

Das Schwarze Auge

**DAS BLAUE BUCH**  
**THEATERRITTER II**

# BURG KORSWANDT



## Palas:

- |                      |   |
|----------------------|---|
| P1 Speisesaal        | P5 Mönche und Novizen                         |
| P2 Küche und Vorräte | P6 Sonnenlegionäre                            |
| P3 Stallungen        | P7 Insassen im freien Vollzug und Gästezimmer |
| P4 Werkstatt         |   |



## Gelass:

- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| G1 Behandlungsraum              | G7 Zelle: Tirulf von Ask-Jarлак                 |
| G2 Waffenkammer                 | G8 Zelle: Paale von Grotzkin-Hintersjepengurken |
| G3 Wendeltreppe                 | G9 Weitere Zellen                               |
| G4 Zelle: Enjan von Hursakoje   | H1 Geheimkammer: Dachsschädel                   |
| G5 Zelle: Fetanka Jantareff     | H2 Geheimkammer: Bärenatze                      |
| G6 Zelle: Alinja von Dallenthin | H3 Geheimkammer: Elchschaufel                   |



Theaterritter 2: Das Blaue Buch



# IMPRESSUM

## **Verlagsleitung**

Markus Plötz, Michael Mingers

## **Redaktion**

Nikolai Hoch

## **Regeldesign**

Alex Spohr

## **Autoren**

Niklas Forreiter, Daniel Heßler

## **Lektorat**

Marco Findeisen

## **Korrektorat**

Timo Roth

## **Künstlerische Leitung**

Nadine Schäkel

## **Coverbild**

Lusia Preissler und Klaus Scherwinski

## **Satz, Layout & Gestaltung**

Nadine Hoffmann, Thomas Michalski

## **Layoutdesign**

Patrick Soeder

## **Innenillustrationen & Pläne**

Steffen Brand, Tristan Denecke, Regina Kallasch, Jennifer S. Lange,  
Nikolai Ostertag, Luisa Preissler, Matthias Rothenaicher,  
Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Holger Schulz, Rabea Wieneke

Copyright © 2016 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.

Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher

Genehmigung der

Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.


mit Dank an Maria Ivicic und Hannes Krützkamp.


Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.







# Inhaltsverzeichnis

Einleitung ..... 5  
 Auftakt in Neersand ..... 6  
 Alatzer und das Erbe der Theaterritter ..... 20  
 Korswandt ..... 38  
 Anhang: Das Blaue Buch ..... 62


 Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

 Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

-  **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
-  **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.
-  **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
-  **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und

Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

 In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

-  **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt wie z.B. bei der Sonderfertigkeit Trampeln<sup>ABE</sup> (ABE – Aventurisches Bestiarium).

## Qualität, Preise, Schlafplätze

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

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

## Währungsrechner

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

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




# EINLEITUNG

»Im Schatten der Geisterklippe erhoben wir uns, erfüllt von göttlicher Kraft. Rondra war fern, doch sie hatte ihren Sohn gesandt, und seine Kraft erfüllte uns, die Goblins zu jagen, ihre Götzen zu zerschlagen, ihr Blut zu vergießen und den Sieg zu erringen.«

—Aus dem Blauen Buch, um 200 BF


## Dem Meister zum Geleit

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

**Das Blaue Buch** ist das zweite von sechs Abenteuern der Kampagne um die Theaterritter. Alle sechs Abenteuer bauen aufeinander auf und sollten in der vorgesehenen Reihenfolge gespielt werden. Es ist jedoch möglich, jedes einzelne eigenständig zu spielen. Zur besseren Übersicht werden Elemente, die ausschließlich für die Kampagne gelten oder die für die Umsetzung als Einzelabenteuer verändert werden müssen, durch dieses Symbol gekennzeichnet:  Viele Elemente werden in mehreren Abenteuern auftauchen, und es lohnt sich festzuhalten, welche Entscheidungen deine Helden jeweils getroffen haben. Der Moment, in dem solche Entscheidungen spürbare Konsequenzen für den Spielverlauf haben, wird von deinen Spielern als besonderer Erfolg empfunden werden, denn ihre Helden haben den Ausgang der Geschichte maßgeblich beeinflusst.

Mit der Rondrageweiheten Leudara von Firunen, dem Adepten Olko Knaack und den Mitgliedern der norbardischen Familie Jantareff erhältst du zudem im Laufe der Kampagne wiederkehrende Figuren an die Hand. Dieses erzählerische Mittel verstärkt die Zusammengehörigkeit der Handlung noch zusätzlich.

Eine zweite Konfliktlinie der Kampagne beschäftigt sich mit dem Erwachen des Bornlandes, einem Vorgang, über den es viele Meinungen, aber wenige Erkenntnisse gibt. Flüsse und Wälder nehmen sich mit urtümlicher Kraft zurück, was der Mensch ihnen einst abtrotzte, Tiere sind ungewöhnlich aggressiv, Bauern finden gespenstische Zeugen vergangener Schlachten auf ihren Feldern und vieles mehr. Dieses Symbol kennzeichnet Szenen, die das Erwachen des Bornlandes zum Thema haben:

Du kannst diese Szenen spielen, auch dann, wenn du **Das Blaue Buch** nicht als Teil einer Kampagne spielst. 

## Das Blaue Buch

Im zweiten Teil der Theaterritter-Kampagne erleben die Helden, wie sich der Korsmal-Bund im Bornland in Stellung bringt. Zu Beginn des Abenteuers werden sie mit dem Transport des Blauen Buchs beauftragt, einem Artefakt der Theaterritter.

Doch sie treffen den Magier Thezmar Alatzer, für den das



Buch bestimmt ist, nicht in seinem Gasthaus *Zum Roten Widderhorn* an, sondern müssen ihm zur Ruine der Theaterritterburg Pilkamm folgen. Dort versucht der Korsmal-Bund, das Buch mithilfe eines Perldrachen an sich zu bringen.

Zurück in Hinterbruch werden sie mit einer schrecklichen Bluttat des Bundes konfrontiert: das Gasthaus wurde niedergebrannt, die Bediensteten wurden brutal ermordet, das geheimnisvolle Widderhorn ist verschwunden. Die anschließende Spurensuche führt die Helden nach einer Begegnung mit der norbardischen Jantareff-Sippe zum Praios-Kloster auf Burg Korswandt, wo sie sich mit Goblingeistern auseinandersetzen müssen, die in die Bewohner fahren. Es liegt nun an den Helden, das Komplott aufzudecken, das sich zeitgleich im Kloster abspielt und das in einem weiteren Blutbad enden soll: Zu Füßen der Blutklippe, wo einst Kor den Theaterrittern erschien, führt der Korsmal-Bund eine blutige Massentaufe durch, die seine Anhänger darauf vorbereitet, die Macht im Bornland zu übernehmen – und nur die Helden können dem etwas entgegenzusetzen.

### Zusatzmaterial zum Download

Auf [www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de) findest du unter Downloads Dateien mit Hintergrundwissen für Helden zum Bornland sowie ein Glossar mit bornischen Begriffen, das im Laufe der Theaterritter-Kampagne erweitert wird.



## Geeignete Helden

Das Abenteuer handelt von Goblinmagie, einem alten Kor-Kult, von Geistern und Besessenen, darum bietet es besondere rollenspielerische Herausforderungen für Goblins, Kor-Gläubige, Geisterjäger und Seelenheiler. Robustheit und Wehrhaftigkeit sind wichtige Tugenden, adlige Herkunft hilft an einigen Stellen, auch Verhandlungsgeschick kann große Vorteile bringen. Waldläufer sind für Reisen im bornischen Winter und auch bei heimlichen Aktionen eine große Hilfe, zum Beispiel im Finale. Auch für historisch und magietheoretisch gebildete Helden gibt es einige Geheimnisse zu lüften. Ungeeignet sind offene Feinde der Norbarden und der Praios-Kirche sowie kälteempfindliche Helden. Insgesamt sollte den Helden das Schicksal des Bornlands wichtig sein, und sie sollten respektabel genug sein, dass einer der drei optionalen Auftraggeber sie guten Gewissens an den Neersander Efferdtempel empfehlen kann.

# AUFTAKT IN NEERSAND



Das Abenteuer beginnt in Neersand. Hier bieten eine Kriegerakademie, eine Magierakademie und ein berühmter Efferd-Tempel Anknüpfungspunkte für so manchen Helden. Zudem residiert die Marschallin des Widderordens, Dobrischanja von Hollerow und Rivilauken, im Dorf Niederwals am gegenüberliegenden Walsach-Ufer. Jedoch können die Helden ebenso in Festum, Rivilauken oder Schwertbergen angeworben werden.

## Neersand, Handelsstadt im Aufbruch

**Region:** Bornland

**Einwohner:** 2.100

**Herrschaft:** Kronvögtin Tjeika von Notmark, Bürgermeisterin Prenjascha Torvinnen

**Tempel:** Efferd, Peraine, Rondra

**Handel und Gewerbe:** Schiffsbau, Pelze, Töpferwaren (Neersander Tonkrüge)

**Wichtige Gasthöfe:** Hotel Residenz (Q5/P5/S29), Hotel Haus Neersand (Q3/P3/S26), Kaschemme Edler Schiffer (Q2/P2/S24), Haus Walsachblick (Q5/P5/S25), Herberge Widderhorn (Q2/P4/S14), Dünenschänke (Q3/P3/S16), Herberge Wellenreiter (Q3/P3/S18)

**Militär:** 50 Hellebardiere der Stadtgarde, 25 Eleveln und Lehrmeister der Kriegerakademie, 20 Flussgardisten, 700 Seesoldaten und Matrosen

**Besonderheiten:** Heimathafen der bornländischen Kriegsflotte, bornländische Kriegerakademie, Schule der Beherrschung (Magierakademie) zwei Meilen nördlich der Stadt, der Neer (ein Mahlstrom in der Hafeneinfahrt, lange Zeit ein Hindernis für die Schifffahrt, seit kurzem jedoch nur noch während des Gezeitenwechsels als schwacher Strudel zu erkennen; berühmtes Efferd-Heiligtum mit wichtigem Tempel), Hauptsitz des Widderordens, ein Ritterorden, der die wilde und feenreiche Landschaft jenseits des Walsachs erforscht.

**Anreise:** Neersand liegt zwar am westlichen Rand des Bornlandes eher abgelegen, ist aber von Festum aus über die Küstenstraße und von Norden über die Walsachstraße, die entlang des Flusses verläuft, gut zu erreichen. Auch der Walsach selbst, der hier ins Meer mündet, ist ab Notmark schiffbar. Der Hafen wird zunehmend von der gesamten aventurischen Ostküste angelaufen.

**Stimmung in der Stadt:** Die Einwohner Neersands schauen optimistisch in die Zukunft. Seit dem Zurückgehen des Strudels erblüht der Seehandel. Mancher Händler sieht die Stadt schon als Konkurrenz zum großen Festum.

## Der Auftrag

**Eskorte:** Die Helden sollen die Efferdgeweihte Sulja Elmjen (siehe Seite 10) nach Hinterbruch eskortieren, wo der alte Magier Thezmar Alatzer, Graf von Hinterbruch seit Jahrzehnten die Mysterien der Theaterritter-Zeit und der Goblins erforscht.



**Übergabe:** Sulja transportiert ein wertvolles Buch aus der Zeit der Theateritter, das dem Efferdtempel gehört. Sie und die Helden sind verantwortlich, dass es persönlich an Thezmar Alatzer übergeben wird.

**Recherche:** Zudem erhalten die Helden auch einen kleinen Seitenauftrag, der zunächst nur als Plauderei am Rande erscheinen mag, die Spieler jedoch schon auf die Fährte der goblinischen Vergangenheit setzt, die am Ende des Abenteuers von Bedeutung ist.

Über das Buch erhalten die Helden folgende Informationen:

- Es wurde dem Tempel 337 BF von *Thora Fataburuq* übergeben, einer Seneschallin des Theaterordens. Danach stach sie mit einigen Knapen auf der Flucht vor den Priesterkaisern gen Osten in See.
- 1024 BF versuchte der finstere Flusspirat *Mjesko Einhand* das Buch zu stehlen. Dies wurde von Abenteurern verhindert. Danach versenkte man es zu Efferds Ehren im Neer.
- 1034 BF ließ Tempelvorsteher *Jesidoro de Sylphur* das Buch aus den Tiefen des Neers zurückholen. Dabei zerstörte eine mächtige Flutwelle weite Teile des Hafens, das Buch erreichte den Tempel jedoch unversehrt.
- Auf dem Buch liegt ein Schutzzauber, der jeden verletzt, der es berührt. Darum muss es stets verpackt transportiert werden und lässt sich nicht öffnen. Niemand weiß, was darin steht.
- Nach seiner Rückkehr begann sich der rote Einband des Buchs bläulich zu verfärben. Dies gab Jesidoro nach langem Zögern Anlass, es magisch untersuchen zu lassen. Allerdings musste er lange nach einem Spezialisten suchen, der dieses Risiko eingehen wollte. Die Verhandlungen mit Alatzer zogen sich über Monate.
- Der Transport nach Hinterbruch soll unauffällig vonstattengehen. Für die kurze Strecke werden großzügig 5 Batzen pro Person in Aussicht gestellt. Sollte es tatsächlich zu Auseinandersetzungen kommen, wird der Lohn sogar verdoppelt.

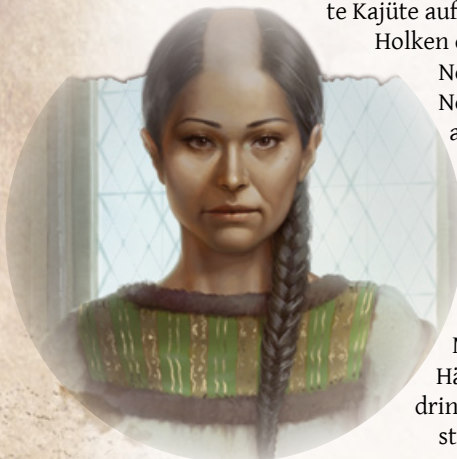
## Die Auftraggeber

Der eigentliche Auftrag, mit dem die Helden in das Abenteuer starten, wird von der Efferdkirche vergeben. Doch stehen auch drei alternative Auftraggeber zur Verfügung, die die Helden vielleicht schon aus dem ersten Teil der Kampagne kennen, und die sie an den Tempel empfehlen.

### ☛ Umerike Surjeloff

Umerike lädt die Helden in eine verschwenderisch beheizte Kajüte auf der *Urnislaw II* ein, einem Holken des Handelshauses, der in Neersand vor Anker liegt. Neben der Mannschaft ist auch eine Handvoll muskelbepackter norbardischer Glatzköpfe mit prächtigen Schnurrbärten an Bord, offenbar Umerikes Leibwächter.

**Kurzcharakteristik:** Mitte 50, meisterliche Händlerin, zierlich, unaufdringliche, teure Kleidung, streng geflochtener Zopf,



rätselhaft unbewegliche Stirnpartie

**Funktion:** Diese Auftraggeberin eignet sich besonders für geschäftstüchtige und zwielichtige Helden.

**Hintergrund:** Seit die umsichtige Handelsherrin erfuhr, dass das Buch bald geöffnet werden soll, befürchtet sie, dass damit alte Verbote für Norbarden zutage treten und die Stellung ihres Volkes im heutigen Bornland gefährden könnten. Daher will sie mithilfe der Helden eine der Ersten sein, die um seinen Inhalt wissen.

**Seitenauftrag:** Umerike hat viel Gutes über goblinische Leichtmatrosen auf Handelsschiffen gehört. Sie sind flinker und gewandter als Menschen, essen weniger, fordern weniger Lohn und gehorchen, sobald man ihnen einen weiblichen Maat vorsetzt. Doch Mantka Riiba, die Festumer Bürgermeisterin der Goblins, rät mehr und mehr Rotpelzen vom Anheuern ab. Die Helden sollen herausfinden, ob und wie man stattdessen wilde Goblins einsetzen könnte.

**Darstellung:** Halte dich grade, lass die Hände gefaltet, bewege den Körper wenig, den Kopf häufiger. Sprich sanft, sei höflich, aber kurz und präzise.

**Wichtige Werte:** Handel 14 (16/14/14), Menschenkenntnis 10 (16/14/14), Überreden 11 (13/14/14), Willenskraft 8 (13/14/14), SK 2

**Kontakt mit den Helden:** Umerike pflegt Kontakte zur Meisterin des Freien Bunds der Kaufleute und Händler, *Radulja Swerenski*, ebenso wie zu Neersander Fernhändlern und Handwerkern. Auch einige Kontakte in der Unterwelt können die Helden zu Umerike führen, die nötige Diskretion vorausgesetzt.

### ☛ Alwin K. Wippflügler

Derzeit ist der emeritierte Magister mit einer Vorlesungsreihe namens *Hilffreyche Artefakte für den Wandernden Adepten* an der Schule der Beherrschung beschäftigt. Die Helden werden durch die Große Stube geführt und in einem schlecht geheizten Salon von Wippflügler willkommen geheißen. Mit warmen Decken lässt es sich in den großen Ohrensesseln gut aushalten, im Zweifelsfall hilft Wippflügler mit einem Zauber nach.

**Kurzcharakteristik:**

78, brillanter Magier, hochwertige, klassisch geschnittene Magierrobe, stets mit stinkender Pfeife anzutreffen; dünne Stimme, redselig, sympathisch

**Funktion:** Dieser Auftraggeber eignet sich vor allem für gebildete und humorvolle Helden.

**Hintergrund:** Wippflügler plagt sein Gewissen, seitdem er das jüngste Buch seines Kollegen Thezmar Alatzer im Salamander, einer Quartalschrift der Magiergilden, arg verrissen hat. Nun versucht er, die Forschungsarbeit Alatzers bestmöglich zu unterstützen. Dazu hat er seinen begabten Schüler Olko Knaack in Alatzers Dienste gestellt und will durch die Helden sicherstellen, dass das kostbare Buch ohne Zwischenfälle in Hinterbruch ankommt.



**Seitenauftrag:** Wippflügler benötigt eine Materialsammlung über die urtümliche Kultur der Goblins. Aus verschiedenen Perspektiven sollen darin die Eigenheiten beleuchtet werden, die die Rotpelze von den Menschen unterscheiden. Während er selbst Gespräche mit den Festumer Goblins führen will, sollen die Helden wilde Goblins erforschen.

**Darstellung:** Spiele einen zerstreuten, altväterlichen Wissenschaftler, der sich schnell vom Gespräch mitreißen lässt und sich dann gestikulierend in Einzelheiten verliert. Vergiss nicht, dass du eine Pfeife im Mund hast.

**Wichtige Werte:** Angst vor Insekten III; Handel 6 (17/14/15), Menschenkenntnis 6 (17/14/15), Willenskraft 7 (14/14/15), SK 3

**Kontakt mit den Helden:** Die Helden können von *Gritten Raudups*, der Leiterin der Schule der Beherrschung, oder anderen Magiern an Magister Wippflügler vermittelt werden.

### 🏰 Jucho von Elkinen zu Widdernstoß-Blutfurten

Als Landesvogt ist Jucho stets im Lande unterwegs und in Neersand erhielt er zudem einst seine Ausbildung zum Krieger, sodass er hier häufiger als anderswo anzutreffen ist. Er kann die Helden in der Kriegerakademie, einer zugigen Ordensburg der Theaterritter, oder im Efferd-Tempel empfangen oder sie in einem Gasthaus, etwa dem Haus Walsachblich, zufällig treffen.

**Kurzcharakteristik:** 45, meisterlicher Krieger, unerfahrener Staatsmann, erste graue Strähnen, Grübchen am Kinn, einfaches Kettenhemd, darüber ein mittelprächtiger Mantel mit Elchfellbesatz, schartiger Zweihänder; kräftige Stimme

**Funktion:** Dieser Auftraggeber eignet sich vor allem für Adlige, Krieger und andere Würdenträger.

**Hintergrund:** Jucho ist ein prinzipientreuer Glückspilz mit jugendlichem Charme; tolerant und mit dem Pathos hoher Ritterideale ausgestattet. Seine Aufgabe ist seit einem knappen Jahrzehnt die Verwaltung der (wenigen) Ländereien des bornischen Staates, kleiner Flecken, die sich über das ganze Land verteilen. Er ist häufig zufällig am richtigen (oder falschen) Ort und kann die Helden auf Wunsch des Efferdtempels ansprechen oder aufgrund seiner Begeisterung für die Geheimnisse der Theaterritter für ausreichenden Schutz des kostbaren Buches sorgen wollen.

**Seitenauftrag:** Jucho wurde in der Wildnis von einer Abenteurergruppe zufällig das Leben gerettet. Er wollte die tapferen Glücksritter mit erblichen Titeln ausstatten, doch sein verdientester Retter war ein wilder Goblin namens Ruchiik, der Juchos Ansinnen auch nach mehreren Erklärungen nicht verstand. Da ihm Jucho aber sein Wort gegeben hat, beauftragt er nun einen Helden damit, einen Weg zu finden, wie er sein Versprechen dennoch halten kann. Für die Lösung des Problems sollte man zunächst mehr über die Goblincultur erfahren.

**Darstellung:** Mache große, langsame Gesten, lass dich gelegentlich bei unflätigen Ausdrücken erwischen, und merke etwas zu spät, dass sie deinem Amt nicht angemessen sind.

Lache die Peinlichkeit entspannt und weltmännisch weg.

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

**Kontakt mit den Helden:** Hochrangige und ehrenhafte Helden können von einem Akademielehrer, den Geweihten des Rondratempels oder dem Widderorden zu Jucho geschickt werden. Im Zusammenhang mit seiner abenteuerlichen Vergangenheit können auch Waldläufer, Leibeigene, Piraten, Halborks und andere Exoten Zugang zu ihm erhalten.

### Szenen in Neersand

Um Neersand mit etwas Leben zu füllen, sind hier einige optionale Szene skizziert. Sie sind je nach Auftraggeber mehr oder weniger naheliegend, letztlich kannst du aber mit ihnen frei umgehen.

#### Die Veröffentlichung des Grafen

Erkundigen sich die Helden nach Alatzer, können sie von seiner jüngsten Veröffentlichung erfahren, die sie entweder für 28 Batzen erwerben oder in der Magierakademie gegen Gebühr von einem Groschen einsehen können. Unter dem Titel *Das Vierhaupt von Hinterbruch. Magische Analyse und Überlegungen zur Elementarzauberei der Suulak* hat Alatzer seine gesammelten Forschungsergebnisse vorgestellt. Es enthält allgemein gehaltene Ausführungen zur Religion und Magie der Goblins sowie zur Geschichte der Theaterritter, stets mit besonderem Bezug auf das Vierhaupt (siehe auch Seite 12). Die zentralen Aussagen sind:

- Das Vierhaupt wurde von Goblins geschaffen, aber um 220 BF von den Theaterrittern als Siegeszeichen in Hinterbruch aufgestellt.
- Alatzer fand Spuren elementarer Zauberei, was ihn zur These führte, das Vierhaupt habe einst zusammen mit vielen weiteren seiner Art ein Netz elementarer Wege durch das Bornland erzeugt; Wege, auf denen Reisende in Blickrichtung der Statuen von allen elementaren Effekten verschont blieben.
- Den Niedergang der Feste Pilkamm erklärt er demzufolge so, dass durch das zerstörte Gesicht am Vierhaupt von Hinterbruch der Damm nach Pilkamm seines elementaren Schutzes beraubt und der Großen Mosse preisgegeben wurde.

Das Werk wurde von Magister Alwin K. Wippflügler im Salamander verrissen (vgl. **Aventurischer Bote 176**) und seine These auch vom Rest der Fachwelt abgelehnt. Doch der Korsmal-Bund hat den Quarto mit einigem Interesse gelesen.




Der *Aventurische Bote* ist das kostenlose Magazin zum Rollenspiel **Das Schwarze Auge**. Er erscheint alle zwei Monate und schreibt die Geschichte des Kontinents aus Sicht aventurischer Berichterstatter fort. Wenn du die lebendige Geschichte Aventuriens verfolgen willst, kannst du dich hier über aktuelle Geschehnisse in den unterschiedlichen Regionen auf dem Laufenden halten. Den Boten erhältst du in gedruckter Form beim Rollenspielhändler deines Vertrauens oder auf unseren Veranstaltungen. Du kannst ihn aber auch als PDF herunterladen oder zum Selbstkostenpreis bequem abonnieren. Mehr Informationen bekommst du unter [www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de).



## Hafentheologie

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr durch den Hafen schlendert, seht ihr zwei Söldnerinnen vor dem Bauchladen eines Krämers stehen. Schon von weitem ist ihr lebhafter Streit nicht zu überhören: „Schau, Anshag ist ein wahrer Held und Ritter! Den kaufe ich!“ – „Den lass ich den feinen Rittern! Für mich Arannja!“ – „Was? Arannja? Die Aufwieglerin?“ – „Gegen die verdammten Priesterkaiser, du Magd! Das war 'ne Patriotin! Und unserem schwarzen Herrn Kor zugewandt“ – „Pah! Das war 'ne Bäuerin und keine Kämpferin! Wenn du Kor willst, nimm Ghorio. Hast du Ghorio?“ Die Söldnerinnen blicken zornig in Richtung des Händlers, der aus seinem Bauchladen die erwähnten und weitere Göttinnen- und Heiligenbilder verkauft. Er beginnt ängstlich zu stottern: „Leileileider nein, aberaberaber eine Rondragabund vielleicht?“

Der arme Händler  Rowin (38, klein, spärlicher Bartwuchs, dicke Wollkleidung, liebt seine Kinder, hasst seine Armut, braucht eine warme Mahlzeit; Willenskraft 4 (12/13/13), SK 1) verkauft hier seine selbst gemalten Heiligen- und Göttinnenbildchen für 5 Kreuzer.  Paale und  Malinja sind zwei Seesöldnerinnen (30 und 28, groß und kräftig, abgenutzte Gambesons und einfache Fellkleidung, lieben Meskinnes, hasen Thorwaler, brauchen Schlaf; Götter & Kulte 2 (10/10/12), Menschenkenntnis 2 (10/12/13), Willenskraft 4 (15/12/13), SK 1), die seit gestern Abend Freigang haben und denen die durchzechte Nacht deutlich anzusehen ist. Sie sind noch immer angetrunken (Betäubung 1) und zum Raufen aufgelegt (Raufen AT 11 / PA 6, INI 13+1W6, TP 1W6, LeP 31, RS 2).



Die Söldnerinnen können mit einer Vergleichsprobe auf *Betören (Anbändeln)*, *Einschüchtern (Drohung)* oder *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* +1 von Handgreiflichkeiten abgehalten werden. Andernfalls schütteln sie Rowin kräftig durch und seine Heiligenbilder verteilen sich auf dem Boden. Eine zünftige Rauferei ist ebenfalls möglich und im Hafen nicht gerade eine Seltenheit, wobei die beiden nach Verlust der halben Lebensenergie aufgeben.

Götter & Kulte (Rondra oder Kor) +2, Sagen & Legenden (Bornland) +2 oder Geschichtswissen (Bornland) +2

QS 1 - Anshag von Glodenhof war der letzte Marschall des Theaterordens. Rondragabund von Riedemer verbarb einst die von Rondra geweihten Schwerter des Nordens vor den Priesterkaisern. Ghorio gilt als der einzige Heilige des Kor.

QS 2 - Ghorio besuchte auf seinen Reisen um 300 BF auch das Bornland. Arannja führte 422 BF einen Bauernaufstand gegen die Statthalter der Priesterkaiser an und ist bei Kämpfern aus Neersand sehr beliebt.

QS 3 - Arannja konnte sowohl Neersand als auch Sirmgalvis erobern. Ghorio soll damals einen dekadenten Marschall der Theateritter bekämpft haben.




QS 4 - Im Umfeld Arannjas agierten auch Anhänger Kors. Eine relevante Verehrung der einfachen Bäuerin als Gefolgsfrau Kors ist nicht überliefert.

### Bedrohung aus den Bergen

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein schmutziges Mädchen läuft an euch vorbei und ruft wahllos in alle Richtungen „Biestinger! Biestinger! Ein magischer Otter!“ Sie ist offenbar auf dem Weg zum Walsachufer. Dort hat sich eine Menschentraube gebildet, in der eine hochgewachsene, weiße Gestalt hilflos die Arme erhoben hat. Als ihr näher kommt, erkennt ihr in der Gestalt einen Elfen und hört ihn auch: „Gute Leute, es ist nur ein sizza shi, gleich ist er wieder weg!“ Ein denkbar schlechter Versuch, die Neugierigen loszuwerden. Schließlich erblickt ihr auch den Biestinger, einen munter im Walsach planschenden Otter mit einer Muschelhalskette. Einige Mutige sind bereits auf das Eis am Rande des Kais gestiegen, als jemand ruft „Wer einen Biestinger fängt, dem muss er einen Wunsch erfüllen!“ Sofort springen vier, nein fünf der Umstehenden ins Wasser. Sie haben keine Chance, den wendigen Ottermann zu fangen, doch gute Aussichten, in dem eiskalten Wasser zu Tode zu kommen.

Wenn die Helden bei der Rettung der übermütigen Feenjäger helfen wollen, können sie ...

-  **sich ebenfalls ins Wasser begeben** und mit *Schwimmen (Wassertreten)* -3 einen der Unterkühlten aus dem Wasser ziehen (Kälteregelele siehe **Regelwerk** Seite 346, Kältestufe im Wasser ist 4).
-  **herumliegende Bretter, Angelruten oder Seile verwenden**, um die Schwimmer mittels einer Sammelprobe *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* +1, 1 KR, 10 Versuche an Land zu ziehen.
-  **die Umstehenden organisieren**, eben dies zu tun. Dazu ist es vor allem nötig, deren Aufmerksamkeit zu gewinnen, was im Zweifel durch *Einschüchtern (Drohung)* -1 oder *Überreden (Betteln oder Manipulieren)* gelingt.

- Sobald alle an Land gezogen sind, ist der Biestinger<sup>◄</sup> verschwunden. Der Elf stellt sich den Helden vor und bedankt sich für deren Hilfe. Es handelt sich um Magister Extraordinarius **◄ Cirrusil Eisblick** (128, Firnelf, geisterhaft blass, eisgraue Augen, ernst; liebt den Wind, hasst alles Flüchtige, braucht einen Gesprächspartner auf Augenhöhe; Magiekunde 16 (13/13/17), Schwimmen 8 (14/15/11), Steinbearbeitung 13 (12/12/11), Wildnisleben 18 (15/14/15), Willenskraft 7 (15/17/14), SK 3).

Wenn die Helden einen vertrauenswürdigen Eindruck machen, berichtet er, dass er in den Walbergen Wacht hält, wo seinen Ahnungen zufolge „der Fels in nur wenigen Jahrzehnten eine finstere Kreatur gebären wird“. Beweise dafür kann er nicht liefern. Während Cirrusil in Neersand weilt, übernehmen die Biestinger diese Wacht und halten ihn auf dem Laufenden. Dass dieser Biestinger ausgerechnet den Hafen für ein Gespräch wählte, empfindet er als äußerst unglücklich.

◄ Biestinger sind Feenwesen in Tiergestalt. Am Walsach sind es besonders häufig Otter. Sie treiben Schabernack mit den Menschen und stehen ihnen gerne Haare. Dem Elfen Cirrusil scheinen sie besonders zu vertrauen.

## Die Reise nach Hinterbruch

Der Weg nach Hinterbruch entlang der Küstenstraße ist grundsätzlich ohne besondere Schwierigkeiten zu bewerkstelligen. Die Efferdgeweihte **◄ Sulja Elmsjen** (30, braunes Haar, unansehnliches Gesicht, aufbrausend; liebt Eichenholz, hasst Pilze; Bekehren & Überzeugen 8 (15/13/12), Boote & Schiffe 15 (13/14/13), Willenskraft 7 (15/13/12), SK 2) ist angemessen ausgerüstet und leider eine eher wortkarge Reisegefährtin. Die größten Herausforderungen sind das kalte Wetter sowie gelegentliche Überfälle von Wegelagerern oder Ranzen. Angriffe durch Sumpfranzen sind hier zwar selten, doch wenn die Nahrungsknappheit während des Winters zu groß wird, treibt der Hunger die Ungeheuer auch aus den nahegelegenen Sümpfen.

## Reisen im Winter

Es ist kalt (Kältestufe 2, siehe **Regelwerk** Seite 346), aber an der Küstenstraße gibt es regelmäßig Bauernkaten und Fischerhütten, wo man sich, insbesondere in Begleitung einer Geweihten, gut aufwärmen kann. Doch auch bei diesen günstigen Bedingungen können Reisende überraschend in einen Schneesturm geraten. Für die Helden und Sulja ist dies bei 1-4 auf dem W20 der Fall oder wenn du den Spielern frühzeitig die Wetterlage vergegenwärtigen möchtest.

Mit *Wildnisleben (Wettervorhersage)* wird der aufziehende Sturm rechtzeitig bemerkt, sodass der Gruppe noch 2W6 x 5 Minuten bleiben, um sich in eine geschützte Position zu begeben. Eine Sammelprobe auf *Wildnisleben (Lagersuche)* +1 lässt die Helden rechtzeitig einen geeigneten Platz in der Natur oder den Weg zu einer Behausung finden, um den Sturm abzuwarten (und keinen Kälteschaden zu erleiden). Im Sturm gilt Kältestufe +2 und Proben auf *Orientierung* -5. Ein solcher Sturm dauert 1W6 Stunden, an die sich weitere 1W6 Stunden starker Schneefall anschließen (Kältestufe nur +1). Im Sturm gänzlich durchnässte Kleidung schützt auch bei beruhigtem Wetter nicht mehr vor Kälte, sondern erhöht die Kältestufe um 1.

## Puspereiken

Puspereiken (400 Ew., Grafschaft Hinterbruch, Die Krone (Q4/P4/S20), Grüner Busch (Q2/P2/S24), Zum Füllhorn (Q3/P3/S4); hier wird der begehrte blaue Ton gewonnen, der über Neersand gehandelt wird) bietet sich für eine Übernachtung an, wenn die Reisegruppe den Weg von Neersand nach Hinterbruch an zwei Tagen zurücklegen will. Wenn die Helden bisher nicht von Alatzter gehört haben, können sie sich spätestens hier nach dem angesehenen Forscher erkundigen. Er gilt als kluger und gerechter Herrscher, ist aber kein Nachkomme der Theaterritter.

## Bornische Recken

### Optionaler Inhalt

Gruppen, die sich nicht im Bornland auskennen, kannst du auf der kurzen Reise von einer jungen bornischen Adligen begleiten lassen. **◄ Salwinja von Elkenacker** (20, kupferner Pagenschnitt, raucht Mochorka in einer Pfeife; liebt Frühlingsblumen, hasst Liebesromane, braucht einen Käufer für erbeutete Wolfsfelle; Schuppenpanzer und Langschwert; Körperbeherrschung 9 (12/12/13), Kraftakt 12 (13/15/15), Kriegskunst 8, (14/11/12), Wildnisleben 7 (14/12/15), Willenskraft 4 (14/12/12), SK 1, ZK 2, Schwerter AT 13, PA 7, TP 1W6+4, LeP 35, RS 5, BE 1, AW 5, INI 11+1W6) ist Absolventin der Neersander Kriegerakademie, die sich der Bedrohung durch die Sumpfranzen ebenso erschrocken stellt wie abendlichen Gelagen mit trinkfreudigen Helden. ◄

◄ Ihre dramaturgische Funktion ist, die gute Seite des bornischen Rittertums zu zeigen, bevor die Helden auf düstere Geheimnisse gestoßen werden. Wenn die Gefahren allzu groß werden, kann sie später erneut auftauchen und helfen. Die Helden treffen Salwinja in Teil 3 der Kampagne wieder.




## Die Mosse nimmt

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Südlich eures Weges erstreckt sich seit einiger Zeit der Sumpf, der die Große Mosse genannt wird – eine weite, weiß-braune Ebene. Nebelschwaden ziehen über das Schilf und hinterlassen eisige Kristalle an den Blättern. Von einem Moment auf den anderen wird die Stille von einem Krachen durchbrochen, gefolgt von den furchtbaren Hilfeschreien eines Mannes.



Wenige hundert Schritt entfernt von der Küstenstraße ist eine Fischerhütte plötzlich in den Sumpf abgesackt. Mehrere Balken sind dabei gesplittert, einer davon ist auf den Fischer  Jasper (40, Stoppelbart, schlaksig, schweigsam, liebt die Stille, hasst seinen Vater, braucht einen Ofen; Boote & Schiffe 8 (13/12/13), Fischen & Angeln 12 (13/12/14), Willenskraft 3 (12/12/12), SK 1), gefallen, der nun Stück für Stück in den Sumpf gedrückt wird und zu ersticken droht. Eile ist geboten, doch der Untergrund ist tückisch. Jede Heldin, die dem Schreienden zu Hilfe eilen will, muss eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* +1, 3 KR, 7 Versuche ablegen. Sind die Helden angekommen, muss eine Gruppensammelprobe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* +1, 1 KR, 5 Versuche gelingen, um den Fischer zu retten. Jasper ist nach 15 KR so tief in den Morast gesunken, dass er beginnt, pro KR 1W6 seiner aktuell 25 LP (von 33) zu verlieren. Der Fischer ist verängstigt und verwirrt. Ein paar Stunden Zeit lassen ihn zur Ruhe kommen. Er berichtet von Albträumen in den letzten Wochen, in denen er vor blutenden Kreaturen fliehen musste. Eine nähere Untersuchung der Trümmer mit *Holzbearbeitung (Zimmermannsarbeiten)* +3 ergibt, dass verfaulte Stützbalken die Ursache für den Einsturz sind. Schon ab QS 2 ist klar, dass das Holz ungewöhnlich stark und tief von Algenbewuchs betroffen ist.

 Jaspers Schreie können Sumpfranzen aus der Mosse anlocken, die durch die gebrochenen Balken leicht in die Hütte gelangen. Jasper besitzt keine Möbel, die die Lücke blockieren könnten. Mit seinen Netzen ließe sich das jedoch bewerkstelligen. Helden, die den Durchgang verteidigen (maximal zwei), erleiden den Status *Ein-geengt* (siehe **Regelwerk** Seite 35). Vielleicht hat auch das Dach Schaden genommen und eine weitere Ranze bricht hier durch.



### Sumpfranze

**Größe:** 1,40 bis 1,80 Schritt

Körpergröße

**Gewicht:** 50 bis 70 Stein

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

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

**LeP** 32 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

**AW** 8 **SK** –1 **ZK** 0 **GS** 8

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

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

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

**RS/BE** 1/0

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Dunkelsicht I

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

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

**Anzahl:** Anzahl der Helden +2 oder 1W6+2 (Rotte)

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Tier, humanoid




**Beute:** 25 Rationen Fleisch (ungenießbar)

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

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

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

### Tierkunde (Ungeheuer):

-  **QS 1:** Eine einzelne Sumpfranze ist feige und flieht in der Regel vor Menschen (Vergleichsprobe *Einschüchtern* gegen *Willenskraft*). In Gruppen sind sie weitaus mutiger und stellen für Reisende eine ernstzunehmende Bedrohung dar.
-  **QS 2:** Sumpfranzen führen Scheinangriffe durch, um ihre Gegner abzulenken.
-  **QS 3+:** Es gibt Legenden darüber, dass Sumpfranzen verwandelte Menschen sind. Wer sich an den Dornen des Morgendornstrauchs sticht, verwandelt sich binnen kürzester Zeit in eine Sumpfranze.

### Sonderregeln:

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

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



# Hinterbruch

## Das Dorf

**Einwohner:** 160  
**Herrschaft:** Graf Thezmar Alatzer von Hinterbruch  
**Tempel:** Perraine-Schrein, Rondra (Ruine)  
**Gasthäuser:** Schenke *Zum Roten Widderhorn* (Q4/P3/S28)  
**Militär:** 1 Büttel  
**Besonderheiten:** Das Vierhaupt von Hinterbruch

Das kleine Dorf an der Küstenstraße ist vor allem wegen seines berühmten Herrn von Bedeutung. Graf Thezmar Alatzer von Hinterbruch (siehe Seite 24) ist wohlhabender Bernsteinhändler, gelehrter Magus und beliebter Wirt. Er lebt jedoch bescheiden in seinem Gasthaus *Zum Roten Widderhorn* und betreibt dort seine Studien. Neben den Leibeigenen des Grafen leben hier auch ein Krämer und ein Stellmacher mit eigener kleiner Schmiede.

Die erste Anlaufstelle der Helden sollte das Gasthaus des Grafen sein.

## Das Vierhaupt

Im Zentrum des Ortes, wo sich die Küstenstraße und die Kronstraße nach Rivilauken kreuzen und einst auch ein Weg nach Pilkamm führte, steht eine fünf Schritt hohe, goblinähnliche Sandstein-Statue auf der Kuppe eines künstlichen Hügels. Ihre vier Gesichter blicken in Richtung der Straßen, doch das nach Pilkamm gerichtete ist abgeschlagen. Die Helden können ihre Talente für mehr Informationen nutzen. Ist Alatzers jüngste Veröffentlichung zum Vierhaupt in den Grundzügen bekannt, gilt QS +1, wurde es ganz gelesen QS +2 (jeweils nur bei einer gelungenen Probe und bis zu einem Maximum von 6 QS).

