 10 ZfP*) als Fluchtmöglichkeiten. Auch eine reichhaltige Elixier- und Giftsammlung nach Meistermaßgabe wie etwa *Willenstrunk*, *Antidot*, *Gonede*, *Kukris* oder *Drachenspeichel* führen sie mit sich.

Verhalten im Kampf: Bei genügend Vorbereitung stärken sich beide Magier mit AXCELERATUS und DUPLICATUS vor einer Konfrontation. Sie versuchen, mit einem *Gezielten Stich* eine ungeschützte Stelle zu treffen, um dann die Zauber in ihren Dolche zu aktivieren. Wenn es brenzlich wird, ziehen sie sich mit einem *Gezielten Ausweichen* aus dem Kampf zurück.

CRATOSCH STAHLHAND (☉+)

Eine Beschreibung des zwergischen Söldners finden Sie auf Seite 15.

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Schwer zu verzauern, Zäher Hund; Einhändig, Erhöhter Tabakgenuss 7, Goldgier 9, Meeresangst 8, Zwergenwuchs

MU 16 KL 10 IN 14 CH 10

FF 15 GE 15 KO 18 KK 18

„Grimmigbiss“ (Lindwurmschläger) / Rundschild:

INI 15+1W6 AT 20 PA 18 TP 1W6+8 DK N

Zwergenskraja:

INI 16+1W6 AT 21 PA 16 TP 1W6+5 DK HN

Windenarmbrust:

INI 16+1W6 FK 28 TP 2W6+6*

LeP 46 AuP 52 WS 11 MR 9 GS 2

RS / BE 7 / 5 (langes Kettenhemd, Zeug und Sturmhaube)

Wichtige Talente: Klettern 12, Kriegskunst (Taktik) 12 (14), Schätzen 11, Selbstbeherrschung (Wunden) 15 (17), Sich Verstecken (Gebäude) 12 (14), Sinnenschärfe 10, Taschendiebstahl 9, Überreden (Feilschen) 11 (13)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Eiserner Wille I, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfrelexe, Kulturkunde (Ambosswerge, Mittelreich), Linkhand, Meisterparade, Meisterschütze (Windenarmbrust), Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Schildkampf II, Wuchtschlag

Besonderheiten: Seine mechanische Hand kann Cratosch nur eingeschränkt verwenden, zum Halten eines Schildes oder einer Armbrust genügt es jedoch. Er trägt sein treues, meisterlich gearbeitetes Kettenhemd (BE -1) und einen Rundschild in reinem Weiß mit der INVERCANO-Variante *Silberschild* (8 ZfP* inklusive Merkmal *Einfluss*, 2 Ladungen). *Grimmigbiss* (BF 0) wird stets mit *Waffenbalsam* (Stufe E, oben eingerechnet) gepflegt. Als Bolzen verwendet er hauptsächlich gehärtete *Kriegsbolzen*, allerdings besitzt er auch *Kettenbrecher* (AvAr 46f.). Am Gürtel hängen stets griffbereit ein *Willenstrunk* (Stufe D), ein *Heiltrank* (Stufe E) und ein *Konstitutionselixier* (Stufe E).

Verhalten im Kampf: Im Schildkampf bereitet Cratosch seine bevorzugten Manöver *Wuchtschlag*, *Niederwerfen* und *Hammerschlag* mit einer *Meisterparade* vor und schreckt auch vor hohen Aufschlägen nicht zurück, um einen Kampf schnell und effektiv zu beenden.

DIEDERICH VON BRENNENDLOD (☉+)

Eine Beschreibung des Räuberhauptmanns finden Sie auf Seite 20.

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht; Goldgier 8, Grausamkeit 7

MU 13 KL 10 IN 13 CH 10

FF 13 GE 13 KO 15 KK 14

Schwert:

INI 12+1W6 AT 17 PA 13 TP 1W6+4 DK N

LeP 35 AuP 33 WS 7 MR 5 GS 6

RS / BE 3 / 2 (Lederrüstung)

Wichtige Talente: Schwerter 14, Selbstbeherrschung 11, Sich Verstecken 12, Wildnisleben 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 12), Finte, Kampfrelexe, Kulturkunde (Schattenlande), Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schnellziehen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Besonderheiten: Diederichs Schwert ist mit *Arachnae* (Stufe 1; Wirkung: AT und PA je -2 / je -1; Beginn: sofort) bestrichen.

Verhalten im Kampf: Diederich versucht, aus dem *Hinterhalt* anzugreifen. Er spielt gerne mit seinen Gegnern, wodurch er Duelle in die Länge zieht. Bevorzugt setzt er *gezielte Schläge* gegen Arme und Beine ein.

DIRIAGO VALADEZ (☉+)

Eine Beschreibung des ‚Schwarzen Rondrikan‘ finden Sie auf Seite 15.

Wichtige Vor- und Nachteile: Begabung (Stäbe), Herausragende Gewandtheit, Hitzeresistenz; Aberglaube 6, Gesucht I (Grangor), Niedrige Magieresistenz, Randgruppe (Utulu)

MU 15 KL 10 IN 15 CH 10

FF 14 GE 17 KO 16 KK 15

„Scharlachdorn“ (persönliche Zweillilie):

INI 19+2W6 AT 19 PA 19 TP 1W6+5 DK N

Panzerstecher:

INI 17+2W6 AT 17 PA 13 TP 1W6+4 DK H

LeP 37 AuP 43 WS 8 MR 2 GS 8

RS / BE 2 / 1 (Tuchrüstung)

Wichtige Talente: Akrobatik 15, Dolche 14, Gassenwissen 12, Klettern 12, Körperbeherrschung 17, Selbstbeherrschung 13, Sich Verstecken 13, Stäbe (Zweillilie) 17 (19)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III (PA 19), Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfgespür, Klingenturm, Klingentänzer, Klingenswand, Kulturkunde (Horasreich), Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Umreißen, Waffenloser Kampfstil (Mercenario), Wuchtschlag

Besonderheiten: *Scharlachdorn*, aus Tiik-Tokk-Holz und Zwergenstahl gefertigt und mit roten Schmuckbändern verziert, ist ein Meisterstück aus den Werkstätten Bander ya Merillas in Bethana (TP +2, BF 0) und Diriagos persönliche Waffe. Sein Panzerstecher ist ebenfalls aus Zwergenstahl (BF -2) und mit Smaragden verziert.

Verhalten im Kampf: Als *Klingentänzer* kann Diriago *Klingenturm* wie *Klingenswand* auf bis zu drei Gegner aufteilen, außerdem erleidet er nur die Hälfte der Zuschläge nach misslungenen Manövern. Ist er arg in Bedrängnis, verschafft er sich mit einem *Befreiungsschlag* Raum. Einzelne Gegner versucht er *umzureißen*, um sie dann *am Boden* mit schnellen Schlägen zu traktieren.

GIRION TSCHEREP (☉+)

Eine Beschreibung des transsylvanischen Offiziers finden Sie auf Seite 20.

Wichtige Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis; Angst vor Nagetieren 7, Loyalität (Varena von Mersingen)

MU 14 KL 12 IN 12 CH 11

FF 13 GE 14 KO 15 KK 15

Bastardschwert:

INI 12+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+6 DK N

Neunschwänzige:

INI 12+1W6 AT 17 PA 9 TP 1W6+1 DK N

LeP 37 AuP 38 WS 8 MR 6 GS 6

RS / BE 4 / 2 (Iryanrüstung und verstärkter Lederhelm)

Wichtige Talente: Kettenwaffen 14, Kriegskunst 10, Reiten 14, Schwerter 16, Selbstbeherrschung 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Binden, Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Halbschwert, Kampfreflexe, Kriegstreiterei, Kulturkunde (Schattenlande), Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Girion versucht, Gegner mit verbündeten Mitstreitern (die er mit *Taktik* koordiniert) in die *Unterzahl* zu zwingen, um sie anschließend *niederzuwerfen*, was er nach Möglichkeit mit einem *Binden* vorbereitet. In brenzligen Situationen ordnet er einen Rückzug an.

LHAL'A RÔHASCHTA (☉+)

Eine Beschreibung der Tatzelwurmreiterin finden Sie auf Seite 35.

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Flink, Tierempathie (Tatzelwürmer), Zäher Hund; Platzangst 6, Unansehnlich

MU 15 KL 10 IN 13 CH 10

FF 11 GE 15 KO 15 KK 15

Stoßspeer:

INI 14+1W6 AT 18 PA 13 TP 2W6+3 DK S

Wurfspeer:

INI 15+W6 FK 21 TP 1W6+4*

LeP 40 AuP 49 WS 10 MR 4 GS 8

RS / BE 2 / 1 (Lederweste, Beinschienen aus Leder, Armschienen aus Bronze)

Wichtige Talente: Reiten (Tatzelwurm) 13 (15), Selbstbeherrschung (Wunden) 10 (12), Speere 14, Wurfspeere 13

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen II (PA 17), Berittener Schütze, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Klingenturm, Kriegstreiterei, Kulturkunde (Trollzacker), Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Scharfschütze (Wurfspeer), Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust), Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Die Tatzelwurmreiterin kann in der Eröffnungsschlacht als Vorgeschmack auf die Drachenmeisterin dienen. Die Barbarin ist eine grausame Kämpferin, die gerne mit ihren Gegnern spielt. Aufgesessen setzt sie ihren

Gegnern entweder mit ihrem Tatzelwurm oder mit Wurfspeeren zu. Am Boden verlässt sie sich auf ihre Fähigkeiten im *Gezielten Ausweichen* und greift mit *Finten* und *Gezielten Stichen* an. Bei ausreichend Platz treibt sie ihre Feinde mit lauten Kampfrufen in einem *Ausfall* von Stichen vor sich her.

MAGISTER TULEYBAN (☉+)

Eine Beschreibung des umtriebigen Magiers finden Sie auf Seite 15.

Wichtige Vor- und Nachteile: Astralmacht 5, Glück; Arroganz 9, Eitelkeit 7, Lästige Mindergeister

MU 15 KL 16 IN 15 CH 15

FF 12 GE 11 KO 13 KK 11

Zauberstab:

INI 9+1W6 AT 12 PA 16 TP 1W6+1 DK NS

Basiliskenzunge:

INI 9+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+2 DK H

LeP 31 AuP 34 AsP 69 WS 7 MR 9 GS 6

RS / BE 2 / 2 (Gambeson)

Wichtige Talente: Fliegen (Teppich) 13 (15), Magiekunde (Zauberzeichen) 13 (15), Malen/Zeichnen (Zauberzeichen) 14 (16), Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung (Störungen) 11 (13)

Wichtige Zauber: Analys 11, Armatrutz 13, Band und Fesseln 15, Balsam 11, Bannbaladin, Beherrschung brechen 13, Blick in die Gedanken 14, Elementarbann (Mindergeister bannen) 10 (12), Gardianum 12, Horriphobus 17, Ignifaxius (mehrere Ziele, enger Strahl) 15 (17), Imperavi 16, Oculus 12, Odem 14, Respondami 17, Sensibar 16, Transversalis (Lastentransport) 11 (13), Widerwille 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Astrale Meditation, Aura verhüllen, Eiserner Wille II, Fernzauberei, Gefäß der Sterne, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Kulturkunde (Tulamidenlande), Regeneration II, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 14, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberzeichen

Zauberzeichen: Bann- und Schutzkreis (Chimären, Elementare, Geisterwesen), Glyphe der Elementaren Attraktion, Satinavs Siegel, Schutzzeichen, Ungesehenes Zeichen, Zeichen gegen Zauber

Besonderheiten: Als Turbanbrosche trägt Tuleyban ein GARDIANUM-Artefakt aus Arkanium (40 Punkte gegen Zauber und Dämonen). Zudem führt er ein Pektoral aus spiegelndem Glas (DUPLICATUS-Matrixgeber mit 15 ZFP*) und zwei *Zaubertränke* (Stufe E) mit sich. Der *Zauberspeicher* seines Stabes enthält einen ARMATRUTZ (RS+5 für 1 SR), einen AEOLITUS (*Sturm*, 7 ZFP*) und einen BALSAM (21 LeP). Er ist außerdem im Besitz der magischen Brille *Makhta'Bak* (Seite 60).

Verhalten im Kampf: Tuleyban hält sich meist in den hinteren Reihen auf, um Begleiter mit seiner Magie zu unterstützen. Wird es brenzlich, zieht er sich mit TRANSVERSALIS oder seinem Fliegenden Teppich zurück und opfert rücksichtslos seine Verbündeten.

NEPHROG VON YAR'DASHAM (■)

Eine Beschreibung des Nekromanten finden Sie auf Seite 15.

Wichtige Vor- und Nachteile: Wesen der Nacht III; Lichtscheu, Neugier 8, Randgruppe

MU 15 KL 15 IN 14 CH 16

FF 13 GE 11 KO 12 KK 10

Zauberstab:

INI 11+1W6 AT 10 PA 15 TP 1W6+1 DK NS

LeP 29 AuP 29 AsP 44 WS 6 MR 10 GS 8

RS / BE 0 / 0 (Magierrobe)

Wichtige Talente: Alchimie (Zauberelixiere) 13 (15), Magiekunde (Dämonologie) 15 (17), Menschenkenntnis 13, Selbstbeherrschung 11

Wichtige Zauber: Böser Blick (Furcht) 12 (14), Invocatio Maior 14, Invocatio Minor 17, Nebelwand (Geisternebel) 15 (17), Pandaemonium 12, Totes Handle 16

Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Former der Leiber, Geber des Funkens, Gebieter der Rotte, Herr über die Gebeine, Kraftspeicher, Kulturkunde (Schattenlande), Nekromant

Besonderheiten: Als seine Leibwache dienen ihm zwei *Skelettbogner* (**Untote 119**) und ein *Prügelknabe* (ebenda, **119**) aus Ritterknochen. Zudem besitzt er ein *Kraftspeicheramulett* (21 AsP, **WdA 90**) in Form eines achteckigen Kristalls, das er während der Invasion der Verdammten erbeutete.

Verhalten im Kampf: Nephrog weiß, dass er kein guter Kämpfer ist, und zieht sich nach Möglichkeit hinter seine Untoten zurück.

TEMYRAL'DAMACHT İBN TARİK (■)

Eine Beschreibung des Miralay der Tulamidischen Reiter finden Sie auf Seite 19.

Wichtige Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Entfernungssinn, Hitzeresistenz; Arroganz 8, Krankhafter Ehrgeiz 6, Niedrige Magieresistenz

MU 17 KL 11 IN 14 CH 12

FF 14 GE 15 KO 14 KK 14

Dschadra:

INI 12+1W6 AT 21 PA 13 TP 1W6+5 DK S

Dschadra als Wurfspeer:

INI 13+1W6 FK 22 TP 1W6+4

Khunchomer:

INI 13+1W6 AT 18 PA 14 TP 1W6+4 DK N

LeP 36 AuP 40 WS 7 MR 2 GS 4

RS / BE 7 / 4 (Spiegelpanzer und Baburiner Hut)

Wichtige Talente: Kriegskunst 13, Reiten (Pferd) 17 (19), Ringen 15, Säbel 16, Selbstbeherrschung 13, Speere (Dschadra) 18 (20), Wurfspeere 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Berittener Schütze, Binden, Finte, Gezielter Stich, Kampflexe, Klingenturm, Kriegsreiterei, Kulturkunde (Tulamidenlande), Meisterliches Entwaffnen, Meisterparade, Meisterschütze (Wurfspeer), Rüstungsgewöhnung II, Steppenkundig, Todesstoß, Umreißen, Waffenloser Kampfstil (Unauer Schule), Wüstenkundig

Verhalten im Kampf: Vom Rücken seines Pferdes fegt Temyr wie ein Derwisch zwischen seine Gegner und schleudert aus dem wilden Ritt seine Dschadra auf den feindlichen Anführer. Im Nahkampf *entwaffnet* er seinen Gegner, um ihn dann mit einem *Todesstoß* zu Boron zu schicken.

XERISSA VON ROTENTANN (☉+)

Eine Beschreibung der Raubritterin finden Sie auf Seite 20.

Xerissa von Rotentann

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Hitzeresistenz; Unansehnlich, Wahnvorstellungen (Pferd Feuerhuf)

MU 16 KL 11 IN 12 CH 10

FF 12 GE 13 KO 15 KK 15

Rabenschnabel (persönliche Waffe):

INI 13+1W6 AT 17 PA 16 TP 1W6+8 DK N

LeP 43 AuP 43 WS 10 MR 6 GS 5

RS / BE 6 / 3 (Garethter Platte)

Wichtige Talente: Lanzenreiten 15, Reiten 13, Selbstbeherrschung 12

Sonderfertigkeiten: Finte, Kampflexe, Kriegsreiterei, Kulturkunde (Schattenlande), Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Standfest, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil (Mercenario), Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Xerissa ist eine grausame und wahnsinnige Kämpferin. Gleich nach wenigen *Lanzenangriffen* schleudert sie ihre Lanze brüllend hinfert und schlägt von ihrem stinkenden, untoten Pferd mit *Wuchtschlägen* zu. Zu Boden gezwungen geht sie mit Panzerhandschuhen und *Kopfstößen* in wildem Geschrei auf ihre Gegner los.

Feuerhuf

Corpus: totes Pferd **Typ:** Untoter (Zombie)

INI 6+1W6 PA 6 LeP 54 RS 1 WS —

Biss: DK H AT 9 TP 1W6-1

Tritt: DK N AT 9 TP 1W6+1

GS 11 AuP — MR 1 GW 8

Besondere Kampfregeln: großer Gegner; Niederwerfen (Tritt, 5)

Besondere Eigenschaften: Feuerhufe (3), Immunität (Wunden), Nebel, Übernatürliche Aura



DIE KAISERLICHEN UND IHRE VERBÜNDETEN

LUDALF VON WERTLINGEN (🐉)

Eine ausführliche Beschreibung des kaiserlichen Marschalls finden Sie auf Seite 16.

Wichtige Vor- und Nachteile: Prinzipientreue (Rittertugenden), Schwermut 7

MU 17 KL 13 IN 13 CH 12

FF 12 GE 16 KO 15 KK 16

„Molchenschnitter“ (Zweihänder):

INI 15+1W6 AT 20 PA 14 TP 2W6+6 DK NS

Langschwert:

INI 16+1W6 AT 20 PA 17 TP 1W6+5 DK N

LeP 40 AuP 44 WS 8 MR 7 GS 6

RS / BE 6 / 3 (Garethr Platte)

Wichtige Talente: Etikette 12, Fahrzeug Lenken (Streitwagen) 13 (15), Kriegskunst (Taktik) 9 (11), Menschenkenntnis 8, Reiten 17, Schwerter (Langschwert) 16 (18), Selbstbeherrschung 15, Staatskunst 8, Zweihänder 17

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Halbschwert, Kampfgespür, Kriegsreiterei (Pferd, Streitwagen), Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Schildspalter, Sturmangriff, Turnierreiterei, Windmühle, Wuchtschlag

Besonderheiten: Der Zweihänder *Molchenschnitter* (TP +1, BF 0) ist ein altes Erbstück des Hauses Wertlingen.

Verhalten im Kampf: Ludalf kämpft schweigsam verbissen und nach ritterlichem Kodex. Ehrenrührige Tricks sind ihm ebenso fremd wie unbesonnene Manöver.



DIE DARPATISCHEN FALKEN UND IHRE VERBÜNDETEN

UCURIAN VON RABENMUND (🦅)

Eine ausführliche Beschreibung des goldenen Falken finden Sie auf Seite 17.

Wichtige Vor- und Nachteile: Begabung (Kampf), Schwer zu Verzaubern; Arroganz 5, Höhenangst 10, Jähzorn 7, Prinzipientreue (Rittertugenden)

MU 15 KL 13 IN 15 CH 13

FF 11 GE 15 KO 16 KK 19

Zweihänder:

INI 15+1W6 AT 20 PA 13 TP 2W6+6 DK NS

„Strahl“ (Langschwert):

INI 17+1W6 AT 23 PA 17 TP 1W6+7 DK N

„Strahl“ und Rundschild:

INI 16+1W6 AT 21 PA 20 TP 1W6+7 DK N

LeP 46 AuP 42 WS 8 MR 7 GS 8

RS / BE 8 / 3 (Garethr Platte, Federbuschhelm)

Wichtige Talente: Kriegskunst 14, Menschenkenntnis 9, Reiten 14, Schwerter (Langschwert) 16 (18), Selbstbeherrschung 15, Überzeugen 11, Zweihandschwerter 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 13), Befreiungsschlag, Binden, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung III, Schildkampf II, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Besonderheiten: Das Langschwert *Strahl* (TP +1, INI +1) ist Praios geweiht und wirkt *verletzend* gegen Wesen mit der entsprechenden Verwundbarkeit. Er trägt ein praiosgeweihtes Amulett, das ihn entsprechend der SF *Eiserner Wille I* schützt. Sein Schild kann nach Meisterentscheid einen Zauber auf den Anwender zurückwerfen.

Verhalten im Kampf: Ucurian ist kein geduldiger Kämpfer und setzt im Kampf vor allem auf seine Kraft – wodurch er wiederholt Duelle mit dem ersten Schlag entschieden hat. Sollte er keine Gelegenheit für einen *Hammerschlag* haben, setzt er verstärkt auf den *Wuchtschlag* und seine Varianten. Dennoch ist er im Kampf kein unbeweglicher Klotz. Sein Messingschild reflektiert und kann Gegner blenden.

ALANDRA GREIFENKLAV (■)

Eine Beschreibung der Leibwächterin finden Sie auf Seite 18.

Wichtige Vor- und Nachteile: Flink, Schnelle Heilung I, Soziale Anpassungsfähigkeit; Loyalität (Ucurian von Rabenmund)

MU 13 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 11

FF 16 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 13

Säbel:

INI 17+1W6 **AT** 15 **PA** 18 **TP** 1W6+3 **DK** N

Raufen:

INI 16+1W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Wurfdolch:

INI 16+1W6 **FK** 28 **TP** 1W6+1

LeP 34 **AuP** 37 **WS** 8 **MR** 7 **GS** 8

RS / BE 3 / 1 (Brigatina)

Wichtige Talente: Athletik 15, Körperbeherrschung 14, Raufen 14, Ringen 11, Säbel 16, Selbstbeherrschung 13, Wurfmesser (Wurfmesser) 17 (19); Gabe Gefahreninstinkt 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (PA 18), Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Improvisierte Waffen, Kampfgespür, Klingenswand, Kulturkunde (Mittelreich), Meisterparade, Meisterschütze (Wurfmesser), Rüstungsgewöhnung I, Schnellziehen, Waffenloser Kampfstil (Mercenario), Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Wenn sie die Zeit hat, schleudert sie ihrem Kontrahenten einen Wurfdolch entgegen, um dann mit *Schnellziehen* zu ihrem Säbel zu greifen. Alandra versucht, ihren Gegner aus der Parade zu *entwaffnen*, später bereitet sie ihre eigenen Manöver mit *Binden* oder *Meisterparade* vor. Gegen mehrere Gegner vertraut sie auf die *Klingenswand* oder zieht sich mit einem *gezielten Ausweichen* zurück.

ARNÔD VON EVLENBERG (■)

Eine Beschreibung des Sonnenritters finden Sie auf Seite 18.

Wichtige Vor- und Nachteile: Hohe Magieresistenz, Schwer zu verzaubern; Prinzipientreue (Wahrheitsliebe), Vorurteile gegen Magiebegabte 10

MU 15 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 13

FF 12 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 15

Morgenstern und Schild:

INI 8+1W6 **AT** 15 **PA** 16 **TP** 1W6+5 **DK** N

Morgenstern:

INI 9+1W6 **AT** 16 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** N

LeP 36 **AuP** 39 **WS** 8 **MR** 8 **GS** 3

RS / BE 8 / 5 (Garethter Platte, Topfhelm)

Wichtige Talente: Götter und Kulte 10, Kettenwaffen (Morgenstern) 13 (15), Reiten (Pferd) 12 (14), Selbstbeherrschung 12, Überzeugen 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I, Linkhand, Kampfreflexe, Kriegstreue, Kulturkunde (Mittelreich), Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Schildspalter, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Im Kampf wendet sich Arnôd zuerst gegen offensichtlich Magiekundige. Gegen Schildträger kostet er den Vorteil seiner Kettenwaffe aus. Ein verfeinerter Kampfstil ist ihm fremd.

GOSWIN VON RABENMUND (☉+)

Eine Beschreibung des Barons zu Bohlenburg finden Sie auf Seite 18.