### Götter & Kulte

- QS 1 - Die Statue stellt einen Goblingötzen dar, der sein Umfeld bewacht oder schützt.

In Hinterbruch halten sich zu diesem Zeitpunkt verschiedene Personen auf, die für das Abenteuer und die Kampagne von Bedeutung sind.

• Adeptus *Olko Knaack* (Seite 14) aus Festum ist seit ein paar Wochen Alatzers Assistent und der erste Ansprechpartner für die Helden.

• Der Rondrageweihte *Anshag von Rodebrannt-Ask* (Seite 14) ist zunächst schweigsamer Beobachter, wird im weiteren Verlauf jedoch einer der entscheidenden Gegenspieler der Helden.

• Zudem lagert mit den *Jantareffs* eine Norbardensippe in Hinterbruch (Seite 16).

• In der Kampagne wird Anshag von *Leudara von Firunen* begleitet (Seite 15), die die Helden bereits in *Der Weiße See* kennengelernt haben.

• Schließlich befindet sich hier auch *Alrik-sej Jantareff* (Seite 17), der aus der Trebritzki-Sippe, welche die Helden ebenfalls schon kennen, eingehiratet hat.



QS 2+ - Es handelt sich nicht um eine der bekannten goblinischen Gottheiten.

### Sagen & Legenden (Bornland) +1

QS 1 - Das ein Schritt messende, steinerne Widderhorn, das die Statue einst vermutlich im Arm trug, hing bis vor wenigen Jahren in hiesigen Gasthaus und gab ihm seinen Namen.  
QS 2+ - Das Abschlagen des Gesichts wird mit dem Untergang Pilkamms in Verbindung gebracht.

### Magische Analyse

QS 1 - Lage und Ausrichtung des Vierhaupts lassen auf eine magische Verbindung der Statue mit ihrer Umgebung schließen.



QS 2 - Die magische Struktur der Statue wurde von einem echten Spezialisten erschaffen.

QS 3 - Sie nimmt Astralkraft aus der Umgebung auf, die aber am abgeschlagenen Gesicht schnell wieder heraus sickert.

QS 4 - An einigen Stellen wurde sehr grob, fast dilettantisch, in die magische Struktur eingegriffen. Die Statue barg einst einen Elementarzauber, der nun unbrauchbar ist.

QS 5+ - Sie entstammt der Tradition der Goblinzauberinnen. Ihr astrales Zentrum war das steinerne Füllhorn, das sie einst in den Händen hielt, und das nun fehlt.



## Wo ist Alatzer?

Die Schenke ist in einem massiven Steinbau mit zinnenbewehrtem Dach und Turm untergebracht und sehr geräumig. Im Gastraum gibt es drei große Tische mit Bänken und drei kleinere mit Stühlen und Hockern. Hinzu kommt ein kleines Separee für diskrete Verhandlungen und Gespräche und die Theke mit sieben weiteren Plätzen. Das namensgebende Widderhorn hing einst über dem Kamin, wurde aber vor einiger Zeit abgenommen und in Alatzers Studierzimmer gebracht (siehe Seite 29).

Bei ihrer abendlichen Ankunft erfahren die Helden, dass Alatzer nicht zu Hause ist. Vor kurzem segelte er überraschend mit dem Leibeigenen Jassew zur Ruine der Theateritterburg Pilkamm und ist seit zwei Tagen überfällig. Olko ist über das Kommen der Efferdgeweihten im Bilde und kümmert sich ohne viel Aufhebens um die Zimmer und ein angemessenes Abendessen. Auch für die Verwahrung des Buches hat er Instruktionen erhalten, doch will Sulja es nur Alatzer persönlich übergeben. Darum entscheidet sie, am nächsten Morgen nach Pilkamm aufzubrechen und fordert die Helden auf, sie weiterhin zu begleiten. Im Zweifel verspricht sie auch noch 3 Batzen pro Held als zusätzlichen Lohn.

Im Gespräch mit Olko sollten die Helden Folgendes erfahren:

- In Hinterbruch sorgt man sich, denn Alatzer ist nicht mehr der Jüngste und das Wetter lässt niemanden ohne richtige Ausrüstung lange überleben.
- Bisher konnte sich jedoch noch niemand dazu durchringen, Alatzer zu folgen, denn das Wetter ist rau. Jassew gilt zudem als zuverlässig und der Graf ist dafür bekannt, seine Studienreisen spontan zu verlängern.
- Anlass für Alatzers Aufbruch war der Besuch einer alten Norbardin, die Alatzer vor Kurzem besucht und von alhanischen Glyphen und geheimen Aufzeichnungen
- in ihrem Seffer Manich<sup>•</sup> gesprochen hat. Olko kam das merkwürdig vor, er will sich aber keine Vorurteile gegen Norbarden vorwerfen lassen. Dass sich Alatzer auch mit der

• Bezeichnung für die Sippenchronik norbardischer Meschpochen

Zibilja Fetanka getroffen hat (siehe **Fetankas Gedicht** auf Seite 34), weiß niemand in Hinterbruch.

Das Vierhaupt ist eine von vier Statuen, die die Theaterritter einst von einem Kultplatz der Goblins im Korsforst raubten. Damals stellte sie den **Fruchtbaren Vater** dar (siehe **Die letzten Helden der Suulak** auf Seite 39). Um ihre wahre Natur zu überdecken und vor den Feinden zu verschleiern, legte die geschlagene Kunga Suula, die legendäre Königin und Hochschamanin der Goblins, den Wege-Zauber auf die Statue, den Alatzer entdeckt und in seiner Veröffentlichung beschrieben hat (siehe Seite 29). Nach einigen Experimenten konnten die Theaterritter diese Elementarmagie für sich nutzbar machen, sodass sie den Damm nach Pilkamm instand hielt.

Ob aus Rache für ihre Niederlage oder aus einem anderen Grund - in einer Neumondnacht schlug die Kunga Suula ein Gesicht des Fruchtbaren Vaters ab und verfluchte mit der Kraft aus seiner Statue den Hauptsitz der Theaterritter. Pilkamm versandete und musste 270 BF geräumt werden. Das Widderhorn, das das Vierhaupt einst hielt, wurde schon beim Raub der Statue von ihr getrennt und befindet sich erst seit wenigen Generationen im Besitz der Familie Alatzer. Durch einen Zauber der Kunga Suula bindet es den Geist des Fruchtbaren Vaters an die Sphäre der Sterblichen, und ihr Schutzzauber darauf ist so fest gewoben, dass ihn weder die Rituale der Praioskirche noch die des Korsmal-Bundes durchbrechen konnten, obgleich sie ihn schwächten. Durch das Erwachen begann das Horn zu bluten - ein Zeichen, dass die Kraft des Landes diese Struktur aufzulösen beginnt. Dadurch wurde sie erst wirklich erforschbar. Alatzer wird dieses Phänomen in den kommenden Jahren näher untersuchen, für das vorliegende Abenteuer spielt der Geist im Widderhorn keine Rolle.



**Adeptus minor**  
**Olko Knaack**

**Kurzcharakteristik:** erfahrener Gildenmagier, Wippflüglers ehemaliger Lieblingsschüler; 20, schlaksig, rotblonde, kinnlange Haare, weicher Vollbart mit Lücken; graue Magierrobe mit symbolbesticktem Saum

**Motivation:** will in Ruhe forschen und Probleme vermeiden

**Agenda:** versorgt die Helden mit Unterkunft und Informationen über Alatzers Verbleib, wie es ihm aufgetragen wurde

**Funktion:** sympathischer, aber leidgeprüfter Verbündeter, der viel zu schnell von Schurken entführt wird

**Hintergrund:** Der Goblin-Spezialist aus Festum ist vor kurzem auf Vermittlung Wippflüglers in die Dienste Thezmar Alatzers getreten. Olko war ein begeisterter Verfechter der Völkerverständigung, doch sein Weltbild des friedlichen Miteinanders wurde bei einem herbstlichen Abenteuer in der Mark schwer erschüttert (vgl. **Der Weiße See**). Zwei Goblins, die er für seine Freunde hielt, haben sein Vertrauen missbraucht und durch finstere Magie Norbarden und Mittelländer aufeinander gehetzt. Fernab von Festum und der großen Politik kann er sich als Alatzers Assistent nun auf Magie und Wissenschaft konzentrieren und die Erlebnisse verarbeiten.

**Feindbilder:** Ungerechtigkeit, Untreue, Unaufrichtigkeit

**Darstellung im Spiel:** Gib dich freundlich und offen. Benutze Fremdwörter. Diskutiere ausdauernd, aber sachlich und respektvoll. Kommt das Gespräch auf den letzten Herbst oder das Zusammenleben mit Goblins, lass den Kopf hängen und werde einsilbig.



**Schicksal:** Olko wird vom Korsmal-Bund verschleppt und die Helden können ihn erst in einem späteren Abenteuer retten.

## Rondra zum Gruße!

Einige Zeit nach den Helden trifft ein Rondrageweihter in schneebedeckter Reisekleidung im *Roten Widderhorn* ein. *Anshag von Rodebrannt-Ask* betritt das Gasthaus mit knappem, altmodischem Kriegergruß, bestellt ein Essen und ein Zimmer und setzt sich allein an einem Tisch. Er grüßt die Helden und die Geweihte höflich, macht aber keine Anstalten, sich näher mit ihnen zu unterhalten. Lassen die Helden nicht locker, verabschiedet er sich bald auf sein Zimmer.



In der Kampagne wird *Anshag von Leudara von Firunen* begleitet, die die Helden (wahrscheinlich) freudig begrüßt – je nachdem, wie sie sich von ihr in **Der Weiße See** getrennt haben. Sie wirkt jedoch verschlossen, verschweigt den wahren Grund ihrer Anwesenheit und tut dies als nebensächliche Kirchenangelegenheiten ab, den Alltag einer Rondrageweihten eben. Auch *Leudara* verabschiedet sich zeitig.

**Junker Anshag von Rodebrannt-Ask**

**Kurzcharakteristik:** kompetenter Rondrageweihter, 45, Plattenrüstung, Kurzhaarschnitt und gestutzter Vollbart; aufrechte und stolze Haltung, an der rechten Hand fehlen zwei Finger (eine Kriegsverletzung). Veteran mehrerer Schlachten, der den Sinn des Lebens im Kampf sieht.

**Motivation:** Allein den wahren Erben der Theaterritter, welche Kors Tugenden des Kriegs in den Mittelpunkt ihres Handelns stellen und jederzeit bereit sind, ihr Leben zu riskieren, gebührt die Herrschaft über das Bornland. *Anshag* ist einer von ihnen.

**Agenda:** *Anshag* ist ganz den Zielen des Korsmal-Bundes verschrieben. Er hat keine Skrupel, Blut von Unschuldigen zu vergießen, solange es der Sache dient.

**Funktion:** Hauptschurke dieses Abenteurers, der ein Massaker in Hinterbruch begeht und das blutige Ritual im Finale durchführt

**Hintergrund:** Als Neffe des Grafen *Wahnfried von Ask* führt *Anshag* einen bedeutenden Namen, verfügt aber über keine Ländereien. Die Kränkung über seine abgeschlagene Position in der berühmten Familie trägt dazu bei, dass er den Sinn des Lebens im Kampf sieht, mag er ihm Gold und Macht bringen oder den Guten Tod in der Schlacht.

Er kämpfte in der *Schlacht bei Ochs und Eiche* und auf den *Vallus-anischen Weiden* 1020/21 BF, wo er *Kor* als Herrn der Schlachten und des Kampfes erkannte. In den folgenden Jahren fand er zum Korsmal-Bund und wurde ob seiner Abstammung und seiner Fähigkeiten schnell zu einem bedeutenden Mitglied des Inneren Zirkels. Unter Kleidung und Rüstung verborgen, trägt er am gesamten rechten Arm und Bein arabeske Schmucknarben, auf der Brust farbige Runen aus Schwertern, Löwenaugen, Blitzornamenten, roten Wellen und Drachenschuppen.

**Feindbilder:** Kaufleute, Norbarden, Goblins; alle, die meinen, ihnen gebühre ein Teil der Macht, die doch nur wahre Krieger verdienen

**Darstellung:** Gib dich militärisch knapp. Zeige nur Interesse, wenn es um Kampf und Schlachten geht. Sei humorlos: *Anshag* versteht Scherze zwar, verzieht aber keine Miene.

**Schicksal:** *Anshag* soll am Ende des Abenteurers von den Helden besiegt werden. Im Rahmen der Kampagne kann er auch entkommen und später mit noch größerer Befriedigung für die Spieler überwunden werden.



**Wichtige Werte:** Adel I, Geweihter, Schlechte Eigenschaft (Rachsucht), Einschüchtern 6 (15/12/12), Kraftakt 6 (15/15/15), Selbstbeherrschung 9 (15/15/15), Sinnesschärfe 5 (11/12/12), Willenskraft 5 (15/12/12); weitere Werte siehe Seite 60

»Lasst nicht nach, übt euch täglich im Schwertkampf und ihr werdet Großes vollbringen können!«

»Verschont mich mit den Gaukeleien! Belustigt das Landvolk, ihr seid einander würdig.«

»Gebt Ruhe, sonst mach ich Euch schweigen!«



**Leudara Argentalis von Firunen,  
Knappin der Rondra**  
**Kurzcharakteristik:**

kompetente Rondrageweihte, unerfahrene Kultistin des Korsmal-Bunds; Ende 30, fest geflochtener Zopf, nachdenkliche braune Augen, kräftiger Gang, feste Stimme; liebt den Wettstreit; streng aber gerecht

**Motivation:** Visionen über die Korkralle und den Korsmal-Bund lassen Leudara vermuten, dass sie eine wichtige Rolle in der Erneuerung des Bornlands spielt.

**Agenda:** will ihren Auftrag erfüllen, Alatzer auf die Seite des Korsmal-Bundes ziehen und das Füllhorn bekommen. Von Anshags grausamem Plan weiß sie nichts.

**Funktion:** In diesem Abenteuer taucht Leudara nur zu Beginn auf. Die Helden sollen miterleben, dass sie sich mit finsternen Gesellen eingelassen hat, aber auch, dass sie nicht zwingend einer Meinung mit ihnen ist.

**Feindbilder:** Unbeherrschtheit, Feigheit, Dummheit

**Darstellung:** Sag, was gesagt werden muss. Gib klare, vernünftige Antworten. Gestatte dir öfters ein Schmunzeln. Vermeide Gespräche über dich selbst.

**Schicksal:** Im nächsten Teil der Kampagne werden die Helden Leudara erneut treffen und entscheidend auf ihr weiteres Schicksal Einfluss nehmen.

## Ein heiterer Abend im Roten Widderhorn

Der weitere Abend verläuft angenehm. Es gibt genug Meskinnes und Met und die Helden können es sich auf Rechnung Alatzers gut gehen lassen. Lass sie mit den anwesenden Figuren gemeinsam anstoßen, Geschichten erzählen, lachen, würfeln, Messer werfen und erneut anstoßen. Wenn diese später dem Korsmal-Bund zum Opfer fallen, sollen die Helden den Verlust möglichst schmerzlich spüren.

☞ **Tsarina** (37, führt die Wirtschaft für Alatzer, brauner Pferdeschwanz, pockennarbig, plaudert gern; liebt eine volle Schenke, hasst kalte Füße, braucht eine bessere Bierauswahl)

☞ **Brinja** (32, Schankmagd; rote Haare, Sommersprossen, merkt sich sofort alle Bestellungen und Namen; liebt Pferde, hasst das Meer, braucht mehr Schlaf)

☞ **Travin** (55, Leibeigener des Grafen, Rauschebart, graue Schläfen; singt während des Abends das ein oder andere traurige Lied; liebt das Feuer, hasst Fisch, braucht neuen Pfeifentabak)

☞ **Grimje** (41, Gesellin des Hufschmieds, kräftig, dicke Zöpfe; fordert die Helden zu einer Partie Boltan oder zum Würfeln auf, gerne auch mit ein paar Kreuzern Einsatz; liebt Kartoffeln, hasst Goblins, braucht eine eigene Werkstatt)

☞ **Veroskja** (31, Witwe des Krämers, blonde Locken, Lachfalten; liebt Tanz, hasst die Kälte, braucht einen neuen Fellmantel)

☞ **Karenjan** (23, Bernsteinschleifer, liebt Sonnenschein, hasst Gesang, braucht mehr Aufregung im Leben; Steinbearbeitung 12 (14/14/14))

☞ **Gorwinja** (24, Leibeigene; breite Nase, niedrige Stirn; liebt Streit, hasst Goblins und Norbarden, braucht eine Tracht Prügel)

### Durchschnittliche Spielwerte der Anwesenden

Brett- & Glücksspiel 4 (13/13/12), Menschenkenntnis 6 (11/12/13), Singen 5 (11/13/13), Tanzen 4 (11/13/12), Überreden 5 (12/12/13), Willenskraft 4 (12/12/13), Zechen 5 (11/13/11), SK 1

Im Einzelfall können die FW um 4 Punkte schwanken, die Eigenschaften um 2.

Als ausdauernde Trinkgesellen, die bei etwas Engagement der Helden (*Betören (Liebeskünste) +1*) auch einem rahjagefälligen Ausklang des Abends nicht abgeneigt sind, kommen vor allem *Veroskja* und *Karenjan* in Frage; sie bevorzugt Männer, während er sich für Helden beiderlei Geschlechts interessiert. Gegen Mitternacht gehen sie jedoch im Zweifel auch allein nach Hause.

### Plaudereien am Kamin

Die Helden können an diesem Abend weitere Informationen erhalten:

#### Alatzer

- ☞ »Der Graf ist ein gerechter Herr.« (+/-, von allen)
- ☞ »Nach dem Verriss seines Buches war er sehr enttäuscht, schließlich hat er jahrzehntelang daran gearbeitet.« (+, von Olko, Tsarina, Brinja)
- ☞ »Diese Enttäuschung war wahrscheinlich der Anlass, sich im hohen Alter an ein so ehrgeiziges Forschungsprojekt wie das *Blaue Buch* zu wagen.« (+/-, von Olko, Tsarina, Brinja)
- ☞ »Zuletzt hat er einen erstaunlichen Ehrgeiz entwickelt, seine Theorie doch noch zu beweisen.« (+, von Olko, Tsarina, Brinja)
- ☞ »Eine Norbardin hat ihn vor drei Tagen aufgesucht und ihm von magischen Zeichen auf *Pilkamm* berichtet, die er sofort untersuchen wollte. Wer genau sie war, weiß man nicht.« (+, von Olko, Tsarina, Brinja)

#### Vierhaupt

Auch Olko hat das Vierhaupt untersucht und kann den Helden alle Informationen geben, die du im Abschnitt **Das Vierhaupt** auf Seite 12 findest.

- ☞ »Aus dem Widderhorn fließt immer wieder Blut.« (+, von Tsarina)
- ☞ »Bevor Alatzer das Widderhorn von der Statue nahm, tönte es in Vollmondnächten.« (-, von Travin)
- ☞ »Für mehr Erkenntnisse muss das Widderhorn wieder mit der Statue verbunden werden, doch Alatzer fürchtete,

dadurch gefährliche chaotische Effekte zu verursachen.« (+, von Olko)

- »Wahrscheinlich beinhaltet das Blaue Buch auch Informationen darüber, welche Magie die Theaterritter bei den Goblins beobachteten – und vielleicht auch raubten; so wie sie das Vierhaupt raubten.« (+, von Olko)

#### Pilkamm

- »Um 190 BF errichtet, war die heutige Ruine einst das Machtzentrum des Theaterritterordens.« (+, von allen)
- »Die Burg ging unter, als Peraine den letzten Marschall Gerbald von Ruckenau für seinen Hochmut strafte und in Pilkamms Hafen Reis sprießen ließ, sodass er binnen kurzer Zeit versandete.« (+, von allen)
- »Heute dient die Burg Schmugglern und anderen Verbrechern als Unterschlupf (zeitweise +, von allen), die von den Geistern der Ritter in den Wahnsinn getrieben werden.« (-, von Brinja)

#### Goblins

- »Die Festumer Goblins haben sich den menschlichen Sitten angepasst (+/-), doch das führt vor allem dazu, dass sie wie die Menschen rachsüchtig und gierig geworden sind.« (-, von Olko)
- »Das Matriarchat der wilden Goblins ist harmonisch, besitz- und gewaltfrei (-), es muss vor den Versuchungen der Zivilisation geschützt werden.« (+/-, von Olko)
- »Vertraue keinem Goblin, höchstens ihren Frauen, aber am besten gar keinem.« (+/-, von Brinja)
- »Goblins sind wie Tiere, sie müssen bekämpft oder eingesperrt werden.« (-, von Gorwinja)
- »Goblins sind feige Diebe und Wegelagerer. Keinen Stolz und keine Ehre.« (+/-, von Grimje)

#### Die Mosse

- »Der Sumpf ist gefährlich und voller Ungeheuer. Sumpfräzen und Morgendornsträucher sind noch harmlos. Überlebende Reisende berichteten von lebenden Wurzeln und riesigen Grubenwürmern.« (+, von allen)
- »Vor ein paar Tagen haben zwei Leibeigene einen Perldrachen gesehen, der über der Mosse kreiste.« (+, von allen)

- »Marschall Gerbald spukt bis heute in der Mosse (+, von allen), weil er sich damals mit Dämonen eingelassen hat.« (-, von Travin)

### Die Jantareffs

Die Norbardsippe umfasst etwa 40 Personen und besitzt neun Kaleschkas. Sie mussten ihr Winterlager wegen schweren Käferbefalls ihrer Vorräte frühzeitig abbrechen und versuchen nun, von Dorf zu Dorf tingelnd, über die Runden zu kommen. Derzeit stehen ihre Kaleschkas als Wagenburg am Nordrand des Dorfes.

Wenn die Helden sich ausrüsten möchten, können sie bei den Jantareffs eventuell auch ausgefalleneren Waren erstehen. Ansonsten versucht die Meschpoche, unter sich zu bleiben, um Ärger zu vermeiden. Außerhalb der Wagenburg kann man aber deutlich Feuerschein und die Geräusche gemütlich feiernder Menschen wahrnehmen.

Stelle die Jantareffs freundlich aber verschlossen dar, damit die Helden ahnen, dass sie mehr wissen als sie zugeben. Dascha sollte ihnen gleich verdächtig sein, Fetanka ist sympathisch, aber vorsichtig. Alriksej ist ein echter Sonnenschein, der Gespräche mit Fremden genießt. Alle drei ahnen nicht, was der Korsmal-Bund wirklich plant.

Im Verlauf der Kampagne werden die herumziehenden Jantareffs immer wieder auf die Helden treffen und sie mit Waren, Ratschlägen und neuen Erkenntnissen versorgen. Dascha und Fetanka spielen schon in diesem Abenteuer eine wichtige Rolle, Alriksej wird im nächsten Teil wichtig. Weitere Details findest du im Kampagnenausblick auf der Produktseite von *Der Weiße See* auf [www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de).



#### Norbardenpack! Optionaler Inhalt

Im Laufe des Abends erscheinen auch einige Jantareffs darunter Fetanka und Alriksej. Sie wollen am nächsten Morgen aufbrechen und noch einige Vorräte bei Tsarina erstehen. Es kommt zu unflätigen Bemerkungen durch einige



Dörfler. Dann behauptet die angetrunkene Gorwinja, die Norbarden hätten den Grafen in ihre Wagenburg gelockt und wollten ihn entführen.

Die Norbarden versuchen, sich der Situation zu entziehen, doch ohne Eingreifen der Helden werden sie ein paar Maulschellen kassieren. Der erfolgreiche Einsatz von *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)*, *Einschüchtern (Drohung)* oder *Überreden (Manipulieren)* +1 genügt jedoch, um die Wogen zu glätten. Fetanka dankt den Helden in diesem Fall und verabschiedet sich zügig. Obwohl sie ahnt, dass ihre Muhme Dascha Alatzer hintergangen hat (siehe Seite 19), verliert sie über Sippenmitglieder kein schlechtes Wort, und vermeidet, neuen Ärger zu provozieren.



### Fetanka Jantareff, Zibilja

**Kurzcharakteristik:** meisterliche Zibilja, spirituelles Oberhaupt der Jantareffs; 35 Jahre, hager, schwarzes Haar mit grauen Strähnen, dunkle Augenringe, erste Grübelfalten, tätowierte Biene auf der Stirnglatze; auf die Handrücken trägt sie in Altem Alaani die Worte „Liebe“ und „Erkenntnis“ tätowiert.

**Motivation:** will verstehen, was die Prophezeiungen in ihrem Seffer Manich bedeuten; will ehrliche Geschäftspolitik in ihrer Sippe durchsetzen, um sie aus Ärger und Armut herauszuhalten

**Agenda:** akzeptiert Daschas Vertrag mit Anshag widerwillig, bis die Folgen bekannt werden; arbeitet mit den Helden zusammen, sofern sie sich für sie und ihre Sippe stark machen; ist später auf die Hilfe der Helden angewiesen

**Funktion:** kenntnisreiche, aber spröde Verbündete mit typisch norbardischer Perspektive; Repräsentantin der norbardischen Geschichte; politisches Gegengewicht zu Dascha

**Hintergrund:** Mit Anfang Zwanzig trat Fetanka das schwere Erbe ihrer inzwischen verstorbenen Vorgängerin Jaminaka an. Die junge Zibilja konnte den Niedergang der verarmenden Sippe zwar verlangsamen, aber zunächst nicht aufhalten. Erst seit sie den Konflikt mit Dascha wagt, ändern sich die Dinge, wenn auch lähmend langsam.

Abseits der Sippenpolitik studiert sie seit Jahren den Seffer Manich, vor allem um Erklärungen für die rätselhaften Dinge zu finden, die derzeit im Bornland vorgehen. Dabei ist ihr kaum bewusst, dass sie sich zu einer der profunden Kennerinnen der norbardischen Geschichte entwickelt hat. Vor Kurzem nahm sie mit *Nadja* eine neue Schülerin an, vor allem aus Pflichtbewusstsein der Sippe gegenüber. Mit Kindern kann sie wenig anfangen und ist der störrischen und verträumten Siebenjährigen eine ebenso distanzierte wie ungeduldige Lehrerin.

**Darstellung im Spiel:** Sprich konzentriert, bisweilen etwas rätselhaft und mit erhobenem Zeigefinger. Zitiere geeignete Sprichwörter, wenn es sich anbietet. Gähne gelegentlich verstohlen.

**Schicksal:** Fetanka wird sich intensiv mit dem Erwachen beschäftigen und als Hüterin eines der ältesten und wichtigsten Seffer Maniche eine wesentliche Rolle für die Zukunft der Norbarden spielen. Auch ihre Schülerin *Nadja* wird größere Bedeutung erlangen.

»Die Winde wehen. Die Räder rollen. Alles fließt.«  
(blättern, einen Merkspruch murmelnd) »... zu Rübenkrieg und Blütenpracht: Lies Rolle dreizehn, Spalte acht ...«  
»Nadjakind! Hatten wir darüber nicht gesprochen?!«

### Alriksej Jantareff, geborener Trebritzki

**Kurzcharakteristik:** 27 Jahre, glatzköpfig, gepflegter Schnurrbart, sinnliche Lippen; zwei Muschelringe durch die linke Augenbraue; erfahrener Fahrender Händler (Spielwerte wie normales Sippenmitglied, siehe nächste Seite)

**Motivation:** hat genug davon, von den Frauen herumgeschubst und -gereicht zu werden; braucht Geld, um die Sippe zu verlassen

**Agenda:** hilft den Helden, wo er kann, weil er sich von ihnen Hilfe erhofft

**Funktion:** Ansprechpartner der Helden für alltägliche Situationen; Sündenbock und damit Sollbruchstelle für den Zusammenhalt der Jantareffs, die die Helden für ihre Zwecke nutzen können

**Hintergrund:** Alriksej genießt wenig Respekt bei den Jantareffs und wird von den Frauen der Meschpoche als Spielzeug behandelt. Seit er verwitwet ist, hat sich seine Lage noch verschlimmert, sodass er versucht, die Sippe zu verlassen. Doch um sein Brautgeld zurückzuzahlen fehlt ihm das nötige Geld. Er weiß nichts von Daschas Handel mit Anshag.

**Feindbilder:** Traditionalisten, gierige Machthaber, fordernde Frauen

#### Fetanka Jantareff

MU 14 FF 12 KL 16 GE 11

IN 14 KO 12 CH 15 KK 11

LeP 29 SK 2 AsP 40 ZK 1

KaP - AW 6 GS 7

INI 11+1W6 Schips 2

**Sozialstatus:** frei

**Sonderfertigkeiten:** Eigenschaft verbessern, Meister der Improvisation, Tradition (Zibilja), Zahlenmystik, weitere magische Sonderfertigkeiten

**Sprachen:** Alaani III, Garethi III

**Schriften:** Altes Alaani, Kusliker Zeichen

**Vorteile:** Hohe Astralkraft IV, Zauberer

**Nachteile:** Artefaktgebunden (Seffer Manich), Neugier, Schlafwandler, Verpflichtungen (Sippe) II

**Kampftechniken:** Raufen 8, Stangenwaffen 11

**Waffenlos:** AT 9 PA 5 TP 1W6 RW kurz

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

**RS/BE** 1 / 0 (Winterkleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

**Talente:**

**Körper:** Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 6

**Gesellschaft:** Bekehren & Überzeugen 8, Etikette 4, Menschenkenntnis 11, Überreden 7, Willenskraft 9

**Natur:** Fesseln 4, Orientierung 5, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 5, Wildnisleben 5

**Wissen:** Geographie 8, Geschichtswissen 14, Götter & Kulte 8, Magiekunde 12, Rechnen 10, Sagen & Legenden 12, Rechtskunde 7, Sphärenkunde 4, Sternkunde 6

**Handwerk:** Fahrzeuge 5, Handel 10, Heilkunde Seele 10, andere Heilkunden mindestens 5

**Zaubertricks:** Feuerfinger, Handwärmer

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

**Kampfverhalten:** Fetanka wird Kämpfe meiden und sich verteidigen, bis sie fliehen kann.

**Flucht:** flieht bei Schmerz I

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



### Typische Jantareffs

MU 11 KL 12 IN 12 CH 13

FF 12 GE13 KO 12 KK 11

LeP 29 AsP – KaP – INI 10+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 6

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

**Molokdeschnaja:** AT 11 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

**Speer:** AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

**Kurzbogen:** FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

**RS/BE** 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Alaani III, Garethi II, Finte I, Meister der Improvisation

**Vorteile / Nachteile:** Soziale Anpassungsfähigkeit / Schlechte Eigenschaft (Goldgier), Verpflichtungen II (Sippe)

**Talente:** Handel 7, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 7, Reiten 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 8, Verbergen 6, Willenskraft 2

**Kampfverhalten:** Bevorzugt Fernkampf und Speere, um Gegner auf Distanz zu halten. Geht keine aussichtslosen Kämpfe ein, verhandelt lieber.

**Flucht:** Wenn LeP unter 15 sinken; keine Flucht, wenn Sippenmitglieder bedroht sind

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

### Die Tradition der Zibiljas als Sonderfertigkeit

Erweiterungsregel

- Zibiljas wirken ausschließlich Rituale, keine Zaubersprüche
  - Wirken sie die Rituale innerhalb ihrer Sippe, sind Proben auf Rituale um 1 erleichtert. Dazu müssen sich mindestens 5 weitere Mitglieder ihrer Sippe in einem Umkreis von 100 Schritt aufhalten.
  - Zibiljas können norbardische Rituale erlernen sowie Traditionsartefakte ihrer Kultur herstellen und benutzen.
  - Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.
- Voraussetzungen:** Zauberer  
**AP-Wert:** 80 AP



**Darstellung im Spiel:** Sei offen, humorvoll und gehe Risiken ein, um den Helden zu helfen. Zupf dich gelegentlich am Ohrläppchen.

**Schicksal:** Im nächsten Teil der Kampagne wird Alriksej eine Hauptrolle spielen und sich mit Hilfe der Helden von den Jantareffs lösen.

**Besonderheiten:** Helden, die **Der Weiße See** gespielt haben, kommt Alriksej irgendwie bekannt vor. **Menschenkenntnis +1** enthüllt: Er ist ein geborener Trebritzki. Bei QS 4+ erinnert sich der Held genauer und kann ihn als Tuminkas Bruder identifizieren. Kenntnis von Alriksejs Vornamen, seinem Geburtsort, und der Machart der Muschelrinne in seinem Gesicht erleichtern die Probe je um 1.

»Recht so, mein Freund. Endlich sagt's mal einer!«

»Langsam, Fräulein! Nicht jeder will Eure Beute sein!«

### Dascha Jantareff, Muhme

**Kurzcharakteristik:** 73 Jahre; weißhaarig mit roten Henna-Ornamenten auf der faltenreichen Stirnglatze; untersetzt, drei Schnittnarben auf der linken Wange, dicker Lidstrich; meisterliche Händlerin, immer auf den größtmöglichen Gewinn bedacht; seit fast drei Jahrzehnten Anführerin der Jantareffs

**Motivation:** will den Wohlstand der Sippe vergrößern; will die Helden ohne Risiko loswerden

**Agenda:** geht ohne Skrupel einen Handel mit dem Korsmal-Bund ein, unterschätzt aber dessen Folgen; versucht dann, die Sippe aus weiterem Ärger herauszuhalten

**Funktion:** Stimme der misstrauischen und gierigen Seite der Jantareffs, die man nicht ignorieren kann; Fetankas Konkurrentin

**Hintergrund:** Dascha ist so lange im Amt, weil niemand anderes die Führung der vom Pech verfolgten Sippe übernehmen wollte. Probleme mit Praios- und Rondrageweihen kennt sie genauso wie die Not, die zahlungsunwillige Bronnjaren oder der bornische Winter verursachen. Die schlimmen Jahre haben sie hart und skrupellos gemacht. Fetankas Verdienst, den Niedergang der Sippe aufgehalten zu haben, kann sie ebenso wenig anerkennen wie deren wachsenden Einfluss. Doch noch hat Dascha zu viele Unterstützer, um ihres Amtes enthoben zu werden.

**Feindbilder:** Naivlinge, Moralapostel, Sturköpfe

**Darstellung im Spiel:** Gib dich geheimnisvoll, aber freundlich. Sprich mit gefrorenem Lächeln und starrem Blick. Mach Lippenbekenntnisse, wenn es vorteilhaft scheint.

**Schicksal:** Dascha wird die Jantareffs noch bis Teil 3 der Kampagne führen.

»Sicherlich, Parness. Ihr seid der Kunde ...«

»Legt Euch mit uns an, und Ihr legt Euch mit fünf anderen Sippen an!«

»Alles hat seinen Preis, nur die Familie nicht.«

### Dascha Jantareff

MU 12 KL 14 IN 14 CH 16

FF 13 GE 10 KO 12 KK 11

LeP 29 AsP – KaP – INI 11+1W6

SK 2 ZK 1 AW 5 GS 8

**Dolch:** AT 11 PA 5 TP 1W6+1

RW kurz

**RS/BE** 0/0

**Sonderfertigkeiten:** Füchsisch, Hehlerei, Meister der Improvisation; Alaani III, Garethi II, Nujuka II, Rogolan II, Isdira I, Kusliker Zeichen, Altes Alaani

**Vorteile / Nachteile:** Soziale Anpassungsfähigkeit / Goldgier, Verpflichtungen II (Sippe)

**Talente:** Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 6, Gasenwissen 5, Geographie 7, Handel 14, Körperbeherrschung 4, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Taschendiebstahl 5, Überreden 12, Verbergen 8, Willenskraft 8

**Kampfverhalten:** Dascha vermeidet Kämpfe mit allen Mitteln

**Flucht:** sobald sie körperlich angegriffen wird und keine Verhandlung möglich ist

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





### Das Duell

Am nächsten Morgen werden die Helden von Schwerterklirren geweckt. Schweigend und verbissen duellieren sich die beiden Geweihten im Schatten des Vierhaupts. Keiner der herbeieilenden Zuschauer wagt einzugreifen, doch es geht das Gerücht, Anshag habe Leudara einen feigen Bankert genannt, woraufhin diese ihn aufs zweite Blut forderte.

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Die beiden Geweihten umkreisen sich. Anshag langsam, hochkonzentriert, mit behutsamen Bewegungen, ohne seine Deckung zu gefährden. Leudara hat ihn fest im Blick, wechselt mit wenigen, präzisen Schritten von einer stabilen Stellung in die andere. Blitzschnell attackiert sie Anshag mit ihrem Langschwert, schnelle Schläge, schwer zu parieren, doch stets nur leichte Treffer.*

*Anshag geht zum Gegenangriff über. Er schwingt den Rondrakkamm wuchtig, doch kontrolliert. Leudara pariert und weicht aus, kann der schweren Klinge knapp entgehen – bis Anshag einen schnellen Schrittwechsel durchführt und seine Klinge gegen den Takt schwingt. Ein ausgezeichnetes Manöver. Leudara wird hart getroffen, und bevor sie ihr Gleichgewicht wiedergefunden hat, setzt Anshag nach, schlägt ihr den Knauf seiner Waffe ins Gesicht und zieht die gewellte Klinge über ihre Brust. Leudara*

*stürzt zu Boden, blutet aus Bein, Brust und Nase. Erschrocken und verwirrt blickt sie den triumphierenden Anshag an – und gibt auf.*



Leudara hat 13 TP auf einen Schlag erlitten und will nun alleine sein. Wortlos rafft sie sich auf, holt ihr Pferd aus dem Stall und reitet davon. Hilfe der Helden nimmt sie nur widerwillig an und macht unmissverständlich klar, dass sie nicht über den Grund für das Duell sprechen wird. Es handle sich um eine interne Angelegenheit des Tempels zu Firunen, und nun sei sie geklärt. Der Entscheidung der Götter sei nichts hinzuzufügen.

Auch Anshag ist nicht bereit, Auskunft über den Anlass des Duells zu geben und rügt jeden Neugierigen. Er wird die Abreise der Helden abwarten und sich dann auf den Weg machen, um seine Verbündeten zu holen. ◐ ◑ ◒ ◓ ◔ ◕ ◖ ◗ ◘ ◙ ◚ ◛ ◜ ◝ ◞ ◟ ◠ ◡ ◢ ◣ ◤ ◥ ◦ ◧ ◨ ◩ ◪ ◫ ◬ ◭ ◮ ◯ ◰ ◱ ◲ ◳ ◴ ◵ ◶ ◷ ◸ ◹ ◺ ◻ ◼ ◽ ◾ ◿ ◠ ◡ ◢ ◣ ◤ ◥ ◦ ◧ ◨ ◩ ◪ ◫ ◬ ◭ ◮ ◯ ◰ ◱ ◲ ◳ ◴ ◵ ◶ ◷ ◸ ◹ ◺ ◻ ◼ ◽ ◾ ◿

◐ Der Grund für das Duell zwischen Leudara und Anshag soll an dieser Stelle rätselhaft bleiben. Wenn sich Anshag später als Schurke herausstellt, sollen die Helden sich über Leudaras Kontakt mit ihm wundern, aber bereits vermuten, dass sie nicht vollständig auf Seiten des Korsmal-Bundes steht. Gelingt es ihnen trotzdem, Anshag auf die Spur zu kommen und ihn unschädlich zu machen, kann das Abenteuer weitgehend wie bisher funktionieren: Anshag fehlt bei der Massentaufe und Sulja besteht darauf, Alatzer zu folgen, weil ihm Gefahr drohen könnte.



### Das Vorgehen der Korsmaljünger

Alatzers Veröffentlichung hat die Aufmerksamkeit des Korsmal-Bundes auf das Füllhorn der Statue gelenkt, in dem die Kultisten ein Artefakt erkannt zu haben glauben, das ihnen bei einem Blutritual im Korsforst nutzen soll (siehe die Massentaufe, ab Seite 54). Anshag trat vor ein paar Wochen an Alatzer heran und forderte die Herausgabe des Füllhorns, was der Gelehrte jedoch ablehnte – nicht zuletzt, weil die Alatzers erst vor wenigen Generationen geadelt wurden und noch nie etwas mit theaterritterlichen Traditionen anfangen konnten. Thezmar Alatzer hielt die Sache damit für erledigt, doch Anshag wollte sich rächen. Er beschloss, das Horn zu stehlen und Alatzer eine Warnung zu hinterlassen. Also wandte er sich an Dascha, die Muhme der hungernden Jantareffs, die auf dem Weg nach Hinterbruch waren. Für 30 Batzen sollte sie Alatzer eine Weile lang in die Mosse locken und keine weiteren Fragen stellen. So suchte sie Alatzer auf und unterbreitete ihm eine Lügengeschichte über geheime alhanische Zauberzeichen, die ein norbardischer Schmuggler zufällig auf Fresken in Pilkamm entdeckt hätte, und die Entsprechungen in der magischen Sippenchronik der Jantareffs aufwies. Dies weckte wie erwartet das Interesse des Gelehrten.