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern; Gesucht I (Traviemark)

MU 16 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 13

FF 12 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 15

Anderthalbhänder:

INI 13+1W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** 1W6+6 **DK** NS

LeP 39 **AuP** 43 **WS** 9 **MR** 8 **GS** 4

RS / BE 8 / 4 (Garethter Platte, Schaller)

Wichtige Talente: Anderthalbhänder (Anderthalbhänder) 16 (18), Etikette 12, Kriegskunst 11, Menschenkenntnis 13, Selbstbeherrschung 14, Reiten 15, Staatskunst (Diplomatie) 11 (13), Schwerter 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Klingenswand, Kriegstreue, Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Schildspalter, Turnierreiterei, Windmühle, Wuchtschlag

Besonderheiten: Goswin leidet wiederkehrend einmal im Monat an Dumpfschädel (**WdS 155**).

Verhalten im Kampf: Im Kampfgetümmel versucht Goswin, sich schnellstmöglich zu *orientieren*. Angriffe kontert er meist mit *Gegenhalten* oder bei Varianten des *Wuchtschlags* mit einer *Windmühle*, um dann seinen Gegner mit einem *Ausfall* in die Defensive zu zwingen. Bei mehreren Gegnern setzt er auf *Klingenswand* oder *Befreiungsschlag*, um sich Raum zu verschaffen.

PASKE VON RABENMUND

Eine Beschreibung des jungen Ritters finden Sie auf Seite 18.

Wichtige Vor- und Nachteile: Ausdauernd; Loyalität (Haus Rabenmund), Prinzipientreue (Rittertugenden)

MU 13 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 11

FF 11 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 13

Zweihänder:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 2W6+4 **DK** NS

LeP 33 **AuP** 35 **WS** 7 **MR** 5 **GS** 5

RS / BE 4 / 3 (langes Kettenhemd)

Wichtige Talente: Etikette 11, Rechtskunde 9, Reiten 12, Selbstbeherrschung 10, Staatskunst 10, Zweihandschwerter (Zweihänder) 12 (14)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Kriegerreiterei, Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Paske kämpft besonnen und lässt sich nur in äußerster Not zu waghalsigen Manövern hinreißen. Er achtet die Regeln des ritterlichen Kampfes und würde nie seinen Vorteil daraus ziehen, wenn ein Gegner seine Waffe verliert oder *am Boden* liegt.

RAIMUNDO INGENIOSVS VON AGUM (■)

Eine Beschreibung des Magnaten finden Sie auf Seite 18.

Wichtige Vor- und Nachteile: Balance, Kampfrausch; Arroganz 4, Impulsiv, Sucht (Alkohol), Streitsucht 6

MU 15 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 13

FF 13 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 12

Aufdegen und Vollmetallbuckler:

INI 16+1W6 **AT** 17 **PA** 18 **TP** 1W6+3 **DK** N

LeP 33 **AuP** 37 **WS** 8 **MR** 4 **GS** 7

RS / BE 3 / 1 (Brigatina)

Wichtige Talente: Armbrust 12, Körperbeherrschung 12, Reiten (Pferd) 12 (14), Schwerter 15, Selbstbeherrschung 10, Zechen 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 13), Binden, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Kulturkunde (Almada, Mittelreich), Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen II, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I

Verhalten im Kampf: Raimundo steht sich mit seinem impulsiven Wesen oft selbst im Weg (*Finte, Meisterparade* sowie darauf aufbauende Manöver +2). Wenn er provoziert wird, will er es dem Gegner mit einer *Ausfall-Finte*-Kombination zeigen. Oft vergisst er, aus *Binden* oder *Meisterparade* einen Vorteil zu ziehen, und setzt lieber auf *Gegenhalten*.

RODERICH VON RABENMUND (■)

Eine Beschreibung des Vogts zu Wolkenried finden Sie auf Seite 18.

Wichtige Vor- und Nachteile: Kurzatmig, Rachsucht (Haus Bregelsaum) 7, Schlafstörungen II, Schwermut 8

MU 13 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 13

FF 13 **GE** 13 **KO** 10 **KK** 14

Schwert:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** N

LeP 32 **AuP** 27 **WS** 5 **MR** 8 **GS** 4

RS / BE 6 / 4 (langes Kettenhemd, Schaller)

Wichtige Talente: Malen/Zeichnen 8, Menschenkenntnis 11, Geographie 10, Reiten 13, Schriftlicher Ausdruck 10, Schwerter (Langschwert) 14 (16), Selbstbeherrschung 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Binden, Finte, Gezielter Stich, Halbschwert, Kampfreflexe, Kriegerreiterei, Kulturkunde (Horasreich, Mittelreich), Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Besonderheiten: Aufgrund seiner *Schlafstörungen* ist Roderich gerade am Vormittag bei 1–3 auf 1W6 unausgeschlafen und unkonzentriert (AU auf 3/4 des Maximalwerts, Talentproben um 3 Punkte erschwert).

Verhalten im Kampf: Roderich versucht, sich durch *Binden* Vorteile für seine Manöver zu verschaffen, wobei er *Betäubungsschläge*, *Niederwerfen* sowie *Gezielte Stiche* und *Schläge* gegen den Waffenarm bevorzugt. Gegen Angehörige des Hauses Bregelsaums greift sein seit der Blutnacht gärender Hass: Dann kann er sich durch gewagte *Wuchtschläge* in gefährliche Situationen manövrieren.

RONDRİK VON RABENMUND (■)

Eine Beschreibung des Ritters finden Sie auf Seite 18.

Wichtige Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang; Fettleibig, Jähzorn 6, Pechmagnet, Tollpatsch

MU 14 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 13

FF 12 **GE** 10 **KO** 13 **KK** 15

Schwert und Schild:

INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** N

Schwert:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N

Balestra:

INI 10+1W6 **FK** 24 **TP** 2W6+2*

LeP 34 **AuP** 16 **WS** 7 **MR** 5 **GS** 4

RS / BE 6 / 4 (langes Kettenhemd, Morion)

Wichtige Talente: Armbrust 16, Menschenkenntnis 12, Reiten 10, Sagen/Legenden (Rittersagen) 13 (15), Schwerter 13, Selbstbeherrschung 11, Singen 14, Überzeugen 13, Zechen 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Kampfreflexe, Kriegerreiterei, Kulturkunde (Horasreich, Mittelreich), Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Scharfschütze (Armbrust), Schildkampf II, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Rondrik kämpft zurückhaltend und verzichtet auf kräftezehrende Manöver, da er schnell außer Atem gerät. Er wartet ab und lauert auf eine Schwäche des Gegners. Wirft man ihm jedoch Feigheit vor, kann er einen seiner gefürchteten Tobsuchtsanfälle bekommen und lässt dann alle Vorsicht fahren. Bedenken Sie, dass seine Patzerwahrscheinlichkeit als *Tollpatsch* um 5% höher liegt.

SÖLDNERFÜHRER UND IHR GEFOLGE



LEOMAR VOM BERG

Eine ausführliche Beschreibung des Schwertfürsten finden Sie auf Seite 33.

Wichtige Vor- und Nachteile: Gesucht II, Raumangst 6

MU 17 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 15

FF 12 **GE** 14 **KO** 16 **KK** 15

„Wuthbrand“ (Reitersäbel):

INI 19+1W6 **AT** 20 **PA** 17 **TP** 1W6+6 **DK** N

„Wuthbrand“ und Schild:

INI 18+1W6 **AT** 18 **PA** 18 **TP** 1W6+6 **DK** N

LeP 42 **AuP** 48 **WS** 8 **MR** 10 **GS** 6

RS / BE 4 / 2 (Harnisch und Reiterkleidung)

Wichtige Talente: Brettspiel 14, Etikette 14, Heraldik 12, Kriegskunst (Strategie, Taktik) 17 (19), Menschenkenntnis 8, Musizieren 10, Orientierung 12, Reiten 17, Säbel (Reitersäbel) 16 (18), Selbstbeherrschung 16, Tanzen 12, Überzeugen 11, Zechen 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 12), Befreiungsschlag, Berufsgeheimnis (Kriegskunst: Hinterhalt, Kleine Gruppen), Binden, Entwaffnen, Finte, Kampfgespür, Kriegreiterei, Kulturkunde (Almada, Mittelreich, Novadi), Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Waffenloser Kampfstil (Bornländisch, Unauer Schule), Waldkundig, Wuchtschlag, Wüstenkundig

Besonderheiten: *Wuthbrand* ist ein besonders gefertigter Kavalleriesäbel (**TP** +1, **INI** +2, **WM** +1/0).

Verhalten im Kampf: Leomar setzt gerne aus der *Meisterparade mit dem Schild* zu einer Kombination aus *Finte* und *Wuchtschlag* an. Streiter des Reiches versucht er zu *entwaffnen* und *niederzuwerfen*, um ihnen dann die Möglichkeit zur Aufgabe zu geben.

RASHIMAN BEN FAISAL

Eine Beschreibung des Wüstenkriegers finden Sie auf Seite 34.

Wichtige Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Richtungssinn, Schwer zu verzaubern; Jähzorn 6, Loyalität (Leomar vom Berg), Raumangst 8, Speisegebote (99 Gesetze)

MU 16 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 11

FF 13 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 13

Dschadra:

INI 12+1W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** S

Khunchomer:

INI 13+1W6 **AT** 14 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** N

LeP 35 **AuP** 42 **WS** 8 **MR** 6 **GS** 5

RS / BE 5 / 3 (Lederrüstung und -zeug, Helm)

Wichtige Talente: Orientierung 16, Reiten 15, Ringen 14, Säbel 14, Selbstbeherrschung 15, Speere (Dschadra) 17 (19), Wildnisleben 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 11), Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Kampfgespür, Klingenturm, Klingenturm, Kriegreiterei, Kulturkunde (Novadi), Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Todesstoß, Waffenloser Kampfstil (Unauer Schule), Umreißen, Waldkundig, Wuchtschlag, Wüstenkundig

Verhalten im Kampf: Rashiman ist bemüht, ein Duell in der ersten Kampfrunde zu entscheiden – gerade wenn er die Initiative hat. Sein wirksamstes Mittel dazu ist der *Todesstoß* gegen Bauch oder Beine des Gegners. Ist der Gegner vor ihm am Zug, *bindet* Rashiman den Angriff, um sich einen Bonus zu verschaffen und den *Todesstoß* in der Folge mit einer *Finte* zu kombinieren. Gegen mehrere Gegner setzt er eher auf *Klingenturm* als *-sturm*, um mit seinen Angriffen gezielt die Reihen der Kontrahenten zu lichten.

COLONELLA GHULSHEVA (■)

Eine Beschreibung der meridianischen Söldnerin finden Sie auf Seite 34.

Wichtige Vor- und Nachteile: Beidhändig, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit; Unansehnlich

MU 15 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 10

FF 13 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 15

zwei Kurzschwerter:

INI 14+1W6 **AT** 17 **PA** 17 **TP** 1W6+3 **DK** HN

LeP 34 **AuP** 38 **WS** 7 **MR** 5 **GS** 6

RS / BE 4 / 2 (Ringelpanzer)

Wichtige Talente: Dolche 15, Schwerter (Kurzschwert) 15 (17), Selbstbeherrschung 12, Schwimmen 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 13), Beidhändiger Kampf II, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfflexe, Klingenturm, Kulturkunde (Meridiana), Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen II, Rüstungsgewöhnung II, Standfest, Tod von Links, Todesstoß, Wuchtschlag

Besonderheiten: Ghulsheva besitzt 3 Anwendungen *Tinzal* (Stufe 7; Wirkung: 1W6+1 SP/SR, Atemnot (KK -4, keine *Athletik*-Proben erlaubt) / Schaden halbiert, *Athletik*-Proben +3; Beginn: sofort).

Verhalten im Kampf: Ghulsheva nutzt ihren zweihändigen Kampfstil, um einen einzelnen Gegner mit *Doppelangriffen* zu traktieren oder ihn mit einem *Ausfall* in die Defensive zu drängen (PA +2). Für *Gezielte Stiche* und *Todesstoß* wechselt

sie den Kampfstil (Talent *Dolche*, AT/PA 18/14). Bei zwei Gegnern bedenkt sie jeden mit einem Angriff, während die ihre Parade als *Klingenwand* aufspaltet, während sie sich bei drei Gegnern in den *Defensiven Kampfstil* zurückzieht, um auf die Gelegenheit zu warten, zuzuschlagen.