Durch Spione in Neersand und Festum hat der Kult unterdessen vom Umzug des ihm bekannten Goblinspezialisten Olko nach Hinterbruch sowie vom geplanten Transport des Blauen Buches erfahren. Dem Korsmal-Bund bietet sich dadurch die Möglichkeit, neben dem Widderhorn auch das Blaue Buch und Alatzers Aufzeichnungen über das Vierhaupt in seinen Besitz zu bringen sowie Olko zu entführen, dessen Wissen dem Kult sehr nützlich sein kann.

Zu diesem Zweck erhält der Korsmal-Bund Unterstützung von einem Drachenreiter aus den Walbergen: Gerwulf vom Schild (siehe Seite 26), der sich anlässlich der geplanten Massentaufe (siehe Seite 54) im Bornland aufhält. Mit zusätzlichen Kriegerern im Gefolge stieß er vor kurzem zu Anshag, der den Raub der Objekte anführen wird.

Da die Helden das Buch voraussichtlich in die Mosse mitnehmen, sollen die Kultisten an zwei Stellen zuschlagen: Einerseits in Hinterbruch, wo Anshag in Abwesenheit Alatzers, Suljas und der Helden neben dem Raub der drei „Beutestücke“ (Widderhorn, Aufzeichnungen und Olko) auch ein blutiges Exempel an den Leibeigenen statuieren will. Andererseits soll der Drachenreiter das Buch rauben und den Rückweg der Helden zumindest verzögern.

Anshag hat Kunde vom Aufbruch der Helden aus Neersand erhalten und stattet am Abend ihrer Ankunft dem Roten Widderhorn seinen zweiten Besuch ab, um sie persönlich in Augenschein zu nehmen.



Leudara begleitete Anshag schon damals und versuchte selbst, Alatzer zu überzeugen. Nachdem das misslang, stimmte sie widerwillig Anshags Plan zu und rechtfertigte dieses ehrlose Vorgehen mit dem höheren Ziel des Korsmal-Bundes: den Adel des Bornlands zu seinen alten Tugenden zu führen und Kor zu größerer Bedeutung zu verhelfen. Von dem geplanten Massaker an der Dorfbevölkerung erfährt sie aber erst in Hinterbruch, was dazu führt, dass sie Anshag einen Verräter nennt und sofort zum Duell fordert.



# ALATZER UND DAS ERBE DER THEATERRITTER



»Als sie zurückkehrten, waren die Ritter voller Kraft, aber auch erfüllt von einem unerträglichen Pragmatismus. Sie hatten den Sieg mit ihrer Ehre bezahlt.«

—Aus dem Blauen Buch, um 325 BF

Der Graf von Hinterbruch erforscht seit über zwanzig Jahren die Geschichte des Bornlands. Auch wenn sein Interesse vor allem dem Vierhaupt galt, ist er über die Jahre zu einem Experten für die Ära der Theaterknight geworden. In diesem Kapitel werden die Helden Alatzer begegnen, mit ihm Burg Pilkamm untersuchen und auf dem Weg durch die Große Mosse dem Geisterzug Marschall Gerbalds folgen, um mit seinem Geist eine beunruhigende Unterhaltung zu führen. Das Kapitel endet in Hinterbruch, wo die Helden die Spuren des Massakers sehen, das der Korsmal-Bund angerichtet hat.

## Reise nach Pilkamm

Am schnellsten erreichen Sulja und die Helden Pilkamm über das Meer. Etwa 3 Wegstunden südwestlich von Hinterbruch liegt eine Ansammlung von Fischerhütten in den Ausläufern der Großen Mosse, deren Bewohner ihre Boote auch in dieser Jahreszeit innerhalb von 6 Stunden flott kriegen. Hier haben sich auch Alatzer und Jasew ein Boot herrichten lassen.

Die Anweisung der Efferdgeweihten, für sie und die Helden ein Boot bereitzustellen, reicht vollkommen aus, um sich die Hilfe der Fischer zu sichern. Nichtsdestotrotz freuen sich die Fischer sehr, für ihre Bemühungen mit ein paar Deut oder gar Groschen entlohnt zu werden. Allerdings ist selbst bei höheren Geldbeträgen niemand bereit, die Helden zu begleiten. Pilkamm sei von den Göttern verlassen und kein Mensch sollte sich dort aufhalten. Sulja missbilligt die Ängste der Fischer, will aber keine Zeit verlieren.

Die See ist ruhig, mit einer Probe auf *Boote & Schiffe (Langstrecke)* kann die Strecke ohne Zwischenfälle zurückgelegt werden. Bei Misslingen stürzt ein zufällig ausgewählter Held während der Fahrt ins Wasser (Kältestufe +1), kann aber wieder an Bord gezogen werden. Sulja verlangt, dass die Helden das Boot steuern, nur wenn sie sich allzu dumm anstellen, übernimmt sie selbst (*Boote & Schiffe 14, (12/12/14)*). • ◊ ◊ ◊ ◊

Heute stehen nur noch Ruinen der stolzen Festung auf der felsigen Landspitze ganz im Süden der Mosse. Schon von


◊ Lass dir von den Spielern mitteilen, wie viel Proviant und wie viel Brennmaterial sie mitnehmen wollen und wie sie dies verstauen. Bei der Rückkehr nach Hinterbruch macht diese Information einen wichtigen Unterschied.



# Pilkamm

fern ist der Hohe Turm zu sehen. Ehemals beeindruckende acht Stockwerke hoch, reicht er auch verfallen noch knapp 20 Schritt in die Höhe. Östlich der Festung lag einst der große Hafen Pilkamms, der heute jedoch nur noch aus einem verfallenen Kai besteht, der sich hinter spärlich mit Sandgras und Reisbüscheln bewachsenen Sandbänken erstreckt.

## Anlegestelle

Die Helden sehen Alatzers Boot schon früh, etwa zehn Schritt entfernt von der kleinen Anlegestelle (H8).  Jassew (37, Leibeigener des Grafen, Stirnglatze, buschige Kotletten, Speer; liebt seine Frau, hasst Abenteuer, braucht einen Tritt in den Hintern; Boote & Schiffe 7 (13/11/15), Lebensmittelbearbeitung 7 (12/13/13), Überreden 4 (10/12/11), Willenskraft 2 (10/12/11), SK 1) sitzt allein darin. Er berichtet den Helden von den bisherigen Ereignissen:

- Nach der Ankunft begann Alatzer die Burg zu inspizieren, während Jassew im alten Holzspeicher ein Lager aufgeschlug. (+)
- Kurz darauf wurden sie von einer Horde wildester Goblins angegriffen (+/-), die Alatzer durch Zauberei vertrieb. (+)
- Seitdem untersucht Alatzer die Keller des Festungshofs (+) und Jassew soll das Boot bewachen – in sicherem Abstand, falls die Goblins zurückkommen. (-)
- Letzte Nacht ist Alatzer nicht von seiner Untersuchung der Ruine zurückgekehrt, aber er ist ein mächtiger Zauberer, da muss man sich keine Sorgen machen. (+/-)
- Jassew hat schon zweimal nach Alatzer gesehen, wurde aber angewiesen, ihn nicht zu stören. (-)

• Die folgenden Ereignisse fallen dramatischer aus, wenn Sulja mit dem Buch an der Anlegestelle zurückbleibt. Darum besteht sie darauf, es bei sich zu tragen und persönlich sicherzustellen, dass Jassew sich nicht absetzt. Notfalls unterlegt sie dies auch mit einem efferdgefälligen Gefühlsausbruch (Einschüchtern 9 (15/13/12)). Dass sie und Jassew die Helden begleiten, ist aber auch möglich.

Tatsächlich floh Jassew, als er und Alatzer von den Goblins angegriffen wurden, und hofft seitdem, dass Alatzer zurückkommt und seine Strafe nicht allzu hart ausfällt. Sind es nicht die Helden, durchschaut die empörte Sulja Jassews Lüge und nimmt den feigen Leibeigenen kräftig ins Gebet. Die Helden weist sie an, derweil nach Alatzer zu suchen. • ○

## Die Burg

Die Anlage umfasst drei auf felsigen Grund aufgeschüttete Inseln, die jeweils einen Burghof und unterschiedliche Festungs- und Wirtschaftsgebäude umfassen. Vom Torhaus aus gelangte man über eine steinerne Brücke, die mittlerweile zerstört ist, in den sogenannten *Handelshof* (H), wo sich auch die Anlegestelle befindet. Von dort aus können über ähnliche und heute noch intakte Steinbrücken der *Werkshof* (W) sowie der *Festungshof* (F) erreicht werden.

Die Anlage wirkt zu dieser Zeit des Jahres auf den ersten Blick noch immer prächtig, die eingestürzten Mauern werden vom Schnee gekrönt und die meisten Trümmer sind ordentlich unter der Schneedecke verborgen. Alatzers Spuren sind im Schnee leicht zu finden (*Fährtensuchen (humanoide Spuren)* +2), allerdings hat er vor dem Fund der Artefaktammer (Seite 23) einen Rundgang durch die gesamte Anlage gemacht. Die Spuren der drei Goblins sind ausschließlich im Werkshof und am Torhaus zu finden.

## Handelshof

Hier befanden sich früher die Stallungen sowie Lagerhäuser für Handelswaren, Holz und Korn. Auch die Reste des Backhauses und der Brauerei sind noch zu erkennen. In der Brauerei hatten die Goblins ihr Lager aufgeschlagen.

Im Handelshof wird später der Kampf gegen den Drachenreiter stattfinden, darum solltest du schon jetzt bei der Beschreibung einige Detailinformationen einbauen:

- Die Wände der Gebäude sind weitgehend intakt. (Sie bieten Schutz vor dem Flammenstrahl des Drachen.)
- Mit Ausnahme des Holzspeichers sind alle Dächer eingestürzt. (Der Drache kann jedes Versteck von oben attackieren, muss aber dafür oft seine Position verändern.)
- Im Holzspeicher liegt viel trockenes Holz. (Ein Flammenstrahl durch die Toröffnung kann das Gebäude schnell in Brand stecken.)
- Am Giebel des Holzspeichers hängt eine rostige, aber stabile Kette an einem Flaschenzug. (Man kann sie verwenden, um den Drachen einzufangen.)
- An den Zinnen der Türme und Mauern haben sich einige Steinblöcke aus der Mauer gelöst. (Man kann sie von oben auf den Drachen werfen.)

### Goblins in der Burg

Die Goblins waren im Auftrag von *Mantka Riiba*, dem Oberhaupt der Festumer Goblins, hier, um Wache zu halten. Die alte Goblinin weiß, dass das Erwachen des Landes auch der Vorbote einer alten Bedrohung ist, und dass die Menschen dabei eine wichtige Rolle spielen. Sie will Alatzer ein Geheimnis in den Kellern der Ruine zugänglich machen, das seit Kurzem frei liegt.

Die Goblins haben Alatzer nicht angegriffen, sondern lediglich auf den Keller im Festungshof aufmerksam machen wollen. Sie hielten es für eine gute Idee, sich wild zu gebärden und ihn dorthin zu treiben. Als aber Jassew wegrannte und Alatzer einen Zauber begann, flohen sie in die Mosse. Im Brauhaus, ihrem verlassenen Lager, finden sich ein Sack mit bürgerlicher Kleidung in Goblinsgröße und 20 Rationen Proviant.

## Werkshof

Der größte Hof der Burg umfasste zahlreiche Werkstätten, die die Burgbesatzung mit allen Gütern des täglichen Lebens sowie militärischer Ausrüstung versorgte. Hinzu kamen das ansehnliche Handelskontor der Theaterritter sowie eine Schenke. Hier wirken die Ruinen der Festungsanlage wie die Reste eines einst idyllischen Städtchens.

In den vergangenen 700 Jahren haben sich hunderte Schatzsucher ausgiebig umgeschaut, Bodenplatten aufgestemmt, Möbel zerschlagen und Schutthaufen ein ums andere Mal umgeschichtet, sodass man hier zwar manch alten, aber wertlosen Plunder findet. Auch Hinterlassen-schaften von Schmugglern, die sich hier gelegentlich verstecken, liegen herum. Zudem werden die Keller in diesem Bereich von zahlreichen hungrigen Gruftasseln bewohnt. Wenn du der Meinung bist, dass der Drachenkampf noch zu leicht für deine Helden ist, kannst du sie hier in einen Kampf gegen W6 Asseln verwickeln, um sie zu schwächen.

## Torhaus und vorgelagerte Ruinen

Die Brücke zwischen Burg und Dorf ist zerstört, nur noch die Überreste der Pfeiler ragen aus dem Wasser. Die Goblins haben ein gespanntes Seil zwischen den Pfeilern auf ihrem Weg in die Mosse zurückgelassen. Das Ufer kann durch gewandte Sprünge von Pfeiler zu Pfeiler erreicht werden (*Körperbeherrschung (Springen)* -1) oder, indem man sich am Seil entlanghangelt (*Klettern* +1). Eine misslungene Probe befördert den Helden ins Wasser, wo er eine Stufe Unterkühlung erleidet. Das kurze Stück zu schwimmen erfordert keine Probe, verursacht aber ebenfalls eine Stufe Unterkühlung. Der Aufbau der Ansiedlung lässt sich auch heute noch erkennen, selbst wenn nur noch wenige Grundmauern der einstigen Gebäude zu sehen sind. Vom Großen Hafen, dessen Becken durch ein Perainewunder tatsächlich mit Reisstauden zugewuchert und zu großen Teilen versandet ist, führte eine breite Straße zu einem ebenso geräumigen Marktplatz, umstanden von einigen größeren Steinhäusern. Der Rest bestand aus kleinen und einfachen Hütten und Häusern, von denen kaum etwas übrig ist. Trotz Winter fallen auch hier an mehreren Stellen Grasbüschel auf, die sich deutlich vom braunen Schilfgras der Mosse unterscheiden. Mit *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)* +3 ist klar, dass es sich um Reis handelt, der so weit im Norden üblicherweise nicht gedeiht. Mit *Götter & Kulte (Peraine)* +1 oder *Sagen & Legenden (Bornland)* +3 fällt den Helden die Sage um das Ende von Pilkamm ein, in der Peraine den Hafen versanden ließ, nachdem Marschall Gerbald ihre Gaben missachtet hatte.

## Festungshof

Der wehrhafteste Teil der Burg umfasst den massiven Westturm, den Hohen Turm und die Bethalle sowie einen Brunnen und eine Kornmühle. An den Wänden des Vorrums zur Bethalle befindet sich eine Galerie aus Fresken, die wohl einst wichtige Persönlichkeiten des Ordens zeigten, mittlerweile aber zu großen Teilen verblichen oder zerstört sind.

*Etikette (Heraldik & Stammbäume)* oder *Geschichtswissen (Bornland)*:

QS 1 - Es handelt sich um die Marschälle des Theaterordens. Porträts der drei letzten Marschälle, Jadvice von Hummergarben, Gunbald von Neersand sowie Anshag von Glodenhof fehlen, weil sie in Festum residierten.



### Gruftasseln

**Größe:** 0,50 bis 1,00 Schritt hoch;

1,80 bis 2,40 Schritt lang

**Gewicht:** 40 bis 70 Stein

**MU** 10 **KL** 6 (t) **IN** 13 **CH** 8

**FF** 10 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 13

**LeP** 40 **AsP** - **KaP** - **INI** 6+1W6

**VW** 7 **SK** -4 **ZK** 0 **GS** 4

**Zangen:** **AT** 10 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

**RS/BE** 4/0

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Dunkelsicht II

**Sonderfertigkeiten:** keine

**Talente:** Einschüchtern 6, Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 5, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 14, Willenskraft 13

**Anzahl:** 1W6

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Tier, nicht humanoid

**Beute:** 25 Rationen Innereien (ungenießbar), Chitinplatten (10 Silbertaler)

**Kampfverhalten:** Die Gruftassel verbirgt sich in ihrem Versteck oder einer dunklen Ecke und wartet, bis sich die Gelegenheit ergibt, die Beute hinterücks anzugreifen.

**Flucht:** Verlust von 75 % der LeP

**Schmerz +1 bei:** 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

**Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):**

• **QS 1:** Gruftasseln sehen schlecht, daher greifen sie meistens erst an, wenn sich ihr Opfer bis auf ein Dutzend Schritt genähert hat.

• **QS 2:** Gruftasseln spüren starke Erschütterungen bis zu 50 Schritt weit und werden davon angelockt.

• **QS 3+:** Mit Futter, beispielsweise Aas, kann man Gruftasseln ablenken. So lange Gruftasseln fressen, kümmern sie sich meist nicht weiter um ihre Umgebung.

QS 2 - Das letzte und einigermaßen erhaltene zeigt Gerbald von Ruckenau, den letzten Marschall des Ordens, der hier residierte. Es ist größer als alle anderen.

QS 3+ - Die erste Marschallin im Bornland, Arvedua von Neetha, sowie Refardeon von Pilkamm, der diese Festung hat erbauen lassen, sind noch grob zu erkennen.

Unterhalb des Westturms liegen die verschütteten Gewölbe, die Alatzer vor wenigen Tagen neu entdeckt hat (siehe unten).

## Die Gewölbe unter der Bethalle

Der Festungshof steht auf massiven Fels, in den die goblinischen Sklaven der Theaterritter zusätzliche Keller gegraben haben. Unterhalb der Bethalle führt eine Treppe in die feuchten Gewölbekeller. An den Säulen des etwa 10 mal 10 Schritt großen Raumes wuchern kräftige Ranken. *Pflanzenkunde* +1 bestätigt, dass sie ungewöhnlich groß ausfallen, bei QS 2, dass diese Abart des Schwarzdornstrauchs hier eigentlich nicht wachsen dürfte. Eine magische Analyse ergibt nichts.

Zwischen zwei dieser Säulen an der Südwand des Kellers klafft ein sechs Schritt tiefes Loch im Boden, offenbar aufgesprengt von besonders dicken Ranken. Von dort ist ein Lichtschein zu sehen und man hört leises Murmeln. *Klettern* +1 genügt, um unbeschadet hinunterzukommen.

### Pilkamms Untergang und Gerbalds Ende

»Gerbald von Ruckenau war der erste Marschall, der in seiner Amtszeit nicht mehr gegen die Goblins kämpfen musste. So widmete er sich ganz dem Wohlleben und dem Ansammeln von Reichtümern. Eines Tages schickte er einen Kauffahrer aus, die Meere zu bereisen und ihm das Kostbarste zu bringen, was er finden würde. Nachdem dieser auf seiner Reise Zeuge einer Hungersnot wurde, brachte er dem Marschall fromm ein Schiff voller Reis. Denn das nährnde Korn erschien ihm der kostbarste Besitz. Gerbald wütete, ließ den Kauffahrer hängen und schüttete den Reis direkt in den Hafen. Dies erzürnte die Herrin Peraine und sie ließ den Reis so schnell wachsen, dass dort binnen kurzer Zeit keine Schiffe mehr anlegen konnten. Furchtsam floh Gerbald mit seinen Mannen, die Pferde beladen mit den kostbarsten Schätzen, durch die Große Mosse. Dort versank er und geht seitdem als Geist um. Wer ihm begegnet, darf sich von seinen Schätzen nehmen, aber nach sieben Jahren und sieben Monden muss er sich dem Zug des Marschalls für immer anschließen.«  
-Die Sage vom Gierigen Marschall, wie sie im Festenland erzählt wird

### Der Freskenraum

Unterhalb der Öffnung liegt ein langgezogener Raum, fünf mal zwei Schritt groß, mit einem Durchgang nach Westen und einer schweren Stahltür im Osten. Die Tür ist von der anderen Seite von Schutt blockiert. Eine Untersuchung der Decke oberhalb der Stahltür mittels *Steinbearbeitung (Steinmetzarbeiten)* +1 zeigt, dass die Bodenfliesen im darüberliegenden Kellerraum später als der übrige Fußboden eingesetzt wurden. Hier führte offenbar eine mittlerweile versiegelte Treppe in den darunterliegenden Bereich. Die Längswände dieses Raumes sind mit sechs großen Fresken bemalt, von denen immerhin vier noch so gut erhalten sind, dass man das Motiv erkennen kann. Die Helden wissen, was hier dargestellt ist, wenn ihnen eine Probe auf eines der folgenden Talente gelingt und sie dabei die geforderten QS erzielen. Es können Proben auf *Geschichtswissen (Bornland)* / *Götter & Kulte (Rondra oder Kor)* / *Kriegskunst oder Sagen & Legenden (Bornland)* abgelegt werden.

- Eine Schlacht zwischen Goblins und Rittern, aus dem Himmel schlagen Blitze in die Schwerter der Ritter, im Hintergrund eine Stadt. (QS 1/1/3/2: Das Schwertwunder von Leufurten)
- Siegreiche Ritter und tote Goblins am Fuß einer roten Klippe, darauf ein prächtiger Mantikor. (QS 2/1/4/2: Kors Erscheinen an der Blutklippe im Korsforst)
- Ein riesiger Baum, darin zahlreiche Goblins, bestürmt von Rittern. (QS 3/2/4/3: Die Schlacht um Wjassuula, wo der „Thron“ der Kunga Suula, eine mächtige Eiche, stand)
- Eine von Goblins umtanzte große Schale oder Pauke, umgeben von einem flammenden Berg, einer Flutwelle und Wirbelstürmen. (QS 3/3/4/2: Die Goblinpauke, eine mächtige magische Kriegstrommel der Kunga Suula)

Auf allen Fresken, auch den weniger gut erhaltenen, sieht man zwischen den Rittern immer auch löwenhäuptige Kreaturen: Manche ähneln Mantikoren, andere Rondras Erz-Walküren Mythrael, wieder andere erinnern an einen Zant.

### Die Artefaktkammer

Der zweite Raum misst fünf mal fünf Schritt, die Wände sind mit Steinregalen ausgestattet und in der Mitte steht eine umgestürzte Statue, die dem Vierhaupt von Hinterbruch ähnelt, jedoch nur zwei Gesichter aufweist. Ihre Arme scheinen einen Stab oder Speer zu halten. In den Regalen liegen Dutzende fragile Pergamentrollen, vollgekritzelte Steintafeln und Trophäen aus der Zeit der Theaterritter: ○ . . .

- Mehrere sehr alte, bemalte Widder- und Hirschhörner
- Ein bemaltes, ausgestopftes Wollnashorn
- Ein Jagdhorn aus einem großen Wildschweinhauer
- Ein Beil aus dem Zahn eines Purpurwurms und zwei Speere aus Trollknochen
- Die Steintafeln sind unvollständig und mit teilweise verschlüsselten Texten zur Verehrung Rondras, Kors und Famerlors beschrieben.
- Die brüchigen Pergamente sind Tagebücher, Schlachten- und Kundschafterberichte sowie ein paar Analysen goblinischer Magie. Es wird Alatzer Monde kosten, alles auszuwerten.

Ein Murmeln stammt von Graf Alatzer, der hier einen herausragenden Fund gemacht hat und es nicht abwarten konnte, die

• Auf vielen Artefakten lagen einst goblinische Zauber, die aber im Lauf der Jahrhunderte abgeklungen sind. Wenn du magst, kannst du ihnen jedoch gerne eigene kleine magische Effekte andichten, die schwer zu erforschen und überraschend auszulösen sind.



Objekte zu sichten, zu ordnen und die empfindlichsten zu memorieren. Magische Analysen haben ihn all seine Astralkraft gekostet, und als er sich beim Hinausklettern den Fuß verletzte, beschloss er, die Nacht in der Kammer zu verbringen. Dass seine Entdeckung nichts mit Daschas Geschichte zu tun hat, interessiert Alatzer nicht besonders.

Alatzer begrüßt die Helden überrascht, aber freundlich, verweist für lange Gespräche aber auf später. Froh, dass er mit den Helden ein paar kräftige Träger gefunden hat, will er rasch zum Hafen humpeln und Sulja begrüßen.



### **Graf Thezmar Alatzer von Hinterbruch, Magier**

**Kurzcharakteristik:** brillanter Hellsicht-Magier, kompetenter Händler und Kleinadliger, der seine wissenschaftliche Reputation wiederherstellen will; 87, von kleiner, aber stämmiger Gestalt, hellwache Augen, angenehm kräftige Stimme; trägt beste Pelzkleidung und besitzt hochwertige Ausrüstung für mehrere Tage

**Motivation:** nach einer herben Niederlage seine wissenschaftliche Reputation durch einen spektakulären Forschungserfolg retten; Das Blaue Buch weckt seine Begeisterung jedoch deutlich weniger als sein bisheriges Forschungsgebiet.

**Agenda:** Olko zu seinem intellektuellen Erben ausbilden; Die Amtsgeschäfte als Graf und Gastwirt führen schon seit Jahren andere. Der neue Fund lässt in Alatzer neues Interesse für das Vierhaupt entflammen.

**Funktion:** Führer durch die Große Mosse und Quelle für Hintergrundinformationen zu Goblins und Theaterrittern

**Hintergrund:** Alatzer wurde in Punin ausgebildet, erbt einen erfolgreichen Gasthof sowie einen (vom Großvater gekauften) Grafentitel, verdiente viel Gold mit Bernsteinhandel und widmet sich seit Jahrzehnten seinen Studien zu festenländischen Magiephänomenen: dem Vierhaupt von Hinterbruch, dem Traumhain zu Jekdisit und Goblinmagie im Allgemeinen. Das Grafenamt übt sein Sohn Hanning in Festum aus, der die Händlertradition der Familie fortführt, das Gasthaus leitet seine Haushälterin Tsarina.

**Feindbilder:** Dünkelhafter Adel, unüberlegtes Vorgehen, Herumtreiber

**Darstellung:** Sprich überlegt und besonnen, höre aufmerksam und geduldig zu, wäge ab und triff Entscheidungen. Kommt das Gespräch auf Alatzers jüngsten Misserfolg, sei peinlich berührt und wechsle nach wenigen einsichtigen Kommentaren das Thema.

**Schicksal:** Alatzer wird noch erstaunlich viele Jahre leben und inspiriert von seinem Fund eine vielbeachtete Arbeit zu animistischen Astralspeichern vorlegen.

**Werte:** Klettern 2 (12/10/10), Körperbeherrschung 3 (10/10/10), Menschenkenntnis 8 (17/14/15), Orientierung 7 (17/14/14), Wildnisleben 6 (12/10/10), Willenskraft 7 (12/14/15)


**Besonderheiten:** Sollten die Helden ihn mit neuer Astralenergie versorgen, kann Alatzer auch einen Elementargeist


rufen (ELEMENTARER DIENER 7 (12/15/10)). Seine anderen Zauber taugen nur für Analyse und Theorie.


## Drache!


Wenn die Helden aus dem Keller der Burg zurückkehren, hören sie ein lautes Brüllen. Aus Richtung der Anlegestelle steigt Rauch auf. Eilen sie zum Ort des Geschehens, sehen sie beide Boote in Flammen, darüber schlägt ein beeindruckender Perldrache mit den Flügeln, auf seinem Rücken ein schwarz gepanzerter Recke. Der von Anshag ausgeschickte Drachenreiter *Gerwulf vom Schild* hat Pilkamm erreicht und versucht mit seinem Drachen *Roedvark* das Buch der Theaterritter an sich zu bringen.


Gerwulfs Hauptziel ist, das Blaue Buch zu erbeuten, das er bei Sulja vermutet. Kann er sie nicht erreichen, versucht er eine Geisel zu nehmen, um das Buch herauszupressen. Notfalls wagt er auch einen direkten Angriff. Hat er keinen Erfolg, etwa weil sich alle in den Keller zurückziehen, fliegt er davon und versucht es später erneut. Was nun folgt, hängt von den Helden ab.


 Haben sie **Wachen** aufgestellt, sehen diese je nach Position den Drachen früher. Der Angriff auf die Boote sollte trotzdem erfolgreich sein.

 Ist **Sulja** bei den Booten geblieben, hat Gerwulf sie und Jassew umgebracht und das Buch an sich genommen.

 Hat Sulja die Helden begleitet, hat er **Jassew als Geisel** genommen und fordert nun das Buch. Sulja wird es ihm geben und danach die Helden bitten, es gegen eine Belohnung von 100 Batzen wiederzubeschaffen.

 Kommt es zum **Kampf** und die Helden kümmern sich nicht um Sulja, läuft sie an eine ungünstige Position, wird vom Drachen ergriffen und verschleppt. Die Helden finden sie später tot in der Mosse, das Buch ist fort.

 In jedem Fall verhöhnt der **Drachenreiter** die Helden mit Rufen wie »Ihr Narren! Die Geheimnisse, die ihr in alten Gemäuern sucht, habt ihr die ganze Zeit mit Euch herumgetragen.« - »Das Buch ist mein!« - »Ich bin der Donnernde Himmelsreiter!« - »Kniet nieder, ihr Würmer!«. Menschenkenntnis (Motivation erkennen) +3 lässt erkennen, dass er sehr von sich eingenommen und anfällig für Provokationen ist.

 Wenn Sulja allein mit Jassew und dem Buch an der Anlegestelle bleibt, kannst du anstatt eines Kampfes auch einen Schockeffekt inszenieren. Dann werden die Helden Zeuge, wie der Drache Sulja den Kopf abbeißt und sich dann mitsamt dem grausam lachenden Drachenreiter und dem Blauen Buch davonmacht.

Alternativ können die Helden auch nur verbrannte Boote vorfinden, Jassew fehlt der Kopf und Sulja ist mit dem Buch verschwunden. In diesem Fall begegnen sie dem Drachenreiter erst im Finale.

• Wenn sich die Helden geschickt anstellen, können sie das Buch behalten, was ihnen Vorteile im Finale verschafft. Doch bis es so weit ist, kannst du Gerwulf noch zwei weitere Angriffe durchführen lassen. Der erste bietet sich in der großen Mosse an, ein zweiter auf dem Weg nach Korswandt.

## Zu den Waffen!

Folgende Aspekte können für den Kampf wichtig sein:

- Zu Beginn sind Drache und Reiter etwa 10 Schritt von den Helden entfernt.
- Gerwulf bleibt auf Distanz und greift zunächst mit dem Flammenstrahl des Drachen und gezielten Lanzenattacken an.
- Ist von offensichtlichen Zauberern oder Schützen starker Fernkampf zu erwarten, wird er den Nahkampf suchen.
- Die Wände der alten Gebäude bieten Schutz vor dem Flammenstrahl, zumindest bis der Drache direkt über das Gebäude fliegt.
- Der Holzspeicher bietet den besten Schutz, da hier noch das Dach intakt ist. Es fängt aber aufgrund alter Holzreste schnell Feuer (5-6 auf 1W6, wenn der Flammenstrahl durch Tür oder Fensteröffnungen geblasen wird).
- Sie können Steine von den Zinnen werfen (FK-Probe auf *Wurfaffen* +2) und damit 3W6+4 TP anrichten. Der Drache kann aber dem Brocken ausweichen.
- Roedvark kann an die rostige Kette vom Holzspeichergiebel beziehungsweise an ein Seil gelegt werden. Dazu muss zunächst eine Probe auf *Fesseln* (*Knotenkunde*) gelingen, danach eine FK-Probe auf *Wurfaffen* -2. Beide Proben erfordern jeweils 1 Aktion. Der Drache kann der geworfenen Fessel ausweichen. Solange die Fessel hält, ist Roedvark *eingeeengt* (siehe **Regelwerk** Seite 35), kann nicht fliegen und sein Wirkungsradius ist begrenzt. Um die Fessel zu halten, würfeln die Helden pro KR eine Gruppenvergleichsprobe *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) +2 gegen Roedvark (Probe nicht erleichtert). Angebunden an eine Mauer erreicht die Fessel

automatisch 4 QS. Drache und Reiter können die Fessel natürlich auch versuchen zu zerstören (Strukturpunkte Kette/Seil: 10/5).

## Gerwulf vom Schild 🛡️

Der Drachenreiter ist ein gut ausgebildeter Krieger aus den Walbergen, dem sein Temperament zu schaffen macht. Er hat den bornischen Korsmal-Bund mit den Lehren Graqualos'• bekanntgemacht und beherrscht einige seiner Rituale (siehe Seite 54). Er folgt, anders als die bornischen Korsmal-Kultisten, keinem Ehrenkodex und kämpft mit allen Mitteln. Seine schwarze Plattenrüstung trägt das Symbol der Neunfingrigen Krallen, sein Kopf ist unter einem Visierhelm mit rotem Federbusch verborgen.

## Roedvark

Der rötlich geschuppte Perldrache kann mit seinem Reiter kommunizieren und Situationen grob einschätzen, vor allem ist er aber ein gefährliches Reittier. Der Kampf auf dem Drachen wird analog zum Reiterkampf (siehe **Regelwerk** Seite 239) abgehandelt. Zusätzlich kann Gerwulf auch die Befehle *Flammenstrahl*,

*Trampeln* und *Biss* geben. Entsprechend dem Befehl erfolgt ein Angriff des Drachen auf ein von Gerwulf ausgewähltes Ziel.

• Entität in Gestalt eines geflügelten Löwen, die der Korsmal-Bund fälschlicherweise für einen Alveraniar Kors hält. Tatsächlich ein Diener des Namenlosen.



### Gerwulf vom Schild

MU 17 KL 10 IN 13 CH 11  
FF 10 GE 17 KO 13 KK 14  
LeP 37 AsP – KaP 32 INI 16+1W6  
SK 2 ZK 1 AW 8 GS 7

**Waffenlos:** AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

**Lanze** (vom Drachenrücken aus): AT 14 PA – TP 2W6+6

**Streitkolben:** AT 16 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

**Kurzbogen:** FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 1/10/100

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

**Sonderfertigkeiten:** Belastungsgewöhnung I+II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Blutpfand, Finte I-III, Graqualos' Vermittlung (siehe Seite 55), Haltegriff, Lanzenangriff, Präziser Schuss I, Rundumschlag I+II

**Vorteile/Nachteile:** Hohe Lebenskraft III / Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit, Jähzorn)

**Talente:** Einschüchtern 7, Fliegen 11, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 3, Reiten 10, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Willenskraft 4

**Zeremonien:** Empfängnis des Korsmals 10 (siehe Seite 54)

**Kampfverhalten:** Zunächst nutzt er den Vorteil, aus der Luft zu kämpfen, und attackiert zunächst Magier und Schützen. Nur wenn er selbst einen Nahkampfangriff durchführt, kann er auch attackiert werden.

**Flucht:** wenn das Buch unerreichbar scheint; Später wagt er einen neuen Angriff unter besseren Bedingungen.

**Schmerz +1 bei:** 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



### Perldrache

**Größe:** 7 Schritt (ohne Schwanz); 11 Schritt (mit Schwanz); 2 Schritt Schulterhöhe; 10 Schritt Flügelspannbreite

**Gewicht:** 2.200 bis 2.600 Stein

MU 17 KL 9 IN 12 CH 12

FF 9 GE 16 KO 24 KK 26

LeP 200 AsP 20 KaP – INI 17+1W6

VW 8 SK 3 ZK 9 GS 6/8/20 (am Boden/tauchend/fliegend)

**Biss:** AT 12 TP 2W6+6 RW lang

**Kralle\*:** AT 14 TP 1W6+6 RW lang

**Schwanz:** AT 13 TP 1W6+4 RW lang

**Trampeln:** AT 10 TP 2W6+8 RW kurz

**Flammenstrahl\*\*:** FK 12 LZ 2 TP 2W6 RW 10/15/20

**RS/BE** 5 / 0

**Aktionen:** 2 (maximal 1 x Biss, maximal 1 x Trampeln)

**Sonderfertigkeiten:** Finte I (Biss, Kralle), Flugangriff (Biss, Kralle), Mächtiger Schlag (Schwanz), Schildspalter (Biss, Kralle, Schwanz), Schwanzschwung<sup>ABE 8</sup> (Schwanz), Trampeln<sup>ABE 8</sup> (Trampeln), Wuchtschlag I-II (Biss, Kralle, Schwanz)

**Talente:** Einschüchtern 10, Fliegen 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 12, Verbergen 3, Willenskraft 7

**Zauber:** Blick in die Gedanken 10, Motoricus 12, Odem 10

**Anzahl:** 1

**Größenkategorie:** groß

**Typus:** Drache, nicht humanoid

**Beute:** 1.250 Rationen (ungenießbar), Drachenschuppen (500 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 200 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler; Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 2.000 Silbertaler)

**Kampfverhalten:** Perldrachen greifen gerne aus der Luft an und stürzen sich auf ihre Opfer. Stehen sie

unter dem Befehl eines Reiters, befolgen sie dessen Anweisungen.

**Flucht:** Perldrachen fliehen nicht.

**Tierkunde (Ungeheuer) oder**

**Magiekunde (magische Wesen):**

☛ **QS 1:** Perldrachen lieben das Wasser und sind begnadete Taucher.

☛ **QS 2:** Man sagt den Perldrachen nach, dass man sie zu Flugreitertieren ausbilden kann, die dem Reiter treu ergeben sind.

☛ **QS 3+:** Obwohl sie nicht allzu intelligent sind, können sie telepathisch kommunizieren und einige einfache Zauber wirken.

**Schmerz +1 bei:** 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger

**Sonderregeln:**

\*) **Krallenangriff:** Der Krallenangriff wird nur im Flug eingesetzt.

\*\*) **Feuerstrahl:** Der Perldrache kann seinen Feuerstrahl insgesamt siebenmal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Bei einer 1 bis 2 erleidet der Held den Status *Brennend* durch seine brennende Kleidung. Der Feuerodem richtet sich maximal gegen zwei Ziele pro Anwendung, die maximal 2 Schritt voneinander entfernt sind.

**Immunität gegen Feuer:** Perldrachen sind gegen Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber z. B. richtet ein Ignifaxius bei ihnen keinen Schaden an.

**Empfindliche Stelle:** An einigen Stellen hat der Perldrache weniger RS. Am Halsansatz RS 2; am Hals RS 3; am Bauch RS 4; an den Flügeln RS 2. Das zielgenaue Treffen dieser Zonen wird als Fokusregel der Stufe I (Trefferzonen) im **Aventurischen Kompendium** vorgestellt. Ohne diese Regel sind die Zonen einfach um 4 erschwert zu treffen.



## Durch die Große Mosse

Da die Boote zerstört sind, bleibt den Helden und Alatzer nur der Rückweg durch die Mosse. ♣ Zudem kann Ausrüstung der Helden, soweit sie auf dem Boot gelassen wurde, ebenfalls verbrannt oder zumindest durchnässt sein.

Manche Helden haben Möglichkeiten, den Rückweg durch die Mosse zu umgehen. Helden mit der Fähigkeit zu fliegen kannst du jedoch mit einem heftigen Schneesturm begegnen. Beschwörungen, insbesondere die von Dämonen, sind durch die Nähe des Perainewunders deutlich erschwert und auch die allgegenwärtige Kälte macht Zauberern und Geweihten ebenso zu schaffen wie Helden, die versuchen wollen, die Boote zu retten. Gegebenenfalls kann auch ein einzelner Held Hinterbruch erreichen. Wichtig dabei ist, dass Anshags Plan nicht vereitelt wird, er Olko entführt und das Widderhorn raubt.

genießbares Fleisch. Auch hier gelten die Regeln zum Reisen im Winter (Seite 10).

### Der Aufbruch

Eine Probe auf *Wildnisleben* +1 eröffnet, dass es in der Mosse kein Feuerholz gibt. Reste alter Holzmöbel können

Im Winter ist der Weg etwas leichter zurückzulegen, da der Boden und kleinere Sumpflöcher gefroren sind. Dennoch ist es ein unangenehmer Weg. Das graue Wetter, die tristen Weiten braunen Schilfs, einsame Trauerweiden, die kriechende Kälte, die Nebelschwaden, die seltsame Stille. Helden mit entsprechenden Ängsten erleiden hier Erschwernisse.

### Von Pilkamm nach Hinterbruch

Die Reise dauert mindestens zwei Tage. In der Mosse gibt es im Winter kaum Nahrung zu finden. Reiher und Störche haben das Gebiet verlassen. Nur Ratten, ein paar Lurche und Schleichen können gejagt werden. Allein ausgehungerte Sumpfranzen treiben sich noch herum, liefern aber kein

aber zu Kleinholz gemacht werden (bei etwa 1 kg Gewicht pro Stunde Brenndauer).

Vor der Burg liegen die Ruinen der einstigen Ortschaft Pilkamm, in der überwiegend Handwerker und Leibeigene lebten. Für die spätere Begegnung mit Gerbalds Geist (siehe Seite 30) ist der Hinweis auf die Reishalme, die hier zwischen den Grundmauern der Ruinen wachsen, als Erinnerung an die Legende von Gerbalds Ende sinnvoll.

### Der alte Dammpfad

Der ortskundige Alatzer orientiert sich an den Überresten des alten Damms, der von Hinterbruch nach Pilkamm führte. Angesichts dessen einstiger Größe – Ritterzüge und Handelskarawanen bewegten sich darauf – ist erstaunlich wenig davon übrig. Die alten Erdaufschüttungen sind vom braunen Schilfgras überwuchert und lassen sich nur erahnen. Nur wenige Pflastersteine bestätigen sowohl, dass es hier einst eine Befestigung gegeben haben muss, als auch, dass Alatzers Orientierung stimmt.