GERNBRECHT VON OPPSTEIN

Eine Beschreibung des Condottieres finden Sie auf Seite 36.

Wichtige Vor- und Nachteile: Balance; Goldgier 7, Prinzipientreue (Vertragstreue, Loyalität gegenüber seinen Leuten)

MU 17 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 15

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

'Ochenschlag' (Reiterhammer):

INI 13+1W6 **AT** 22 **PA** 16 **TP** 1W6+6 **DK** N

LeP 39 **AuP** 44 **WS** 8 **MR** 7 **GS** 5

RS / BE 8 / 4 (horasischer Reiterharnisch)

Wichtige Talente: Etikette 10, Hieb Waffen (Reiterhammer, Streitkolben) 15 (17), Kriegskunst 15, Reiten (Pferd) 16 (18), Selbstbeherrschung 14, Überreden (Feilschen) 12 (14), Zeichen 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aufweichen III (PA 14), Befreiungsschlag, Eiserner Wille II, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Kulturkunde (Horasreich, Mittelreich), Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildspalter, Sturmangriff, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Besonderheiten: Gernbrechts Reiterhammer *Ochenschlag* ist ein Arivorer Glanzstück aus der Fertigung von Saladans Meisterschülerin Horanthe ya Ferragon (**TP** +1, **WM** +1/+1, *persönliche Waffe*).

Verhalten im Kampf: Gernbrecht hält sich möglichst lange im Hintergrund, um seine Leute *taktisch* zu führen, um sich dann im richtigen Moment mit einem oft entscheidenden Vorstoß in den Kampf zu stürzen. Beritten spielt er gnadenlos alle Vorteile eines schweren Gardereiter mit gepanzertem Ross aus. Sollte er vom Pferd und in den Nahkampf gezwungen werden, erweist er sich mit seiner starken, aber beweglichen Rüstung, *Wucht-* und *Hammerschlägen* als harter Brocken. Und er kann sich darauf verlassen, dass seine Leute, für die er selbst viel riskiert, ihn rausbauen.

WEITERE KRIEGSFÜRSTEN



SUMUDAN VON VIRYAMUN UND FLOGGLOND (■)

Eine Beschreibung des Magnaten finden Sie auf Seite 25

Wichtige Vor- und Nachteile: Schnelle Heilung II; Arroganz 8, Jähzorn 9

MU 16 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 13

FF 12 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 16

'Feuertod' (Reitersäbel):

INI 14+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+6 **DK** N

LeP 37 **AuP** 40 **WS** 8 **MR** 5 **GS** 5

RS / BE 6 / 3 (leichte Platte, Morion)

Wichtige Talente: Kriegskunst 8, Reiten (Pferd) 15 (17), Säbel (Reitersäbel) 14 (16), Selbstbeherrschung 9, Staatskunst 10, Viehzucht (Tauben) 10 (12)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Finte, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Kulturkunde (Almada, Erzzwerge), Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Besonderheiten: *Feuertod*, ein vortrefflicher Reitersäbel aus zwergischer Fertigung (**TP** +2, **BF** -6), befindet sich seit tausend Jahren im Familienbesitz und diente schon den almadanischen Fürsten aus der Familia Viryamun. Ursprünglich ein Schwert, wurde die Waffe später umgearbeitet, nachdem sie einem unglücklichen Ahnen Sumudans zerbrach.

Verhalten im Kampf: Sumudan ist im Kampf genauso unbeherrscht wie sonst auch. Er setzt vor allem auf den *Wuchtschlag* und die darauf aufbauenden Manöver.

ZIPLIM (■)

Eine Beschreibung des Goblinhäuptlings finden Sie auf Seite 26.

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragendes Gehör, Kälteresistenz; Aberglaube 9, Kleinwüchsig, Unstet

MU 15 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 13

FF 15 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 14

Kurzschwert:

INI 14+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** N

Speer:

INI 15+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** 5
LeP 34 **AuP** 43 **WS** 8 **MR** 5 **GS** 7
RS / BE 3 / 1 (Leder und Pelz)

Wichtige Talente: Fährtsuchen 12, Kriegskunst 9, Lederarbeiten 10, Orientierung 14, Reiten (Wildschwein) 12 (14), Selbstbeherrschung 12, Wildnisleben 15; Gabe Gefahreninstinkt 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 14), Finte, Kampfreflexe, Kulturkunde (Goblins), Reiterkampf, Schmutzige Tricks, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Ziplim nutzt das Gelände für sich. Er schlägt gerne aus dem Hinterhalt zu.

WERTE EXEMPLARISCHER GEGNER

MENSCHLICHE GEGNER

BARBAREN

Stammeskrieger der Ferkinas und Trollzacker finden sich vor allem im Aufgebot von Lutisana und Chayka, Barbaren aus den Trollzacken sind aber auch als marodierende Banden anzutreffen.

Ferkina / Trollzacker

Barbarenschwert:

INI 10 / 11 +1W6 **AT** 14 / 15 **PA** 11 / 10
TP 1W6+6 **DK** N

Barbarenstreitaxt:

INI 9 / 10 +1W6 **AT** 13 / 14 **PA** 8 / 7
TP 3W6+2 / 3W6+3 **DK** N

Speer:

INI 10 / 11 +1W6 **AT** 14 / 15 **PA** 10 / 9
TP 1W6+5 / 1W6+6 **DK** 5

LeP 35 / 37 **AuP** 40 / 43 **WS** 8 / 8
MR 4 / 3 **GS** 6

RS / BE 4 / 2 (Lederrüstung und Fellumhang)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung (Wunden) 11 (13) / 9 (11)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Berittener Schütze, Finte, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag / Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik (Hammerfaust), Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Die Barbaren kämpfen wild und undiszipliniert. Sie gieren danach, sich zu beweisen, suchen die Konfrontation mit dem stärksten Herausforderer und schlagen sich brutal durch schwächere Gegner.

RITTER

Hochadlige Kriegsfürsten können sich meist auf eine treue, ritterliche Gefolgschaft verlassen, wobei jedoch die Jahre in der Wildermark oftmals am Gewissen der Ritter zerren, lassen sich doch nicht alle Taten mit dem eigenen Moralkodex vereinbaren. Gefallene Ritter suchen als Raub- und Heckenritter jene Schwachen heim, deren Schutz ihnen eigentlich oberstes Gebot sein sollte, oder verdingen sich als bessere Söldner im Aufgebot eines Kriegsfürsten.

Ritter (unerfahren / erfahren / Veteran)

Schwert:

INI 9 / 13 / 16 +1W6 **AT** 11 / 14 / 18 **PA** 10 / 12 / 16
TP 1W6+4 / 1W6+5 / 1W6+5 **DK** N

Schwert und Schild:

INI 8 / 12 / 15 +1W6 **AT** 10 / 13 / 17 **PA** 14 / 14 / 18
TP 1W6+4 / 1W6+5 / 1W6+5 **DK** N

Morgenstern:

INI 9 / 13 / 16 +1W6 **AT** 11 / 14 / 18 **PA** 8 / 10 / 14
TP 1W6+5 / 1W6+5 / 1W6+6 **DK** N

Morgenstern und Schild:

INI 8 / 12 / 15 +1W6 **AT** 10 / 13 / 17 **PA** 14 / 14 / 17
TP 1W6+5 / 1W6+5 / 1W6+6 **DK** N

LeP 29 / 35 / 43 **AuP** 31 / 35 / 44 **WS** 7 / 8 / 8

MR 3 / 5 / 6 **GS** 4

RS / BE 8 / 6 (Garethter Platte und Topfhelm)

Wichtige Talente: Reiten 8 / 14 / 17, Selbstbeherrschung 7 / 12 / 16

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag / Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Schildkampf II, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II / Ausfall, Kampfgespür, Schildspalter

Verhalten im Kampf: So der Ritter noch an seinen Idealen festhält, wird er auch in der Wildermark ritterlich kämpfen. Der Raubritter hingegen kennt keinerlei moralische Schranken und schreckt auch vor einem *Angriff aus dem Hinterhalt* nicht zurück. Sollte er zu verlieren drohen, wird er meist sein Heil in der Flucht suchen oder um Gnade betteln, denn er weiß, dass ihm für seine Taten das Schwert droht.



SOLDATEN

Soldaten stehen fest im Sold einer Provinz, wobei Fähigkeiten und Moral stark schwanken können. Die meisten Soldaten findet man im Gefolge der Kaiserlichen, aber auch als Gardetruppen manches Kriegsfürsten kann man sie antreffen.

Soldat (unerfahren / erfahren / Veteran)

Schwert:

INI 7 / 9 / 15 +1W6 AT 2 / 14 / 17 PA 10 / 12 / 16
TP 1W6+4 / 1W6+5 DK N

Hellebarde:

INI 8 / 10 / 16 +1W6 AT 13 / 15 / 18 PA 9 / 11 / 15
TP 1W6+5 / 1W6+6 DK S

Streitaxt:

INI 8 / 11 / 16 +1W6 AT 13 / 15 / 18 PA 9 / 11 / 15
TP 1W6+4 / 1W6+5 DK N

Kurzbogen / Kriegsbogen:

INI 8 / 10 / 16 +1W6 FK 16 / 18 / 24
TP 1W6+4* / 1W6+5*

LeP 30 / 34 / 41 AuP 31 / 35 / 42 WS 7 / 8

MR 2 / 4 / 6 GS 5 / 6

RS / BE 5 / 4 (Lederrüstung, -helm und -zeug)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 5 / 9 / 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I / Formation, Meisterparade, Wuchtschlag / Ausfall, Befreiungsschlag, Kampfflexe, Niederwerfen, Scharfschütze, Sturmangriff

Verhalten im Kampf: Disziplin und Effizienz sind die Tugenden eines guten Soldaten – doch beides ist von der Moral abhängig. In der Regel wird ein Soldat stets seine Kameraden im Blick haben (und nach Möglichkeit in *Formation* kämpfen) und versuchen, Mitstreitern ein Vorbild zu sein, aber auch wissen, wann ein Kampf aussichtslos ist.

SÖLDNER

Die Söldner in der Wildermark kommen aus aller Herren Länder. Almadanische Landknechte und bornische wie svelltländische Mietschwerter finden sich ebenso unter ihnen wie aranische Säbelschwinger, horasische Mercenarios oder verwegene tulamidische Reiter. So unterschiedlich wie ihre Herkunft sind auch Ausrüstung und Kampfverhalten. Sehen Sie die nachfolgenden Werte daher als Orientierung und passen Sie sie dem Hintergrund des Söldners an.

Söldner (unerfahren / erfahren / Veteran)

Schwert:

INI 7 / 9 / 15 +1W6 AT 12 / 14 / 17 PA 10 / 12 / 16
TP 1W6+4 / 1W6+5 DK N

Hakenspieß:

INI 8 / 10 / 16 +1W6 AT 13 / 15 / 18 PA 9 / 11 / 15
TP 1W6+3 / 1W6+3 DK S

Warunker Hammer:

INI 7 / 9 / 15 +1W6 AT 13 / 15 / 18 PA 9 / 11 / 15
TP 1W6+6 / 1W6+6 DK NS

Kurzbogen / Kriegsbogen:

INI 8 / 10 / 16 +1W6 FK 15 / 17 / 22

TP 1W6+4* / 1W6+5*

LeP 31 / 35 / 40 AuP 31 / 37 / 42 WS 7 / 8

MR 2 / 3 / 6 GS 5 / 6

RS / BE 5 / 4 (Lederrüstung, -helm und -zeug)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 5 / 8 / 15

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag / Aufmerksamkeit, Finte, Schildspalter / Ausfall, Kampfflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Scharfschütze, Sturmangriff

Verhalten im Kampf: Söldner sind in der Regel weniger mit Skrupel behaftet, doch ob sie einen eher eleganten (mit *Finten* und *Ausfällen*) oder wuchtigen (*Wuchtschlag* und seine Varianten) Kampfstil pflegen, lässt sich nicht vereinheitlichen. Selten kämpfen sie bis zum Tod und sie wissen, wann eine Schlacht verloren ist – dann hält sie auch nicht mehr das Gold ihres Auftraggebers.

BESTIEN UND UNHEIMLICHE

GHULE

Durch die zahlreichen Schlachtfelder der Wildermark haben sich Ghule zu einer wahren Landplage entwickelt. Nachfolgend finden Sie die Spielwerte eines generischen Ghuls, auch ‚Fresser‘ genannt, die am weitesten verbreitete Art des Ghuls. Variationen des Leichenfressers finden Sie in der Spielhilfe **Von Toten und Untoten**.