### Goblinspuren

Geschickte Spurenleser können der Goblins habhaft werden, die Alatzer durch die Ruine jagten. Die Festumer Gerbergesellen **Urmeg**, **Seenai** und **Gnupp** (um die 20, überfordert, tragen unordentliche Fellüberwürfe, riechen leicht nach Harn, Willenskraft 2 (10/12/11), SK 0) ergeben sich sofort, sollten die Helden ihre Waffen zücken. Werden sie verhört (Vergleichsprobe *Einschüchtern* gegen *Willenskraft*), erhalten die Helden folgende Informationen:

#### Vergleichsprobe *Einschüchtern* gegen *Willenskraft*

QS 1 - Sie kommen aus Festum. Ein Schmuggler hat sie vor einigen Wochen in Pilkamm abgesetzt. Als der Magier kam und zu zaubern anfang, haben sie sich in den Dorfruinen vor Pilkamm versteckt. Als sie aber den Drachen sahen, sind sie weiter in die Mosse geflohen.



QS 2 - Sie hatten die Aufgabe, hier auf einen alten Menschen zu warten, der keine Rüstung trägt. Den sollten sie dahin locken, wo die Bodenplatten kaputt sind. Vor allen anderen sollten sie sich verstecken.

QS 3+ - Sie wurden von Mantka Riiba geschickt.

Die Goblins wollen zurück nach Pilkamm und dort auf den Schmuggler warten, der in einer Woche die Ablösung bringen soll. Es liegt an den Helden, ob sie sie laufen lassen.

### Sumpflöcher im Winter

Aufgrund der Kälte sinkt man weniger schnell in Sumpflöcher ein, kann aber durchaus einbrechen. Mindestens einmal am Tag sollten alle Helden ihr *Wildnisleben* prüfen. Misslingt es, gerät der betreffende Held in einen besonders sumpfigen Abschnitt. Mit *Körperbeherrschung (Balance)* +1 kann er sich selbst retten, andernfalls muss er von seinen Gefährten mit einer *Sammelprobe Kraftakt (Ziehen & Zeren)* +3, 1 KR, beliebig viele *Versuche*, aus dem Loch gezogen werden. Sind dafür mehr als drei *Versuche* nötig, werden Schuhwerk und Beine des Helden nass. Hat er keinen Ersatz, gilt für ihn *Kältestufe* +1 für den weiteren Weg.

### Eine Nacht im Sumpf

Die Helden müssen mindestens eine Nacht im Sumpf kampieren. Haben sie kein Feuerholz, kannst du die *Regeneration* um 2 vermindern. Es herrscht Stille und feuchte Kälte, Irrlichter sind selten und Ranzen jagen nicht im Dunkeln. Dennoch wird es eine aufregende Nacht, denn die Helden begegnen dem legendenumrankten Geisterzug Gerbalds von Ruckenau.

## Der Geisterzug

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Sicher eine Meile entfernt ist ein blasser Widerschein über dem Schilf zu sehen. Ein fahles Licht, das immer näher kommt. Wispernde Stimmen sind zu hören, hohles Klappern. Vier Wagen in blauweißem Schimmer, eskortiert von blassen Soldaten. Kaum zwanzig Schritt von Eurem Lager entfernt zieht er vorbei. Auf den Böcken vier Gestalten in Kutten und Rüstungen, deren Vorderster ein Würdenträger in prächtigem Plattenpanzer ist. Ihre Wappen zeigen ein Ilmenblatt, einen dreischwänzigen Fisch und gekreuzte Speere. Die Wagen sind vollgepackt mit Truhen und Kisten, geschmückten Waffen, Gemälden und vergoldeten Möbeln. Am Ende des Zuges: traurige Gestalten, einfach gekleidet, die dem Zug leise wimmernd folgen.*

Der Geisterzug ist immateriell. Die vier Ritter sind gefesselte Seelen, die die dritte Sphäre noch nicht verlassen durften: Marschall Gerbald und seine drei Adjutanten Istvan von Ilmenstein, Bogumil von Berlinghan und Turonia von Beilunk (siehe auch **Die Autoren** auf Seite 64). Die einfach gekleideten Gestalten mögen Leibeigene des Marschalls oder spätere Opfer sein, die auf der Suche nach seinem Schatz starben. Sie sind wie die Soldaten bloße Schatten und keine eigenständigen Totengeister.

Mit *Etikette (Heraldik & Stammbäume)* +1 kann die Herkunft der Ritter ermittelt werden.

### Etikette (Heraldik & Stammbäume) +1

QS 1 - Der Anführer trägt das Wappen derer von Ruckenau. Das Ilmenblatt steht für das Haus Ilmenstein.

QS 2+ - Der dreischwänzige Fisch steht für das horasische Haus Berlinghan. Die Speere sind nicht näher bekannt, das Wappen wurde wohl für besondere Verdienste vergeben.

Unabhängig, wie die Helden auf die Situation reagieren wollen, besteht Alatzter auf einem Gespräch mit Gerbald, weil er auf wichtige historische Informationen aus erster Hand hofft.

Verlange wegen der Dunkelheit eine weitere Probe auf *Wildnisleben* -1 und *Körperbeherrschung (Balance)* -1, um den Zug zu erreichen, ohne in ein Sumpfloch einzubrechen und sich schmutzig zu machen. Pro Einbruch, den ein Held (eventuell schon auf der Reise) erlitten hat, sind seine Proben auf *Etikette* um 1 erschwert.

Erreichen die Helden den Zug, fordert Gerbald zunächst eine angemessene Begrüßung (*Etikette (Benehmen)* +1), bei Misslingen werden die Helden auf Befehl des Ilmensteiners von sechs Soldatengeistern angegriffen, was Gerbald nach 2 KR mit einer halbherzigen Entschuldigung unterbindet. Kämpfen die Helden weiter oder beginnen sie von sich aus einen Kampf, beteiligen sich auch die drei Adjutanten (Werte wie Ritter des Bundes, Seite 60).

### Soldatengeist (Gefesselte Seele)

MU 13 KL 9 IN 12 CH 10

FF 10 GE 14 KO 12 KK 13

LeP 15 AsP 30 KaP - INI 14+1W6

AW 12 SK 3 ZK 7 GS 10

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W3 RW lang

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Garethi II

Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Willenskraft 1

Zauber: Horriphobus 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Kämpft nur auf Befehl Gerbalds; startet mit Horriphobus und nutzt dann monotonen Nahkampf.

Flucht: Nur auf Befehl Gerbalds. Gefesselte Seelen ersehen den Tod.

### Magiekunde (Magische Wesen):

• QS 1: Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.

• QS 2: Diese Gefesselten Seelen sind an Gerbalds Geist gebunden.

• QS 3+: Man kann die Seelen erlösen, indem man Gerbald erlöst.

Sonderregeln: siehe nächste Seite

## Lektionen im Sumpf

Mit Alatzer begleitet die Helden ein Fachmann für die Theateritter, die Große Mosse, Pilkamm und das Vierhaupt von Hinterbruch. Dies kannst du nutzen, um ihnen Informationen über das Bornland, dessen Geschichte und magische Phänomene zu geben. Die Geschichte von Gerbald sollten die Helden unbedingt hören. Alatzer glaubt an die folgenden Aussagen, doch an einigen Stellen sitzt er Irrtümern auf (zum Hintergrund der Statuen siehe Seite 39).

### Alatzers Aufbruch

- »Die Muhme der Jantareffs, Mascha oder so, erzählte mir von alhanischen Glyphen, die Schmuggler in Pilkamm gefunden hätten. Da hätte ich mal genauer nachfragen sollen.«
- »Sie erzählte mir auch von Zaubersymbolen der magischen Tarnung. Sie würden geheime Kammern unauffindbar machen. Was soll ich sagen? Ein Zeichen fand ich nicht, wohl aber die Kammer.«
- »Ich habe auch mit ihrer Zibilja gesprochen, aber dabei ging es nur um Lyrik.«

### Anshag von Rodebrannt-Ask

- »Er hat mir viel Gold für das Widderhorn geboten, und als ich ablehnte, konnte er nur mühsam seinen Ärger verbergen.«
- »Das Anliegen war durchaus seltsam. Aber die Rondra-Kirche erforscht natürlich auch die Vergangenheit des Landes, das finde ich nicht verdächtig.«
- »Ich habe das Widderhorn behalten, weil es nach wie vor ein wichtiges Forschungsobjekt ist.«

### Pilkamm

- »Das letzte Mal war ich vor zehn Jahren hier. Dass ausgerechnet jetzt dieser versiegelte Keller einstürzte, ist großes Glück.«
- »Entscheidend für den Untergang Pilkamms war das Zerfallen des Dammwegs nach Hinterbruch, kurz nachdem das Gesicht des Vierhaupts abgeschlagen wurde. Das war unter Marschall Gerbald von Ruckenau, zwischen 247 und 263 BF. Seine Nachfolgerin Jadvice von Hummergarben verlegte dann den Sitz des Ordens nach Festum.«
- »Gerbalds Geist zieht aber in der Tat durch die Mosse. Vor Jahren habe ich Reste seiner astralen Signatur analysiert, was aber wenig konkrete Schlüsse zuließ.«

### Goblins

- »Das Reich der Kunga Suula hat den Theaterittern lange widerstanden. Es ist irreführend, sich dieses Reich wie eine Ansammlung heutiger Suulaksippen vorzustellen.«
- »Die Kriegshäuptlinge der Goblins hatten damals womöglich mehr Einfluss, schließlich haben sie viele Jahrzehnte gegen die Theateritter bestanden.«
- »Die Magie der Suulak basiert auf der Invokation von Geistern, darunter auch so genannte Wjassus Suulakai, eigentlich mit Goblungeist zu übersetzen, doch die heutigen Suulak kennen keine Ahnen oder Totengeister. Merkwürdig, nicht wahr?«

### Vierhaupt

- »Es stellt einen goblinischen Helden dar, allerdings ist er den heutigen Goblins unbekannt.«
- »Es ist ein Energiespeicher, den die Kraft Sumus langsam

auflädt. Solche Speicher befinden sich an mehreren Stellen des Landes und ihre magischen Strukturen ähneln sich.«

- »Ich bin sicher, dass die Gesichter des Götzen den Goblins geheime magische Wege durch das urwüchsige Land ermöglichten. Vermutlich waren die Wälder und Dornnichte damals viel dichter als heute.«
- »Die Theateritter kannten dieses Geheimnis. Darum haben sie die Statue hierher gestellt, sodass sie Wege in vier Richtungen schaffen konnten, vor allem nach Pilkamm. Durch ihren groben Zugriff ist aber einiges in der magischen Struktur durcheinander gekommen, was die Analyse deutlich erschwert.«
- »Als das Gesicht, das nach Pilkamm zeigte, abgeschlagen wurde, war dort die elementare Kraft nicht länger geordnet. Die Folge war elementare Verwirrung, auch darum existieren dort Reispflanzen, die wahrscheinlich durch eine Havarie eingeschleppt wurden. Inwieweit Peraine tatsächlich hier eingegriffen hat, ist unklar.«
- »Eine Goblinzauberin hat das Gesicht abgeschlagen, vermutlich als Racheaktion gegen die Theateritter. Das passt auch zu den Erkenntnissen, die ich bei der groben Analyse des Zweihaupts in Pilkamm erlangte.«
- »Der Wege-Zauber wurde erst Jahrzehnte nach seiner Erschaffung auf das Vierhaupt gelegt, wahrscheinlich um von seinem eigentlichen Zweck abzulenken. Denn eigentlich wurde das Vierhaupt nur geschaffen, um das Widderhorn mit Kraft zu versorgen.«

### Widderhorn

- »Die magische Struktur des Horns verbirgt ein mächtiges Wesen, das darin gebunden ist. Die Analyse deutet auf eine Gefesselte Seele hin, aber sie ist deutlich mächtiger als ein gewöhnlicher Geist.«
- »Der Zauber vereint Antimagie-, Hellsicht-, Sphären- und Temporalaspekte. Seine Struktur ist so hermetisch gewoben, dass sie ein wirklich mächtiger Zauberer geschaffen haben muss, wahrscheinlich die Kunga Suula persönlich. Doch bevor ich das veröffentliche, muss ich diese Struktur knacken.«
- »Das Horn fing vor ein paar Jahren an zu bluten. Damit die Leute sich nicht sorgen, habe ich es weggeschlossen.«
- »Das Blut zeigt an, dass sich im Horn Kraft ansammelt – polymorphe Astralemanation, wie derzeit an vielen Stellen des Landes. Dieses »Erwachen« lässt auch die magische Struktur des Horns zunehmend deutlicher werden.«
- »Das Horn ist ein Füllhorn und symbolisiert Fruchtbarkeit. Das würde normalerweise Rückschlüsse auf das Wesen darin zulassen – aber für Goblins ist Fortpflanzung ein rein karmaler Akt. Zwischen Paarung und Empfängnis erkennen sie keinen Zusammenhang. Das Symbol passt also nicht zu ihrer Kultur.«

### Wippflüglers Verriss

- »Dass Wippflügler so wenig Bereitschaft aufgebracht hat, über die Grenzen der gildenmagischen Methodik zu blicken, hat mich enttäuscht.«
- »Aber der wird schon noch sehen. Das Zweihaupt im Keller von Pilkamm scheint meine Theorie der magischen Wege zu bestätigen, ich muss nur noch einen astralen Konnex nachweisen.«

### Vom Wesen der Geister

Als ruhelose Seele eines Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen den Körper Lebender in Beschlag nehmen, aber der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes vernichtet sie nicht. Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Geister sehen durch einen Magiesinn. Sie brauchen kein Licht und keine Augen. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

### Audienz bei einem Geist

**Gerbalds Agenda:** Nach wenigen hundert Jahren des Umherirrens erkannte Gerbald, dass er nur Ruhe finden würde, wenn er seine Verfehlungen den Zwölfen gegenüber be-reute. Seitdem versucht er, Lebende, denen er in der Mosse begegnet, dazu zu bringen, seine Überreste borongefällig zu bestatten. Auch die Helden wird er darum bitten, ihm

• Geister können z. B. vor bestimmten heiligen Objekten Furcht oder Schmerzen verspüren. Gerade seelische Schmerzen oder die Wirkung von Zaubern und Liturgien kann diese Zustände auslösen, auch wenn Geister keinen Körper besitzen, der Schmerzen erleiden kann, und sie sich vor dem Tod nicht fürchten – schließlich sind sie bereits tot.

an die Stelle seines Untergangs zu folgen. Dort sollen sie nach seinem Schädel tauchen und ihn anschließend in der Mosse mit einem passenden Gebet begraben. Als Gegenleistung bietet er Gold aus dem Sumpfloch und Informationen. Lehnen die Helden auch nach vielen Bemühungen ab, zieht er weiter und verschwindet bei Morgengrauen.

**Darstellung:** Gerbald wird an dieser Stelle Fragen nur in Allgemeinplätzen beantworten, echte Informationen aber als Lohn für besagten Dienst in Aussicht stellen. Das lange geisterhafte Dasein hat jedoch seinen Verstand zerrüttet, sodass er fahrig agiert und sich bei allen anderen Themen in förmlichen Floskeln und machtrunkenen Tiraden verliert. Mach dies auch durch Wiederholungen immer gleicher Formulierungen deutlich.

- Sein Auftrag: »Folgt mir zu meinem nassen Grab, bergt meinen bleichen Schädel und bestattet ihn im Zeichen der Zwölfe. Das soll mir meinen Frieden geben.«
- Auf Fragen: »Ihr seid ein kluger Mann/eine kluge Frau, fragt nur weiter.«
- Auf Forderung nach Informationen: »Helft mir, so helfe ich euch.«



- Auf Forderung nach Gold: »Was ich mit mir trug, soll Euer sein.«
- Auf Gegenargumente: »Euer Scharfsinn ist bewundernswert, aber das habe ich natürlich bedacht.«
- Zu den Theaterrittern: »Wir sind Rondras mächtigster Orden, niemand vermag uns zu bezwingen.«
- Zu Pilkamm: »Von Korn und Sand bezwungen. Doch unser ist das Land und eine neue Festung wird von unsrer Macht künden.«
- Zum Begräbnis: »Bettet mich in die Mosse. Dort, wo mein Land mich sterben ließ.«
- Zum Blauen Buch: »Ein Buch der Theaterritter? Was steht über mich darin?«

Die Unterhaltung mit Gerbald wird von den Adjutanten gelegentlich gestört. • Sie können sich nur in monoton wiederholten Sätzen äußern.

**Istvan von Ilmenstein** steht dabei ganz für die Dekadenz und rücksichtslose Gier, für die Gerbald in den Legenden berühmt ist:

- Zum Auftrag: »Sollen wir uns wirklich von diesen Gimpeln helfen lassen, Herr? Sie wissen sicher nicht, wie ein Marschall würdig zu bestatten ist.«
- Forderungen nach Gold: »Das Gold ist Euer, Herr. Verschwendet es nicht für den Segen von Göttern, die Euren Palast verfluchten.«
- Zum Begräbnis: »Dem Marschall gebührt eine Trauerzeremonie mit militärischen Ehren und eine wahre Nekropole. Kein Grab im Schlamm, kein frommes Streunergestammel.«

• Die Störungen sollen den Spielern vor allem Hinweise darauf geben, wie Gerbalds Schädel richtig zu bestatten ist, nämlich dort, wo Peraines Reishalme sprießen.

**Bogumil von Berlinghan** ist erst kurz vor Gerbalds Tod zu dessen Adjutant aufgestiegen und verkörpert die erstarrten Ideale der Theaterritter, die in einer Zeit Ruhm und Ehre suchten, in der die bedeutenden Kämpfe bereits geschlagen waren.

- Zu den Theaterrittern: »Wer tapfer voranschreitet, hat nichts zu befürchten. Wir bleiben ewig Sammler bornischer Erde.«
- Zum Begräbnis: »Lasst uns nach Pilkamm ziehen. Was dort sprießt, verheißt guten Grund und sanfte Bettung.«
- Forderungen nach Gold/Informationen: »Es sind nicht Gold oder Geheimnisse, es ist die Ehre, die den Dienst am Orden lohnt.«

**Turonia von Beilunk**, einst Magierin der Akademie von Schwert und Stab, klagt vor allem über die Widrigkeiten ihrer Existenz. Sie ist eine der Autorinnen des Blauen Buches.

- Zum Auftrag: »Alles ist recht, was mich aus dieser kalten, verrotteten Trostlosigkeit befreit. Keine Niederhölle kann schlimmer sein als das ewige Sterben in der Große Mosse.«
- Zu Pilkamm: »Die Götter? Das Land? Peraine gar? Welche Kräfte auch immer Pilkamm verfluchten, es wird den Lauf der Geschichte nicht verändern.«

- Zum Blauen Buch: »Zeigt es mir!« - »Das weckt Erinnerungen. Eine warme Stube ... ein voller Bauch ... gelehrte Lektüre. Hütet es gut, viel könnt ihr daraus lernen.«

## Gerbalds Schädel

Haben sich die Helden auf den Handel eingelassen, fordert der Marschall sie auf, sich seinem unheimlichen Zug anzuschließen. Inmitten wimmernder und flüsternder Geister führt der Weg bis zu einem Tümpel mit sehr dünner Eisschicht, worin Gerbald den Schädel verortet.

Hier müssen suchende Helden in Kälte, Schlamm und völliger Dunkelheit tauchen, bis sie etwas ertastet haben. Jeder Versuch erfordert eine Erfolgsprobe auf *Schwimmen (Tauchen)* und verursacht eine Stufe *Unterkühlung* (siehe **Regelwerk** Seite 347). Für jede erreichte QS kann auf der folgenden Tabelle einmal gewürfelt werden, um einen der Gegenstände zu finden. Erreicht ein Held 3 QS, erhält er nach Wahl den wertvollsten verfügbaren Gegenstand oder den Schädel.

W6	Fundstück
1	Wertloser Metallgegenstand
2	Wertloser Ledergegenstand
3	Ein kostbarer Gegenstand (Pokal, Amulett, Ring) im Wert von W20+10 Batzen
4	Gerbalds prächtiger Hirschfänger, 100 Batzen (nur einmal, sonst wie 3)
5	Knochenstücke eines Menschen, vom Sumpf gut konserviert
6	Gerbalds Schädel

Wenn die Helden die Suche abbrechen, erzürnt das Gerbald, sodass er seine Geister angreifen und bis zum Tode kämpfen lässt. Dies geschieht auch, wenn die Helden Gerbald Schädel einfach mitnehmen.

### Das Grab des Marschalls

Die richtige Grabstätte ist eine beliebige mit Reisgras bewachsene Stelle bei Pilkamm, denn die Reispflanzen sind ein Symbol für Peraines Strafe. Für Gerbalds Erlösung muss ein einfaches Gebet an Boron gesprochen werden. Doch die Geister können dies nicht aussprechen, darum wird Gerbald nur mitteilen, dass eine gewählte Stelle oder ein Gebet richtig oder falsch ist, aber nicht warum.

Ist der Schädel beigesetzt, verschwindet der Geisterzug sofort, allein Gerbald bleibt für einige Zeit zurück und hält sein Versprechen, den Helden Informationen zu liefern. Für einen echten Grabsegen, bei dem auch Peraine erwähnt wird, lässt Gerbald sogar sein Schwert oder seinen Streitkolben zurück, je nachdem, was der segnende Held besser verwenden kann.



Um den Helden später einen langen Rückweg nach Pilkamm zu ersparen, kannst du beim Beschreiben der Mosse vereinzelt Reisträucher erwähnen, die sich ebenfalls als Grab eignen.

### Geistreiche Gespräche

Die Informationen Gerbalds sind auch nach der Bestattung bruchstückhaft und teilweise unverständlich, er wirkt jedoch deutlich gelöster und freundlicher.

### Theaterritter

- »Meine Vorgänger mögen sich mit großen Schlachten brüsten, doch es ist mein Verdienst, die Goblins auch wirklich besiegt zu haben.«
- »Das Schlimmste sind ruhmstüchtige Ritter und faule Diener. Aber ich bin auch nur ein Mann.«
- »An Rondras Seite streiten auch Famerlor und Kor. Warum sollten Rondras Diener sie nicht verehren dürfen?«
- »Die ehrlosen Söldner, die gar obskure Wolfskulte pflegen, müssen zur Strecke gebracht werden!«

### Pilkamm

- »Meine Schätze haben mit den letzten Booten Pilkamm verlassen. Die übrigen Kammern sind vermauert und versiegelt, nur das Wertvollste nahmen wir auf die Wagen.«
- »Warum der Hafen versandete und der Dammweg zerbrach? Unfähige Baumeister und faule Leibeigene. Oder Jadvige steckt dahinter. Gut, die Sache mit dem Reis hatte wohl auch damit zu tun.«
- »Die Fresken zeigen die großen Schlachten der Theaterritter: Leufurten, Korswandt, Wjassuula. Die anderen den Gottesdienst an der Sturmherrin und ihren Dienern. Und die Goblinpauke.«
- »Die Goblinpauke war eine mächtige Waffe, die wir in Wjassuula erobert haben. Das brachte den Sieg. Ich habe befohlen, sie in finsternen Burggewölben sicher zu verwahren. Wo genau? Äh, das weiß ich nicht mehr.«

### Vierhaupt

- »Das Ding in Hinterbruch? Eine Statue der Goblins, die bei der Schlacht von Korswandt erobert und als Siegeszeichen aufgestellt wurde. Nicht gerade geschmackvoll.«
- »Turonia hat gelegentlich das Widderhorn nach Pilkamm bringen lassen, ich weiß nicht warum.«

### Goblins

- »Völlig ehrlose Kreaturen, verschlagene Zauberinnen und mächtige Kriegshäuptlinge, die ihre Kraft von seltsamen Schweinegötzen erhalten.«
- »Wir haben sie ins Eherne Schwert getrieben, wo sie begannen, sich gegenseitig zu bekämpfen. Brilliant, nicht wahr?«
- »Goblinmagie ist eine mächtige Sache. Unsere Gelehrten haben da ein paar nützliche Dinge aus Wjassuula rausgeholt.«
- »Ich habe durchaus persönlich Goblins erschlagen! Was ist das überhaupt für eine Frage?«

### Das Buch

- »Meine Adjutantin Turonia hat es geschrieben. Nicht allein, aber in Teilen.«
- »Ursprünglich war es ein Kriegstagebuch, in dem auch das Schwertwunder von Leufurten beschrieben wurde.«
- »Turonia hat hauptsächlich mystische Dinge über das Land hineingeschrieben. Legenden, Magie, Religion ... Vor allem Goblinskram und die Naturgewalten haben sie interessiert.«

## Blut auf dem Vierhaupt

Wenn die Helden nach Hinterbruch zurückkehren, sind das Dorf und seine Bewohner Opfer eines schrecklichen Verbrechens geworden. Die Täter waren schwarz gekleidete Krieger, doch gibt es auch Hinweise auf die Norbarden der Jantareff-Sippe sowie den Rondrageweihten Anshag von Rodebrannt-Ask zu entdecken.

### Die Bluttat von Hinterbruch

In der Nacht nach der Abreise hat Anshag seinen Plan in die Tat umgesetzt. Zusammen mit Kriegern des Korsmal-Bundes drang er nachts ins Gasthaus *Zum Roten Widderhorn* ein, betäubte und fesselte Olko, schleppte die anderen Bewohner zum Vierhaupt und tötete sie samt dem einzigen Büttel im



Widerschein angezündeter Hütten. Anschließend nahmen die Krieger das steinerne Widderhorn und steckten das Gasthaus einschließlich der kostbaren Bibliothek in Brand. Die Helden und Alatzer erscheinen voraussichtlich zwei Tage nach der Tat im Dorf, die Bevölkerung hat die Toten bereits begraben und die verbrannten Hütten zu Feuerholz geschlagen. Doch deren Überreste und das stark mitgenommene Wirtshaus sowie das mit Blut beschmierte Vierhaupt künden noch immer von der Mordnacht.

## Ein neuer Auftrag

Alatzer ist schwer erschüttert. Der Verlust seiner Bibliothek ist eine persönliche Katastrophe, doch viel schlimmer trifft ihn der Tod der Untertanen, die unter seinem Schutz standen und die er fast alle seit ihrer Geburt kannte. Er bittet die Helden, die Schuldigen für den Tod seiner Untergebenen zu finden und zu bestrafen, und ihm ist anzusehen, dass er nur eine Strafe für angemessen hält. 100 Batzen will er den Helden geben, wenn sie sich dieser Aufgabe annehmen.

## Befragungen

Als Zeugen stehen vor allem die verschreckten Leibeigenen aus Hinterbruch zur Verfügung. Die meisten haben sich versteckt, als sie Schreie hörten, und wenig oder gar nichts gesehen. Alle kennen die Opfer, gut ein Dutzend Dörfler, mit denen die Helden vor kurzem erst Bekanntschaft geschlossen hatten: die Wirtin Tsarina, die Schankmagd Brinja, der alte Sänger Travin, die kräftige Grimje, die heitere Witwe Verosja, der junge Bernsteinschleifer Karenjan und auch die streitlustige Gorwinja. Darüber hinaus geben die Dörfler nach bestem Wissen Auskunft, doch haben sich schon einige Gerüchte unter das Erlebte gemischt. Die Leibeigenen kennen alle die gleichen Informationen, trotzdem kannst du sie auf mehrere verteilen. *Natasa* (21, unterwürfig), *Paisuma* (43, besonnen), *Joost* (17, tapfer) und *Dabbert* (33, verängstigt) stehen als Zeugen zur Verfügung:

- Die fünf bis acht Angreifer trugen schwarze Rüstungen (+) und hatten rasierte Schädel (+, drei von ihnen).
- Ein Angreifer hatte unmenschliche, spitze Zähne. (+)
- Ein Angreifer entzündete die Hütten mit Feuerbällen. (-)
- Am Vierhaupt haben sie mit dem Blut ihrer Opfer ein unheiliges Ritual vollzogen. (-, dies ergibt auch eine eventuelle magische Analyse des Vierhaupts)
- Olkos Leiche wurde nicht gefunden (+), vielleicht konnte er fliehen (-).
- Die Krieger haben Hinterbruch in Richtung Norden (+) oder Westen (-) verlassen.
- Die Norbarden sind am Tag vor dem Überfall abgereist (+), die wussten bestimmt was (+/-).
- Leider ist der Rondrageweihte am Tag vor dem Angriff gen Jekdisit abgereist (+), der hätte Hinterbruch beschützen können (-).
- Anshag wurde vor seiner Abreise mit der Muhme der Jantareffs gesehen (+). Vielleicht hat er gehandelt (+/-, tatsächlich hat er Dascha mitgeteilt, dass der Plan aufgegangen ist und die Sippe nun besser verschwinden sollte) oder die Norbarden zur Gesetzestreue ermahnt (-).

## Spurensuche

Neben den Befragungen sind auch die Untersuchung des Tatorts und weiterer möglicher Spuren von Interesse. Als Fährtenleserin aus Hinterbruch kann Paisuma aushelfen (Fährtensuchen 7 (11/12/11)).

- Vier Hütten um das Vierhaupt herum wurden niedergebrannt.
- Das Vierhaupt ist blutverschmiert. Die Leibeigenen haben nicht gewagt, das Blut abzuwischen, da sie finstere Zauberei vermuteten.
- Das Feuer im Gasthaus wurde gezielt in Alatzers Bibliothek gelegt, die nun weitgehend zerstört ist. Nur wenige magisch geschützte Bücher und Artefakte haben den Brand überstanden. Es ist unklar, ob Dokumente gestohlen wurden. Das Erdgeschoss ist zum Teil noch nutzbar.
- Das Widderhorn ist fort.
- Auch einige Wertgegenstände wurden gestohlen, aber nichts von Bedeutung.

## Fährtensuchen (tierische Spuren) +3

QS 1 - Mehrere Reiter kamen von Norden nach Hinterbruch, hielten sich hier länger auf und ritten wieder zurück. Ihre Spuren vermischen sich mit denen der Jantareffs, die auch nach Norden zogen.

QS 2 - Es waren vier Reiter, die auf dem Rückweg mehr Last transportierten als bei der Ankunft. Die Jantareffs haben Hinterbruch vor Ankunft der Reiter verlassen.

QS 3+ - Einer der Reiter befand sich zuerst in Hinterbruch und ritt dann nach Norden, um einen halben Tag später in Begleitung der anderen drei zurückzukehren.

## Das Lager der Korsmalkultisten

Eine Meile nördlich teilen sich die Spuren der Reiter und der Jantareffs. Gelingt eine weitere Probe auf *Fährtensuchen (tierische Spuren) +3*, entdecken die Helden zwei Meilen vor Hinterbruch Spuren, die in ein Tannenwäldchen führen. Mit QS 2 ist auch hier zu erkennen, dass einer der vier Reiter den Rückweg von Hinterbruch zweimal zurücklegte. Am Ende der Spuren finden die Helden die Grundmauern eines Gebäudes, das schon lange verfallen ist, aber einen ausgezeichnet getarnten Lagerplatz abgibt.

Folgende Hinweise lassen sich zusammentragen:

- Die Feuerstelle wurde innerhalb der vergangenen Woche genutzt.
- Der Lagerplatz bietet Raum für bis zu sechs Personen.
- Fünfzehn Schritt hinter dem Lagerplatz, tiefer im Wäldchen, herrschte vor kurzer Zeit auf dreißig mal dreißig Schritt auffällig große Hitze. Der Schnee ist fort, die Erde vertrocknet und teilweise mit Asche bedeckt, die Baumstämme sind verkohlt.

## Fährtensuchen (tierische Spuren) +3

QS 1 - Hier hielt sich ein Drache auf.

QS 2+ - Im Lager befanden sich drei Pferde für mehrere Tage. Brandreste und Fußspuren lassen auf einen Perldrachen schließen.

## Fährtensuchen (menschliche Spuren)

QS 1 - Druckstellen am Boden und kleine Löcher lassen auf ein aufgeschlagenes Zelt schließen.

QS 2 - Hier befanden sich vier Schlaflager, die mehrere Tage lang benutzt wurden. Es gibt Spuren von Waffenöl und Blut, zudem einige Fetzen verbrannten weißen Leinens, das

Hierbei handelt es sich um den gefangenen Olko, der gefesselt vom Drachenerreiter fortgebracht wurde. Haben die Helden Gerwulf besiegt, wird Olko von den Kultisten mitgenommen und erst in Sirmgalvis an Verbündete übergeben.

klassische Material der Waffenröcke von Rondrageweihten. (Wird die Feuerstelle explizit untersucht, kannst du die Helden die Stoffreste auch ohne Probe finden lassen.) Nach ihrer Rückkehr sind die Reiter schnell weiter nach Norden gezogen, den Jantareffs hinterher.

QS 3 - Vier Menschen lagerten hier, allerdings nicht der Reiter, der zweimal von Hinterbruch kam. Er und drei andere ritten nach Hinterbruch. Der vierte Lagernde ist mindestens zweimal vom Drachen ab- und wieder aufgestiegen und wahrscheinlich auf ihm fortgeflogen.

QS 4 - Zwei Reiter schleiften während der letzten Rast etwas sehr Schweres von den Pferden zum Drachen, der es (oder ihn) dann mitnahm. •

### Folgt den Norbarden!

Die Spuren der Schurken führen die Straße entlang nach Norden, und im besten Fall vermuten die Helden, dass die Jantareffs mit ihnen unter einer Decke stecken. Alatzer kann beitragen, dass er Fetanka empfohlen hatte, nach Korswandt zu reisen.

Ob sie das tatsächlich vorhat, kann er nicht sagen, doch derzeit weisen alle Spuren nach Norden. Alatzer würde die Helden gerne begleiten, doch fehlt ihm die Kraft. Zudem muss er sich um sein Wirtshaus und seine Untergebenen kümmern.

### Fetankas Gedicht

Erst einen Tag nach der Ankunft der Norbardensippe in Hinterbruch erfuhr Fetanka von Daschas Plan, Alatzer wegzulocken, unternahm aber nichts. Kurz vorher hatte sie sich mit Olko und Alatzer über ein altes Gedicht unterhalten, das sie in ihrem Seffer Manich gefunden hatte, und das allem widerspricht, was sie über Goblins weiß (siehe **Vier Verse vom Rotpelz** auf Seite 44). Olko bestätigte die Widersprüchlichkeit, konnte aber nicht weiterhelfen.

Weil das Gedicht wahrscheinlich in der Gegend um Korswandt entstand, riet Alatzer der Zibilja, sich dort umzuschauen. Sollten die Helden später Probleme haben, den Jantareffs zu folgen, kann diese Information hilfreich werden, um sie nach Korswandt zu lotsen. Entweder erinnert sich Alatzer hier daran oder er lässt sie rechtzeitig durch einen Elementaren Diener überbringen.

## Von Hinterbruch nach Korswandt

Ihre Ermittlungen werden die Helden durch das Festenland bis nach Korswandt führen. Bei durchschnittlichem Reisetempo dauert diese Reise vier Tage. Der Weg über Jekdisit nach Plötzingen erfolgt auf der Kronstraße, ab Plötzingen ist die Straße deutlich schlechter. Dennoch lassen sich Uspiaunen und daran anschließend Sirmgalvis und Korswandt jeweils innerhalb einer Tagesreise erreichen. Die Kaleschkas der Jantareffs sind weniger zügig unterwegs, sodass die Helden sie wahrscheinlich kurz vor Uspiaunen einholen. Die Kultisten haben voraussichtlich zwei Tage Vorsprung, den die Helden nicht aufholen können, bis ihnen hinter Plötzingen ein Hinterhalt gelegt wird.

In den folgenden Tagen fällt regelmäßig Schnee und es herrscht kräftiger Wind, sodass sich auch deutliche Spuren nur wenige Stunden halten. Weiterhin gilt für die Witterung das auf Seite 10 Geschilderte.

### Jekdisit

Durch eine lange Pappelallee erreichen die Helden Jekdisit (etwa 200 Ew., Grafschaft Hinterbruch, Perainetempel, Gasthof Zum Eichenhain (Q3/P3/S8); Besonderheit: Traumhain (angeblich verfluchter Steineichenkreis, in dem der Geist des vom Namenlosen verfluchten Bauern Toschkow umgehen soll – in diesem Abenteuer aber nicht von Bedeutung)). Mit *Gassenwissen (Informationssuche)* +3 erfahren sie, dass zwei Tage zuvor vier schwarz gerüsteter Krieger mit einem Gefangenen durch den Ort gekommen und weiter nach Norden in Richtung Plötzingen geritten sind. Niemand hat mit ihnen gesprochen oder sich sonst mit ihnen befasst.

### Plötzingen

In Plötzingen (500 Ew., Grafschaft Plötzingen, Peraine- und Rondratempel, Mocoscha-Schrein, Gasthof Grafenkrug (Q3/P3/S12), Gasthof Zur Axt (Q1/P2/S44); florierender Holzhandel) können die Helden im *Grafenkrug* den Komponisten **Reijkad Stellmacher** (44, dicklich, schmale Nase, knallrote Weste, Monokel; *Gassenwissen* 8 (13/15/14)) treffen, dem sie womöglich bereits in **Der Weiße See** begegnet sind, als er in Festum einen Goblin-Chor dirigierte. Gerade versucht er, die Gäste des *Grafenkrugs* zu einem Kanon zu animieren. Singen die Helden ein Lied mit ihm und gelingt *Singen (Chorgesang)* +1, ist er hochofren und verspricht, ihren Drachenkampf zu vertonen.



## Gerüchte

Auf dem Weg können die Helden von vielen Einheimischen, die sich die Langeweile des Winters gern mit einem Schwätzchen vertreiben, folgende Gerüchte erfahren:

### Burg Korswandt und die Blutklippe

- »Der Abt-Baron von Korswandt ist ein braver Diener Praios' und ein tapferer Bronnjar (+), doch hat er kein Stimmrecht in der Adelsversammlung (+). Er verlässt das Kloster nie (-).«
- »Die Blutklippe liegt tief im Korsforst (+), es ist sehr gefährlich, sie zu suchen (+) und nur Auserwählte finden sie (-).«
- »Korswandt ist ein Stützpunkt für Spione der Praios-Kirche und des Mittelreichs (-).«
- »Der Heilige Ghorio ist aus dem fernen Tulamidenlande nach Korswandt gekommen (+), um dem Herrn der Schlachtfelder nah zu sein (+/-). Hier empfing er Kors Heiligen Kodex (-).«

### Erwachen

- »Elkhard und Hitta sind gestern über einen krummen Hufnagel in Streit geraten. Weiß gar nicht, was da los war, aber die haben es sich ordentlich gegeben (+).«
- »Der alte Wachturm im Sumpf wird jetzt von Ranzen bewohnt (+/-).«
- »Eine Jungfrau aus Nivesel träumte, dass der Bronnjar sie besteigen wolle, und am nächsten Tag blutete der Bronnjar wie Sau in der Hose. Da haben sie sie gleich als Paktiererin verbrannt (-).«
- »Bei Schwertbergen sind im Wald über Nacht dreizehn Tannen umgestürzt, alle in Richtung Osten. Die haben sie

gleich verbrannt, mit Peraines Segen, und ganz schwarz war der Rauch (+/-).«

### Drachen

- »Hab auch schon vom Drachen gehört. Der kommt bestimmt aus dem Überwals (-), da muss der Widderorden doch was machen (+/-).«

### Goblins

- »Bei den Rotpelzen bestimmen die Frauen (+), wie bei den Norbarden (+) und beim alten Fietje (+).«
- »Vorlaut und feige, diese Rotpelze. Immer feste druff (+/-)!«
- »Vermehren sich schnell und sind geschickt (+). Eigentlich schlau von den Festumern, sie als Arbeiter in der Stadt zu haben.«
- »Die begraben ihre Toten nicht, sondern schmeißen sie zu den Schweinen. (+) Ungeheuerlich, sowas!«

### Norbarden

- »Da sind schon einige Schurken dabei (+), aber der Honig von denen, der ist immer der Beste (+/-).«
- »Handel ist Handel, daran ist nichts schlecht. Und sie haben schöne Männer mit stattlichen Schnauzbärten (+/-).«
- »Mir sind die unheimlich. Diese vielen Schlangen und die Bienen, die sie als Götter verehren (-), da stimmt doch was nicht.«
- »Die sind doch zu faul zum Arbeiten (-). Ich bringe auf jeden Fall immer meine eigene Waage mit, wenn ich mit denen handle.«
- »Die gehören hier gar nicht hin, die sollen ihre Wagen packen und nach Tobrien fahren, oder wo sie da hergekommen sind.«

## Gassenwissen (Informationssuche) +3

QS 1 - Auch in Plötzingen wurden die vier Reiter gesehen. Sie sind kurz vor Einbruch der Dunkelheit in Richtung Rivilauken (Nordost) weitergeritten.

QS 2 - Sie haben im Gasthof Zur Axt kurz Station gemacht, um Vorräte zu kaufen.

QS5 - Einer der Krieger war in einer Seitenstraße beim Tuchhändler.

**Birta** (64, dick, mürrisch, lautes Lachen, Willenskraft 5 (13/14/13), SK 2), Wirtin der Axt, berichtet nur Bekanntes: »Das waren alles so Große, Kräftige, in schwarzen Rüstungen, jaja. Eine von denen kam an, wollte 20 Rationen. Hab ich zusammengepackt, sie bezahlt, feddich.«

**Helmjew Trunkow** (64, Tuchhändler, einäugig, struppiger Bart, rülpst viel; Willenskraft 3 (11/12/13), SK 1) kann mit Vergleichsproben in *Überreden (Manipulieren)*, *Einschüchtern (Drohen oder Verhör)* +1 oder 2 Batzen Bestechungsgeld zum Reden gebracht werden: Er berichtet von einem Mann, auf den die Beschreibung Anshags passt, und der bei ihm einen dunkelgrünen Umhang erworben hat. Mann und Umhang sah er am nächsten Morgen erneut, wie sie Richtung Uspiaunen (Nordwest) ritten. •

## Hinterhalt an der Kronstraße

Der Hinterhalt (siehe **Regelwerk** Seite 237) erfolgt in einem Hohlweg mit schneebedeckten Böschungen, von denen aus die Kultisten kleine Lawinen losretzen können, die den Weg versperren. Es sind drei Ritter des Bundes (Seite 60), deren Probe auf *Verbergen* um 2 erleichtert ist. Fordere die Helden hier, damit sie für das Finale eine Vorstellung von der Stärke ihrer Gegner bekommen.

Die Kultisten kämpfen bis zum Tod, um nicht gefangengenommen zu werden. Überlebende Gegner berichten mit einigem Widerstand, was in Hinterbruch geschah und dass Anshag schon längst in Uspiaunen sein dürfte. Warum er das Widderhorn wollte, dass es im Korsforst ein Ritual geben wird und was die anderen Anführer des Bundes planen, wissen oder verraten sie nicht.



In Plötzingen oder schon in Hinterbruch können die Kultisten Verstärkung erhalten haben und den Kampf auch mit einem Fernkampfangriff eröffnen.



Statt Rittern des Bundes können es auch Knapen sein. Sind auch

• Anshag ahnt, dass er verfolgt wird und weiß durch Gerwulf wahrscheinlich auch von den Ereignissen in Pilkamm. Um die Helden auszuschalten, führte er seine Begleiter zwei Stunden in Richtung Rivilauken, wo sie einen Hinterhalt für die Helden legten. Währenddessen ritt Anshag mit dem Widderhorn zurück nach Plötzingen, wo er übernachtete, um am nächsten Morgen nach Uspiaunen aufzubrechen, das auf dem Weg nach Korswandt liegt.

diese zu mächtig, können zwei Ritter des Widderordens den Helden zufällig aus Rivilauken entgegenreiten und ihnen zu Hilfe eilen.

## Die Wagenburg

Die Jantareffs sind kurz vor Uspiaunen eingeholt. Da das Auftauchen der Helden nur Ärger bedeuten kann, sind sie sehr misstrauisch, und das erste Gespräch findet hinter Turmschilden und mit gezückten Waffen statt. Doch ein Bericht von den Ereignissen in Hinterbruch ändert die Lage und verschafft ihnen Zutritt zur Wagenburg. Hier erfahren sie:

- Dascha hat einen Handel mit Anshag gemacht: Sie sollte Alatzer für ein paar Tage in die Mosse locken, also erzählte sie eine Lügengeschichte. Niemand sollte verletzt werden.
- Dafür wurde eine hohe Belohnung ausgemacht, die in etwa 3 Tagen auf einer Lichtung bei Korswandt übergeben werden soll.

Fetanka ist bestürzt über die Bluttat und vertritt, dass die Jantareffs eine Mitschuld trifft. Dass Blut an den Händen ihrer Sippe klebt, kann sie nicht mit ihrem Gewissen vereinbaren. Darum erklärt sie sich bereit, Anshag einen Hinterhalt zu stellen und bei der Übergabe der Belohnung in Korswandt den Köder zu spielen. Doch Dascha lehnt ab, denn die Sippe ist auf die Belohnung angewiesen, um den Winter zu überstehen – und als Muhme hat sie das letzte Wort.

Um die Mehrheit der Sippe auf seine Seite zu bringen, muss ein Held in *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung) gegen Dascha antreten. Nutze hierfür eine Vergleichsprobe.



Das bisherige Auftreten der Helden beeinflusst die Haltung der Sippe und modifiziert deren Probe. Die Modifikatoren sind kumulativ.

Tat	Erhöhung
Sie haben Fetanka und Alriksej im <i>Roten Widderhorn</i> nicht geholfen	-1
Sie haben sich an die Wagenburg herangeschlichen	-1
Sie haben den Jantareffs gedroht oder Forderungen gestellt	-1
Sie erwähnen den Perldrachen	-1
Sie haben einen Rondra- oder Praiosgeweihten dabei	-1
Der Verhandelnde spricht Alaani III	+1
Sie haben etwas von den Jantareffs gekauft	+1
Sie haben einen Norbarden oder Hesindegeweihten dabei	+1
Sie bieten mindestens 30 Batzen als Belohnung	+1
Sie erwähnen die Namen einiger Norbarden aus <b>Der Weiße See</b>	+1



Handle dies als Sammelproben ab, bei denen sich Fetanka (*Bekehren & Überzeugen* 8 (14/16/15)) auf Seiten der Helden schlägt. Auf der Gegenseite argumentiert die gleiche Anzahl Norbarden (FW 2 (11/12/13)).



Lass die positiven Werte aus der Tabelle weg.

## Uspiaunen

Der Weg nach Uspiaunen (200 Ew., Grafschaft Plötzingen, Urnislaw-Schrein (vorgeblich Hesinde), Gasthof Eschenhof (Q3, P4, S22); Urnislaw-Esche in der Siedlung Roedepirks nördlich des Dorfes, am Ufer des Sees Schimochskinnje liegt ein nivesisches Winterlager) führt durch dichten Wald und Tannicht, in dem praktisch an jeder Wegbiegung ein weiterer Hinterhalt lauern könnte. *Eschenhof-Wirt* *Ulmje* (44, klein, schwarze Locken, guter Koch; Lebensmittelbearbeitung 10 (13/14/14), Willenskraft 3 (13/13/13), SK 2) berichtet, dass hier ein finsterner Krieger im grünen Mantel abgestiegen ist. Er ließ sich Brot und Braten aufs Zimmer bringen und war schon abgereist, als man ihn am nächsten Morgen wecken wollte.



An diesem Abend logiert auch *Gritten Raudups*, Spektabilität der Neersander Schule der Beherrschung (54, drahtig, energisch, entschiedene Vertreterin der Harmonielehre, mit Cirrusil (Seite 9) gut befreundet; *Sagen & Legenden* 10 (16/16/15), Willenskraft 10 (15/15/16), SK 4) im *Eschenhof*.

Gritten ist eine aufgeschlossene Gesprächspartnerin, allerdings kennt sie sich mit dem menschlichen Geist besser aus als mit Goblins, Theaterrittern oder dem Erwachen. Sie hat ihren besten Novizen *Orschin Hirkjsjen* (15, pummelig,

altklug, trinkfreudig; Willenskraft 3 (12/12/12), Zechen 5 (12/12/12), SK 1) ins nahe Roedepirks begleitet.

Der Legende nach rammte der Heilige Urnislaw dort seinen Zauberstab in den Boden, woraus die berühmte Urnislaw-Esche wuchs. Als Jahrgangsbester durfte sich Orschin seinen Zauberstab vom Holz des Baumes schneiden, den er stolz im Gasthof herumzeigt und dabei auf einen Schluck

◦ Meskinnes hofft. Der Stab wird von einem Mindergeist des Humus bewohnt, der unbemerkt kleine Elementarzauber wirkt:

- Ein Gast beschwert sich über den sauren Geschmack des Eintopfes. Er bekommt eine neue Portion.
- Das Kaminfeuer zischt einmal kräftig, die Hosenbeine eines Gastes (oder Helden) werden schlagartig starrefroren.

• Bei einem anderen Gast ist das Bier eigenartig süß.

• Nachts ist ein Klopfen aus dem Schankraum zu hören. Sehen die Helden nach, erblicken sie einen tanzenden Zauberstab. Wer ihm zu nah kommt, wird dreimal attackiert (INI 12+1W6, AT 10, TP 1W6+3, GS 12), danach fällt der Stab zu Boden, der Mindergeist ist erschöpft.

◦ Mindergeister sind spontan erscheinende, kurzzeitig belebte Funken elementarer Macht ohne eigenen Willen, die sich bald wieder auflösen. Sie entstehen, wenn starke (insbesondere elementare) Magie gewirkt wird, Elemente ineinander übergehen oder Naturkräfte wirken.

Wenn die Helden den Mindergeist identifizieren, bedankt sich Gritten mit einem Heiltrank (QS 2).

#### Magische Analyse

QS 1 - Ein magisches Wesen bewohnt den Stab.

QS 2 - Es ist ein Mindergeist des Humus, der in den nächsten Tagen verschwinden wird.

QS 3+ - Es handelt sich um ein Flockenholzknarrchen, das aus Humus-Verbindungen mit Eis entsteht.

### Sirmgalvis

Die verarmten Grafen Cosbrietzki zu Sirmgalvis (600 Ew., Grafschaft Sirmgalvis, Rondra-Tempel, Gasthof Schwert und Schild (Q3, P3, S14), Wirtshaus Schweinebuckel (Q2, P2, S20); Milzkaserne des Festenlandes, Burg Cosbrietzki) blicken auf eine 800jährige rondrianische Tradition zurück. Sie wurden daher zu Obersten der festenländischen Kaserne bestellt. Hier haben sich zunehmend weitere verarmte Schitzen versammelt, die mittlerweile unter Führung der Grafen den informellen Orden der festenländischen Wehr bilden.

#### Gassenwissen (Informationssuche) +3

QS 1 - Der dunkle Ritter ist auch hier angekommen.

QS 2 - Er hat einen Halt im Rondratempel eingelegt.

QS 3+ - Danach ist er weiter gen Westen geritten, nach Korswandt oder Birkholt.

Im Rondratempel gibt es neben dem häufiger vorkommenden Schrein des Heiligen Ghorio, dem Verfasser des

Khunchomer Kodex, noch einen zweiten, der Arannja von Rucken gewidmet ist (siehe auch **Hafentheologie** auf Seite 9). Die rebellische Bäuerin wird hier, sehr unorthodox, als Herrin der Neun Sensen verehrt. Rondrageweihte **Vanjescha Nach'Rassandra von Sirmgalvis** (51, muskulös und fett zugleich, rotgesichtig, gleichmütig; Willenskraft 10 (15/15/15), SK 3) weihte den Schrein vor zwei Jahren, als einige Rekruten darum baten. Es ist ein Steintisch mit dem Bild einer grimmig schauenden Frau darauf sowie einem Gestell, in dem neun Sensenklingen stehen; rundherum ein Dutzend Kerzen.

Vanjescha kennt Anshag, der öfters an den Kor-Schreinen betet. Sie hat ihn diesmal nur kurz angetroffen, danach ist er weiter gen Westen gereist.

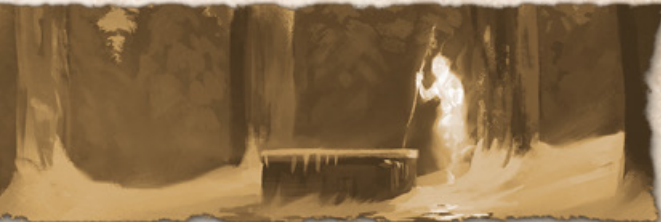
Eine Untersuchung des Schreins (*Sinnesschärfe (Suchen) +1*) zeigt kleine Zeichen, die in drei Zeilen auf der Rückseite einer Opferkerze eingeritzt sind: Eine schräge, gestrichelte Linie mit Punkt, ein gestrecktes T, ein kleines Dreieck, ein großes Quadrat, ein großes Dreieck und ein dicker Pfeil.

Einige Schitzen und Rekruten sind bereits im Geheimen mit dem Korsmal-Bund verbündet, Vanjescha allerdings nicht. Die Zeichen in der Kerze hat Anshag für sie hinterlassen, um mitzuteilen, dass sie zu einem großen Ritual aufbrechen sollen, sobald ein Leuchtf Feuer auf dem Bergfried von Burg Korswandt entzündet wird (siehe **Die Suche nach den Insignien** ab Seite 40). Die Zeichen geben an: *Beobachtet* (Linie mit Punkt) *den Bergfried* (gestrecktes T), *Fackel* (kleines Dreieck) *bedeutet Warten* (großes Quadrat), *Leuchtf Feuer* (großes Dreieck) *bedeutet Aufbruch* (Pfeil).

Diese Hinweise dienen zur Spannungserzeugung, sollten aber die Helden nicht zu längeren Ermittlungen verführen. Es reicht, wenn sie verstehen, dass ihre Gegner nicht nur eine Bande Verbrecher sind, sondern möglicherweise viele Unterstützer haben. Im Zweifel kannst du die Jantareffs einsetzen, um die Helden weiter nach Korswandt zu lotsen.



# KORSWANDT



»Er verführte die Trolle. Er verführte die Elfen. Uns wird er nicht verführen, denn euer Opfer tötet seine Macht in uns. Auch wenn die Suulak euch morgen schon vergessen haben werden – ich bin euch ewig und unendlich dankbar.«

—Die Kunga Suula zu ihren vier größten Helden, um 80 BF

Im Folgenden findest du einen Baukasten, dessen Rhythmus du nach Belieben gestalten kannst. Nach ausführlichen **Meisterinformationen** (ab Seite 39) folgt konkretes Spielmaterial zu **Burg Korswandt** (ab Seite 40): Zuerst Orte, dann Figuren, Gerüchte und schließlich spielbare Szenen (ab Seite 50).

Die Helden sollen in diesem Abschnitt Folgendes erleben:

- Zeugen von Fetankas Verhaftung durch den Abt-Baron von Korswandt werden
- sich im Kloster Korswandt aufhalten und dort umsehen (ihr vordergründiges Ziel ist Fetankas Befreiung)
- die Korswandter Insassen enttarnen, die dem Korsmal-Bund angehören
- von der geplanten Massentaufe erfahren – möglichst rechtzeitig, um Gegenmaßnahmen zu treffen. Zwar können sie das Ritual nicht verhindern, doch können sie dessen Auswirkungen abschwächen.
- mit drei Goblungeistern kommunizieren und dadurch eine Ahnung des großen Opfers erhalten, das die Kunga Suula einst erbrachte

## Noch ein neuer Auftrag?

Zu Beginn des Abschnitts wird Fetanka von Abt-Baron Jelomir gefangengenommen, als sie gemeinsam mit den Helden versucht, Anshag zu überlisten (siehe Seite 50). Die Verhaftung liefert den wichtigsten Grund, dass die Helden sich auf Burg Korswandt aufhalten. Abt-Baron Jelomir sieht in der Zibilja eine Schuldige für das rätselhafte Verhalten seiner Insassen, und es ist an den Helden, sie zu entlasten. Das lenkt sie aber von ihrem eigentlichen Ziel ab, Anshag zur Strecke zu bringen. Mit folgenden Mitteln und Argumenten kannst du sie trotzdem auf Korswandt halten:

- Um Fetanka besser schützen zu können, sollten die Helden im Kloster und nicht bei den Jantareffs übernachten.
- Schon bei ihrer Ankunft in der Burg erleben sie eine Geistererscheinung, die sie stark an die Begegnung mit Gerbald erinnert (siehe **Gerbald, du hier?** auf Seite 50).
- Die Helden finden Hufspuren im Schnee, die darauf hinweisen, dass jemand die Burg beobachtet.
- Die Helden fangen einen Kultisten, der die Burg beobachtet (siehe Seite 52).
- Im Korsforst werden die Helden regelmäßig von wilden Tieren angegriffen, vielleicht sogar von Kultisten. Sie brauchen einen sicheren Ort zum Übernachten.
- Ein Held wird selbst besessen. Entweder können Tempel und Sanatorium Linderung des seelischen Leidens in Aussicht stellen, oder die Botschaft des Geistes weist direkt auf das Kloster hin.





Der Korsmal-Bund hat es sich zum Ziel gesetzt, die Macht im Bornland an sich zu reißen und den dekadentesten Traditionen der Theaterritter im Namen des falschen Alveraniars Graqualos zu neuer Blüte zu verhelfen. In diesem Abschnitt wird er den ersten großen Schritt dazu tun: Die Kultisten führen an der Blutklippe im Korsforst ein Blutritual durch, mit dem sie neue Anhänger in die tieferen Geheimnisse ihres Glaubens einführen und sie im Namen Graqualos taufen. Hierbei soll viel Blut fließen, das Widderhorn aus Hinterbruch kommt zum Einsatz und nicht zuletzt öffnen Anshag und der Drachenreiter Gerwulf das Blaue Buch.

Das Ritual ist von langer Hand vorbereitet und während sie auf den Abschluss der Vorbereitungen warten, halten sich viele Kultisten im direkten Umland auf: In Birkholt verdingen sie sich als Gastdozenten und der Festenländische Orden zu Sirmgalvis hat in diesem Winter viel Nachwuchs erhalten. Einige weitere Kultisten lagern im und um den Korsforst und weisen Wölfe und Räuberbanden in die Schranken, wodurch die Straße so sicher ist wie seit Jahren nicht mehr.

### Widderhorn und Goblingeister

Beim Sieg über die Kunga Suula erbeuteten die Theaterritter bruchstückhaftes Wissen über vier machtvolle Insignien, die einst die Kunga Suula schuf. Drachenreiter Gerwulf machte dem Bund alte Überlieferungen zugänglich, laut denen sie bei der Schlacht im Korsforst erobert wurden und drei davon in den Kellern von Burg Korswandt verborgen sind. Heute ist Korswandt ein Praios-Kloster, in dem Geisteskranke und unliebsame Adelsprossen unter Verschluss gehalten werden.

Durch Alatzers Veröffentlichung haben die Kultisten das Widderhorn als das vierte Insignium erkannt. Seine Macht soll ihr Ritual verstärken. Mit dem Sonderauftrag, die drei anderen Insignien zu finden, haben sich die Kultisten *Emjan von Hursakoje* und *Travine Cosbrietzki* zu *Sirmgalvis* in das Sanatorium von Korswandt einweisen lassen, um hilflose Insassen zu Blutopfern für ihre Massentaufe zu machen und die Burg für den Bund zu erobern.

Die Kultisten wissen nicht, dass sich in den vier Insignien die Geister der *Letzten Helden der Suulak* befinden, die von einem mächtigen Zauber der Kunga Suula verborgen und geschützt werden. Jedes Insignium gehört zu einem von vier Vierhäuptern auf dem goblinischen Kultplatz zu Füßen der Blutklippe, von denen drei bis heute dort stehen. Der Schutzzauber der Kunga Suula wurde von Praiospriestern geschwächt, als diese Korswandt vor 700 Jahren eroberten. Durch das Erwachen des Landes ist die Ruhe der Geister ohnehin gestört. Als Anshag das Widderhorn in die Nähe der Burg bringt und der Kult es für das Ritual vorbereitet, beginnen sie zu spuken. Sie fahren in die Körper der Klosterbewohner ein und wiederholen durch deren Münder Sätze, die sich abgewandelt auch im Seffer Manich der Jantareffs finden. Der Kontakt zu ihnen ist eine Chance für die Helden, das ganze Ausmaß der Vorgänge zu begreifen und Hilfe beim Verhindern einer weiteren Bluttat und des Rituals zu erhalten.

### Die letzten Helden der Suulak

Bevor die Rotpelze sich der Theaterritter erwehrt, bekämpften sie einen anderen Feind, von dessen Versuchungen viele Krieger der Kunga Suula korrumpiert wurden. Tapferkeit, Stolz, Ehrgeiz und Familientradition entpuppten sich als Einfallstore für seine finsternen Lehren, denen das schon damals unstete Wesen der Goblins nicht gewachsen war. So wählte die Kunga Suula eine Strategie, die vor ihr noch keiner gewagt hatte: In ihrem wahrscheinlich mächtigsten Ritual schnitt sie alle Eigenschaften aus ihrem Volk heraus, die der Feind zur Unterwerfung der Rotpelze zu nutzen trachtete.

Schon als die Kunga Suula ihr Großreich gründete, hatte sich inmitten des heutigen Korsforsts ein Kultplatz befunden, den ein noch älteres Volk angelegt hatte. Dort versammelte sie nun die vier größten Helden ihres Volkes. Sie standen für die Eigenschaften des Kriegers, des Fürsten, des Gelehrten und des Vaters. Sie gaben ihr Leben, und mit der Erinnerung an sie verschwanden auch ihre Tugenden aus der Kultur der Goblins.

An deren Stelle traten andere Prinzipien, die bis heute die Mehrheit der Goblins prägen: Die Betonung der Sippe anstatt individueller Macht; das widerstandslose Anerkennen des Siegers ohne irgendeine Loyalität; das Matriarchat, in dem alle Frauen gleichermaßen Mutter sind und in dem nichts vererbt wird; die Unfähigkeit, einen Zusammenhang zwischen Geschlechtsakt und Fruchtbarkeit zu sehen; die völlige Abwesenheit von Ahnenverehrung, aufgrund derer Goblinzauberinnen



weder Ahnengeister beschwören noch Tote beerdigen; das Leben von der Hand in den Mund; kurz: die ungezwungene Schamlosigkeit des „Sul Unvingul“, des *Schweinseins*. Heute weiß nur noch die Kunga Suula von diesem Vorgang – doch auch im Seffer Manich der Jantareffs findet sich ein uraltes Gedicht, zu dem die Veränderung der Goblins einst eine Ahnin Fetankas inspirierte (siehe Seite 44).

### Die Geschichte der Vierhäupter

In den Geistern der Letzten Helden sollte die Erinnerung an diese Prinzipien fortleben. Die Insignien von vier Vierhäuptern an der Blutklippe im Korsforst waren ihre letzten Anker an die Sphäre der Sterblichen. Darum ließ die Kunga Suula die Blutklippe vehement verteidigen, als die Theaterritter sie angriffen. Doch Kor persönlich schritt in die Schlacht ein und brachte den Menschen den Sieg. Die Theaterritter entrissen den Statuen ihre vier Insignien, lösten eines der Vierhäupter, die Statue des *Fruchtbaren Vaters*, vom Boden und stellten es als Trophäe (ohne ihr

Insignium, das Widderhorn) in Hinterbruch auf – das heutige Vierhaupt von Hinterbruch. Wenn sie auch die Bedeutung der Statuen nicht verstanden, so begriffen sie doch, dass sie es hier mit einem mächtigen Ort zu tun hatten. Am Schrein, den sie zu Ehren Kors in der Nähe des Schlachtfelds an der Blutklippe errichteten, stellten sie die Insignien der Statuen aus und verwendeten das von den Goblins geraubte Halbwissen, um ihre Macht für einige, teils unheilige Rituale zu nutzen, die die Heldengeister erzürnten, aber nicht vergehen ließen.

Die Kunga Suula griff mit den Vierhäuptern auf eine Artefaktform zurück, die sie gut kannte, weil mehrhäuptige Statuen von den Goblinzauberinnen traditionell für unterschiedliche Zwecke genutzt wurden. Dadurch können Mehrhäupter verschiedene Funktionen erfüllen. Auch Alatzers Theorie könnte noch bewiesen werden, sofern das entwurzelte Vierhaupt tatsächlich umgewidmet wurde, wie er vermutet.

### Das Geheimnis von Burg Korswandt

Nach ihrem Sieg über die Theaterritter 337 BF rissen die Praiosdiener den Kor-Schrein ein, erkannten aber die düstere Kraft des Kultplatzes und der Insignien. Sie errichteten eine Burg und setzten eine praiostreue Familie als Verwalter ein, die über die Vorgänge im Korsforst wachen sollte. Die vier Insignien wurden im Allerheiligsten verschlossen, während drei Vierhäupter an der Blutklippe und der Zusammenhang mit der vierten Statue in Hinterbruch verblieb. Ein Exorzismus an den vier Geistern in Korswandt misslang, und im gleichen Maße wie die Macht des Landes erlahmte auch ihr Zorn.

Als es mit der Unabhängigkeit des Bornlands 755 BF zu Erbstreitigkeiten kam und Baron Wjelko von Korswandt von der ersten Adelsmarschallin von seiner Burg gejagt wurde, stahl er das *Widderhorn des Fruchtbaren Vaters* und ließ es

dem Korsmal-Bund als Unterpfand für seinen persönlichen Schutz zukommen – nebst vielen Aufzeichnungen über die Geschichte Korswandts. Die übrigen drei Insignien, die *Elchschaufel des Vermögenden Fürsten*, die *Bärentatze des Kräftigen Kriegers* und der *Dachskopf des Guten Gelehrten* ließ er zurück. Seine praiosgeweihte Schwester erneuerte die Bannsprüche auf den drei Insignien und ließ sie in die Fundamente der Burg einmauern. Im Gegenzug gestattete ihr die Adelsmarschallin die Umwandlung des Gemäuers in eine Ordensburg – samt eines erblichen Abt-Baron-Titels.

### Die Suche nach den Insignien

Die Aufzeichnungen Wjelko von Korswandts sind bis heute im Besitz des Korsmal-Bundes. Sie eröffnen den Kultisten eine Möglichkeit, die Insignien an der Blutklippe zu nutzen. Bei ihrer Suche nach den eingemauerten Insignien werden Emjan und Travine vom naiven *Bruder Rochnow* unterstützt. Heimlich klopfen sie Stück für Stück die Wände der Kellerräumen ab. Hierbei müssen sie stets die Zeitpunkte abpassen, wenn andere Zelleninsassen zur Behandlung abgeholt werden und niemand außer Bruder Rochnow anwesend ist. Darum kommen sie mit ihrer Suche nur langsam voran.

### Feuersignale

Jeden Abend schickt Anshag einen Kundschafter zur Burg, der den Bergfried beobachtet. Hier entzündet Bruder Rochnow eine Fackel, um zu signalisieren, dass es keinen Fortschritt gibt, aber auch nichts Unvorhergesehenes geschehen ist. Sobald Emjan die drei fehlenden Insignien gefunden hat, wird Anshag durch ein Leuchtfeuer auf dem Bergfried kontaktiert. Er erscheint mit einigen Kultisten und die Insignien werden durch ein Fenster die Klippe heruntergelassen. Dann beginnen die Vorbereitungen der Massentaufe. Derweil brechen 9 weitere Kultisten auf, um Emjan bei seinem Ausbruch zu unterstützen: Einen Tag nach der Übergabe soll Emjan alle kooperativen Insassen befreien und einige Gefangene als Blutopfer mitnehmen. Er soll sich im Torhaus verschanzen. Zwei Fackeln auf dem Torhaus bedeuten, dass den 9 Kultisten jemand das Tor öffnen wird und sie das Kloster mit Gewalt nehmen sollen.

### Ausweichpläne

bleiben sowohl Fackelsignal als auch Leuchtfeuer aus, ist etwas schiefgegangen. Dann schickt Anshag 15 Bewaffnete, die am Mittag des nächsten Tages eintreffen. Sie beobachten die Burg aus verschiedenen Richtungen. Erfolgt ein Lichtsignal vom Bergfried, ziehen sie wieder ab, weil das Problem behoben wurde. Wenn nicht, beobachten sie das Torhaus und warten auf die zwei Fackeln, die sie zum Angriff rufen. Eigenständig greifen sie nur an, wenn sie realistische Siegeschancen haben.

Wenn zwei Nächte hintereinander kein Lichtsignal erfolgt, gilt der Plan als gescheitert und die Massentaufe findet ohne die drei Insignien statt.

## Burg Korswandt

Burg Korswandt wurde auf einer Klippe errichtet, von der aus man über den Korsforst mit seinen rätselhaften Steinformativen blicken kann, zu denen auch die legendäre Blutklippe gehört. Zwar ist das Bollwerk noch immer massiv und abweisend,

doch seit die Anlage als Kloster und nicht mehr für militärische Zwecke dient, hat man einige Änderungen vorgenommen, die man einem Streben nach einem würdevolleren Alltag ebenso zuschreiben kann wie dem nach Bequemlichkeit.

## Über Korswandt

### Geographie (Bornland)

QS 1 - Korswandt liegt im bornischen Festenland zwischen Birkholt und Sirmgalvis.

QS 2 - Die Abt-Barone von Korswandt teilen sich den Korsforst mit der Gräfin zu Sirmgalvis und den verarmten Herzögen von Leunteich, ...

QS3 - ... die von Sirmgalvis abhängig sind. Keines der drei Geschlechter übt sein Jagdrecht im Korsforst aus, wodurch es hier viele wilde Tiere gibt.

### Geschichtswissen (Bornland)

QS 1 - Der Baronstitel von Korswandt ist fest mit einer Praiosweihe verbunden.

QS 2 - Beide werden vererbt, denn mit der Unabhängigkeit des Bornlands vor etwa 300 Jahren ging Korswandt in den Besitz der Praioskirche über.

QS 3 - Dies geht auf eine Änderung der Erbfolge zurück, die die erste Adelsmarschallin von Gulnitz 755 BF verfügte.

## Über die Abt-Barone von Korswandt

### Geschichtswissen (Bornland)

QS 1 - Die Korswandter sind ein altes Adelsgeschlecht, das nur kleine Ländereien hat. Das Kloster erhält Spenden vieler frommer Bronnjaren.

QS 2 - Es gibt Gerüchte, dass die Abt-Barone neben Verwirrten auch unliebsame Erstgeborene aus politischen Gründen hier festhalten. Man sagt ihnen seit jeher eine enge Verbindung zu den mächtigen Gulnitzern nach, die traditionell der Praioskirche nahe stehen, ...

QS 3 - ... und bis heute protegert diese das Kloster. Abt-Baron Jelomirs Lehrmeisterin *Nadjescha von Gulnitz* leitet als höchste Praiosgeweihte des Bornlandes den Praiostempel zu Festum...

QS 4 - ...und hält große Stücke auf ihn. Wahnsinn scheint in der Familie von Gulnitz häufiger vorzukommen.

### Sagen & Legenden (Bornland)

QS 1 - Der Anspruch der Praioskirche geht auf einen Streit zwischen dem praiostreuen Wjelko von Korswandt und seiner Schwester vor etwa 300 Jahren zurück.

QS 2 - Die Burg wurde jener Schwester zugesprochen – durch eine Adelsmarschallin aus dem Hause Gulnitz, das einen Fluch der Raserei tragen soll, welcher viele Angehörige in Sumpfranzen verwandelt.

QS 3 - Vor 700 Jahren soll sich Raubritterin Jadviga von Gulnitz, dem Wahnsinn verfallend, auf der Flucht vor den Priesterkaisern auf Korswandt versteckt haben, bevor sie in den Rotaugensümpfen verschwand, wo sie bis heute herumspukt.

QS 4 - Der Spuk existiert wohl tatsächlich, und zwar am Firuner Luch, aber Jadvigas Aufenthalt in Korswandt ist unwahrscheinlich, weil die Burg von den Priesterkaisern überhaupt erst gebaut wurde.

## Über die Blutklippe

### Sagen und Legenden (Bornland)

QS 1 - An der Blutklippe soll der Halbgott Kor den Theaterritten erschienen sein, wodurch sie einen wichtigen Sieg gegen die Goblins errangen.

QS 2 - Die Ritter verfielen dabei in korgefällige Raserei, manchen sollen auch Klauen, Zähne und sogar Flügel gewachsen sein.

QS 3 - Bis heute zieht der Ort den Wahnsinn an, darum werden auf Burg Korswandt auch Irre gepflegt. Das liegt vor allem an den Geistern, die auf dem Schlachtfeld umgehen.

QS 4 - Die Goblins kämpften hier einst so verbissen, weil sich im Korsforst ein heiliger Ort befand.

### Geschichtswissen (Bornland)

QS 1 - Das Erscheinen Kors an diesem Ort hatte großen Einfluss auf die Theateritter.

QS 2 - Die meisten Gelehrten datieren die Schlacht im Korsforst irgendwann zwischen dem Schwertwunder von Leufurten 191 BF und dem Sieg der Theateritter über die Kunga Suula in Wjassuula 243 BF. Heute werden auf der Burg Verwirrte oder Besessene gepflegt.

QS3 - Einst verteidigten die Goblins hier eine Art Kultplatz. Der sechseckige Bergfried ist untypisch für Gebäude der Theateritter

QS 4 - Die Burg wurde unter den Priesterkaisern um 400 BF erbaut, als das militärisch nicht mehr nötig war. Wahrscheinlich sollte hier etwas Mystisches bewacht werden.

QS 5 - Die Felsentürme im Korsforst deuten auf eine noch ältere Kultur als die Goblins hin, wahrscheinlich Trolle oder gar Riesen.

## Bergfried (B)

Das trutzige Kernstück der Burg umfasst vier Stockwerke und hat einen sechseckigen Grundriss. *Ebenerdig* wurde ein neuer Eingang in die Mauer gebrochen, um den mühseligen Weg über Leitern und Wehrgänge abzukürzen. Der



## Bibliotheksrecherche

### Alternative

Ein Held, der sich in der Klosterbibliothek umsieht, kann diese Informationen auch durch Sammelproben (*jeweiliges Talent, 2 Stunden, beliebig viele Versuche*) erhalten. Voraussetzung ist, dass er **Kusliker Zeichen** lesen kann und mindestens **Bosparano II** beherrscht. Eine gelungene Sammelprobe entspricht hierbei 1 QS der obigen Aufzählungen, zusätzlich zu einer (!) vorangegangenen Erfolgsprobe auf das Talent.

Raum wurde zum Empfangssaal umgebaut, wo der Abt-Baron Bittsteller und Händler auf einem schlichten hölzernen Thron vor einem einfachen Vorhang empfängt. Im hinteren Bereich führt eine Tür in ein Lager sowie eine Wendeltreppe nach oben und zu den Kellerzellen.

In der *ersten Etage* liegen drei Behandlungszimmer, in denen die Mönche auf kargen Holzstühlen Seelenheilkunde betreiben, und die auch für diskrete Besprechungen genutzt werden können.

Das Skriptorium und die bescheidenen Gemächer des Abt-Barons sind auf der *zweiten Etage* zu finden.

Auf *Etage drei* liegen die Sakristei und die spärlich ausgestattete Klosterbibliothek mit einer mit Koschbasalt verkleideten Truhe (80 Strukturpunkte, *Schlösserknackern (Bartschlösser) -2*), in der ein gefährliches Artefakt (Bronzener Armreif; Zauberspeicher: 2 VISIBILI zu je 10 Minuten, FW 9 (14/14/14); färbt rot ab) und zwei lästerliche Bücher (Feldversion von *Essentia Obscura - das Wesen des Unbekannten*, Thema Hellsicht, sowie eine aufrührerische Schrift der gesuchten Demokratin Lenija Oljanov) verwahrt werden. Die Schlüssel für diese Räume tragen der Abt-Baron und der Scriptor stets bei sich. In der *vierten Etage*, so nah wie möglich am Götterfürsten, liegt die Kapelle des Klosters. Der Aufstieg über die steinerne Wendeltreppe ist mühsam, doch wer bis zur *Mauerkrone* hinaufsteigt, steht am höchsten Punkt zwischen Drachensteinen und Walbergen – sofern die scharfen Winterwinde ihn nicht schnell wieder vergraulen. Hier duckt sich ein verschneites Falkennest unter die Zinnen und die faden-scheinige Flagge knattert vor sich hin.

### Palas (P)

Das zweistöckige Wirtschaftsgebäude ist die zentrale Wohnanlage des Klosters. Ebenerdig befinden sich eine kleine Werkstatt mit Schmiededecke (P1), die Küche (P2), der Speisesaal (P3) sowie ein Stall mit Platz für vier buntgefleckte Milchkühe, ein Warunker Reitpferd namens Ruprecht sowie für höchstens zwei Pferde von Gästen (P4). Darüber liegen einerseits die Zellen der Mönche (P5) und Legionäre (P6), andererseits die sogenannten Gästezimmer (P7), in denen sowohl Besucher als auch die als harmlos eingestuften Insassen übernachten.

### Torhaus (T)

Über dem massiven Tor aus Eichenholz liegt eine längliche Wachstube mit Pechnase. Um Kerzen und Brennholz zu sparen, wird sie nur selten genutzt. Wer Einlass begehrt, muss am Tor eine Glocke läuten und warten, bis sich jemand zum Sichtschlitz bequem hat. Um den hölzernen Riegel des Tors zu öffnen, ist eine Sammelprobe *Kraftakt (Heben und Stemmen) -1, 1 KR, 7 Versuche* nötig (Einzel- oder Sammelprobe möglich).

## Objekt

## Strukturpunkte

Böden, Raum- und Zellenwände (auch geheime Räume)	150
Burgmauer und Pallas	400
Bergfried und Torhaus	1.000
Normale Türen	60
Außentor	200

### Gelass (G)

Vom Bergfried gelangt man über eine Wendeltreppe (G3) in einen Keller, der sich auch unterhalb des Hofes fortsetzt. In Zellen mit schrägen, vergitterten Lichtschächten in Richtung Klippe (ab G4) hausen jene Insassen, die man für gefährlich hält. Zugang erhalten die Mönche durch einen halbrunden Gang, der parallel zur Klippe verläuft, und von dem vierzehn schwere Holztüren abgehen. Die allerschwersten Fälle sind festgurtet und können nur mühsam sauber gehalten werden. Neben Licht mangelt es hier vor allem an Wärme, obwohl die Insassen mit reichlich Stroh und Woldecken versorgt sind. Über allem liegt ein unbestimmter Geruch von Blut.

Die Zellschlüssel hütet der *Infirmar*, der jeden Insassen einmal täglich aufsucht, jedoch nur selten alleine. An den Enden des Ganges gibt es zwei weitere Türen, hinter denen sich auf der einen Seite ein selten genutzter Behandlungsraum (G1) befindet, der eher an eine Folterkammer erinnert, und auf der anderen Seite eine Rüstkammer (G2) mit Waffen, Panzern und Bannern aus vergangenen Zeiten. Alle Türen im Gelass sind mit einfachen Schlössern ausgestattet (*Schlösserknackern (Bartschlösser) +1*).

### Die Räume der Helden-Insignien (H)

In kleinen Hohlräumen wurden die drei Insignien vor Jahrhunderten eingemauert. Wie beim Widderhorn begann vor

## Schwierigkeiten bei der Suche

Mit den nachfolgenden Möglichkeiten kannst du deinen Helden die Untersuchungen im Gelass erleichtern oder erschweren.

**Dunkelheit:** Proben, bei denen Sicht nötig ist, sind im Gelass um 4 erschwert. Lichtquellen gleichen diesen Malus wieder aus.

**Suchende erwischen:** Würfle mit 1W20, wann immer ein Held ins Gelass hinunter steigt. Bei 1-4 darf er eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ablegen, bei deren Gelingen er bemerkt, dass jemand heimlich in eine Zelle verschwindet. Bei einer QS von 2+ kann er sogar hören, dass jemand versucht, die Wand aufzubrechen.

**Verborgene Räume finden:** Wer die Wand in Richtung Berginneres abklopft und die richtige Stelle trifft, kann durch Horchen (*Sinnesschärfe (Suchen) -1*) einen zugemauerten Hohlraum finden. Die Probe ist um 2 erleichtert, wenn die Kultisten den Raum schon vorher gefunden und wieder zugemauert haben.

Das Gelass kann auch systematisch abgesucht werden (Sammelprobe *Sinnesschärfe (Suchen) -1, 5 Minuten, beliebig viele Versuche*) verschafft Sicherheit über 6 der insgesamt etwa 100 Rechtschritt Wand. Ob an der richtigen Stelle gesucht wird, kannst du auch zufällig entscheiden (1-2 auf 1W20).

einiger Zeit ein dünnes Rinnsal an Blut aus ihnen herauszulaufen. Dieser stete Tropfen hat über die Jahre die Kammern knöchelhoch gefüllt, und bei Emjans erstem Fund war es nur Glück, dass ihm dieses Blut nicht entgegen schwappte und er die gelösten Ziegel unbemerkt wieder einfügen konnte. Die folgenden Punkte beschreiben den Zustand der Räume und Insignien bei der Ankunft der Helden.

- Der *Dachskopf des Guten Gelehrten* befindet sich, von Emjan in mittlerweile blutrote Tücher gewickelt, in einem würfelförmigen Raum (H1). Emjan hat die Ziegel wieder eingesetzt, die Wand mit Lehm beschmiert (*Sinnesschärfe (Suchen) -1*) und vorher das Insignium an der Innenseite des Raumes über der neu geschaffenen Öffnung angeknötet, sodass es schwerer zu finden ist (*Sinnesschärfe (Suchen) -1*). Seitdem blutet es jedoch die Innenwand und den Boden der Kammer voll.
- Die *Bärenatze des Kräftigen Kriegers* (H2) liegt auf einem Sockel inmitten eines ebenfalls würfelförmigen Raumes, der aber etwas größer ist, sodass das Blut nur fingerhoch steht. Nach dem Fund deponiert Emjan hier eine Stange, mit der er das Insignium herausangeln kann.
- Die *Elchschaufel des Vermögenden Fürsten* wurde im größten Raum hinterlegt (H3), dessen sechseckiger Grundriss dem des Bergfrieds nachempfunden ist.