Ghul (Fresser)

Corpus: infizierter Humanoider **Typ:** Ghul
INI 8+1W6 **PA** 9 **LeP** 35 **RS** 2 **WS** 9
Klaunen: DK HN **AT** 11 **TP** 1W6+2
GS 7 **AuP** 60 **MR** 15 / 10 **GW** 9

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (Biss mit 1W6+4 TP, Ghulgift)

Besondere Eigenschaften: Erhöhtes Infektionsrisiko (5), Schreckgestalt I (3)

Verhalten im Kampf: Ghule agieren nicht taktisch. Einzig ihr Fresstrieb treibt sie voran.

GOLEMS

Vor allem für Arnhild von Darbonia, aber auch aus eigenem Forschungstrieb hat die Golemmeisterin Yolande (Seite 154) in den letzten Jahren einige besondere Golems geschaffen. Neben in der Wildermark vorhandenen Materialien wie Lehm, Holz und Erz kamen dabei seltene, aus Yol-Ghurmak herbeigeschaffte Alchimika wie Hölleneisen und Kristalldrüsen zu Einsatz.

Eberkopf (menschengroßer Holzgolem)

Die schlanken Holzgolems mit dem Eberhaupt sind flinke Kletterer.

MU 12 **KL** 3 **IN** 1 **CH** 1
FF 8 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 12
INI 10+1W6 **PA** 4 **LeP** 60 **RS** 3 **WS** 8
Faust: **DK** N **AT** 8 **TP** 2W6
Kopfstoß: **DK** H **AT** 8 **TP** 2W6+1
GS 8 **AuP** 200 **MR** 10

Besondere Kampfregeln: Gelände (Bäume), Hinterhalt (6), Niederwerfen (Kopfstoß, 3)

Besondere Eigenschaften: Immunität (Merkmal *Form*), leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Tsa), Verwundbarkeit (Feuer)

Verhalten im Kampf: Als guter Kletterer agiert der Eberkopf gerne aus erhöhter Position und ist in der Lage, einen *Hinterhalt* zu legen.

Kohlenknecht (kleiner Erzgolem)

Der Kohlenknecht besteht aus glühenden Erzklumpen und ist in der Lage, durch Berührung leicht brennbare Materialien zu entzünden.

MU 14 **KL** 2 **IN** 2 **CH** 1
FF 4 **GE** 10 **KO** 18 **KK** 16
INI 6+1W6 **PA** 2 **LeP** 60 **RS** 5 **WS** 9
Faust: **DK** HN **AT** 6 **TP** 1W6+2
GS 3 **AuP** 300 **MR** 15

Besondere Kampfregeln: kleiner Gegner

Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Feuer), Immunität (Feuer, Stich, Merkmal *Form*), leichte Empfindlichkeit

(geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Ingerimm), Verwundbarkeit (Wasser)

Verhalten im Kampf: Der Kohlenknecht konzentriert sich auf den ersten Gegner und wendet sich anderen erst zu, wenn er diesen überwunden hat.

Schwertrassler (kleiner Stein- und Metallgolem)

Die kindergroßen Golems mit konturlosen Häuptern und Kurzschwertklingen statt Unterarmen sind besondere Kombinationen aus unterschiedlichen Materialien – Erz und feuerfeste Steineiche – und Yolandes neuestes Forschungswerk.

MU 13 **KL** 5 **IN** 3 **CH** 1
FF 6 **GE** 10 **KO** 18 **KK** 14
INI 6+1W6 **PA** 3 **LeP** 120 **RS** 5 **WS** 9
Schwert: **AT** 10 **TP** 1W6+2 **DK** HN
GS 5 **AuP** 300 **MR** 15

Besondere Kampfregeln: kleiner Gegner; Doppelangriff

Besondere Eigenschaften: Immunität (Feuer, Stich, Merkmal *Form*), leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Ingerimm), Regeneration I

Verhalten im Kampf: Vor allem in der *Überzahl* nutzen Schwertrassler vorhandene Räume und schlagen mit *Doppelangriffen* in Rücken oder Knie des Feindes. Bei unter 60 LeP oder schweren Treffern ziehen sie sich für ein bis drei KR aus der ersten Angriffsreihe zurück, um zu regenerieren.

TATZELWÜRMER

In Chaykas Horde befinden sich einige Tatzelwurmreiter, die auf jungen, eigens aufgezogenen und ausgebildeten Bestien in die Schlacht reiten.

Ausgebildeter, junger Tatzelwurm

INI 7+1W6* **PA** 5 **LeP** 50 **RS** 3 **WS** 10
Biss: **DK** N **AT** 11 **TP** 2W6
Klaunen: **DK** HN **AT** 9 **TP** 1W6+6
Schwanzschlag: **DK** NS **AT** 6 **TP** 1W6+2
GS 5 **AuP** 80 **MR** 6 / 9 **GW** 10

*) Biss +2, Schwanzschlag –2

Besondere Kampfregeln: großer Gegner; Doppelangriff (Biss und Klaunen), Gezielter Angriff / Verbeißen, Niederwerfen (Klaunen / Schwanzschlag, 5)

Besondere Eigenschaften: Resistenz (Feuer)

Besonderheiten: Wer sich dem Tatzelwurm auf DK N nähert, muss pro KR eine KO-Probe +1 ablegen, damit ihm nicht übel wird (pro misslungener Probe 1 SP und Abzug von 1 Punkt auf alle Kampfwerte; sinkt ein Wert auf 0, fällt das Opfer in Ohnmacht).

Verhalten im Kampf: Tatzelwürmer attackieren vorne mit *Doppelangriffen*. Gegner im Rücken oder an der Seite versuchen sie, mit einem Schwanzschlag *niederzuwerfen*.

АПНАПГ III: АВЕПТЕВЕР УПД ГЕФАНРЕП

In der nachfolgenden Tabelle finden Sie kleinere Ereignisse und Begegnungen, die Sie in die laufende Kampagne einbinden können. Wenn Sie es dem Zufall überlassen wollen, bestimmen Sie die Art des Ereignisses mit 2W20. Sie können die Liste aber auch als Ideensammlung nutzen und frei aus ihr wählen.

2W20 Ereignis

Allgemeines

- 2 Ein Held hat an diesem Tag besonderes Glück (1-3 auf 1W6) oder Pech (4-6 auf 1W6). Er gilt vorübergehend als *Vom Schicksal begünstigt* beziehungsweise *Pechmagnet*.
- 3 Ein Held bricht unversehens in einen Hohlraum. Dort mag er den Zugang zu vergessenen goblinischen Höhlen entdecken (die mit schamanistischen Schutzzaubern gesichert sind), auf eine verlassene Mine stoßen (in der Räuber einst ihre Beute versteckten) oder den Unmut einiger *Gruftasseln* (**ZooBotanica 71**) wecken.
- 4 Ein Held / eine befreundete Meisterperson erkrankt (1W6): Zahnschmerzen (1), Parasitenbefall (2; **WdS 156**), Dumpschädel (3; **WdS 155**), Sumpffieber (4; ebenda, **155**), Aussatz (5; **WdS 154**), eine späte Kinderkrankheit oder harmlose Erkrankung (6; **WdS156**).
- 5 Eine junge Frau sucht einen Helden mit entsprechendem Ruf auf, um ihm seinen Bankert zu präsentieren.
- 6 Der Anverwandte einer Person, die durch die Helden zu Schaden oder zu Tode kam, versucht mit einer Intrige / einem Anschlag Vergeltung zu üben.
- 7 Ein alter Feind der Helden hat mit seinem bisherigen Leben abgeschlossen und ist in den Dienst eine Zwölfgotts getreten. Unverhofft begegnet man sich wieder.
- 8 Eine Brieftaube fällt den Helden tot für die Füße. Sie starb an Erschöpfung / wurde von einem Raubvogel gerissen / von einem Pfeil vom Himmel geholt. Bei sich trägt sie eine brisante Nachricht.
- 9 Ein Sturm zieht über das Land und erschwert für zwei Tage jegliches Vorankommen. An größere Truppenbewegungen ist gar nicht zu denken.

Straßen und Wege

- 10 Den Helden läuft ein abgerichteter Jagdhund zu. Er führt sie zu seinem schwer verletzten Frauchen.
- 11 Pilger auf dem Weg nach Rommilys / Burg Auraeth / Sankta Boronia bitten um Geleitschutz.
- 12 Ein Händler ist mit seinem Karren stecken geblieben. Tatsächlich handelt es sich bei ihm jedoch um einen Junker, der in Angst geflohen ist (und seine Schutzbefohlenen zurückgelassen hat), um in Gareth mit neuer Identität als Bürgerlicher ein sicheres Leben anzufangen.
- 13 Ein fahrender Ritter versperrt mit seinem Turnierzelt den Weg und will ihn erst freigeben, wenn die Helden ihn im Lanzengang bezwungen haben.
- 14 Ein zehnköpfiger Hurentross kreuzt den Weg der Helden.
- 15 Die Helden begegnen dem Rollkutscher *Herbo Ranfel* (**Drei Millionen Dukaten 15, AB 37, 41, 104, 135** und **151**), der seine Meinung zur aktuellen Lage nicht hinterm Berg hält und sich über den Zustand der aventurischen Fuhrunternehmen beklagt.

Dörfer und ihre Bewohner

- 16 In einem Dorf wird ein Hochzeitsfest gefeiert und die Helden werden in Travias Namen eingeladen.
- 17 Eine Räuberbande / desertierte Soldaten / das Gefolge eines Raubritters / auf eigene Rechnung arbeitende Söldner halten ein Dorf besetzt. Alternativ haben sie es vor kurzem heimgesucht und die Dörfler fürchten nun die angedrohte Rückkehr.

-
- 18 Ein listiger Phex-Geweihter hat sich die Herrschaft über ein Dorf nahe der Traviemark ergaunert und eine bald ebenso bekannte wie berüchtigte Spielhölle eröffnet, die zum Leidwesen der Dörfler allerlei vergnügungssüchtige Gestalten anlockt.
- 19 In der Gegend, in der die Helden sich aufhalten, grassiert das Schlachtfeldfieber (**WdS 157**).
- 20 In einer abgelegenen Hütte stoßen die Helden auf drei frische Gräber und den kranken, 12-jährigen *Boswin*, der eigenhändig seine verstorbenen Familienmitglieder bestattet hat. Er bittet die Helden, ihn nach Rankaraliretena (oder einer anderen größeren Ortschaft) zu bringen, wo er mit seinem Bruder, einem Gardisten, seinen letzten lebenden Verwandten weiß.
- 21 Ein vermeintlich verlassenes Dorf ist der Zufluchtsort eines von Travia verfluchten Vampirs (**WdG 290ff.**).

Unter Kriegsfürsten

- 22 Ein bezahlter Ausrufer diffamiert öffentlich die Helden / einen ihrer Verbündeten.
- 23 Ein Verbündeter der Helden / eine wichtige Person aus seinem Gefolge gerät in die Gefangenschaft eines Kriegsfürsten.
- 24 Ein Verräter bietet den Helden an, die Pläne eines Kriegsfürsten preiszugeben. Dabei kann es sich um eine Falle handeln.
- 25 Ein Verbündeter der Helden / ein Person aus dessen Gefolge verrät ein geheimes Vorhaben an einen Kontrahenten. Er wurde erpresst / gekauft / handelt aus gekränktem Stolz / hat noch eine Rechnung mit den Helden offen.
- 26 Ein Ritter bietet den Helden seine Gefolgschaft und Waffenknechte an, wenn sie ihm helfen, einen Kontrahenten von dessen Junkergut zu vertreiben. Dabei muss der potentielle Verbündete nicht zwingend im Recht sein.
- 27 Söldner eines skrupellosen Kriegsfürsten brennen abgelegene Gehöfte nieder und verheeren Felder.
- 28 Eine Räuberbande verbreitet mit einigen gefundenen borbaradianischen Wappenröcken Angst und Gerüchte über ein Nahen von Helme Haffax.




Unter Adligen


- 29 Ein niedriger Adliger möchte sein ältestes Kind mit dem Baron von Zweimühlen verheiraten.
- 30 Eine junge Edeldame ist schwanger von ihrem Geliebten aus einem verfeindeten Haus. Sie bittet die Helden um Rat und ist verzweifelt genug, sich das Leben nehmen zu wollen.
- 31 Eine unglücklich verliebte Ritterin entführt den Sohn eines befreundeten Adligen.
- 32 Die Tochter eines Junkers, die als einzige das Massaker an ihrer Familie überlebt hat, läuft den Helden mit einem erbeuteten Schwert nach und will ihre Knappin werden, um später Vergeltung an den Mördern ihrer Eltern zu üben.

Kreaturen und Unheimliches


























- 33 In drei aufeinander folgenden Nächten erscheint einem Helden dieselbe, unbekannte Person im Traum. Am folgenden Tag begegnet er ihr schließlich. Waren die Träume vielleicht eine Warnung?
- 34 Der Jüngling *Robik* hat sich unsittlich einer Magierin genähert und wurde von dieser mittels SALANDER dauerhaft in ein Schwein verwandelt. In den Helden schöpft er Hoffnung, dass diese ihn zurückverwandeln können und läuft ihnen daher nach.
- 35 Unter einer Brücke, die die Helden passieren wollen, hat sich ein *Troll* (**ZooBotanica 181**) eingerichtet und verlangt frische Honigwaben aus einem nahegelegenen Bienenstock als Zoll.
- 36 Ein bemerkenswert raffinierter, Fallen stellender *Baumdrache* (**ZooBotanica 81**) hat schon mehrere Reisende überfallen und einen beachtlichen Schatz angehäuft. Nun wittert er bei den Helden neue Beute.
- 37 Der Geist eines ermordeten Herolds versucht Besitz von einem Helden zu ergreifen, um seine letzte Botschaft zu überbringen und Frieden zu finden.
- 38 Eine *Harpyie* (**ZooBotanica 108**) verliebt sich in einen Helden und trachtet danach, ihn in ihr Nest zu entführen.
- 39 Eine Rattenplage unter Führung eines Rattenkönigs (ein Wurf Ratten, dessen Schwänze von Geburt an verknotet sind) sucht die Gegend heim, in der die Helden sich aufhalten.
- 40 Den Helden begegnet ein *Einhorn* (**ZooBotanica 89**).
-

ΑΠΗΛΑΓ IV: ΡΕΡΡΟΠΕΡΡΕΙΧΗΠΙΣ















Die nachfolgende Übersicht listet sämtliche Meisterpersonen des Abenteuers auf. Mit einer *Meistermaske* () versehenen Personen spielen für die Gesamthandlung oder ein Szenario eine wichtige Rolle. Ein *Vorhang* () bedeutet, dass das Schicksal dieser Figur über das Abenteuer hinaus nicht weiter verfolgt wird, ein *Boronsrad* () , dass die Person das Abenteuer nicht überleben wird. Ein mit einem Sternchen versehenes Boronsrad

meint, dass Sie über das Ableben der Figur frei bestimmen können. Die *Pergamentrolle* () kennzeichnet wichtige, aber nicht sämtliche potentielle Verbündete der Helden.

Wenn unter **Seite** zwei Seitenzahlen angegeben sind, verweist die erste auf die Personenbeschreibung, die zweite auf die Spielwerte, sofern diese sich an unterschiedlichen Stellen im Band befinden.




















Name	Titel/Rolle	Anmerkung	Seite
Adalbert von Hirschenrode	gräflicher Jagdmeister	 	30
Alandra Greifenklau	Ucurians Leibwächterin		18 / 184
Aldoron von Wutzenwald	Baron von Wutzenwald		26
Alrik vom Blautann und vom Berg	Oberst der Löwengarde	 	16
Alwan v. Unterallertissen-Rabenmund m.H.	Baron v. Immlingen, Stahlherz	—	21
Anselm von Quintian-Quandt	Baron von Hutt		30
Answin der Jüngere von Rabenmund ä.H.	Fürst von Darpatien	 	20
Ardariel Nordfalk von Moosgrund	Burggräfin zu Baliho		30
Arlopir	Varenas Kriegsdrache	  *	178
Arnchild von Darbonia	Herrin von Gallys		18 / 177
Arnôd von Eulenberg	der ‚Sonnenritter‘		18 / 184
Arrius von Wulfen	Erster Hofkaplan des Praios	—	128
Aryanna Otterbach	Löwenritterin	—	92
Asgrimm Robarskil	Zornesritter		146
Assaf	Bannmagier, Ayrash' Bruder		15 / 179
Auburia von Rosshagen	neue Pfalzgräfin von Brücksgau	—	169
Ayrash	Bannmagier, Assafs Bruder		15 / 179
Azzo von Bregelsaum	Bannerherr der Bregelsaums	  *	115
Bardoun Orwin von Sturmfels	Ritter aus der Traviamark		75
Beergard von Rabenmund ä.H.	Baronin von Ochsenweide	 	18
Bernfried von Nierenfeld	Baron von Meidenstein	 	133
Bodar	Räuber in Goswins Bande		133
Bredogar Eustachius von Parsenburg	Meister der Mark Greifenfurt	—	33

Name	Titel/Rolle	Anmerkung	Seite
Bunsenhold von Ochs	Reichsoberst		17
Burgol Olber	Meister der Essen		146
Chayka Gramzahn	Kriegsfürstin		37 / 177
Chounrat Timerlan	Zornesritter		146
Colonella Ghulsheva	Söldnerin in Leomars Gefolge		34 / 186
Cordovan von Rabenmund ä.H.	Kronverweser der Traviemark	()	31
Cordovan von Sturmfels	Landedler und Stahlherz, Gerins Sohn	—	23
Cratosch Stahlhand	Söldner in Lutisanas Gefolge	 *	15 / 180
Dankward von Sonnenbruch	Ritter in Swantjes Gefolge	 *	24
Danos von Luring	Graf von Reichsforst		24
Dergal Brandner	Viehhändler und Geweihter des Namenlosen		170
Deryan Sigismund von Elenvina	Beherrschungsmagier	—	24
Diederich von Brennendlod	Räuberhauptmann in Varenas Gefolge	 *	20 / 180
Diriago Valadez	Söldner in Lutisanas Gefolge	 *	15 / 180
Dythlinde Tillinger	Bäckerin		50
Edelbrecht von Eberstamm	Prinz des Kosch		33
Ehrgard von Binsböckel	Geweihte des Namenlosen		110
Elwine Firuna von Ockenheld	Ritterin, Erdemundes Schwester	—	170
Emer Alara von Rallerspfort	Ritterin in Danos' Gefolge		25
Emer Löwenmähne	Anführerin der <i>Trümmerfüchse</i>	—	91
Emer Sturmfeld	Söldnerin in Varenas Gefolge		104
Eorlariel Zirillion Silbersee	Hofmarschall	—	128
Erdemunde von Ockenheld	Baronin von Rappenfluhe, Stahlherz		23
Erlgard Gragelsfort	Kampfmagierin in Danos' Gefolge	—	25
Erngart	Weidener Hexe		83
Firine von Luring	Äbtissin	—	56
Flarach	Hofnarr und Schelm	—	128
Folkwin von Darbonia	Knappe am kaiserlichen Hof	—	128
Fredo Answin von Rabenmund m.H.	Adeptus Minor		21
Geismar II. von Quintian-Quandt	Graf von Hartsteen		29
Geldar von Zweistetten	Barde in Danos' Gefolge	—	25
Geldor von Bregelsaum	Gilborns Sohn, Stahlherz		22
Gerdan von Moorweiher	Burgvogt von Brücksgau		136
Gerin von Sturmfels	Landedler und Stahlherz		23




Name	Titel/Rolle	Anmerkung	Seite
Gernbrecht von Oppstein	Condottiere der <i>Rommilyser Reiterei</i>		36 / 187
Gernot von Mersingen	Markgraf der Rabenmark	()	32
Giara von Dunkelweiher	Hauptfrau auf Burg Rabenmund	—	74
Gilborn Hal von Bregelsaum	Wolfhelms Sohn und Erbe		22
Girion Tscheren	Hauptmann in Varenas Gefolge	 *	20 / 181
Giso	Portius' Diener		135
Gisbert	Fassadenkletterer in Varenas Gefolge		104 / 105
Gissa	Räuberhauptfrau		27
Glenna Kuttelsieder	eine alte Bäuerin		130
Gormara von Faldahon	Ludalfs Knappin	—	17
Goswin Bachenthal	Räuberhauptmann		130
Goswin der Jüngere von Rabenmund m.H.	Baron zu Bohlenburg	  *	18 / 184
Grassus Iralyncis von Rhodenstein	Erster Hofkaplan der Rondra	—	128
Greifgolda von Mersingen ä.H.	Kanzlerin der Grafschaft Baliho	—	30
Griffhelm	Geist eines Novizen		92
Griseldis von Quintian-Quandt	Ritterin des Grafen Geismar		30
Hagen von Föhrenstieg	Burgherr von Auraeth		27
Hagrobald vom Großen Fluss	Graf vom Großen Fluss		24
Hadrumir Lechmar von Schwingenfels	Kronvogt zu Puleth	—	126
Harka Rottmeister	tote Zornesritterin		140
Harvis von Friedwang	Haushofmeister auf Burg Rabenmund	—	74
Helke Lonnert	Hüterin der Saat		145
Hilbert	Söldner in Varenas Gefolge		104 / 105
Hitta die Schlange	Hexe in Varenas Gefolge		104
Hitta Kornteuer	Waffenmagd aus Luring		136
Ilkhold Drachwill von Austein	Ritter	 	83
Ingar von Birkenbruch	Landvogt von Zwerch	—	147
Irmenella von Wertlingen	Markgräfin von Greifenfurt		32
Irmintrudt	verrückte Stallmagd in Rankaraliretena		145
Isiderius	Geist eines antiken Heermeisters		142
Islaaran der Schwarze	Höhlendrache	—	84
Jabbour von Borniak	,Wehrgraf von Wehrheim		88
Jarlak von Binsenbeck	Ratsmeister von Hartsteen	—	57
Jarlak von Ehrenstein	Kronprinz von Tobrien	—	128

Name	Titel/Rolle	Anmerkung	Seite
Jasper	Yolandes Gehilfe		153
Julischa Ebenkranz	Kampfmagierin		18
Junivera von Seshwick	Ritterin der Göttin	  	27
Kariel Kummersfeld	Kundschafter		50
Knorrhold von Harffenberg-Binsböckel	herzoglicher Fechtmeister		31
Larissa Goschner	Schreiberin		50
Leomar vom Berg	Schwertfürst	 	33 / 186
Leti	Räuberin in Goswins Bande		133
Lhal'a Röhaschta	Tatzelwurmreiterin in Chaykas Horde	 *	35 / 181
Linai von Halberg-Kyndoch	Hesinde-Akoluthin	—	24
Ludalf von Wertlingen	Marschall der Wildermark	  	16 / 183
Ludian von Rabenmund m.H.	Ritter in Answins Gefolge	 	21
Luidor von Hartsteen	Graf von Hartsteen	 	28
Lutisana von Perricum	Söldnerführerin	 	13 / 176
Maline Lucina	Äbtissin des Klosters Sancta Noiona	—	63
Mariella von Rabenmund ä.H.	Hochmeisterin der Gänseritter		31
Martan Kindervater	Kriegsfürst		27
Maus	Räuber in Goswins Bande		133
Melwyn	Erster Hofmagus und Hofalchimist	—	128
Messer-Hal	Söldner		55
Mukus die Maus	Küchenjunge auf Burg Rabenmund	—	74
Myrthalia Magna	Kriegsfürstin		27
Mythram Korsfels	Schreiber des Aventurischen Boten		27
Nephrog von Yar'Dasham	Nekromant in Lutisanas Gefolge		15 / 182
Nyrociel Flechtenblüte	Kundschafterin in Leomars Gefolge		34
Oleana von Bregelsaum	Gilborns Tochter	—	170
Paske Gernot von Rabenmund m.H.	Ritter in Ucurians Gefolge		18 / 184
Perdin von Gantenbein	Answins Leibdiener	—	74
Portius	gefallener Diener des Raben		135
Purothea Schlangentochter	Legatin der Draconiter	  *	27
Quellina von Oppstein	ehemalige Leibzofe Fürstin Irmegundes		71
Ragnhild Castanyeda	Zornesritterin		146
Rahjadan von Bregelsaum-Rosenbusch	Baron von Rosenbusch, Stahlherz	 *	22
Raimundo Ingeniosus von Agum	Magnat in Ucurians Gefolge		18 / 185