## Goblingeister

Im Austausch mit Insassen können die Helden mehrere Schlüsselinformationen erlangen, um voranzukommen. Was genau sich vor hunderten von Jahren an der Blutklippe abspielte, sollen sie nicht ergründen. Lass sie forschen und spekulieren, bis sie folgende Punkte zumindest angedeutet haben:

- Die Insassen werden von drei oder vier sehr alten Geistern besessen.
- Die Geister sprechen goblinisch.
- Die Geister waren einst gefeierte Helden. Sie standen für Tapferkeit, Tradition, Reichtum, Stolz und Vaterschaft – alles Dinge, die heute für Goblins keine Rolle mehr spielen.

• Elitekämpfer in Diensten der Praioskirche; als Leibgarde und Tempelwachen im Einsatz

### Das Dorf

**Herrschaft:** Abt-Baron Jelomir von Korswandt

**Einwohner:** 300

**Tempel:** Praios (auf der Burg), Peraine- und Ifirn-Schrein

**Gasthäuser:** Klippenschänke (Q2/P1/S6)

**Militär:** 8 Sonnenlegionäre • des Abt-Barons ○

Hauptaufgabe der Leibeigenen ist die Versorgung des Klosters, in dem sich auch die meisten Werkstätten befinden. Hier wagt niemand ein schlechtes Wort über seinen Bronnjaren zu verlieren, und insgesamt sind die Korswandter noch maulfauler als andere Leibeigene, was sie tumb und abweisend wirken lässt. Jelomir übt sein Jagdrecht im Korsforst nicht aus, sodass für die Leibeigenen noch seltener als anderswo Felle abfallen und sie sich auch im tiefsten Winter in Wolle und Leinen kleiden.

- Diese Goblinhelden haben sich einst selbst getötet, um ihr Volk dadurch vor einem schlimmeren Feind als den Theaterrittern zu schützen.
- Dieser Feind ist im Begriff, wieder zuzuschlagen.

## Ablauf der Spukereien

Die erste Besessenheit ereilte Therinja von Ilmenstein III. etwa eine Woche nach der Bluttat von Hinterbruch, als Anshag das Widderhorn in den Rondratempel zu Sirmgalvis brachte. Am Tag vor der Ankunft der Helden fand Emjan den *Dachskopf des Guten Gelehrten*, der in der folgenden Nacht zu spuken begann, sodass in dieser Nacht auch Tirulf von Ask-Jarлак besessen und sogleich von Travine imitiert wurde. Pro Fund spukt ein weiterer Geist. Die Geister können auch mehrmals pro Nacht in Insassen einfahren, wenn du willst sogar in verschiedene. Die beiden folgenden Funde Emjans solltest du an den Ermittlungsfortschritt der Helden koppeln.

Für jeden Fund kommt ein weiterer Geist ins Spiel, zuerst der *Kräftige Krieger*, dann der *Vermögende Fürst*. Setze zum Beispiel einen Fund an die Entdeckung des Gedichts und den letzten Fund dann, wenn die Helden zum ersten Mal ernsthaft Travine oder Emjan verdächtigen. Die Funde lösen weitere Szenen aus (siehe **Szenen** ab Seite 50).



### Goblingeist (eine Art von Gefesselter Seele)

MU 16 KL 13 IN 18 CH 14

FF 14 GE 18 KO 16 KK 12

LeP 50 AsP 30 KaP –

INI 14+1W6 AW 12 SK 7

ZK 7 GS 10

**Waffenlos:** AT 16 PA 12 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE 0/0

**Aktionen:** 1

**Sonderfertigkeiten:** unterschiedlich

**Talente:** unterschiedlich

**Zauber:** Einfahren 10 (16/18/14) gegen SK, 12 AsP: Kann in den Geist eines humanoiden Lebenden einfahren. Dadurch verdrängt er zeitweilig dessen Bewusstsein und spricht durch dessen Mund oder verändert dessen Spielwerte individuell (siehe **Unterstützer der Helden** auf Seite 55).

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Geist, humanoid

**Anrufungsschwierigkeit:** 0

**Beute:** keine

**Kampfverhalten:** kämpft ungerne, verflüchtigt sich müde glucksend, sobald er angegriffen wird

**Flucht:** sobald er angegriffen wird.

**Magiekunde (Magische Wesen):**

• **QS 1:** Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.

• **QS 2:** Gefesselten Seelen sind an Orte, Gegenstände oder Personen gebunden. Diese hier müssen einen extrem weiten Bewegungsradius haben und dadurch sehr mächtig sein.

• **QS 3+:** Man kann Geister erlösen, wenn deren Aufgaben erfüllt wurden. Bisher wurde noch keine Gefesselte Goblinseele beschrieben.

**Sonderregeln:** siehe Geister-Regeln auf Seite 30.

## Besessenheit

Die Goblungeister versuchen sich mitzuteilen, indem sie durch die Insassen sprechen, in die sie einfahren. Hierbei verwenden sie altes Goblinisch, ihre Muttersprache. Nur manchmal verwenden sie Begriffe aus altmodischem, gebrochenem Garethi. Eine typische Besessenheit verläuft nach dem folgenden Muster:

**Annäherung:** Der Patient wird unruhig, schnauft, grunzt und stöhnt gequält.

**Einfahren:** Sein Körper bäumt sich auf und nimmt eine für den jeweiligen Geist typische Haltung an. Vermeide hierbei direkten Augenkontakt mit den Spielern und starre ins Leere.

- **Vermögender Fürst:** zurücklehnen, gemächliche Bewegungen, sich den Bauch streicheln
- **Kräftiger Krieger:** aufrechte Haltung, Fäuste in die Hüften stemmen, zackige Sprache
- **Guter Gelehrter:** gebückte Haltung, erhobener Zeigefinger, lange Denkpausen

**Agieren:** Der Geist ist ansprechbar und verdrängt dabei das Bewusstsein des Patienten. Hiervon bekommen die Patienten nichts mit und können sich später auch nicht daran erinnern.

**Abschied:** Jede Phase der Besessenheit endet mit dem *Letzten Satz* des jeweiligen Geistes, den Fetankas Vorfahrin in einem Gedicht verarbeitet hat (siehe unten). Für einen kurzen Moment starrt der Geist den Helden an, der am meisten mit ihm gesprochen hat und sagt ihm den *Letzten Satz* direkt ins Gesicht.

**Ausfahren:** Der Patient scheint etwas hervorzuwürgen, bricht zusammen und bleibt röchelnd und hustend zurück.

### Botschaften der Letzten Helden

Ein Geist, der in einen Patienten einfährt, ist desorientiert und geht von einer Realität von vor etwa 1000 Jahren aus. Er spürt, dass er eine wichtige Nachricht überbringen muss, nämlich dass das Land erwacht, um gegen einen alten Feind zu kämpfen, und dass die Menschen ihre Verantwortung bei der Verteidigung wahrnehmen müssen.

Im Finale können die Geister wichtige Verbündete werden, indem sie zeitweise in die Helden einfahren und ihnen besondere Kräfte verleihen. Voraussetzung ist eine sinnvolle Zusammenarbeit mit den Helden.

Doch kann er nur noch die Sätze sprechen, die einst seine Heldenrolle ausmachten. In gebrochenem Garethi wiederholt er sie darum immer wieder, gelegentlich durch „Ja“ oder „Nein“



ergänzt, sofern der Geist die Frage versteht. Der Letzte Satz ist der Einfachheit halber in Garethi angegeben.

### Sätze des Vermögenden Fürsten:

»Ich sterbe wie ein König – reich und angesehen.«

»Eure Fürsten sind eure Väter – doch ihr müsst den Müttern folgen.«

»Sei tapfer und gerecht, dann lässt dein Reichtum die Welt erstrahlen!«

Letzter Satz: »Gib Stolz und Ruhm für Macht der Meute.«

Insignium: Elchschaufel

### Sätze des Kräftigen Kriegers:

»Aufwachen! Von Osten naht der Feind!«

»Mein Tod bringt unseren Sieg!«

»Gebt alles für das Vaterland!«

Letzter Satz: »Wir fallen für ein Reich, das nach zwei Seiten ficht.«

Insignium: Bärenpranke

### Sätze des Guten Gelehrten:

»Ehrt die Tradition, indem ihr sie vergesst!«

»Das Leben ist der Güter höchstes nicht.«

»Nicht die Väter, sondern die Mütter werden siegen.«

Letzter Satz: »Dein Mut sei klein und deine Taten leer.«

Insignium: Dachskopf

### Vier Verse vom Rotpelz

Wenn Fetanka einen *Letzten Satz* hört, erinnert sie sich an das Gedicht, zu dem sie Olko und Alatzer befragt hat, und das um 80 BF in der Gegend um Korswandt entstand. Fetanka hat so lange darüber gegrübelt, dass sie es auswendig kann:

O Rotpelz, Freund! Ich seh' dich schweigend heute.  
All meine Helden gingen klippwärts fort.  
Auf Ehre, Sieg und güld'ne Kriegesbeute?  
Den Tod von eig'ner Hand nur gibt es dort.

O Rotpelz, Freund! Ich seh' dich bangend heute.  
Ich kenne meines Vaters Namen nicht.  
Sieh deine Sippe, alles gute Leute.  
Sie fallen für ein Reich, das nach zwei Seiten ficht.

O Rotpelz, Freund! Ich seh' dich weinend heute.  
Mein Mut ward klein und meine Taten leer.  
Hast du nicht Stolz und Ruhm, die Macht der Meute?  
Was soll mir dies? Ich find' mich selbst nicht mehr.

O Rotpelz, Freund! Ich seh' dich zürnend heute.  
Mein Weib, es schilt und schickt mich immerzu.  
Gab sie nicht Kinder dir – und was noch stets dich freute?  
Die zwei sind Eines. Wovon redest du?

Das Gedicht ist der vielleicht einzige schriftliche Hinweis auf die Veränderungen, die das Selbstopfer der Letzten Helden mit sich brachte. Auf ihrem bisherigen Weg haben die Helden schon einiges über Goblins erfahren, die wichtigsten Widersprüche sind hier noch einmal zusammengefasst, und im Zweifel kann Fetanka helfen, sie zu entdecken:

- Goblins leben im Matriarchat. Zwar haben sie männliche Kriegshäuptlinge, aber meist haben die Zauberinnen das Sagen. Männliche Zauberer kennt die Goblinskultur nicht.
- Goblins wissen nicht, wie Fortpflanzung funktioniert. Mutterschaft schreiben sie dem Segen ihrer Göttin Mailam Rekdai zu. Darum kennen sie das Konzept von Vaterschaft nicht.
- Ahnenverehrung ist den Goblins deshalb fremd. Sie glauben nicht, dass die Geister der Toten weiterleben, sondern dass sie in den „großen Haufen“, der die Welt symbolisiert, untergewühlt werden. Es ist auch keine erfolgreiche Beschwörung eines goblinischen Ahnengeists bekannt.
- Stolz, Kraft und Mut spielen bei den Goblinskriegern keine wesentliche Rolle. Ihrem Ehrverständnis nach hat derjenige gewonnen, der überlebt, egal auf welchem Weg.
- Dementsprechend gibt es auch keine goblinischen Helden, schon gar keine, die um der Ehre willen kämpfen.
- Für Goblins ist es nicht vorstellbar, sich aus irgendwelchen Gründen selbst zu töten, allenfalls opfern sie sich zum Wohl ihrer Sippe.
- Das Goblinreich, das bestand, als das Gedicht verfasst wurde, kämpfte nach verbreiteter Geschichtsschreibung nicht nach zwei, sondern nur nach einer Seite, nämlich gegen die Theaterritter. Es ist rätselhaft, wer der andere Gegner gewesen sein soll.

Fehlendes Wissen kann von Fetanka nachgereicht werden: Sie kennt Goblins als gerissene Diebe, aber auch als weise Verhandler. Sie lassen sich weniger leicht als Menschen von Gold und Status blenden und beurteilen Waren vor allem nach ihrem praktischen Wert. Frauen als Herrscherinnen hat Fetanka im Vergleich zu Männern als bedachter und kompromissbereiter erlebt, sowohl bei den Norbarden als auch bei den Goblins. Es geht ihnen meist weniger um persönlichen Ruhm und stärker um das Wohl der Gemeinschaft; vielleicht, meint Fetanka, weil das Wunder der Geburt sie größeren Respekt vor dem Leben lehrt.

### Reaktionen

Ermögliche den Helden, bei mehreren Besessenheiten anwesend zu sein. Eine systematische Untersuchung ist möglich, erfordert aber eine Genehmigung des Abt-Barons und ruft unterschiedliche Reaktionen hervor:

Hat **Fetanka** einmal die Verbindung zu dem Bruchstück ihres Seffer Manich hergestellt, verfolgt sie die Aufklärung sehr eifrig, sofern man sie lässt.

**Abt-Baron Jelomir** macht sich vor allem Argumente zu eigen, die Fetanka oder die Helden be- und die Korswandter entlasten. Zwar kann man ihm etwas Zeit für weitere Untersuchungen abringen, doch höchstens ein paar Tage. Die **Korsmal-Kultisten** sind an den Geistern ebenso interessiert wie die Helden. Sie haben mit deren Auftreten nicht gerechnet und fürchten, sie könnten die Massentaufe stören. Darum helfen sie, wo sie können, ohne ihre Tarnung zu gefährden.

Die **übrigen Klosterbewohner** sind vor allem skeptisch, ob die Insassen sich nicht verschworen haben und ihren Pflägern einen Streich spielen wollen. So etwas kommt häufig vor. Erkennen sie die Besessenheit an, werden manche neugierig, doch die meisten teilen Jelomirs Ansicht.

### Meisterfiguren

Neben dem Abt-Baron, dem einzigen Geweihten, tun hier 11 Laiendiener, 3 Novizen und 8 Sonnenlegionäre Dienst. Die ernsten, oft schweigsamen Jungen und Männer fristen ein Leben in Askese. Zwischen Gottesdiensten und kargen Mahlzeiten versorgen sie die fast zwei Dutzend größtenteils adligen Insassen, die teilweise von ihren Familien eingewiesen wurden, teilweise auf eigenen Wunsch hier nach Linderung seelischer Leiden streben. Für das Studium religiöser Texte bleibt dabei meist wenig Zeit.



### 👤 Jelomir von Korswandt, Abt-Baron

**Kurzcharakteristik:** kompetenter Praiosgeweihter, erfahrener Seelsorger; 40 Jahre, asketisch, glattrasiert; Halbglatze mit ehemals rotblonder Tonsur; stahlblauer, sehr klarer Blick und tiefe Sorgenfalten auf der Stirn; trägt über dem Ornat einen schweren Bärenfellmantel

**Motivation:** will seinen Mönchen ein weiser Abt, seinen Patienten ein guter Arzt und seinen Leibeigenen ein gerechter Bronnjar sein – das alles in Übereinstimmung mit Praios' Gesetzen, die er besonders für sein eigenes Handeln recht streng auslegt

**Agenda:** lenkt sich von ungeklärten Konflikten im Kloster ab, indem er den Patienten viel Aufmerksamkeit widmet. Ihre unerklärlichen Anfälle verunsichern ihn, doch Hilfe anzunehmen fällt Jelomir schwer, weil er um seine



Autorität fürchtet; Anschuldigungen gegen seine Mönche weist er so lange zurück, wie es irgend möglich ist.

**Funktion:** gebildeter und kooperativer Machthaber, der von der Situation überfordert ist, das aber nicht zugibt; setzt Entscheidungen konsequent durch, was die Situation retten oder verschlimmern kann

**Hintergrund:** Jelomir wuchs in die korrupten Strukturen hinein, die sein Vater Lujkow zeitlebens unterstützt hatte, lehnte diese aber schon früh ab. Während des Noiviziats in Festum festigte sich diese Haltung. Vor wenigen Jahren kehrte er nach Korswandt zurück, um Lujkows Erbe anzutreten und der Korruption ein Ende zu machen. Er konnte hierbei einige Erfolge erzielen, die ihm viele benachbarte Adlige zu Feinden machten – vorwiegend solche, die mit dem Korsmal-Bund sympathisieren. Zudem ging Jelomir mehrere Kompromisse ein, teils aus Rücksicht auf Mönche, mit denen er aufgewachsen war, teils um alte Verträge einzuhalten, die einst vor Praios geschlossen wurden. Heute haben sich die Korswandter mit ihm arrangiert.

**Feindbilder:** Bestechlichkeit, Verantwortungslosigkeit, Verlogenheit

**Darstellung im Spiel:** Höre mit gerunzelter Stirn zu und sprich mit ruhiger Stimme. Verschränke gelegentlich die Arme.

**Schicksal:** Sofern Jelomir das Abenteuer überlebt, wird er den Korsmalbund entschlossen bekämpfen, bis er beim Feldzug durch Sewerien (**Der Grüne Zug**) fällt. So lange kann er Helden, denen er vertraut, ein einflussreicher Verbündeter sein, dessen Wort auch in höheren Kreisen Gewicht hat.

»Der Korsforst ist ein Ort der Toten. Unsere Aufgabe sind die Lebenden. Und wenn dort Geister umgehen, werden sie es verdient haben – ob gottloser Rotpelz oder korgläubiger Mordbrenner.«

»Aberglaube bringt uns nicht weiter. Ihr solltet lieber für das Heil der Kranken beten.«

»Schweig! Ihr seid hier nur zu Gast!«

### Gerüchte über Jelomir

»Für Seine Gnaden leg ich meine Hand ins Feuer! Praios befohlen!«

»Väterchen Lujkow war nicht so streng. Gab auch weniger Ärger mit den Nachbarn, damals.« (+)

»Ein frommer, ein kluger, ein gerechter Mann.« (geflüstert:)

»Das ist nicht immer einfach.« (+)



### Freiherr Emjan von Hursakoje

**Kurzcharakteristik:** meisterlicher Krieger, unerfahrener Kultist; Ende 30, schlank, schulterlanges rotblondes Haar, Vollbart, der wegen Schnittnarben unregelmäßig wächst

**Motivation:** will im Korsmal-Bund erfolgreich sein und im neuen Bornland eine Führungsposition bekleiden

**Agenda:** lässt sich von Bruder Rochnow und Travine helfen, die Insig-nien zu finden, Unauffälligkeit ist hier oberstes Gebot; versucht, weitere Gefangene auf seine Seite zu ziehen

**Funktion:** fähiger Gefolgsmann des eigentlichen Schurken, der möglichst lange unentdeckt bleibt

### Jelomir von Korswandt

MU 16 KL 14 IN 13 CH 14

FF 10 GE 11 KO 12 KK 11

LeP 29 AsP – KaP 36 INI 13+1W6

SK 2 ZK 1 AW 6 GS 7

**Sonnenszepter:** AT 14 PA 6 TP

1W6+3 RW mittel

**Raufen:** AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

**RS/BE** 1/0 (Winterkleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Haltegriff, Tradition (Praioskirche), Verteidigungshaltung

**Vorteile/Nachteile:** Adel II, Geweihter, Prinzipientreue II (Praioskirche), Vertrauenerweckend

**Talente:** Bekehren & Überzeugen 11, Etikette 9, Geschichtswissen 10, Götter & Kulte 11, Heilkunde Seele 12, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Magiekunde 5, Menschenkenntnis 11, Rechtskunde 10, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Verbergen 1, Willenskraft 8

**Segnungen:** Die Zwölf Segnungen

**Liturgien:** Bann der Dunkelheit 7, Blendstrahl 7, Magieschutz 9, Magiesicht 5, Objektsegnen 5, Wahrheit 9

**Zeremonien:** Purgation 8, Exorzismus 10

**Kampfverhalten:** Jelomir ist kein Krieger. In einem Kampf wird er versuchen auszuhalten, bis Hilfe herbeieilt.

**Flucht:** Ist keine Hilfe in Sicht oder hat Jelomir mehr als die Hälfte seiner LeP verloren, versucht er sich geordnet zurückzuziehen.

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



### Emjan von Hursakoje

MU 13 KL 11 IN 13 CH 11

FF 12 GE 13 KO 15 KK 16

LeP 35 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 1 ZK 3 AW 7 GS 8

**Kurzschwert:** AT 15 PA 9 TP

1W6+3 RW kurz

**Anderthalbhänder:** AT 16 PA 10 TP

1W6+8 RW mittel

**Raufen:** AT 13 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

**RS/BE** 4/0 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Belastungsgewöhnung I+II, Berittener Kampf, Blutpfand, Finte I, Geländekunde (Waldkundig), Kampfflexe I, Lanzenangriff, Schmerzen unterdrücken, Vorstoß, Wuchtschlag II

**Vorteile/Nachteile:** Adel I

**Talente:** Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 7, Reiten 10, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 6, Überreden 5, Verbergen 6, Willenskraft 5

**Kampfverhalten:** Emjan kämpft immer mit maximalem Einsatz (Finte I und Wuchtschlag II), dabei nutzt er jeden taktischen Vorteil und schert sich nicht um Ehrenhaftigkeit.

**Flucht:** Emjan flieht nicht.

**Schmerz +1 bei:** 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



**Hintergrund:** Der Sewerier wuchs in einer standesbewussten und gewalttätigen Familie auf, die schon lange mit dem Korsmal-Bund sympathisiert. Den Krieg lernte er als Unteroffizier in Uriels Zug kennen, bei dem er sich einiger

Verbrechen schuldig machte. Hier lernte er auch Ischtan von Quelledunkel kennen, Uriels persönlichen Lakaien, den er bei der Adelsmarschallwahl 1030 BF unterstützte, wenn auch erfolglos. Nicht zuletzt ist es der Gram über viele Niederlagen, der ihn zu dieser Mission trieb.

Emjan musste sicherstellen, ins Gelass gesperrt zu werden, also ließ er sich von seinem jüngeren Bruder einweisen und täuschte Anfälle von gewalttätiger Raserei vor. Da dies aber eine schmerzhaft Angelegenheit ist, wiederholt er sie nur, wenn er aufzufliegen droht.

**Feindbilder:** Weichlinge, Feiglinge, Westsewerier

**Darstellung:** Sprich halblaut, starre vor dich hin, kratze dich heftig in Haar und Bart; brülle herum und schlage um dich, sobald es Schwierigkeiten gibt.

**Schicksal:** Emjan wird in späteren Abenteuern nicht mehr erwähnt. Sofern er nicht stirbt, kannst du ihn später als Zwischengegner verwenden.

**Besonderheiten:** Wie alle Mitglieder des Kultes hat Emjan eine neunfingrige Krallen in den Nacken gebrannt. Während der Wintermonate werden die Insassen jedoch nicht geschoren, denn Läuse sind besser als Erfrierungen.

### **Bruder Rochnow**

**Kurzcharakteristik:** erfahrener Medicus, unerfahrener Mönch; 23 Jahre, rundes Gesicht, wenig Bartwuchs, schwarze Tonsur; gutgläubig

**Motivation:** glaubt daran, dass Emjan helfen will; hegt Vorbehalte gegen das Mönchtum und seinen autoritären Abt-Baron; sorgt sich um seine Familie, die bei Ouveumas lebt

**Agenda:** Emjan helfen, die Insignien zu erlangen; von der anschließenden Bluttat ahnt Rochnow nichts

**Funktion:** naiver Helfershelfer, der den Schurken deckt, bis er zu tief in die Sache verwickelt ist, um auszusteigen

**Hintergrund:** Rochnow kennt Emjan seit seiner Kindheit in Sewerien, wo er als zweiter Sohn der Familie von Karenow-Kreiben kein Erbe erwarten konnte und ins Noviziat gezwungen wurde. Nachdem er im Kloster zu Karenow durch Ungehorsam auffiel, wurde er nach Korswandt versetzt, wo man ihm skeptisch begegnete. Als Emjan hier auftauchte und Rochnow ins Vertrauen zog, deckte dieser Emjans Scharade zunächst aus Loyalität, wenn auch mit schlechtem Gewissen. Als die Besessenheiten (siehe Seite 44) zunahmen und Emjan sowohl Linderung durch Beseitigung der Insignien versprach als auch mit dem Zorn des Korsmal-Bundes gegen Rochnows Eltern drohte, hatte er ihn in der Hand.


**Darstellung:** Rede wenig, sei höflich, aber distanziert. Bewege dich etwas zu hastig. Kaue auf der Unterlippe und knacke mit den Fingern, wenn es brenzlig wird.

**Schicksal:** Rochnow wird nicht mehr erwähnt.

### **Weitere Klosterbewohner**

Wähle aus den folgenden Figuren nach Belieben aus, um die Atmosphäre im Kloster zu verdichten. Die Spielwerte der Mönche entsprechen denen von Bruder Rochnow, ihre Schlafräume sind jeweils festgelegt. Einige Kenntnisse dieser Figuren können den Helden bei ihren Ermittlungen helfen, doch sie alle riskieren etwas, wenn sie sich gegen Jelomirs Befehl stellen – und erwarten entsprechende Gegenleistungen.

### **Mönche**

 **Bruder Vitek** (60 Jahre; graue Tonsur, glattrasiert, rote Nase, Bierbauch; als *Thesaurar* für die Verwaltung

### **Rochnow/typischer Mönch**

**MU 13 KL 14 IN 13 CH 14**

**FF 12 GE 11 KO 12 KK 11**

**LeP 29 AsP – KaP – INI 11+1W6**

**SK 2 ZK 1 AW 6 GS 7**

**Dolch:** AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

**Raufen:** AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

**RS/BE 1/0** (Winterkleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Haltegriff

**Vorteile/Nachteile:** Prinzipientreue II (Praisikirche)


**Talente:** Bekehren & Überzeugen 7, Heilkunde Seele 9, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 6, Überreden 4, Verbergen 3, Willenskraft 6


**Kampfverhalten:** Die Mönche versuchen, ihre Gegner zu greifen und zu halten. Im Kampf auf Leben und Tod greifen sie auch mit ihren Dolchen an.

**Flucht:** Einem bewaffneten Kampf versuchen die Mönche stets zu entgehen. Sie fliehen, sobald sie die Hälfte ihrer Lebenspunkte verloren haben.


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


zuständig; nutzt seine Privilegien für harmlose Gefälligkeiten von Leibeigenen aus und schmuggelt Waren aus dem Kloster; liebenswürdiger Genussmensch, den Jelomir seit seiner Kindheit kennt)


 **Bruder Littjew** (28 Jahre; schwarze Tonsur und Kinnbart, schlaksig, Hakennase; als *Infirmar* für körperliche Leiden zuständig; will sich vor dem Abt-Baron beweisen und agiert darum besonders streng und regelkonform)

 **Bruder Stane** (45 Jahre; klein, dunkelblonde Tonsur, Schnurrbart, sanfte Züge, trägt immer Handschuhe; als *Scriptor* für die Bibliothek und das Archiv zuständig; ist über die Jahre selbst wunderbar geworden und kann mit Büchern besser umgehen als mit Menschen; regt sich über Kleinigkeiten auf und wirft dann Leute aus der Bibliothek, was ihm später aufrichtig leid tut)


### **Laien**

 **Robak von Wernski-Duderow** (Novize; 15 Jahre, hellbraune Tonsur, erste Barthaare an den Wangen, bewegt sich ungeschickt; liebt Ilbin, von dem er ein paar Brocken Goblinisch gelernt hat; hasst Littjew, den er für unmenschlich hält; braucht jemanden, der ihm das Rasieren beibringt)

 **Ilbin Dübelholz** (Sonnenlegionär; 26 Jahre, roter Seitenscheitel, Vollbart, durchtrainiert; spricht Goblinisch, weil er aus Uhdenberg stammt, liebt Würfelspiele, hasst Stane wegen seiner Unberechenbarkeit, braucht jemanden, der seiner Schwester in Uhdenberg einen Brief überbringt)

 **Marissja Gemmenthaler** (Sonnenlegionärin; 24 Jahre, brauner Pferdeschwanz, durchtrainiert; liebt ihre Sonderrolle als Frau unter Männern, hasst Vitek wegen seiner Korruption, braucht ein neues Buch zur Unterhaltung)

### **Insassen in freier Behandlung**

 **Travine Cosbrietzki zu Sirmgalvis** (Agentin des Korsmal-Bundes, die Emjan zuarbeitet; 22 Jahre, untersetzt, zerzauste rote Locken, die ihr Brandmal verdecken; behauptete bei der Einweisung, sie sei Adelsmarschallin Jadvige von Hummergarben und wettet gegen „das undankbare Norbardenpack“;

### Adliger Insasse

MU 14 KL 12 IN 13 CH 11

FF 10 GE 14 KO 12 KK 14

LeP 29 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 1 AW 7 GS 7

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

**Streitkolben:** AT 14 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

**Raufen:** AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

**RS/BE 1/0** (Winterkleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Berittener Kampf, Finte I, Kampfreflexe I, Wuchtschlag I

**Vorteile/Nachteile:** Adel I / Persönlichkeitsschwächen (Streitsucht oder Unheimlich oder Weltfremd)

**Talente:** Einschüchtern 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 2, Reiten 10, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Überreden 5, Verbergen 6, Willenskraft 2

**Kampfverhalten:** Die Insassen des Klosters kämpfen variabel und können dabei auf grundlegende Techniken zurückgreifen.

**Flucht:** Sobald ihre LeP auf 10 oder darunter gesunken sind, versuchen sie zu fliehen.

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

kann sich nicht für ein Krankheitsbild entscheiden, imitiert darum andere Kranke)

👤 **Neesdan von Schlüsselfels-Dornacker** (Patient; 55 Jahre, Glatze, einäugig; hält sich für Marschall Gerbald und wirkt dabei so überzeugend, dass sich die Goblingeister von ihm fern halten; sympathisiert selbstverständlich mit dem Korsmal-Bund)

👤 **Rowena von Hummergarben zu Ahrholt** (Patientin; 40 Jahre, kinnlanges, ergrauendes Haar, hinkt; kämpfte im Bürgerkrieg auf Uriels Seite und sympathisiert mit dem Korsmal-Bund; eingewiesen wegen panischer Angst vor Elfen, Zwergen und Katzenartigen)

👤 **Therinja III. von Ilmenstein** (Patientin; 18 Jahre, braunhaarig, zierlich und fast durchscheinend; seit Monaten apathisch, vermutlich traumatisiert von einer Gewalttat; Medium, in das die Geister besonders häufig einfahren und sie dadurch zum Reden bringen)

👤 **Semkin von Ritterfurt-Wadessjotzk** (Patient; 35 Jahre, Haar, Körper; denkt wie ein Sechsjähriger; hat extrem wache Sinne, beobachtet Emjan und Travine und macht sich dadurch verdächtig; kann sich kaum mitteilen, weil er statt Namen nur Zahlen verwendet)

### Insassen im Gelass

👤 **Emjan von Hursakoje** (G4, siehe oben)

👤 **Fetanka Jantareff** (G5, siehe oben)

👤 **Alinja von Dallenthin** (G6, politische Gefangene; 30 Jahre, sorgfältig geflochtener blonder Zopf, feine Gesichtszüge; legitime Erbin der Familie von Dallenthin, leidet unter regelmäßigen Kopfschmerzen; Bruder Vitek besteht darauf, sie „wegen Todesehnsucht“ festzuhalten, weil ihre Familie großzügig an das Kloster spendet)

👤 **Tirulf von Ask-Jarлак** (G7, politischer Gefangener; 20 Jahre, brauner Schopf, zerzauster Vollbart, gutaussehend; gewalttätig und großmäulig; prahlt damit, ein dunkles Familiengeheimnis zu kennen, das sich aber jedes Mal verändert, wenn er es lüftet; Jelomir hält ihn auf Anweisung der Kirche fest, wenn auch mit schlechtem Gewissen)

### Sonnenlegionär

MU 15 KL 11 IN 13 CH 10

FF 11 GE 14 KO 15 KK 14

LeP 35 AsP – KaP – INI 15+1W6

SK 2 ZK 3 AW 7 GS 7

**Hellebarde:** AT 15 PA 7 TP 1W6+6 RW lang

**Streitkolben:** AT 15 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

**Streitkolben mit Holzschild, passiv:** AT 15 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

**Raufen:** AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

**RS/BE 4/0** (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Belastungsgewöhnung II, Finte I, Schmerzen unterdrücken, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I, Zu Fall bringen

**Vorteile/Nachteile:** Hohe Zähigkeit / Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube)

**Talente:** Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 5, Überreden 0, Verbergen 0, Willenskraft 6

**Kampfverhalten:** Bei ausreichend Platz nutzen die Sonnenlegionäre die Länge ihrer Hellebarden aus und versuchen ihre Gegner zu Fall zu bringen. Andernfalls verlassen sie sich auf ihre Schildabwehr und bewahren Geduld.

**Flucht:** Erst wenn sie deutlich in Unterzahl sind oder nur noch über 10 LeP verfügen, ziehen sie sich geordnet zurück.

**Schmerz +1 bei:** 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

👤 **Paale von Grotzkin-Hintersjepengurken** (G8, Patientin; 25 Jahre, robust, buschige Augenbrauen, büschelweise ausgerissenes schwarzes Haar, zwei fehlende Finger; eingewiesen wegen Stimmungsschwankungen, die trotz sorgfältiger Behandlung immer schlimmer wurden; unternimmt Selbstmordversuche, sobald sie freigelassen wird)

### Gerüchte zur Verwirrung

Die wiederkehrenden Anfälle sind wichtigstes Gesprächsthema im Kloster. Mit folgenden Gerüchten kannst du Verdachte bestätigen oder Helden in falsche Richtungen lenken. Es gibt ein paar Plappermäuler unter den Patienten und

### Typischer Tagesablauf im Kloster

Als Gäste sind die Helden zwar nicht verpflichtet, an allen Gottesdiensten teilzunehmen, doch wird von ihnen durchaus erwartet, dass sie sich nützlich machen und eine Gegenleistung für die Gastfreundschaft bringen, die sie hier genießen.

06.30	Morgengebet
07.00	Frühstück
08.00	Arbeit und Krankenpflege
12.00	Mittagsgebet
13.00	Mittagessen
14.00	Arbeit und Krankenpflege
18.00	Abendgebet
19.00	Abendessen
22.00	Nachtruhe

Dorfbewohnern, und besonders Rochnow, Emjan und Travine sind daran interessiert, die Helden in die Irre zu führen. Bei anderen Mönchen und den Legionären sollten sie zunächst Vertrauen schaffen, um mehr als Stirnrunzeln und Ermahnungen zu hören.

### Über die Anfälle

»Die machen ein großes Theater, wälzen sich auf dem Boden und beruhigen sich wieder. Dann starren und plappern sie herum. Und plötzlich ist alles vorbei.« (+)

- »Besessenheit? Sowas haben hier viele. Aber es stimmt schon, in letzter Zeit hat sich das ein bisschen gehäuft.« (+)
- »Die Kranken sprechen in Zungen, das kann einem schon Angst machen. (+) Diese Sprache, die gibt es ja gar nicht.« (-)
- »Hauptsächlich ist Therinja von Ilmenstein betroffen, aber solche Anfälle sind auch schon bei anderen Patienten vorgekommen. Es muss mehr dahinter stecken.« (+)
- »Es passt einfach nicht zusammen, dass alle die gleichen Symptome haben. Es ist außerdem sehr selten, dass sich Patienten nicht an ihre eigenen Anfälle erinnern.« (+)

### Die Krankenakten

Wenn die Helden den Infirmar Littjew überzeugen können, gewährt er ihnen täglich 2 Stunden Recherchezeit in den Krankenakten, die er im Skriptorium aufbewahrt. In dieser Zeit darf ein Held eine Probe auf *Heilkunde Seele* ablegen. Pro QS wird eine Stufe der folgenden Informationen eröffnet:

- I In den letzten Wochen gab es mehrere Vorfälle mit Patienten, die in fremden Zungen redeten. Besonders Therinja III. von Ilmenstein ist betroffen.
- II Die Vorfälle begannen fast zeitgleich mit der Einweisung Therinjas. Überhaupt gab es in letzter Zeit auffallend viele neue Patienten.
- III Oft wird bei den Diagnosen nicht hinreichend zwischen seelischem Leiden und Besessenheit unterschieden. Vielleicht werden die Akten aber auch von einigen Mönchen nachlässig geführt.
- IV Einige Patienten werden hier behalten, obwohl das nicht nötig wäre. Unter den neuen Patienten gibt es auffallend viele Selbsteinweisungen.
- V Besonders Vitek und Rochnow sind nachlässig in der Aktenführung und stellen oft nur oberflächliche Diagnosen, während Littjew und Stane sehr präzise notieren. Bei Jelomir schwankt die Genauigkeit.
- VI Rochnow behandelt trotz seiner Unerfahrenheit auch sehr schwierige Fälle. Jelomirs Notizen sind besonders bei Patienten ungenau, die ohne Not sehr lange festgehalten werden – und die aus einflussreichen Familien stammen.
- VII Emjan und Travide tauchen in den Akten fast nicht auf, obwohl ihre Leiden viel Aufsehen erregen.



Alternativ kann ein Held auch gezielt nach einzelnen Insassen forschen. 1 QS aus *Heilkunde Seele* eröffnet eine Zeile der folgenden Tabelle:

Name	Therapie seit	Leiden	Heiler	Kommentar
Travine Cosbrietzki zu Sirmgawlviz	1 Monat	Einbildungen	Rochnow	Selbsteinweisung; keine Auffälligkeiten
Neesdan von Schlüsselfels-Dornacker	24,5 Monate	Einbildungen	Littjew	keine Auffälligkeiten
Rowena von Hummergarben zu Ahrholt	30 Monate	Ängste	Jelomir	Selbsteinweisung; Phobien: Isdirii, Rogolae, Felidae; Kriegsverbrechen vermutet. Siehe Rupprecht: Gerechtigkeit im Angesicht des Grauens, RsN-2.016
Therinja III. von Ilmenstein	2 Wochen	Abwesenheit	Stane	Phasen von BESESSENHEIT!!! UNBEDINGT Signatur AfG-3.085 und DmK-7.402 konsultieren! Bitte um Ablösung!!!
Semkin von Ritterfurt-Wadessjotzk	41 Monate	Schwachsinn	Vitek	keine Auffälligkeiten
Emjan von Hursakoje	2 Monate	Raserei	Rochnow	Selbsteinweisung; Gelass; keine Auffälligkeiten
Alinja von Dallenthin	11 Monate	Besessenheit	Vitek	Gelass; keine Besserung absehbar
Tirulf von Ask-Jarлак	26 Monate	Raserei	Jelomir	Gelass; rege Phantasie; keine Besserung absehbar
Paale von Grotzkin-Hintersjepengurken	18,25 Monate	Todesehnsucht	Littjew	Gelass; 5 Selbstmordversuche, Fesselung empfohlen; Anfangsdiagnose: Stimmungsschwankungen, Therapie nicht erfolgreich

## Über die Ursachen

- »Ein norbardischer Hexenfluch. Logisch, die Norbarden hassen ja auch alle Adligen. Gut, dass wir diese Zibilja festgesetzt haben. Jetzt müssen wir nur noch ihre Komplizin finden.« (-)
- »Alles Simulanten! Die wollen uns mit ihrem Gebrabbel nur verunsichern.« (-)
- »Das Land erwacht und will die Menschen töten. Und im Korsforst ist es ohnehin nicht geheuer. (+/-) Ein heiliger Ort wie das Kloster bietet Sicherheit, aber provoziert das Böse eben auch.« (-)
- »Böse Träume oder Einbildungen, vermute ich. (-) Jedenfalls konnten Dero Gnaden nie eine Besessenheit feststellen. (+) Wir sollten einen Boron-Geweihten hinzuziehen.« (+/-)
- »Thesia von Ilmenstein ist tot, aber sie hat dem Bornland noch etwas zu sagen. Darum spricht sie durch den Mund ihrer Base Therinja. Sie zielt halt nicht immer richtig von Rondras Hallen aus.« (-)
- »Legionärin Merissja war lange die Schönste hier, aber Therinja ist neidisch auf sie. (+) Darum täuscht sie die Anfälle vor und hat die anderen Gefangenen zum Nachmachen angestiftet, damit es nicht so auffällt.« (-)

## Über Gegenmaßnahmen

- »Eiswasserbehandlung, Geißelung, Dunkelhaft; alles Mögliche haben wir probiert, aber nichts hat geholfen. (+) Naja, wir sollten es einfach weiter probieren.« (-)
- »Frau von Ilmenstein hätte sicher keine Anfälle mehr, wenn sie in der Kapelle übernachten würde. (+/-) Aber sie hat Höhenangst und will darum nicht in den Bergfried hinauf.« (+)
- »Gebete und viel zuhören. Mit Gewalt kommt man da sicher nicht weiter.« (+)
- »Wegsperrern. Einfach wegsperren und hoffen, dass es sich im Frühling bessert. Da geht so manches wieder weg.« (-)

## Über Neuankömmlinge

- »Ja, es gab recht viele Neuankömmlinge in den letzten Wochen. Aber das kommt immer so schubweise, war vor zwei Jahren auch so. Oder damals, nach Uriels Zug.« (+)
- »Nur wenige weisen sich selbst ein, meistens machen das Familienangehörige. Fragt Littjew nach den Krankenakten.« (+)

## Falsche Verdächtigungen

- »Der Vitek ist ein alter Schwesternörder. Ein Keuschheitsgelübde hat der sicher nicht abgelegt, und die hübsche Firunja aus dem Dorf ist immer verdächtig lange bei ihm, wenn sie Eier und Milch ins Kloster bringt.« (+)
- »Vitek bestimmt, was die Kranken essen. (+) Vielleicht ist da mit der Zubereitung etwas nicht in Ordnung?« (-)
- »Littjew ist ein harter Hund, und bevor die Anfälle von Therinja begannen, war er ihr Medicus. Stane hat dann übernommen, weil er mehr Krankheitsbilder kennt. (+) Vielleicht wollte Frau von Ilmenstein nur einen anderen Seelenheiler?« (-)
- »Littjew tut alles, was Jelomir ihm aufträgt, und er kennt einige Geheimnisse. Zum Beispiel, wer die großen Spenden an das Kloster macht.« (-)
- »Stane hat die Ilmensteinerin lange untersucht, und dann auch ein paar andere Patienten mit Anfällen. Das macht er sonst nie. Hat auch irre viele Bücher dafür angeschleppt.

(+) Vielleicht war auch ein verfluchtes aus dem Giftschrank dabei?« (-)

- »Jelomir hält auch einige gesunde Leute hier. Auf Ersuchen ihrer Familien, sagen die Leute. Politische Gefangene, wenn ihr mich fragt. Aber wer das genau ist, weiß ich nicht.« (+)

## Szenen

Mit den folgenden Szenen kannst du die Aufmerksamkeit der Helden lenken und das Abenteuer am Laufen halten. Die Goblungeister und die Norbarden haben hierbei die dramaturgische Funktion, die Helden von der Enttarnung der Kultisten abzulenken und sie in Konflikte zu verwickeln. Je nachdem, wie diese Konflikte und die Aufklärung verlaufen, haben sie im Finale mehr oder weniger Wissen und Unterstützung, um sich Vorteile gegen den Korsmal-Bund zu verschaffen.

Optionale Szenen kannst du jederzeit einsetzen, für die anderen solltest du die Reihenfolge einhalten.

## Fetankas Verhaftung

**Auslöser:** Die Helden und Fetanka finden sich im Korsforst ein.

**Funktion:** den Helden Zugang zur Burg verschaffen und sie dort halten

**Szene:** An einer krumm gewachsenen, hohlen Ulme sind die Jantareffs mit Anshag verabredet. Das verabredete Zeichen sind vier Schläge mit einem Ast gegen den Stamm, alle zwanzig Atemzüge wiederholt. Unerwartet erscheint Abt-Baron Jelomir mit vier Sonnenlegionären. Er unterstellt Fetanka illegale Zauberei und lässt sie verhaften. Einwände der Helden hört er sich geduldig an, besteht aber auf seinem Privileg als Bronnjar, Recht zu sprechen. Da Fluchtgefahr besteht, muss Fetanka eingekerkert werden, doch Jelomir gestattet dem höchstrangigen Helden, als Fetankas Anwalt zu fungieren und bis zum Prozess auf Burg Korswandt unterzukommen.

**Hintergrund:** Jelomir war bisher nie rechtzeitig zur Stelle, um einen der Goblungeister zu erleben oder gar auszutreiben. Leibeigene haben von Reiterspuren und der Ankunft der Norbarden berichtet – Grund genug, mit einigen Bewaffneten nach dem Rechten zu sehen. Zufällig hört Jelomir das Klopfsignal, und mit Norbarden kennt er sich gut genug aus, um eine zauberkundige Zibilja zu erkennen, die offensichtlich ein Ritual durchführt.

**Andere Lösungen:** Verhindern die Helden Fetankas Verhaftung, begehen sie einen Rechtsbruch. Wenn sie sich in der Wagenburg der Jantareffs verschanzen, sucht sie Jelomir dort auf und besteht auf Fetankas Herausgabe. Notfalls akzeptiert er auch das Ehrenwort eines angesehenen Helden (vielleicht mit dem Hinweis, dass die Helden in Alatzers Auftrag reisen), der sich bereit erklärt, an Fetankas statt nach Korswandt zu gehen, und verspricht, dass Fetanka keine weitere Zauberei unternehmen wird – was ihn spätestens dann in Erklärungsnot bringt, wenn der nächste Geist erscheint. Bei einer bewaffneten Auseinandersetzung versucht Jelomir die Helden zu verhaften, Tote solltest du vermeiden.

## Gerbald? Du hier?!

**Auslöser:** Die Helden betreten das Kloster.

**Funktion:** zeigen, dass sich eine nähere Untersuchung des Klosters lohnt, um die Helden dort zu halten

**Szene:** Kurz nach Ankunft der Helden marschiert Neesdan von Schlüsselfels-Dornacker auf sie zu und spricht sie darauf an, ob sie ihm endlich „seinen“ Schatz aus der Mosse geholt hätten. Kurz darauf erscheint Bruder Littjew und komplimentiert Neesdan sehr streng zurück in den Palas. Stelle Neesdan genau wie Gerbalds Geist dar, lass ihn sogar die gleichen Ausdrücke benutzen. Verhindere, dass die Helden sofort eine Analyse vornehmen können und lass Littjew verdächtig agieren, um ihre Neugier zu wecken.

**Hintergrund:** Es ist Zufall, dass Neesdan genau jetzt auftritt. Allerdings hat er sich sehr lang mit Marschall Gerbald beschäftigt und spielt seine Rolle sehr überzeugend. Wenn die Helden sich lang genug mit ihm beschäftigen (Sammelprobe *Heilkunde Seele*, 3 Stunden, 7 Versuche) können sie herausfinden, dass Neesdan Gerbalds Geist tatsächlich begegnet und daraufhin übergeschwappt ist.

**Andere Lösungen:** Um die Helden auf Korswandt zu halten, kannst du auch andere Figuren einsetzen, die um ihre Hilfe bitten: Legionär Dübelholz berichtet von den Reiterspuren und befürchtet, dass man vielleicht bald schlagkräftige Unterstützung brauchen könnte. Oder Novize Robak verplappert sich, während er die Pferde versorgt und erwähnt die auffällig vielen Besessenheiten in der letzten Zeit sowie dass die Mönche diesbezüglich ratlos sind. Wollen die Helden aufbrechen, wiederholt Jelomir sein Angebot, dass sie auf der Burg nächtigen können. Spätestens wenn Fetanka von einem Geist besessen wird, dürfte dies das Interesse der Helden wecken. Inszeniere weitere Besessenheits-Szenen, um die Helden noch fester an die Ereignisse zu binden.

#### Krankenbesuche

Den praiosgläubigen Klosterbewohnern liegt es fern, die Vorfälle geheim zu halten. Sie werden die Helden jedoch kaum mit gefährlichen Insassen allein lassen. Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt: Zunächst sollen sich die Helden nur unter Aufsicht mit Fetanka austauschen, doch sobald die Dunkelheit hereinbricht, verursacht jede neue Besessenheit Aufregung, die auch die Helden mitbekommen, und die sie beruhigen können, um Vertrauen aufzubauen.



#### Spuren der Verschwörer

*Optionaler Inhalt*

**Funktion:** den Helden die Suche nach den Verschwörern erleichtern

**Szenen:** Einzelne Helden können folgende Szenen mitbekommen, sofern ihnen jeweils *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gelingt. Darauf angesprochen werden die Verschwörer eine *Ausrede* erfinden, aber von nun an vorsichtiger sein, sodass sich folgende Proben *auf Sinnesschärfe* jeweils um 1 erschweren.

- Rochnow fragt Emjan, ob er „das zweite“ oder „dritte“ schon gefunden habe. *Ausrede:* Es ist Teil von Emjans Therapie, dass er seine drei größten Irrtümer erkennen, also finden soll.
- Travine malt Rowena von Hummergarben aus, welche Macht sie erlangen wird, wenn „Sein Reich kommt“.

*Ausrede:* Gemeint ist Praios, der den unheimlichen Vorgängen ein Ende machen wird.

- Emjan schildert Rochnow, weil dieser nicht verhindert hat, dass jemand seine Zelle durchsucht. *Ausrede:* Emjan ist eben verrückt und hält Rochnow für seinen Leibeigenen.
- Die Tür zu Emjans Zelle ist nicht abgeschlossen, und dies wiederholt sich. *Ausrede:* Rochnow hat sich noch nicht gut genug an seine Pflichten gewöhnt und das Abschließen darum vergessen.
- Emjan buhlt im Gelass um die Gunst Tirulf von Ask-Jarlaks und verspricht ihm große Macht im „Neuen Reich“. *Ausrede:* Sobald die beiden hier heraus kommen, wollen sie im Mittelreich ein neues Leben anfangen.
- Travine gießt in der Schmiede einen Nachschlüssel für eine Zelle im Gelass. Hierzu verwendet sie nassen Ton, in den der Schlüssel gedrückt wurde. Erst wenn die Beweise erdrückend sind, gibt sie zu, dass es sich um Emjans Zelle handelt. *Ausrede 1:* Sie ist verliebt in Tirulf von Ask-Jarlak und wollte in seiner Zelle übernachten. *Ausrede 2:* Tatsächlich liebt sie den deutlich hässlicheren Emjan, ging aber davon aus, dass ihr das niemand glauben würde.
- Alinja von Dallenthin vertraut sich den Helden an und behauptet, dass Rochnow regelmäßig jemanden freilässt und dieser dann stundenlang die Wände abklopft. Es muss eine Zelle etwa 10 Schritt von ihrer entfernt sein, doch sie hat ihn durch ihre Tür nie sehen können. *Ausrede:* Darauf angesprochen erzählt Rochnow, dass Alinja eine politische Gefangene ist, was Vitek bei entsprechender Bestechung bestätigen kann. Beide sind sich einig, dass man der Familie von Dallenthin gar nichts glauben sollte, Alinjas Onkel Jucho, ein ehemaliger Adelsmarschall, ist der lebende Beweis dafür: Er stand immer den freigeistigen Pfeffersäcken nahe und gründete sogar den unnützen Widderorden am Walsach, um die rondragläubigen Bronnjaren an der Nase herumzuführen.

#### Szenen mit den Jantareffs

*Optionaler Inhalt*

**Funktion:** die Helden ablenken, falls sie zu schnell erfolgreich sind

**Szenen:** Die Norbarden lagern etwas außerhalb des Dorfes. Wenn die Helden sie nicht selbst aufsuchen, können sie auch über verstohlen flüsternde Leibeigene Kontakt zu ihnen aufnehmen oder, in dringenden Fällen, auch persönlich vor dem Torturm vorstellig werden.

• Fetanka bittet die Helden, ihren Seffer Manich aus der Wagenburg zu besorgen, damit sie Traumgänger-Rituale wirken kann, die bei der Aufklärung der Besessenheiten helfen. Allerdings ist Jelomir nicht einverstanden. *Folgen:* Gehen die Helden heimlich vor und werden sie erwischt, schadet das ihrer Glaubwürdigkeit beim Abt-Baron und der Seffer Manich wird konfisziert. Die geheimen Schmuggelwege des bestechlichen Bruder Viteks können sich hier aber als hilfreich erweisen.

• Dascha versucht, mit dem Abt-Baron über Fetankas Freilassung zu verhandeln. *Folgen:* Jelomir lässt sich nach einigen Diskussionen überzeugen, einen Prozess abzuhalten, in dem auch Norbarden zu Gunsten der Zibilja aussagen dürfen. Allerdings werden hier auch die Helden benötigt, sodass sie weniger Zeit mit Ermittlungen verbringen können.

Alriksej nimmt Kontakt zu den Helden auf und berichtet, dass Dascha ein Angebot von den Ragaschoffs bekommen hat. Sie soll eine Waffenlieferung der Ragaschoffs in Hamkeln annehmen und nach Sirmgalvis bringen. Alriksej befürchtet, dass die Meschpoche wieder in krumme Geschäfte verwickelt wird und Dascha ihre Zibilja zurücklassen könnte. *Folgen:* Dascha von ihrem Vorhaben abzuhalten ist möglich, doch nur gegen einen Gefallen der Helden, den sie jederzeit einfordern kann. Die Muhme ist der Ansicht, dass es zu nichts führt, auf die Freilassung zu warten, wenn die Sippe ein gutes Geschäft machen könnte.

### Der Späher Optionaler Inhalt

**Funktion:** den Helden ein Erfolgserlebnis verschaffen, wenn sie die richtigen Schlüsse ziehen, oder helfen, wenn sie nicht weiterkommen

**Szene:** Die Helden finden einige Spuren im Schnee, die beweisen, dass jemand das Kloster jede Nacht beobachtet (*Fährtsuchen (humanoide Spuren) +2*). Wenn sie ihnen folgen, finden sie die Stelle, an der der Späher mehrere Reiter getroffen hat, die aus dem Korsforst kamen. Den Spuren folgend, können sie entweder einen kleinen Lagerplatz von 6 Kultisten entdecken oder in deren Hinterhalt laufen (*Vergleichsprobe Sinnesschärfe (Wahrnehmen) gegen Verbergen (sich verstecken)*). Die Werte des Spähers entsprechen denen eines Knappen des Bundes (Seite 60).

**Andere Lösungen:** Der Späher kann auch nachts von der Burg aus entdeckt werden (*Sinnesschärfe (Wahrnehmen) -3*) und die Helden können ihm in der nächsten Nacht auflauern. Nehmen sie den Kultisten gefangen, wird Rochnow auf Emjans Anweisung hin versuchen, ihn zu isolieren. Die Helden können auch von den Jantareffs erfahren, dass sie viele Bewaffnete auf der Straße gesichtet haben, oder gar, dass sie einem unvorsichtigen Boten aus Sirmgalvis eine Botschaft stibitzen konnten. Sie lautet: *Wie geht der Plan voran? Wir erwarten den Drachen voller Ungeduld!*

### Blutiger Boden

**Auslöser:** Emjan macht seinen dritten Fund.

**Funktion:** Grauen erzeugen; die Helden darauf hinweisen, dass sie das Gelass untersuchen müssen und dass die Zeit knapp wird

**Szene:** Eines Morgens schlägt Rochnow Alarm: Das ganze Gelass ist voll blutiger Fußspuren und an vielen Zellentüren finden sich Handabdrücke und Blutspritzer. Unter den Zellentüren von Alinja, Emjan, Fetanka und Tirulf verteilen sich große Blutpfützen, sodass alle drei Insassen blutbesudelt sind. Auch Rochnow hat Spuren hinterlassen, als er durch das Gelass lief und alle Zellen aufschloss, um nach dem Rechten zu sehen. Befragte Insassen berichten von Schlägen von Eisen auf Stein, die durch das Gelass hallten, und einem schaurigen Stöhnen, das ihnen durch Mark und Bein ging.

*Vergleichsprobe: Fährtsuchen (humanoide Spuren) gegen Fährtsuchen (Verwischen eigener Fährte)*

QS 1 - Neben Rochnow hat eine weitere Person hier Spuren hinterlassen, wahrscheinlich ein Mann in Fußlappen, wie sie eigentlich jeder trägt.

QS 2 - Das Blut trocknet merkwürdigerweise nicht. Die Fußspuren konzentrieren sich an den vier Zellen und an drei Stellen vor der kahlen Wand (vor den geheimen Räumen).

QS 3 - Rochnow hat deutlich mehr Spuren hinterlassen als er behauptet. An den drei Stellen vor der Wand liegen Reste von kleinen Kieseln und Staub. ●○

**Hintergrund:** Am vorigen Tag hat Emjan das dritte Insignium gefunden und mit Rochnow verabredet, die drei Artefakte nachts aus den Räumen zu holen. Dafür mussten die beiden durch Blut waten und verteilten es anschließend, um ihre Spuren zu verwischen. Sie verstaute alle Insignien in einem Sack und hängten ihn per Seil an einen Haken, den sie unter dem vorstehenden Sims unter Emjans Zellenfenster in den Burgberg trieben. ●○ .....

Während der Arbeit stöhnten sie öfters vor den Zellentüren und klopfen mit einem Hammer dagegen, um die Angst der Insassen zu schüren.

**Folgen:** Die Furcht im Kloster ist groß, zumal in der folgenden Nacht alle verfügbaren Geister spuken. Finden die Helden an diesem Tag keinen handfesten Beweis für Fetankas Unschuld – und dazu zählen keine Fußspuren, die nur sie selbst interpretieren können – schreitet Abt-Baron Jelomir zur Tat. Da sich kein Schuldiger finden lässt, will er am nächsten Tag ihre magische Kraft ausbrennen, damit sie keinen Schaden mehr anrichten kann, und damit endlich etwas unternommen wird (siehe **Die Purgation** auf Seite 53).

### Ermittlungserfolge

Wird einer der drei Verschwörer zweifelsfrei überführt – und damit nimmt es der Abt-Baron sehr genau –, sperrt man ihn zunächst ins Gelass und befragt ihn etwa einen Tag lang. Am nächsten Tag werden ihm die Folterwerkzeuge gezeigt und, je nach Einflussnahme der Helden, auch einige Folterungen vorgenommen, um ihn einzuschüchtern. Ob dadurch schon etwas bekannt wird, kannst du von der Selbstbeherrschung des Gefangenen abhängig machen, oder frei entscheiden. Erst am dritten Tag greift der Abt-Baron zur Liturgie Wahrheit (siehe **Regelwerk** Seite 330), die das ganze Ausmaß der Verschwörung offenbart.

• Wer an den richtigen Stellen die Wand abklopft, findet den zugemauerten Hohlraum der geheimen Räume mit einer Sammelprobe *Sinnesschärfe (Suchen) +2, 10 Minuten, 7 Versuche*. Siehe **Das Gelass** auf Seite 42. Das Blut ist schwach magisch, hat hohe elementare Anteile (Humus), aber keine feste magische Struktur.

•• Wer gezielt Emjans Zelle durchsucht, findet das Seil, an dem die Insignien hängen, mit einer Sammelprobe auf *Sinnesschärfe (Suchen) -3, 10 Minuten, 5 Versuche*. Der Sack kann von der Burgmauer aus nicht gesehen werden, da hier der Fels leicht vorspringt.



Statt gegen Fetanka kann sich Jelomirs Entschlossenheit auch gegen einen magisch begabten Helden wenden, um die Lage weiter zuzuspitzen.



Eventuell konnte Jelomir überzeugt werden, dass Fetanka nichts mit den Besessenheiten zu tun hat, sodass anstatt der Purgation ein großer Exorzismus durchgeführt wird, bei dem die Helden mitbeten sollen.

### Diebstahl

#### Optionaler Inhalt

**Auslöser:** Szene „Blutiger Boden“, optional am gleichen Tag

**Funktion:** ermöglichen, dass der Korsmal-Bund das Blaue Buch erhält ODER dass die Helden Bruder Rochnow überführen. Für diese Szene müssen die Helden das Blaue Buch besitzen.

**Szene:** Rochnow schleicht ins Quartier der Helden, wenn er sich unbeobachtet fühlt, und versucht, das Blaue Buch zu stehlen. Wenn die Helden nicht selbstständig nachsehen, bemerken sie das Fehlen des Buchs nur durch *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -1. Rochnow verbirgt das Buch unter Travines Bett und wird von Legionär Dibelholz beobachtet, als er ihr Quartier betritt. Allerdings denkt sich der Legionär nichts dabei und hält den Mund, weil er Rochnow auf das vermeintliche Techtelmechtel erst ansprechen will, wenn er eine Idee hat, wie der Mönch dabei sein Gesicht wahren kann.

**Folgen:** Gelingt Rochnows Plan, wird das Buch mit den Insignien an die Kultisten ausgehändigt.

### Leuchtfeuer

#### Optionaler Inhalt

**Auslöser:** Nacht nach „Blutiger Boden“; kann durch *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -5 ausgelöst werden

**Funktion:** den Helden eine letzte Chance geben, das Schlimmste zu verhindern.

**Szene:** Ein Held erwacht, weil er Schritte hört. Eine halbe Stunde später leuchtet ein gespenstisches Licht auf dem Bergfried, das etwa eine Viertelstunde lang brennt.

**Hintergrund:** Travine steigt heimlich auf den Bergfried, um dort das Signalfeuer für Anshags Späher zu entzünden. Man kann versuchen, sie auf dem Rückweg abzufangen, doch sie ist vorsichtig und legt eine Probe auf *Verbergen (sich Verstecken)* ab.

**Folgen:** Im Morgengrauen erscheinen drei Reiter am Fuß des Burgbergs und Emjan lässt den Sack mit den Insignien hinunter.

### Purgation

**Auslöser:** die Helden haben einen Tag nach „Blutige Spuren“ die Kultisten nicht überführt

**Funktion:** Zuspitzung der Handlung: die Helden und zahlreiche Klosterbewohner beschäftigen, sodass die Kultisten den Ausbruch wagen können. Es soll hier nicht zur tatsächlichen Purgation kommen, und Fetanka soll diese Szene überleben.

**Szene:** Fetanka wird von vier Sonnenlegionären, zwei Mönchen und Jelomir in Ketten gelegt und aus dem Gelass in die Kapelle gezerrt. Dort befinden sich Fackeln, Brenneisen und Geißeln, mit denen die Zibilja unter langen Praios-Gebeten behandelt werden soll, bis alle Magie aus ihrem Körper herausgebrannt wurde. Es ist unklar, ob sie die Prozedur überleben wird. Die Purgation beginnt um 12 Uhr mittags und würde ohne Unterbrechungen bis etwa 16 Uhr andauern.

**Hintergrund:** Jelomir ist zwar ratlos, fühlt sich aber durch das Zunehmen des Spuks zum Handeln verpflichtet. Er glaubt, das Problem an seiner Wurzel zu packen, indem er Fetanka unschädlich macht.

### Ausbruch

**Auslöser:** wenn während „Purgation“ möglichst viele Helden und Sonnenlegionäre abgelenkt sind

**Funktion:** Action erzeugen; den Helden zeigen, dass sie nicht schnell genug ermittelt haben und dass sie in den Korsforst müssen, um Schlimmeres zu verhindern

**Szene:** Plötzlich ertönt Kampflärm aus dem Burghof. Als die Helden hinausstürmen, gefolgt von vier Sonnenlegionären, sehen sie ein Blutbad: Einige Insassen haben sich befreit und sind mit Waffen ausgestattet. Drei Legionäre sind tot oder schwer verletzt, der vierte ist nicht zu sehen. Die Ausbrecher haben vier Mönche und Patienten als Geiseln genommen und drängen in Richtung Torturm.

**Hintergrund:** Während Emjan die Waffenkammer öffnet, locken Tirulf von Ask-Jarlak und Alinja von Dallenthin sowie zwei weiteren Insassen einen Legionär ins Gelass, um ihn hinterrücks zu meucheln. Derweil stürmt Travine mit Rowena von Hummergarben, dem verwirrten, aber kampflustigen Neesdan von Schlüsselfels-Dornacker und vier anderen Insassen den Palas, wo sie vier Geiseln nehmen. Hierfür haben sie sich ein paar Messer und Beile aus der Werkstatt besorgt. Die Geiseln rufen um Hilfe, die übrigen Legionäre verlassen ihre Posten in Richtung Burghof und werden von einer Übermacht überrascht. Die Ausbrecher besiegen die Legionäre und verteilen eilig die Waffen. Kurz danach kommen die Helden hinzu.

**Strategie der Schurken:** Die 12 Ausbrecher bewegen sich mit 4 Geiseln Richtung Torturm, wofür die schnellsten 1W6+2 KR brauchen. Von dort aus können sie den Innenhof mit Pfeilen eindecken und sich gut verteidigen, wenn auch nicht alle in der Wachstube Platz finden. Im Torturm müssen die Ausbrecher zwei Fackeln entzünden und noch etwa zehn Minuten ausharren, bis ihre Verstärkung eintrifft - 9 weitere berittene Kultisten (Werte auf Seite 57), denen sie, auch unter hohem Risiko, das Tor öffnen. Je nach Situation wird ein neuer Angriff unternommen, der im besten Fall den Widerstand bricht und die Übernahme der Burg ermöglicht. Misslingt dies, sollen hier weitere Gefangene (nicht die Helden) gemacht und eventuelle Verfolger eingeschüchtert werden, sodass es keine Verfolger gibt. Schlimmstenfalls decken die Neuankömmlinge den Rückzug der Ausbrecher.

In jedem Fall verabschieden sie sich mit den Worten: „Folgt uns nicht. Wir sind viele, und Kor ist mit uns.“ Auf Umwegen, um eventuelle Verfolger zu verwirren, begeben sie sich zum Ritualplatz, wo sie am Abend eintreffen wollen.



Ein weiterer Risikofaktor ist Abt-Baron Jelomir, der wenig Erfahrung als Feldherr besitzt, aber durch diesen Angriff seine gesamte Existenz zu verlieren hat. So ist er bereit, seine Sonnenlegionäre und sich selbst großer Gefahr auszusetzen, um die Schurken zu stoppen. Er kann dadurch ein geplantes Vorgehen durchkreuzen und zum Desaster machen.



Möglicherweise fällt Jelomir aber auch richtige Entscheidungen und hat Sicherheitsmaßnahmen getroffen, von denen die Ausbrecher nichts wissen. Beispiele wären Fluchttunnel unter der Burgmauer,




Einzelteile eines kleinen Katapults, die über dem Stall lagern und sich schnell zusammenbauen lassen, oder ein Explosions-Artefakt im Giftschrank der Bibliothek, das er nach einigem Zureden einzusetzen bereit ist. Auch einige Heilränke können hier und für das Finale nützlich sein.

Die Helden und Fetanka sollen diesen Angriff überleben, darum gib ihnen Chancen auf Bluffs, Ablenkungen und gute Verstecke. Je geschickter sie vorgehen, umso mehr Leben können sie retten, und dadurch Unterstützer für das Finale bekommen. Auch von den bisherigen Ermittlungserfolgen hängt hier ab, wie sehr die Klosterbewohner auf der Hut waren und wie schnell sie auf den Angriff reagieren. Möglicherweise haben sie sich ebenfalls versteckt oder mit Waffen ausgestattet, was sie zwar im Einzelfall nicht retten muss, aber die Kultisten mehr Zeit und Mühe kostet, sodass die Helden einen Vorteil erlangen können.



## Die Massentaufe

In diesem Abschnitt erleben die Helden den Auftakt zur großen Offensive des Korsmal-Bundes. Hierzu führen die Kultisten eine Massentaufe an der Blutklippe durch, die sie als Kors Heiligtum betrachten. Blutopfer und eine berauschende Substanz namens Kors Samen soll die Täuflinge initiieren und zu besonders fähigen Kämpfern machen. Je nach Erfolg des Rituals erleben mehr Kultisten eine Offenbarung Graualos' und erhalten durch die Zeremonie Empfängnis des Korsmals (siehe Seite 54) besondere Kräfte. Dies werden die Helden wahrscheinlich nicht verhindern können, aber eventuell gelingt ihnen ein Teilsieg. Folgende Ziele sollen sie erreichen:

- Sie erringen das Blaue Buch, sofern es ihnen vorher abgenommen wurde. Im Abenteuer als Einzelstück bleibt es verschlossen und kann an einen sicheren Ort gebracht werden. Nach der Kampagne wird es nicht mehr erwähnt.
-  Sie erringen das Blaue Buch in geöffnetem Zustand (siehe Anhang).
-  Sie bekommen eine ungefähre Vorstellung von der Größe des Korsmal-Bundes und seiner Gefährlichkeit.
-  Für das Abenteuer als Einzelstück solltest du die Massentaufe deutlich kleiner dimensionieren, sodass die Helden den Korsmal-Bund tatsächlich besiegen können und in diesem großen Endkampf erfolgreich sind. Nach der Kampagne wird er zerschlagen sein, Überlebende ziehen sich verängstigt auf ihre Güter zurück. Außer Anshag und Gerwulf solltest du hier nur die Kultisten auftauchen lassen, die auch beim Ausbruch beteiligt waren.

### Empfängnis des Korsmals



Die Empfängnis des Korsmals ist eine Massentaufe, die es ungeweihten Kultisten ermöglicht, einen Teil der

### Quitt Optionaler Inhalt



Als die Lage für die Helden völlig aussichtslos scheint, pfeift der Anführer der Berittenen seine Leute zurück. Siegesicher tritt er auf die Helden zu, nimmt seinen Topfhelm ab und grinst sie an. Es ist ein alter Feind, der sich hier offen zum Korsmal-Bund bekennt, etwa Jaruslaw von Kirschhausen-Krabbwitzkoje oder Rudjew von Arauken.

„Nein, meine Freunde. Heute sterbt ihr nicht“, sagt er. „Mit der Trommel habt ihr uns einen guten Dienst erwiesen. Geht eurer Wege. Verlasst dieses Land. Denn seid gewarnt: Jetzt sind wir quitt.“

göttlichen Kraft ihres Herrn aufzunehmen und für ihre Kampfkraft zu nutzen.

**Probe:** MU/IN/KO

**Wirkung:** Durch die Liturgie können bis zu (QS x 50) Personen im Namen Kors getauft werden. Wer im Namen Kors getauft wurde, kann damit 9 Jahre lang auf dessen Karmaenergie zugreifen, die er in Form von Kors Samen zu sich genommen hat.

Der Getaufte erhält die Sonderfertigkeit **Blutpfand**. Er kann durch die Opferung von 1W6 eigener LeP seine Fähigkeiten im Kampf verbessern. Er muss dazu 1 Aktion einsetzen und verfällt danach in den Status *Blutrausch* (siehe **Regelwerk** Seite 35), in dem er Kors Nähe zu spüren glaubt. Der Kultist bekommt einen zusätzlichen Bonus von +2 AT, wenn er gegen mehr als einen Gegner kämpft oder von mehr als einem Feind angegriffen wird. Neben dem Wuchtschlag kann er während der Wirkung die Sonderfertigkeiten Rundumschlag II und Sturmangriff (siehe **Regelwerk** Seite 249) nutzen, auch wenn er die Sonderfertigkeiten nicht besitzt oder die nötigen Voraussetzungen nicht erfüllt. Auch der *Blutrausch* hindert ihn nicht an der Benutzung dieser Sonderfertigkeiten. Die Wirkung des *Blutrauschs* hält wie üblich 2W20 KR, mit ihm enden auch die übrigen Boni. Das Auslösen der Wirkung kann nur 1mal alle 24 Stunden eingesetzt werden. Der Getaufte muss kein Geweihter sein, wohl aber ein Gläubiger des Kors. Im Laufe der Zeit wird der Getaufte immer aggressiver, wilder und unberechenbarer. Er sehnt sich nach dem Tod und stürzt sich nur allzu gerne in einen Kampf. Diese Veränderung wird umso stärker, je länger der Blutpfand schon wirkt.

**Zeremoniedauer:** 2 Stunden (Zeremoniedauer nicht modifizierbar)

• Die Gegner müssen sich dazu in Angriffsdistanz befinden oder den Getauften mit einer Fernkampfwaffe beschießen oder bewerfen.

**KaP-Kosten:** 32 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

**Reichweite:** 32 Schritt


**Wirkungsdauer:** 9 Jahre

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Kor\*

**Steigerungsfaktor:** D

**Varianten:**

 **Graqualos' Vermittlung (FW 8, 10 AP):** Nur die Theaterritter aus den Walbergen kennen noch die Technik, wie man einen Blutpfand zum Namenlosen herstellt (statt zu Kor). Wird Graqualos' Vermittlung durchgeführt, greift der Getaufte auf Karmaenergie des Namenlosen zurück, die Wirkungsdauer der Liturgie beträgt in diesem Fall nicht 9, sondern 13 Jahre. Statt der sich aufbauenden Todessehnsucht wird der Getaufte anfälliger für Einflüsterungen des Namenlosen. Alle Proben, um ihn zu beeinflussen, sind um 1 erleichtert. Im Laufe der Zeit hat er Visionen und Träume, die ihn immer stärker in Richtung des Namenlosen drängen.

\*) Auch in der Variante Graqualos' Vermittlung bleibt die Verbreitung Kor bestehen. Der Namenlose konnte die Zeremonie pervertieren und hat sich in der Variante eine Hintertür offengelassen, um selbst daraus Nutzen zu ziehen.

#### Varianten von Zeremonien

Um eine Variante zu erlernen, muss der Geweihte zum einen den notwendigen FW aufweisen, zum anderen die angegebene Menge an AP zahlen. Anschließend kann er beim Einsatz der Liturgie auch auf die erlernte Variante zurückgreifen. Ähnlich wie ein Berufsgeheimnis muss eine Variante für eine Zeremonie von einem Lehrmeister oder aus einem Buch erlernt werden.



#### Unterstützer der Helden


Alleine haben die Helden der Übermacht von einer Hundertschaft Kultisten wenig entgegenzusetzen. Die Zeit drängt, denn die Massentaufe ist am nächsten Morgen vollendet. Als Unterstützer kommen zum Beispiel die folgenden Gruppen in Frage, wobei auch sie nur einen graduellen Unterschied machen werden.


**Krieger aus Korswandt:** Möglicherweise haben Jelomir und einige Sonnenlegionäre überlebt. Einem guten Plan schließen sie sich gerne an, doch sein Kommando wird Jelomir nicht abgeben. Auch Heimlichkeit ist ihre Sache nicht, und um sie zum Verstoß gegen ihre Prinzipien zu bringen, ist für jeden Kämpfer eine Vergleichsprobe *Überreden (Manipulieren)* -2 gegen *Willenskraft (Überreden widerstehen)* nötig, die wiederholt wird, wenn es gefährlich wird.


**Jelomirs Leibeigene:** Da es hier ums Ganze geht, ist Jelomir auch bereit, zwei Dutzend Leibeigene zu bewaffnen. Er weiß allerdings, dass sie kaum eine Überlebenschance haben, darum lässt er sich eher vom Einsatz waffenfähiger Insassen überzeugen.


**Die Jantareffs:** Die Norbarden sind von Haus aus keine Kämpfer und zögern darum, sich einzumischen. Mit Fetanka haben die Helden jedoch eine einflussreiche Fürsprecherin, darum erhalten die Helden bei einer Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* gegen *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)* eine +2 Erleichterung.

**Die Heldengeister:** Im Kampf gegen den alten Feind können auch die Geister helfen, indem sie in die Körper von Helden einfahren, um sie zu stärken. Ein Geist bleibt höchstens 3W6 KR lang in einem Heldenkörper und kann diesen Vorgang dreimal wiederholen. Verlässt der Geist den Körper, verfallen auch alle Boni, die über dem möglichen Maximum des Helden liegen. Die Boni, die die Geister verleihen, sind unterschiedlich:

 **Vermögender Fürst:** +2 RS, +8 *Reiten*, +8 *Kriegskunst*, +4 *Willenskraft*

 **Kräftiger Krieger:** Hauptwaffe +3 AT, +3 TP, +4 *Körperbeherrschung*, +4 *Klettern*

 **Guter Gelehrter:** alle Erschwernisse durch Umgebung (Licht, Gelände, Einengung) halbiert, +4 *Willenskraft*

 **Fruchtbarer Vater:** +2 *Verteidigung*, +4 INI, +8 *Selbstbeherrschung*



**Norbarden oder Leibeigene,** die tapfer starten, können angesichts der Übermacht, oder auch mitten im Kampf, ängstlich werden und die Flucht ergreifen.



Jede dieser Parteien kann auch von sich aus Hilfe anbieten, was Diskussionen deutlich verkürzt – oder auch überraschend auftauchen, wenn die Helden in Bedrängnis geraten.

Die Erfahrung, einen Goblungeist in sich aufgenommen zu haben, kann einem Helden zu schaffen machen, ebenso wie die plötzliche Macht, die er verlieh. Das kann sich in dunklen Ahnungen und Alpträumen äußern. Es ist aber auch möglich, dass Schlechte Eigenschaften wie Aberglaube, Autoritätsglaube, Goldgier, Verschwendungssucht oder der Nachteil Wilde Magie entstehen. Diese sollten jedoch durch Vorteile gleichen AP-Werts wie *Dunkelsicht*, *Flink*, *Herausragender Sinn*, oder *Kälteresistenz* ausgeglichen werden. In jedem Fall dürfte es Vorurteile gegen Goblins deutlich reduzieren, wenn man hier zeitweise selbst einer war.



#### Korsforst und Blutklippe

Das Innere des Waldes ist schwarz wie die Nacht. Schon vor den Goblins haben vergessene Kulturen hier kreisrunde Lichtungen angelegt und rätselhafte Felsentürme errichtet, um magische Rituale durchzuführen. Nicht umsonst ranken sich um den Korsforst Legenden von Geistern, Räubern und belebten Bäumen. Tief geschnittene Bachläufe und steile Klippen verleihen dem finsternen Gehölz eine bedrohliche Atmosphäre. Alles wird überragt von der Blutklippe, die sich im Zentrum des Waldes kahl gen Himmel reckt und zu deren Füßen die Massentaufe stattfinden soll. Vom Kloster Korswandt zur Blutklippe geht es quer durch den schneebedeckten Wald. Spuren sind hier sehr leicht zu verfolgen (*Fahrtensuchen (humanoide Spuren)* +2), aber Reiter kommen schlecht voran.

#### Vignetten

Folgende Vignetten kannst du einstreuen, um das Vordringen der Helden in das düstere Tannicht zu untermalen und

noch einmal subtil auf das Erwachen des Landes zu verweisen. Auch Spuren der Kultisten sind darunter, die hier auf den Beginn des Rituals gewartet haben.

**Lichtung:** Kreisrund gähnt ein Loch im Baumbestand, im Zentrum des Kreises ist eine kleine Erhebung, eventuell ein einzelner, verwitterter Felsen, in den unbekannte Runen gemeißelt sind.

**Felsenturm:** Wie künstlich übereinander gestapelt ragen mannshohe Steinquadern in die Höhe, manchmal vier, manchmal ganze sieben, die unter der Last des Schnees bedenklich knacken und vom Wind fast unmerklich hin und her gewiegt werden.

**Bachlauf:** Kaum breiter als ein, zwei Meter verläuft ein Bachbett mit ungewöhnlich spitzen Kurven zwischen den Bäumen. Anscheinend kürzlich und gewaltsam frei gespültes Wurzelwerk ragt arm dick durch die Eisdecke. Das Ufer fällt auf beiden Seiten so steil ab, als sei es künstlich in die Landschaft geschnitten.

**Verlassenes Räuberlager:** Reste eines einfachen Unterstands für vielleicht sechs Personen sind von Schnee bedeckt. Wahrscheinlich hat hier der Sturm oder ein Blitz für Zerstörung gesorgt. Zwei wettergezeichnete Boronräder, teils von Wurzeln umwuchert, zeugen vom Tod der ehemaligen Bewohner. Erst kürzlich scheint hier jemand anderes gelagert und Schnee beiseite geräumt zu haben – den Spuren zufolge ergriff er aber hastig die Flucht.

**Statue:** Ein zweihäuptiger Götze, der an das Vierhaupt von Hinterbruch erinnert, scheint hier über eine seltsame Gesteinsformation, vielleicht einen kleinen Kultplatz zu wachen. Er trägt keine Insignien und ihm fehlen einige Körperteile, auch wenn die verwitterten Bruchstellen nicht eröffnen, wie sie verloren gingen.

**Zeichen des Korsmal-Bunds:** Als Wegweiser für ortsfremde Mitkultisten ließ Anshag an einigen Stellen rote Runen an die Bäume anbringen oder das Krallensymbol in Baumrinden schnitzen.

**Geistererscheinung:** Die gefesselte Seele eines unglücklichen Wilderers oder Straßenräubers geht nach Einbruch der Nacht zwischen den knorrigen Bäumen um und klagt über die Grauen, die der Wald ihn sehen machte, als er hier auf Beute lauerte. Auch mehrere übel zugerichtete Theateritter, Veteranen der Schlacht im Korsforst, können hier monoton vor sich hin wimmern.

**Gruselpüppchen:** Die Helden gehen einem schrecklichen Kinderschrei nach, der durch den Wald dringt. In einem Kreis aus uralten Steinquadern, die zwar verwittert, aber sehr aufwändig gemeißelt wurden, wurde eine Strohpuppe an einen Pfahl genagelt, auf der Reste eines Zaubers liegen. Eine genauere Untersuchung zeigt, dass darauf ein satuarischer Illusionszauber gewirkt wurde, der Neugierige einschüchtern und von einem verlassenen Hexenhäuschen fernhalten sollte.

## Der Kultplatz

Zu Füßen der schneebedeckten Blutklippe liegt eine Lichtung von gut dreihundert Rechtschritt Größe, in deren Mitte große Steinplatten vom Schnee befreit wurden. Hier stehen drei der vier Vierhäupter. Dort, wo die Statue des Fruchtbaren Vaters stehen müsste, befindet sich nur ein Podest. Die Lichtung ist umstanden von riesigen, zu Türmen gestapelten Steinquadern. Insgesamt ist die Architektur des Ortes zu groß für Menschen und würde eher zu Trollen oder noch größeren Wesen passen.

An einer Ecke des Platzes werden die Blutopfer angebunden. Während des Rituals verteilen sich die Kultisten gleichmäßig vor einem Altar, den Anshag errichten ließ.

Die meisten Kultisten sind mit Pferden und einigem Gepäck angereist. Beides lagert etwas entfernt und wird von mindestens zwei erfahrenen Kultisten bewacht. Zusätzlich sind rund um den Kultplatz weitere Späher verteilt, die Alarm schlagen, sobald sie Eindringlinge bemerken.

Die Anzahl der Wachen hängt vom Erfolg der Kultisten beim Überfall auf die Burg ab. Je sicherer sie sich fühlen, desto weniger achten sie auf gute Bewachung.