Name	Titel/Rolle	Anmerkung	Seite
Ramoxosch	Räuber in Goswins Bande		133
Randolph Answin von Rabenmund ä.H.	Answins Sohn	—	21
Rashiman ben Faisal	Wüstenkrieger und Freund Leomars	()	34 / 186
Raulwine von Luring-Rabenmund	Gesandte des garetischen Markvogts	—	75
Reto Düsterbach	Söldner in Varenas Gefolge		104
Reto von Luring-Mersingen	Ritter in Danos' Gefolge		25
Reto von Nierenfeld	Ritter und Stahlherz		23
Reto von Schattenstein	Heermeister Greifenfurts	—	33
Reto Waisenmacher	Garether Söldnerführer	—	36
Rodalf von Fuchsbach	Junker und Geweihter des Namenlosen		170
Roderich von Rabenmund m.H.	Vogt von Wolkenried		18 / 185
Roderick von Rabenmund m.H.	Oberster Gerichtsherr der Traviamark	—	31
Rohaja von Gareth	Kaiserin des Mittelreiches		127
Rondrian von Hartsteen	Ritter des Grafen Luidor	—	29
Rondriana von Eisenstein	vormalige Meisterin des Bundes, eine Verlorene	 	94
Rondrastein Tauzwang	Novize im <i>Orden des Zorns</i>		146
Rondrastolz von Traviniashall	Zornesritter	 	145
Rondrik von Rabenmund j.H.	Ritter in Ucurians Gefolge		18 / 185
Rumrox Sohn des Ubarrog	Waffenschmied in Rankaraliretena		145
Rupert Okdarn	Zornesritter		146
Selfmina von Torbelstein	Raubritterin	—	170
Sharkhush Morchai	orkischer Schamane und Kriegsfürst		27
Shorlor	Schamane in Chaykas Horde	()	35
Sieghelm Mehltheuer	ein <i>Trümmerfuchs</i> mit Zahnleiden	—	91
Sonnfried von Schnayttach	Kastellan von Burg Hallingen	 	79
Stanrel Hardenbach	Swantjes Diener		24
Sumudan von Viryamun und Flogglond	almadanischer Söldnerführer	 	25 / 187
Swantje von Rabenmund ä.H.	Kronprinzessin von Darpatien	 	23
Sylpurga von Mersingen-Rabenmund	Answins Gemahlin	—	75
Syrina von Fuxfell-Rabenmund	Schöne der Nacht		116
Tanria Hufstetter	Stallmagd auf Burg Rabenmund	—	74
Temyr al'Damacht ibn Tarik	Miralay der <i>Tulamidischen Reiter</i>		19 / 182
Thargrün von Arpitz	Baronin von Wehrfelde		33
Theofanja von Bregelsaum	kaiserliche Leibmedica	—	128

Name	Titel/Rolle	Anmerkung	Seite
Thyrja Ehrwalt	Zornesritterin		146
Trautfried von Ostengrund	Ritter in Ucurians Gefolge		108
Travina von Erlenbach	tote Ritterin		106
Travinia von Firunslicht	Cordovans Secretaria, Geweihte des Namenlose		31
Tsayan Godefried von Rabenmund ä.H.	Knappe am kaiserlichen Hof	—	128
Tuleyban	Lohnmagier in Lutisanas Gefolge	  *	15 / 181
Ucurian von Rabenmund ä.H.	Kriegsfürst	 	17 / 183
Ugdalf von Löwenhaupt-Hauberach	Pfalzgraf von Brücksgau		136
Ugo von Mühlingen	Oberst der <i>Goldenen Lanze</i>	—	36
Ulfberth Meiler von Eichenbach	Heermeister Balihos	 *	31
Uluagduun	Fliegender Teppich		15
Varena von Mersingen	Drachenmeisterin und Kriegsfürstin	  *	19 / 178
Varessia	Yolandes 'Tochter'	—	151
Varion Lerchenfeld	Spitzel		40
Victoran von Schlangenfurt	Junker zu Schlangenfurt		97
Vigo von Dunkelstein	Statthalter von Zweimühlen	 	47 / 48
Viridia von Schlotz	Offizierin in Leomars Gefolge		34
Visgara die Jungfrau	Kriegsfürstin		27
Warlosch Pferdeschinder	Streitwagenlenker in Chaykas Horde	()	35
Willdahl von Ebers Stamm	Devotionalienhändler	—	92
Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum	Burggraf von Hallingen	  	21
Wulfbrand von Rosshagen	Baron von Dergelsmund	   *	27
Wulfhelm von Oppstein	Reichshauptmann	 	17
Xandros von Rabenmund j.H.	fahrender Ritter		97
Xerissa von Rotentann	Raubritterin in Varenas Gefolge	 *	20 / 182
Yolande	Golemmeisterin	 	154
Zandrasch Sohn des Ubarrog	toter Zwerg		144
Ziplim	Goblinhäuptling		26 / 187

VERBINDUNGEN UND FEINDSCHAFTEN

Der Tabelle können Sie entnehmen, in welchem Verhältnis die wichtigsten Kriegsfürsten der Wildermark zueinander stehen. Die *Pergamentrolle* () zeigt an, dass beide Parteien sich als Verbündete betrachten, in Klammern gesetzt, dass es sich um potentielle Verbündete handelt. Die *gekreuzten Schwerter* () symbolisieren eine Feindschaft, ein einzelnes *Schwert* () signalisiert eine bestehende Konkurrenz.

ΑΠΗΛΙΓ V: ΚΑΡΤΕΠ ΥΠΟ ΗΛΠΔΟΥΤΣ

DAS MOSAIK

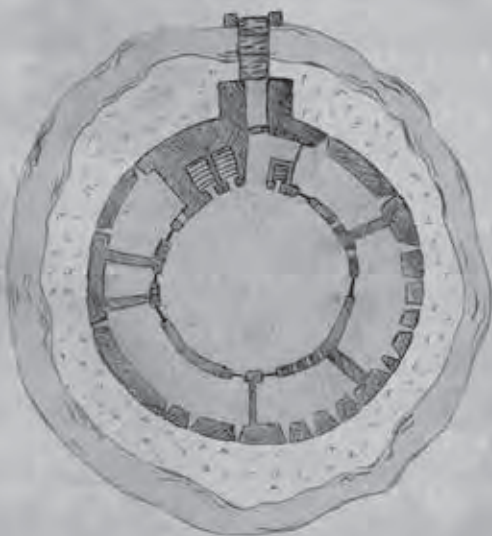


DAS GEMÄLDE



BURG RABENMUND

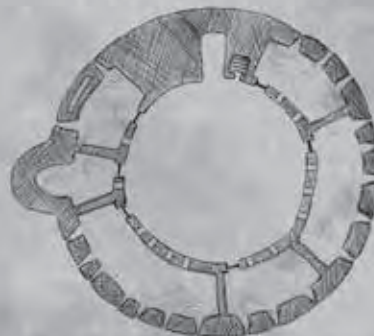
(HÖLZERNE BALVSTRADEN NICHT EINGEZEICHNET)



ERDGESCHOSS



ERSTES OBERGESCHOSS



ZWEITES OBERGESCHOSS

*Ihre Allertraviagefälligste Durchlaucht Irmegunde Aliria von Rabenmund ä.H.,
Fürstin Darpatiens. Gegeben im Fürstenpalast zu Rommilys von eigener Hand im Tsamond
des 1028ten Götterlaufs nach dem Falle Bosparans*

*Die Heiligen und Unteilbaren Zwölfe seien meine Zeugen, die milde Mutter Travia, Eidherrin,
ihnen allen voran!*

*Eingedenk des Mottos unserer Familie, die seit jeher das Fürstentum für die Könige und Kaiser
zu Gareth verwaltet, „Haus und Blut – höchstes Gut“, muss ich in diesen schwierigen Zeiten und
weil Tsa mich nicht mit eigenen Nachkommen gesegnet hat, von meinem seit Fürst Randolph
verbrieften Recht Gebrauch machen, kraft meines Willens einen Nachfolger für das Fürstentum
zu benennen. Denn nur durch diesen Akt erscheint es mir möglich, mein geliebtes Darpatien, dieses
traviagesegnete Land, in Einheit zu halten und sowohl die Ordnung des Götterfürsten wie auch die
Tugenden der Heiligen Mutter trefflich durchzusetzen.*

*Sollten Wir den Tode finden, so bestimmen Wir, Irmegunde aus dem älteren Hause
Rabenmund, rechtmäßige Fürstin von Darpatien, zu der Brin der Reichsbehüter uns bestellte,
zu Unserem Nachfolger den erstgeborenen Sohn Unseres Veters Barnhelm, denn allein in ihm
sehen Wir die Zukunft Darpatiens in sicheren Händen. Durch die Kirche der Gütigen Mutter
ist Answin der Jüngere als erbfähig bezeugt und wir empfehlen Unseren Neffen dem Segen
des Götterfürsten und der Herdmutter, auf dass er besonnen, gerecht und milde herrsche, so wie Wir
uns bemüht haben, es stets zu tun. Mögen die guten Götter Unserer Seele gnädig sein und sie in ihre
Paradiese aufgenommen haben, wenn Ihr dieses lest.*

I M R

*Bezeugt durch die gütige Mutter und
Seine Ehrwürden Herdfried von Albenhus*



Wir, Irmegunde Miria von Rabenmund aus älterem Hause, Tochter der Hildelind und durch das Gesetz Kaiser Rauls des Großen Fürstin Darpatiens, erklären angesichts der dunklen Schatten, die über unsere Heimat gekommen sind, hiermit vor den heiligen und unteilbaren Zwölfen, Travia ihnen allen voran, Unseren letzten Willen auf Deren:

Zum Vollstrecker Unseres letzten Willens bestimmen Wir Seine Hochwohlgeboren Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum, denn Wir haben die Gewissheit, dass das Wohl Darpatiens ihm ebenso Gesetz und Pflicht ist wie Uns und er Unserem letzten Willen Geltung verschaffen wird.

Um Unser geliebtes Darpatien nicht ungeordnet zurückzulassen, berufen Wir Uns auf das seit Fürst Randolph geltende Recht, wonach der Herrscher dieses Landes seinen Nachfolger frei bestimmen kann, solange er von Travia als würdig befunden wird. In diesem Geiste wünschen Wir Uns nicht Unseren geliebten Bruder Ucurian zum Erben, dem dies vom Geburtsrecht zustehen würde. Ohne Zweifel würde er die Bürde des Fürstenamtes duldsam auf sich nehmen, doch Wir wissen, dass er den Darpatiern kein guter und milder Fürst wäre. Aus Sorge um Unsere Vasallen und sein Seelenheil ordnen Wir daher die Thronfolge neu.

Alle Tugenden und Fähigkeiten, die Wir Uns in einer Fürstin wünschen, sehen Wir in Unserer Nichte Swantje Rahjandraël. Von edlem Rabenmunder Blut und erzogen durch den mächtigen Herzog der Nordmarken erscheint sie Uns die beste Wahl, Unser Erbe anzutreten.

Bezeugt durch den Hohen Bruder Herdfried von Albenhus, sowie Unsere treue Zofe Quellina von Oppstein erklären Wir, kraft der Uns durch Brin den Reichsbhüter und die guten Götter verliehenen Autorität, dass Unsere Erbin und damit neue Fürstin Darpatiens sein soll Unsere Nichte, Swantje Rahjandraël von Rabenmund älteren Hauses, Tochter Unseres Bruders Ucurian.

Es ist Unser Wille, dass bis zum Erreichen ihrer ritterlichen Mündigkeit, Burggraf Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum als Kronverweser die Geschicke des Fürstentums lenkt, als Zeichen der Aussöhnung und der Buße. In diesen Tagen kennen Wir ihn als einzigen Menschen, dem Wir das Wohl Unserer Heimat vertrauensvoll in die Hände legen wollen. Herr Wolfhelm, Wir stehen für diesen Dienst in Eurer Schuld und können Euch diese nicht mehr vergelten. Nehmt Unseren Dank und Unsere guten Wünsche, die Euch fortan und für alle Zeiten begleiten sollen.

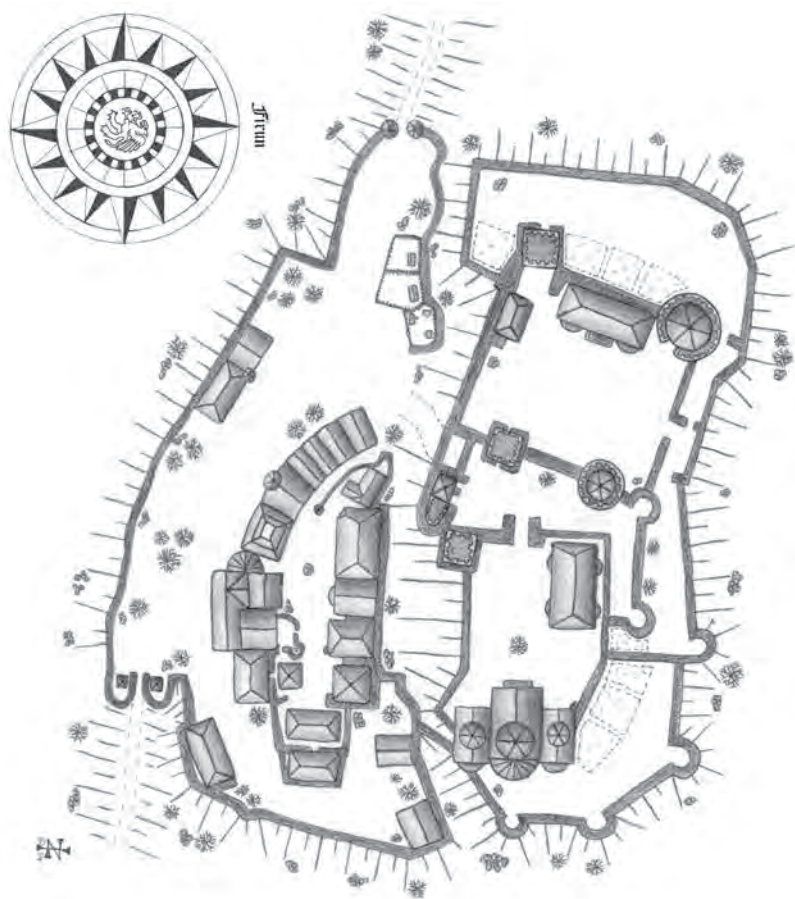
Dir, geliebte Nichte, wollen Wir den Segen der heiligen und unteilbaren Zwölf wünschen und Dir den wohlgemeinten Rat geben, Dich stets mit guten Freunden zu umgeben und Dich auf die Familie zu verlassen, denn die Familie ist der Kern unseres Seins und der größte Trost. Daher wünschen Wir Dir ebenfalls vielfach den Segen Usas, auf dass Kinderlachen Deine Hallen fülle und Dich stets an Deine Pflichten gemahne, Dir aber auch Freude und Kraft geben möge, die schwere Bürde, die Wir Dir nun übertragen, leicht und göttergefällig auf Dich zu nehmen.

Von eigener Hand gegeben zu Rommilys, am 5. Tag des Usamondes im eintausendachtundzwanzigsten Götterlauf nach dem Falle Bosparans,

IMR



Burg Suraleth

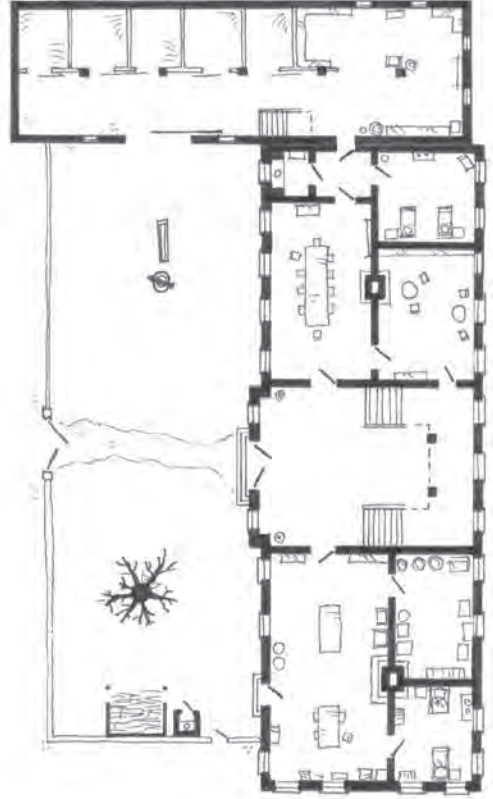


JANIE DÖBEMANN 2012

DAS JÜNKERGVUT



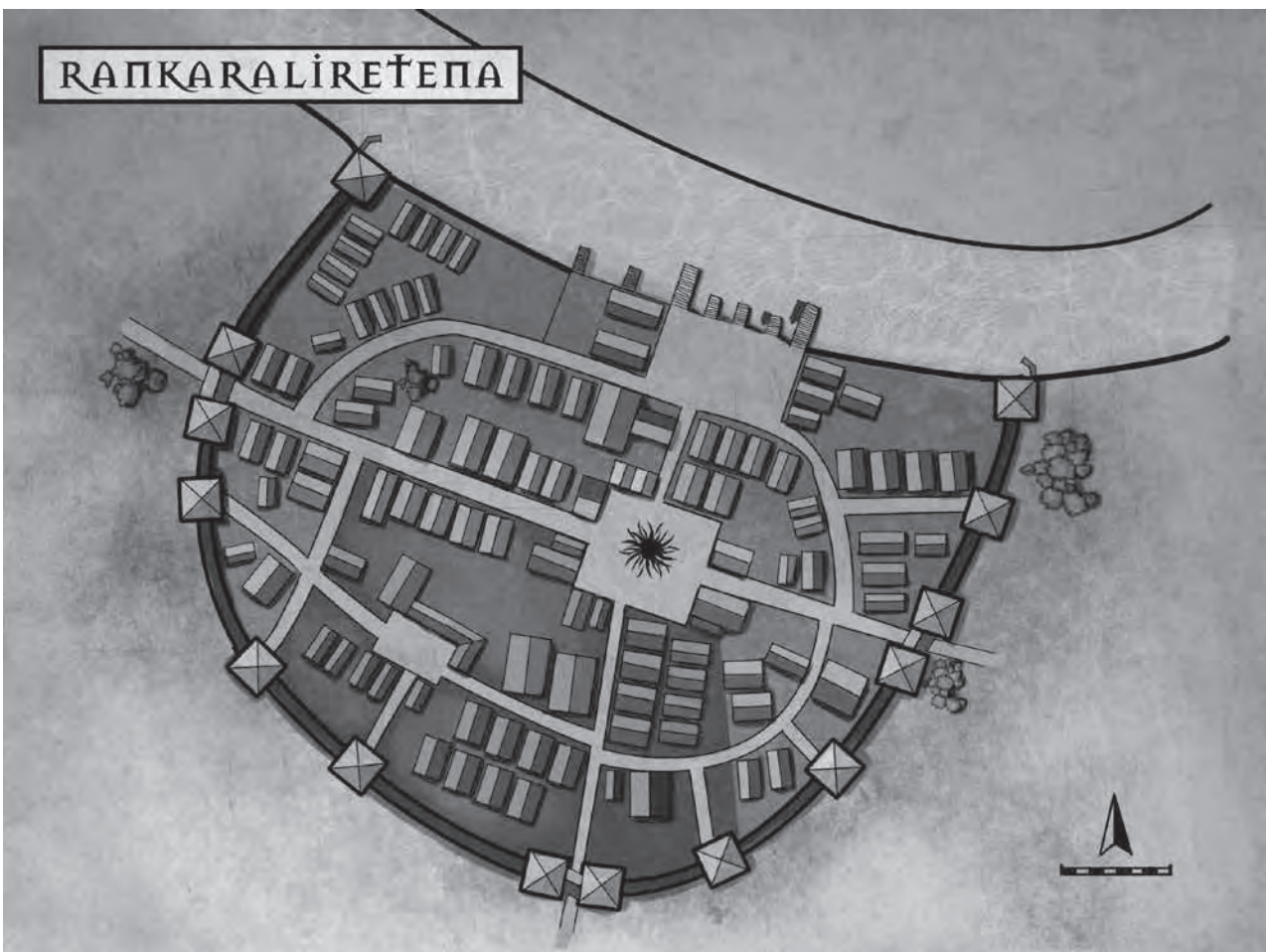
Obergeschoss



Erdgeschoss



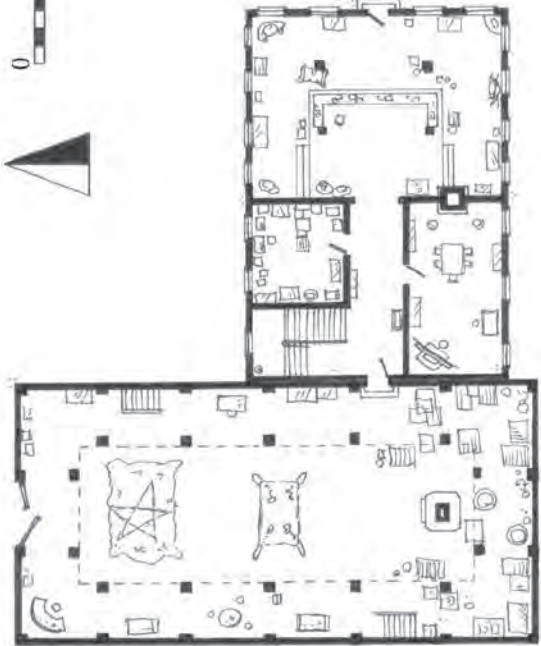




GALLYS



Obergeschoss

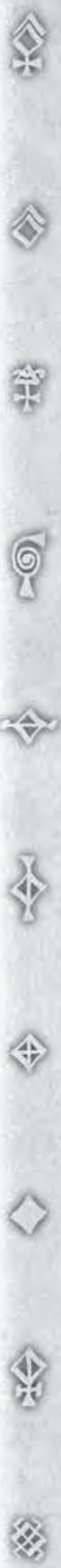


Erdgeschoss



MEISTERIN YOLANDES GOLEMLABOR

DANIEL JOEBMANN 2012



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!

Begegen 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.*



Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 191

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/ SPIELER)
HOCH / HOCH

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN BIS EXPERTE

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
KAMPFFERTIGKEITEN,
TALENT-EINSATZ,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT
WILDERMARK,
IM JAHR 1035 BF

MIT WEHENDEN BANNERN

REDAKTION: MICHAEL MASBERG

AUTOREN: PIKO HOCH, DAVID LUKAŠEK, MICHAEL MASBERG,

UWE MACHENBIEB, KATJA REINWALD, DANIEL SIMON RICHTER UND JÜRGEN SVBERG

Seit Jahren tobt der Kampf zwischen den Kriegsfürsten um die Vorherrschaft in der Wildermark. Jüngst konnten einige Erfolge erzielt werden, die der unter dem Joch der Willkür leidenden Bevölkerung Hoffnung auf eine Rückkehr zur Ordnung gaben. Doch noch ist der Kampf nicht entschieden und als sich eine neue Bedrohung am Darpat offenbart, werden die Karten im Spiel der Throne neu gemischt. Während die Kaiserin fern der Wildermark um den Zusammenhalt ihres Reiches ringt, sind es die Helden, die zur letzten Bastion der Ordnung werden. Es liegt alleine bei ihnen, ob das gebeutelte Land Frieden finden wird oder die Wildermark endgültig in ein Chaos aus Stahl und Blut versinkt.

Mit wehenden Bannern führt die Ereignisse aus dem Kampagnenband *Von eigenen Gnaden* fort, ist aber auch von diesem unabhängig zu spielen. Der Band umfasst ausführliche Beschreibungen zu Mächtegruppen und Örtlichkeiten, zahlreiche Hintergrundinformationen sowie frei spielbare Abenteuer und Szenarien, um die entscheidende Phase im Kampf um die Mark erfahrbar zu machen. Ein erfahrener Spielleiter hat hierbei größtmögliche Freiheiten bei der Ausgestaltung der Kampagne, die grob den Zeitraum eines aventurischen Jahres umfasst.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die DSA-Regelwerke zu Kampf, Magie und Götterwirken. Für den Meister ist die Kenntnis der Regionalspielhilfe *Schild des Reiches* und des Kampagnenbandes *Von eigenen Gnaden* hilfreich, aber nicht Voraussetzung.



ISBN 978-3-86889-618-3

13081PDF



www.ulisses-spiele.de