• **Burg eingenommen:** 1 Ritter bei jeder Pferdekoppel, 2 Knappen auf Patrouille

• **Viele Insassen befreit** – Verluste gering – 4 Blutopfer mitgenommen: 2 Ritter bei jeder Pferdekoppel, 2 Knappen auf Patrouille

• **Emjan befreit** – Verluste mittelmäßig – mehr als ein Blutopfer mitgenommen: 3 Ritter bei jeder Pferdekoppel, 3 Knappen auf Patrouille

• **Verluste hoch** – höchstens ein Blutopfer mitgenommen – weitere Verluste auf der Flucht: 4 Ritter bei jeder Pferdekoppel, 3 Ritter auf Patrouille



### Verflixt, sind die schnell!

Wenn die Helden zu früh in den Korsforst vordringen, kannst du sie durch ein paar falsche Spuren davon abhalten, die Kultisten aufzustöbern. Wilderer oder Räuber sind ebenso möglich wie eine aufgeschreckte Goblinzauberin oder eine Hexe, die an diesem magischen Ort ein Ritual zur Senkung ihrer Kälteempfindlichkeit durchführt. Sie alle liegen in der Zuständigkeit des Abt-Barons und sollten ihm schleunigst übergeben werden, und sie werden versuchen zu fliehen.



- **Tor blieb verschlossen** – niemand wurde befreit – Angreifer evtl. auf der Flucht verfolgt oder aufgegriffen: 5 Ritter bei jeder Pferdekoppel, 5 Ritter auf Patrouille

## Die Kultisten

Die Helden haben es mit höchstens 99 Kultisten und einem Perldrachen zu tun, die sich folgendermaßen aufteilen, sofern alle den Ritualort erreichen:

- 12 vom Ausbruch (darunter Emjan, Travine und sympathisierende Insassen)
- 9 aus dem Überfall auf die Burg, die auch dort bleiben, sofern sie die Burg einnehmen
- 2 Ritualeiter (Anshag, Gerwulf mit Perldrache)
- 20 Täuflinge (unerfahren, wahrscheinlich benommen)
- 56 weitere Kultisten, darunter auch Knappen (unerfahren) und Pagen (halbe Kinder)

Typischerweise sind es die Erben alter Bronnjarengeschlechter, die hier in den Korsmal-Bund aufgenommen werden, und meist ist der entsprechende Mentor ein Elternteil oder naher Verwandter. Auch einige Söldner befinden sich unter den Kultisten, allerdings nur als *Knappen des Bundes*.

Vorherrschend sind Kettenhemden und Lederrüstungen, es finden sich aber auch einige prächtige, versilberte Plattenrüstungen. Die schwarze neunfingrige Klaue auf silbernem Grund tragen sie alle auf Wappenröcken oder Schilden, einige führen neben klassischen Kriegerwaffen auch alte, kunstvoll geätzte Rondrakämme. Viele haben sich für diesen Anlass besonders herausgeputzt und tragen jahrhundertealte Abzeichen – Schärpen, Umhänge und einige Helmbüsche in Weiß und Rot.

Weitere Details kann man nur aus der Nähe erkennen: Auf dem Hinterkopf tragen alle Kultisten ein Brandzeichen der neunfingrigen Krallen, das ihre Zugehörigkeit zum Kult dokumentiert, aber oft durch Haare verborgen wird. Schon einige Täuflinge tragen Hautbilder auf der Brust, rätselhafte Runen, rotbraun wie getrocknetes Blut, die teils an die klassische rondrianische Bilderwelt, teils an die groben Züge der goblinischen Statuen und groteske Wasserspeier erinnern, deren Überreste die Helden in Pilkamm sehen konnten.

Hochrangige Kultisten haben rasierte Köpfe und teils angespitzte Eckzähne. Zusätzlich zu den Tätowierungen tragen sie arabesk angeordnete Schmucknarben, die mit feinen Werkzeugen zugefügt wurden und den Hautbildern einen reliefartigen Effekt verleihen. Zu der in der Kor-Kirche üblichen Opferung des zehnten Fingers kommen weitere rituelle Verstümmelungen: ein Ohr, die Zunge, ein Auge.

## Ablauf des Rituals

Die folgenden Angaben bilden das Ritual ab, wie es von den Kultisten geplant wurde. Ereignisse, die die Helden

verhindern, werden weggelassen. Ereignisse, die man nicht weglassen kann, ohne das Ritual zu unterbrechen, sind mit (!) markiert. Sind Anshag oder Gerwulf verhindert, übernehmen andere Kultisten ihre Rollen, so gut es eben geht. Orientiere dich an Emjans Ankunft um 20.00 Uhr, um einzuschätzen, wann die Helden eintreffen: im besten Fall vor 22.00 Uhr.

**13.00:** In der Mitte des Kultplatzes werden Steine zu einem Altar zusammengestellt, an dem Fesseln für ein Blutopfer angebracht werden. In einem Gestell in der Mitte wird das Widderhorn aufgestellt, das man notfalls durch einen anderen Behälter ersetzt.(!) Zudem werden weiße Banner mit dem Symbol der neunfingrigen Krallen platziert.

**15.00:** Anshag bereitet den Ritualplatz vor, wie es ihm Drachendreier Gerwulf beigebracht hat. An Resten der drei verbliebenen Heldenstatuen bringt er die übrigen Insignien an. Ebenso platziert er hier Fesseln für drei weitere Blutopfer.

**19.00:** Die übrigen Kultisten beginnen einzutreffen, bis sich höchstens 99 Stück versammelt haben. Je mehr sich auf dem Kultplatz befinden, desto weniger bewachen seine Umgebung. Anshag schminkt sein Gesicht Rot und Schwarz und wird nun von anderen Kultisten als *zweigesichtiger Herold* bezeichnet.(!)

**20.00:** Emjan und seine Gefangenen treffen ein. Wenn sie sich verspäten, wartet Anshag höchstens eine Stunde lang.

**21.00:** Anshag hält eine Ansprache, in der er Kors Kraft und Gnadenlosigkeit preist, gegen „Goblingeschmeiß, Pfeffersäcke und Norbardenpack“ wettet und ankündigt, dass mit Hilfe der „Brüder und Schwestern aus dem Ehernen Schwert“ nun endlich die Zeit der großen Taufe gekommen ist.

**21.15:** Die vier Blutopfer werden an die Statuen und auf den Altar gebunden und geknebelt, während Anshag weiterpredigt.

**21.30:** Auf dem Rücken seines Perldrachen trifft Gerwulf ein. Er wird mit Ehrerbietung als *Hochmeister des vierten Ornat* begrüßt und hält in antiquierter Sprache eine Rede, in der er die Täuflinge begrüßt, Graqualos als Kors Alveraniar preist und verkündet, dass mit dem heutigen Tag die Übernahme des Bornlandes beginnen soll. Auch Famerlors Stärke und Mythraels Tapferkeit werden gepriesen, ebenso die Klugheit Gerbald von Pilkamms und die Zähigkeit Jadvige von Hummergarbens, während er den „Verrat der Silbernen Horde“ schmäht. Er fordert die Kultisten auf: „Wenn sich der Abgrund der Ehren vor euch auftut, dann stürzt euch hinein! Steigt über schlafende Riesen, ringt mit der dreihäuptigen Schlange, metzelt die dreizehn Eber der Unvernunft nieder und zermalmst die kriechenden Maden des ungleichen Gleichnisses!“

**22.00:** Beginn des Rituals. Gemeinsam öffnen Anshag und Gerwulf unter Gesängen das Blaue Buch, indem sie düster betend eine ätzende Flüssigkeit über das Siegel schütten, das sich zischend auflöst. Als sie das Buch aufschlagen, erschallt Donner vom Himmel. Blut spritzt aus ihren Unterarmen und beide verlieren 2W6 LeP.

**22.15:** Unter den Gesängen werden schartige Ritualdolche gesegnet. In Feuern werden Brenneisen erhitzt, die das Korsmal tragen. (!)

**22.30:** Das Widderhorn wird von Anshag durch die Reihen der Kultisten getragen. Sie ritzen sich in die Waffenarme und lassen ihr Blut in das Horn tropfen. Knapp zwanzig Kultisten legen ihre Kleider ab und knien sich nackt in den Schnee vor dem Altar. Ihre Köpfe sind kahlrasiert, tragen aber keine Brandzeichen. (!)

**22.45:** Die Tötung der Blutopfer beginnt. Während Gerwulf den Dolch führt und ihnen die Herzen herausschneidet,

fängt Anshag ihr Blut im Widderhorn auf, den Rest verspritzt Ritualhelfer auf dem Kultplatz.

**23.15:** Unter Gerwulfs Graualos-Anrufungen verdickt sich das Blut zu einer schwarzen, klebrigen Masse, die er als Kors Samen bezeichnet. Rote Blitze zucken um das Widderhorn, ein scharfer Wind kommt auf, Geschmack und Geruch der wirbelnden Schneeflocken wird säuerlich. Die Täuflinge trinken nacheinander von Kors Samen und verfallen in einen Trancezustand, in dem sie an wilde Tiere erinnern, die sich nur mühsam an ihrem Platz halten. Allerdings sind sie in diesem Zustand nicht kampffähig. (!)

**23.30:** Die Täuflinge sprechen unter Anleitung des Ritualleiters immer wieder das Glaubensbekenntnis des Theaters: „Wissen, Wagen, Wollen, Schweigen, Herrschen.“ Währenddessen wird einem nach dem anderen das Brandzeichen der neunfingrigen Klaue in den Nacken gesetzt. (!) Wer die Marter nicht stumm und gefasst erträgt, verliert ein Körperteil. Danach ziehen alle Kultisten monoton betend am Widderhorn vorbei, halten beide Hände hinein und schmieren sich den Inhalt ins Gesicht.

**00.00:** Höhepunkt des Rituals. Ein Kor-Choral schwillt an zu einem Brüllen, das die Luft erzittern lässt. Eine Sturmbö fegt über den Kultplatz und löscht die Hälfte aller Lichtquellen.

**00.15:** Ende des Rituals. Den Täuflingen werden Decken übergeworfen, man singt einen rondragefälligen Schlusschoral. Gerwulf verabschiedet sich mit den Worten: „Seid bereit, Brüder und Schwestern! Wenn der Sommer kommt, schlagen wir los!“ Er nimmt die Insignien an sich, besteigt seinen Perldrachen und fliegt davon. ○

**00.30:** Benommen und wortkarg verabschieden sich die Kultisten voneinander und zerstreuen sich in unterschiedliche Richtungen. Die blutbesudelten Kleider werden später außer Sichtweite gewechselt.

Anshag bleibt mit einigen Getreuen zurück, um den Ritualplatz aufzuräumen. Blut und Leichen bleiben unberührt, das Blaue Buch nimmt Anshag an sich.

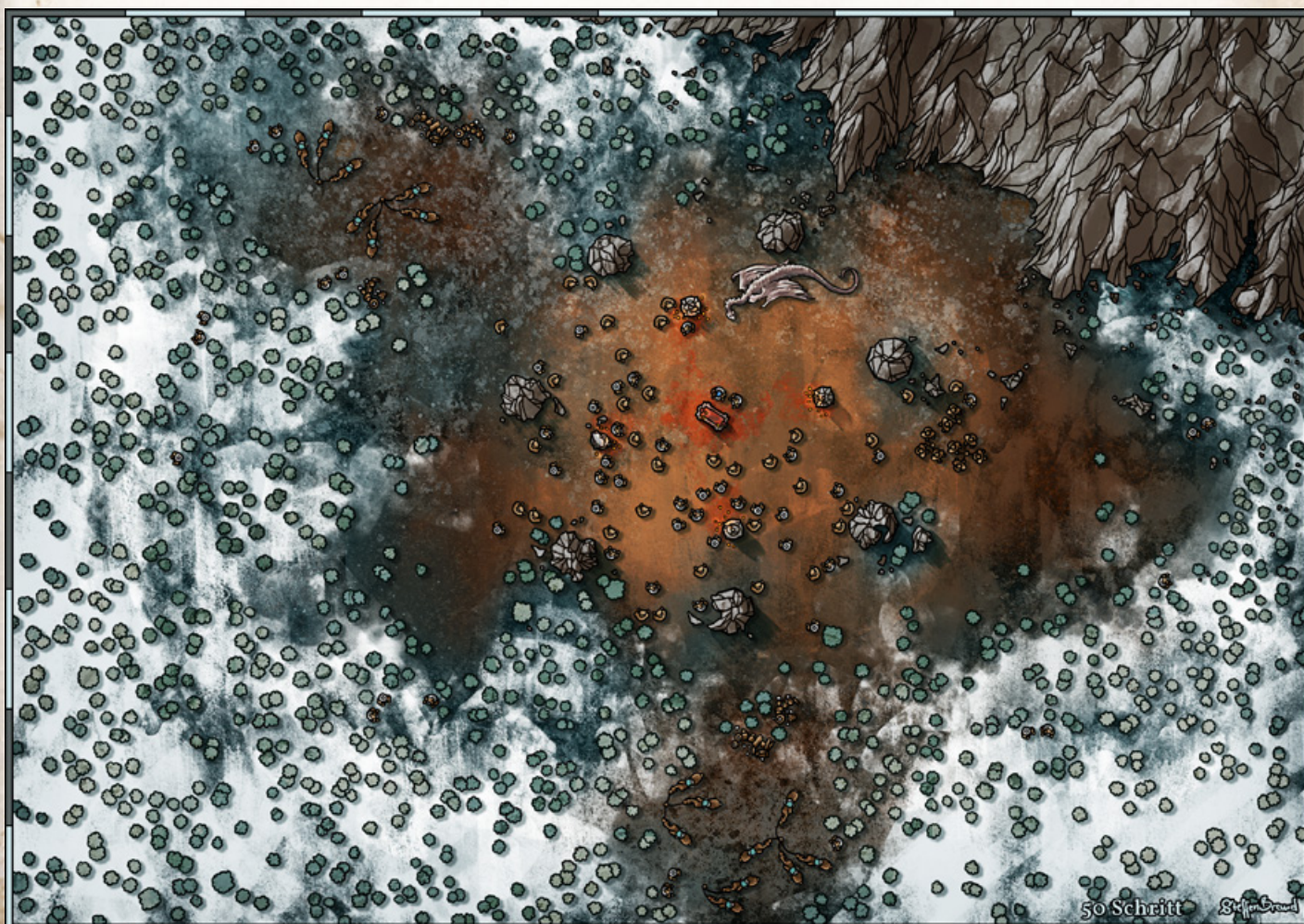
**01.30:** Anshag verlässt mit den letzten Kultisten den Kultplatz und schlägt in der Nähe ein Lager auf. Ab dem nächsten Tag wollen sie den Kultplatz regelmäßig zum Beten aufsuchen und sich auf der eroberten Burg Korswandt niederlassen.



Wenn die Szene deine Helden überfordert oder zu unvernünftigem Verhalten zwingt, kannst du sie erst an der Blutklippe eintreffen lassen, wenn das Ritual vollbracht und nur noch Anshag mit wenigen Leuten anzutreffen ist. Ein besiegter Korjünger versucht die Helden zu beeindrucken und einzuschüchtern, dabei gibt er Hergang und Bedeutung des Rituals preis. In diesem Fall solltest du aber im Folgenden öfters Hinweise geben, dass derartige Rituale bereits an anderen Stellen des Bornlands stattgefunden haben.

Schon während des Rituals können alle Teilnehmer *Betübung II* erhalten und 20 % ihrer LeP verlieren (siehe unten).

Merke dir, was mit den Insignien geschieht. Wenn Gerwulf sie mitnimmt, tauchen sie später in der Kampagne wieder auf. Ansonsten sollten die Helden sie erhalten.



50 Schritt

Stefan

## Handlungsmöglichkeiten

Während des Rituals sind die Kultisten abgelenkt, sodass sie erst nach 1W6+4 KR in ein eventuelles Kampfgeschehen eingreifen können, und auch nur, wenn ihnen eine Probe auf *Willenskraft* gelingt. Gehe für Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* der Kultisten von einem Hörradius von 5 Metern und durch die Ablenkung von einer Erschwernis von 1 aus. Lasse höchstens 3 Kultisten gleichzeitig solche Proben würfeln, mehr dürften bei anschleichenden Helden nicht in Reichweite sein.

Wenn auch ein Frontalangriff wenig erfolgreich sein dürfte, können die Helden zum Beispiel mit den folgenden Mitteln versuchen, das Ritual zu stören. Belohne hier Kreativität und unkonventionelle Lösungen durch Probenvereinfachungen.

**... und keiner geht hin.** Auf dem Rückweg von der Burg passieren Emjans Leute einen oder mehrere Lagerplätze anderer Kultisten und informieren diese, dass das Ritual beginnen kann. Bis diese jedoch aufbrechen, haben Helden, die Emjan unauffällig gefolgt sind, ein Zeitfenster von etwa 15 Minuten, um den Lagernden aufzulauern und sie auszuschalten.

**Schnappt euch die Späher!** Wenn die Helden Späher ausschalten und sich deren Kleidung und Helme anziehen, können sie sich unentdeckt unter die Kultisten mischen, um im richtigen Moment an einer günstigen Stelle zu stehen.

**Lasst die Pferde los!** Die insgesamt 60 Pferde der Kultisten können durch Lärm, Feuer oder andere Angstquellen zum Durchgehen gebracht werden. Dazu muss eine Vergleichsprobe *Tierkunde (domestizierte Tiere)* gegen *Willenskraft* der Pferde abgelegt werden, die um 1 erschwert ist. Geht der Held als Sieger hervor, bewegen sich die Tiere solange mit Maximaler GS weg, bis sie eingefangen werden, ein natürliches Hindernis sie dazu zwingt oder sie vor Erschöpfung zusammenbrechen. Eine Probe dauert 1 Aktion. Die Umgebungs macht die Tiere ohnehin nervös, sodass ihre Proben auf *Willenskraft* (FW 3, 10/10/12) um 2 erschwert sind. Mit Lärm oder Feuer können die ausgebrochenen Tiere direkt zwischen die Kultisten getrieben werden. Würfle zur Vereinfachung für jede Person, die im Weg steht, mit 1W20: bei 1-15 wird sie nicht getroffen, bei einem misslungenen Wurf erleidet sie 2W6+4 TP. Wichtiger ist jedoch die Ablenkung, die die Helden dadurch verursachen.

**Ich reite den Drachen!** Gerwulfs Perldrache ist ein Wesen mit eigenem Willen, das seinen Herrn schon viele Jahre wie ein Streitross trägt. Ein Held kann ihn trotzdem unter seinen Willen zwingen, indem er sich flink genug in den Sattel schwingt (*Klettern*) und pro 5 KR eine Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* -5 oder *Fliegen (Kampfmanöver)* -5 ablegt, um nicht abgeworfen zu werden. Misslingt eine Probe, schüttelt der Drache den Helden ab, dieser stürzt zu Boden und wird unweigerlich von dem Ungeheuer angegriffen. Solange der Held den Drachen unter Kontrolle hat, kann er ihn steuern, jedoch nicht alle Befehle ausführen lassen.

**Lawine:** Die Blutklippe ist schneebedeckt und bildet eine Schräge zum Kultplatz hin, sodass man hier eine Lawine aus Schnee und Geröll lostreten kann. Um die steile Klippe zu besteigen, ist eine Probe auf *Klettern (Eisklettern)* -3 nötig, die 20 Minuten dauert. Bei Misslingen stürzt der Held 2W6 Schritt in die Tiefe. Oben angekommen, muss eine passende Stelle gefunden werden (Sammelprobe *Steinbearbeitung (Steine brechen)*

+2, 5 Minuten, beliebig viele Versuche). Hier hat die Schneedecke 30 Strukturpunkte, die mit bloßen Händen (1W6 pro KR) oder einem geeigneten Werkzeug (z. B. Schaufel: 2W6+4 pro KR) auf 0 gebracht werden müssen, um die Lawine anzustoßen. Fährt sie zu Tal, werden etwa Zweidrittel der Kultisten verschüttet. Verschüttete erleiden 4W6+8 TP und können sich nur durch eine Sammelprobe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)*, 10 Minuten, 5 Versuche befreien.



Schlimmstenfalls wird der Held auf der Klippe entdeckt und muss sich bald darauf mit dem Perldrachen auseinandersetzen.



Die Lawine taugt nur als spektakuläre Ablenkung und richtet keine TP an.

**Wir kriegen euch alle!** Nach dem Ritual zerstreuen sich die alten und neuen Korsmal-Jünger in verschiedene Richtungen. An einer oder mehrerer dieser kleinen Gruppen können die Helden ihren Rachedurst befriedigen. Wenn sie dabei Gefangene machen, können sie diese verhören und viel über die Hintergründe der Massentaufe und den Korsmal-Bund herausfinden. Dessen konkrete Pläne oder Leudaras Rolle sind den Gefangenen jedoch unbekannt, ebenso die strategischen Zentren. Im Wesentlichen sind sie angewiesen zu warten, bis ihnen Drachenreiter Befehl geben loszuschlagen und kennen nur ein paar andere Mitglieder aus ihrer Nachbarschaft.

**Schlachtenbummler:** Nach dem Ritual sind Anshag und die Kultisten, die mit ihm zurückbleiben, geschwächt. Kälte, Blutritual und Übermüdung wirken sich wie der Zustand *Betäubung II* aus und reduzieren ihre LeP um 20 %. Auf diese Weise lässt sich das geöffnete Blaue Buch leicht erobern.



Um das Leben der Helden zu retten, kannst du die Geister des Schlachtfelds als **Deus Ex Machina** bemühen: Die Helden werden bei ihrer Niederlage als Blutopfer gefangengenommen. Kurz bevor der Opferdolch den ersten tötet, erheben sich durchscheinende Gestalten aus dem Boden: Geisterhafte Theaterritter in zerfetzten Rüstungen, von Speeren und Pfeilen durchbohrt, mit gespaltenen Schädeln und abgetrennten Gliedmaßen, lassen die entsetzten Kultisten erstarren. Ihr Anführer gebietet ihrem Treiben mit hohler Stimme Einhalt: „Wir waren Helden, weil wir Kors Befehl hörten. Wir wurden zu Narren, weil wir ihn nicht verstanden. Diese Erde hat genügend Blut gesoffen, und ihr kämpft euren Kampf am falschen Ort.“ Daraufhin werden die Kultisten schlagartig ohnmächtig oder ziehen sich verwirrt zurück.

### Anshags Ende

In die Enge getrieben reißt Anshag seinen Helm herunter und brüllt: „Marschall des schwarzen Kor! Geflügelter Mörder der Silbernen! Graqualos! Verschaffe dem Sieger freies Geleit!“ Daraufhin schneidet er sich das linke Ohr ab und greift den kampfstärksten Helden an. Hierdurch wirkt er die Liturgie Ehrenhaftigkeit. Ehrenhaft ist in diesem Fall, nicht in den Zweikampf einzugreifen und den Sieger unbehelligt abziehen zu lassen.

### Ritter des Bundes

MU 14 KL 11 IN 12 CH 10

FF 11 GE 12 KO 14 KK 15

LeP 33 AsP - KaP - INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 5 GS 7

**Streitkolben:** AT 12 PA 6 TP 1W6+5 RW mittel

**Kriegslanze:** AT 10 TP 2W6+6

**Raufen:** AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

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

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

**Leichte Armbrust:** FK 11 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

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

**Sonderfertigkeiten:** Belastungsgewöhnung I, Blutpfand, Reiterkampf, Schmerzen unterdrücken, Wuchtschlag I+II

**Vorteile / Nachteile:** Adel II, Zäher Hund / Verpflichtungen III (Korsmal-Bund)

**Talente:** Einschüchtern 8, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 10, Kriegskunst 6, Menschenkenntnis 6, Reiten 10, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 5, Verbergen 3, Willenskraft 4

**Kampfverhalten:** Ritter des Bundes nutzen häufig den Wuchtschlag und Reiterangriffe. Manche erinnern sich noch an den rondrianischen Ehrenkodex, viele kämpfen aber völlig skrupellos. Blutpfand wird eingesetzt, wenn ein Kampf gegen eine Übermacht absehbar ist.

**Flucht:** Normalerweise bei 8 LeP, keine Flucht, wenn Blutpfand gewirkt wurde.

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

### Knappe des Bundes

MU 12 KL 9 IN 11 CH 9

FF 11 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 29 AsP - KaP - INI 10+1W6

SK 0 ZK 1 AW 5 GS 6

**Kurzschwert:** AT 11 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

**Kurzschwert und Holzschild, passiv:** AT 11 PA 7 TP 1W6+2 RW kurz

**Streitkolben:** AT 9 PA 4 TP 1W6+4 RW mittel

**Streitkolben und Holzschild, passiv:** AT 9 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

**Raufen:** AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

**Kurzbogen:** FK 9 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

**RS/BE** 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Schmerzen unterdrücken, Wuchtschlag I

**Vorteile / Nachteile:** Adel I, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaften (Jähzorn), Verpflichtungen II (Korsmal-Bund)

**Talente:** Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Kriegskunst 3, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 3, Verbergen 2, Willenskraft 2,

**Kampfverhalten:** bevorzugt Wuchtschläge und seltener Fernkampf, der rondrianische Ehrenkodex wird aber weitgehend befolgt

**Flucht:** Der Knappe flieht, sobald seine LeP unter 12 sinken.

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

### Anshag von Rodebrannt-Ask

MU 15 KL 11 IN 12 CH 12

FF 10 GE 13 KO 15 KK 15

LeP 35 SK 1 AsP - ZK 3

KaP 35 AW 6 GS 7 INI 13

**Schips** 3

**Sozialstatus:** adlig

**Sonderfertigkeiten:** Anführer, Attacke verbessern, Belastungsgewöhnung II, Berittener Kampf, Blutpfand, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte (Kor, Rondra), Finte I, Haltegriff, Lanzenangriff, Ortskenntnis (Rodebrannt), Tradition (Rondrakirche), Schildspalter, Schmerzen unterdrücken, Vorstoß, Wuchtschlag I+II

**Sprachen:** Muttersprache Garethi III, Bosparano II, Tulamidya II

**Schriften:** Kusliker Zeichen, Tulamidya

**Vorteile:** Adel I, Geweihter, Zäher Hund

**Nachteile:** Prinzipientreue II (Korkult), Verpflichtungen II (Korsmal-Bund), Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

**Kampftechniken:** Lanzen 14 (16), Raufen 12 (14/8), Dolche 12 (14/7), Schwerter 12 (14/8), Zweihandschwerter 14 (16/9), Zweihandhiebaffen 12 (14/8)

**Raufen:** AT 13 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

**Rondrakamm:** AT 13 PA 6 TP 2W6+3 RW mittel

**Hirschfänger:** AT 13 PA 6 TP 1W6+3 RW kurz

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

**Talente:**

**Körper:** Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Reiten 10, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 5

**Gesellschaft:** Bekehren & Überzeugen 3, Einschüchtern 6, Etikette 7, Menschenkenntnis 9, Überreden 4, Willenskraft 5

**Natur:** Fährtensuchen 6, Orientierung 4, Wildnisleben 6

**Wissen:** Geschichtswissen 6, Götter & Kulte (Kor, Rondra) 6 (8), Kriegskunst 9, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3

**Handwerk:** Heilkunde Wunden 7

**Segnungen:** Die Zwölf Segnungen

**Liturgien:** Ehrenhaftigkeit 6, Objektsegen 5, Schmerzresistenz 9, Schutz der Wehrlosen 5, Empfängnis des Korsmals 8 (siehe Seite 54)

**Ausrüstung:** Zweihänder, Hirschfänger, Plattenrüstung, Bärenmantel, Wildnispaket

**Kampfverhalten:** Anshag beginnt einen Kampf zurückhaltend, um die Fähigkeiten seines Gegners abzuschätzen. Im Anschluss setzt er diesem mit harten Schlägen zu und versucht so in kurzer Zeit den Sieg zu erringen.

**Flucht:** Anshag flieht nicht.

**Schmerz +1 bei:** 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



### Einfluss von Heldentaten



Die Helden können unterschiedliche Erfolge erringen. Jeder der folgenden Punkte ist ein möglicher Teilerfolg, den du deinen Spielern als solchen mitteilen solltest. Wenn die Helden vollends scheitern, also keinen dieser Erfolge erringen, werden 100 % aller Kultisten, denen sie im Verlauf der Kampagne begegnen, die Sonderfertigkeit Blutpfand beherrschen. Jeder Erfolg reduziert diesen Anteil um den angegebenen Wert in Prozenten. Die Helden können keinen höheren Wert als 100 erreichen und wir gehen für

die Kampagne davon aus, dass wichtige Kultisten Blutpfand-Kräfte in jedem Fall beherrschen.

*Beispiel: Wenn die Helden das Blaue Buch behalten haben (10), den Dachskopf des Guten Gelehrten erobern konnten (7), 5 Kultisten beim Ausbruch und während des Rituals beseitigt haben (5\*1=5), ihnen während des Rituals die drei anderen Insignien entrissen (3\*3=9) und dadurch das Ritual unterbrochen, aber nicht vollends aufgehoben haben (7) sowie 3 Insassen vor der Opferung bewahren konnten (3\*3=9), stehen ihnen 47 Punkte zu. Darum werden künftig nicht 100%, sondern nur 53% der Kultisten Blutpfand beherrschen (100-47=53). Wenn die Helden in einem späteren Abenteuer auf eine Gruppe von 8 Kultisten treffen, beherrschen 4 von ihnen Blutpfand ((8/100)\*53=4,24, gerundet). Die Erfolge summieren sich auf. Ausnahmen sind Erfolge, die sich gegenseitig logisch ausschließen*

*Beispiel: Wenn die Helden 3 Insassen retten, erhalten sie 9 Punkte, wenn sie aber alle 4 retten, erhalten sie 15 Punkte (nicht: 9+15 Punkte).*

Bonusziele werden nur im Ganzen anerkannt.

*Beispiel: Wenn den Kultisten das Widderhorn schon zu Beginn des Rituals fehlte, aber die Helden ihnen während des Rituals die drei anderen Insignien entrissen haben, sind diese Erfolge insgesamt 16 Punkte wert (7+(3\*3)=16), nicht 15.*

Den Kultisten fehlt das Blaue Buch schon vor dem Ritual	10
Die Kultisten verlieren das Blaue Buch während des Rituals	5
Den Kultisten fehlt ein Insignium von vornherein	je 7
Den Kultisten fehlen alle 4 Insignien von vornherein	30
Die Kultisten verlieren ein Insignium während des Rituals	je 3
Den Kultisten verlieren alle 4 Insignien während des Rituals	15
Statt Anshag führt ein anderer Kultist das Ritual zuende	5
Gerwulf vom Schild kann dem Ritual nicht vollständig beiwohnen	7
Gerwulf vom Schild nimmt nicht am Ritual teil	10
Es werden weniger Insassen geopfert	je 3
Kein einziger der 4 Insassen wird geopfert	15
Die Helden haben schon vor dem Ritual oder währenddessen Kultisten beseitigt (zum Beispiel während des Ausbruchs)	je 1, höchstens 20
Die Massentaufe wird unterbrochen, aber fortgesetzt	7
Die Massentaufe wird vorzeitig abgebrochen	15
Karmales Wirken stört die Massentaufe oder beeinflusst den Kultplatz	5
Statt Kors Samen trinken manche Täuflinge eine andere Substanz	je 1, höchstens 7
Statt Kors Samen trinken alle Täuflinge eine andere Substanz	12
Die Täuflinge erhalten falsche Brandzeichen	5
Die Täuflinge erhalten keine Brandzeichen	7

## Nachklang

Für das Erlebte erhalten die Helden je nach Erfolg 25 bis 30 **Abenteurpunkte** und, sofern sie zurück zu ihrem Auftraggeber reisen, die vereinbarte Belohnung für das Erringen des Blauen Buchs sowie für die gegebenenfalls durchgeführte Goblin-Recherche. Für die durchlittenen Gefahren ist sicher auch ein Bonus möglich.



Viel wichtiger sind die Beobachtungen, die die Helden gemacht haben. Sie wissen nun, dass der Korsmal-Bund nicht nur gefährlich, sondern auch erstaunlich verbreitet ist. Ob und wo er die **Rondrakirche** unterlaufen hat, bleibt an dieser Stelle ungewiss, doch zumindest sollten die Helden argwöhnen, was **Leudara** mit dem Kult zu schaffen hat, deren Schicksal zunächst ungewiss bleibt.

Wahrscheinlich fühlen die Helden sich nun zur Verfolgung des Kultes ebenso verpflichtet wie dazu, die Autoritäten zu verständigen. Hierbei öffnet ihnen das **Blaue Buch** manche Tür und weckt manche Begehrlichkeit. Die Rondra- und Praioskirche wollen es beschlagnahmen, doch der Neersander Efferdtempel als offizieller Eigentümer des Buchs besteht darauf, dass es im Besitz der Helden bleibt, die es erwiesenermaßen am besten schützen können. Der Korsmal-Bund wird weiterhin versuchen, es an sich zu bringen, sodass du immer wieder Überfälle inszenieren kannst, an deren Ende die Helden das Buch stets zurück erhalten sollten.

Wenn **Jelomir von Korswandt** das Abenteuer überlebt, reist er nach Festum und alarmiert die Praioskirche, die die anderen Kirchen informieren und nach militärischer Unterstützung aus dem Mittelreich schicken wird. Durch den Feldzug der Kaiserin gegen den Heptarchen Haffax sind derartige Ressourcen jedoch rar. Burg Korswandt jedenfalls stehen Veränderungen bevor, von denen Reparaturen nur die kleinsten sind.

Die Auftraggeber **Umerike, Jucho** und **Wippflügler** sind bestürzt und setzen viele Hebel in Bewegung. Bald müssen sie aber feststellen, dass sich Neuigkeiten im Winter schleppend langsam verbreiten und der Arm des Korsmal-Bundes bis in die höchsten Kreise reicht. Seinen Sympathisanten gelingt es sogar, ihre Termine bei der Adelsmarschallin und ihren Komturen immer wieder abzusagen oder zu verschieben. Doch zumindest das Festumer Bürgertum kann als gewarnt gelten, und in Magierkreisen ist man sehr an Wissen über den Kult und die Goblungeister interessiert.

**Thezmar Alatzer** ist hauptsächlich damit beschäftigt, seinen Besitz wieder in Ordnung zu bringen, doch **Olkos** verschwinden und die grausige Bluttat haben ihn stark verängstigt. Wenn er das Widderhorn zurück erhält, wird er es und eventuelle andere Insignien weiter erforschen. Es ist möglich, dass der Korsmal-Bund erneut versucht, sie zu rauben. **Die Jantareffs** schließlich sind froh, wenn sie wenige Tote zu beklagen haben und hoffen, durch Fürsprache der Helden ein halbwegs sicheres Winterlager zu finden. Reparaturarbeiten auf Burg Korswandt kommen hier ebenso in Frage wie ein Plätzchen auf der (völlig überfüllten) Festumer Norbardenwiese. **Dascha** will danach nichts mehr mit den Helden zu tun haben, doch **Fetanka** ist fasziniert vom Blauen Buch und den Goblungeistern. So hält sie den Kontakt einerseits durch regelmäßige Besuche, andererseits, sofern nötig, durch freundliche Traumzauberei.

# ANHANG: DAS BLAUE BUCH



## „Nur dieses Land kann es bewahren“

Mit diesen Worten hinterließ Thora Fataburuq das Buch, bevor sie sich auf den Weg nach Osten machte. Dies galt den meisten als Warnung, das Buch enthalte finstere Geheimnisse, die großen Schaden anrichten können, würde es nicht vom Bornland bewahrt. Der Satz kann aber auch umgekehrt gelesen werden: Das Buch enthält Geheimnisse, die es ermöglichen, *genau dieses Land zu bewahren* – vor was auch immer Thora gemeint haben mag. Denn das Buch ist eine Sammlung von Wissen über verschiedene Aspekte des Landes und seines Erwachens. Sie soll es den nachfolgenden Generationen ermöglichen, diese Macht zu begreifen, zu beherrschen und zu nutzen. Dementsprechend ist das Buch ganz im Geiste von Herrschaft und Unterwerfung verfasst.

Gleichermaßen wirft es ein Licht auf die Praktiken, die Bekenntnisse und die Entwicklung des Theaterordens in den Zeiten seines Aufstiegs und Niedergangs.

## Format und Aussehen

Ein wuchtiges Folio mit ehemals rotem Ledereinband, der sich bis zur Massentaufe tiefblau verfärbt. Während des Abenteuers ist es mit einer blaugrünen Kordel umwickelt, die mit einem großen Siegel der Efferdkirche (ein Steuerad in einem Kreis springender Delphine) geschlossen ist. Die Seiten des Buches sind in unterschiedlichen Handschriften beschrieben, mal vorbildlich leserlich, mal kaum zu entziffern, mitunter sogar verschlüsselt. Oft ist der Rand mit Anmerkungen beschriftet, Teile des Textes sind durchgestrichen oder abgeschabt und überschrieben. Einige Seiten sind leer, andere überladen, hin und wieder finden sich Zeichnungen, meistens unbekannte Symbole oder okkulte Skizzen. Es ist durchgängig in Kusliker Zeichen verfasst,



## Blutiges Siegel

Eine fast in Vergessenheit geratene Rondraliturgie ist das Blutige Siegel, das verhindern soll, dass das Wissen der Kirche in die falschen Hände fällt. Das Siegel verschließt ein Buch nicht nur vollständig, es fügt auch jenen, die es öffnen wollen, starke Schmerzen zu.

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkung:** Bei dieser Liturgie handelt es sich um eine karmale Versiegelung. Wer das versiegelte Buch berührt, erleidet 1W6 SP auf seine Schwerthand und einen sichtbaren Schnitt über die Handfläche. Weitere Berührungen erfordern jedes Mal eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (Folter widerstehen), erschwert um die Anzahl der bisherigen Berührungen, und werden aufsteigend mit 2W6 SP, 3W6 SP usw. bestraft. Öffnen lässt sich das Buch auf herkömmliche Weise nicht. Der Schutz verfällt, sobald das Buch einmal geöffnet wurde (was nur mittels unheiligen Mitteln erreicht werden kann, siehe Seite 57), die Wirkungsdauer endet, oder eine andere Liturgie das Siegel aufhebt. Das versiegelte Buch lässt sich zerstören, auch wenn die Liturgie wirkt.

**Liturgiedauer:** 8 Aktionen

**KaP-Kosten:** 16 KaP

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** QS x 100 Jahre

**Zielkategorie:** Objekte (Buch)

**Verbreitung:** Rondra (Sturm)

**Steigerungsfaktor:** B

überwiegend in Bosparano, teilweise auch in Garethi. Wenige Zitate sind in anderen Sprachen und Schriften geschrieben, darunter Tulamidya (in Tulamidya), Aureliani (in Imperialen Zeichen) und Goblinisch (in Kusliker Zeichen).

• Es soll eine verlorene Liturgie der Rondrakirche geben, die Blutiges Siegel aufheben kann.

## Der Schutz

Das Buch wird durch eine alte Rondraliturgie, das Blutige Siegel, geschützt. Die Kultisten können es nur öffnen, indem sie auf die unheilige Säure zurückgreifen.

## Auszüge

»Rondra, brüllende Löwin, Schwertherrin! Dir geloben wir Mut und Ehre!

Kor, Rondras Sohn, Herr der Schlachten! Die geloben wir Stärke und Willen!

Famerlor, Rondras Gemahl, Meister der kämpferischen Magie! Dir geloben wir Macht!

Mythrael, Rondras Walkür, Gefährte der toten Helden! Dir geloben wir unser Opfer!

Wir geloben die Feinde zu unterwerfen!

Wir geloben das Land zu beherrschen!

Wird uns die Hand genommen, schlagen wir zu mit Mythraels Arm!

Wird uns das Auge genommen, sehen wir mit Famerlors Blick!

Wird uns das Herz genommen, hält uns Kors Karfunkel am Leben!

Wird uns die Seele genommen, erheben wir uns in Rondras Glanz!

Wir hören die singenden Schwerter der Vergangenheit!

Wir sind die lebenden Schilde der Zukunft!

Wissen, Wagen, Wollen, Wachen, Schweigen, Herrschen!«

—Erste Seite des Blauen Buches; TvB

»In tosender Schlacht, als Ritter um Ritter fielen,

Als die Sturmherrin fern war,

Als nicht Ehre, sondern Blut und Macht den Kampf bestimmten,

Als wir in den Roten Horden alle Hoffnung fahren ließen,

Da erschienst du uns, o Herr der Schlachten

Und dein Furor machte uns siegen.

Wir tragen seitdem deine Krallen im Genick.

Wir geben unser Blut für deinen Sieg.

Wir trinken deinen schwarzen Samen aus dem Roten Kelch.

Dein Zackenspeer sei unsere Waffe!

Dein Zorn sei unsere Kraft!

Dein Ornat der blutgespeisten Flammen sei unsere Wehr!«

—Erste Version des Chorals von der Blutklippe; AaS

»Sein Vorbild, sein Geist berührt die Seelen, eine Initiation.

Sein Zeichen, Kreuz über Dreieck.

Der schwarze Samen ein Hostientrunk für die Gefäße des Gottes. Massenweihe?«

—Anmerkungen am Rand der ersten Version des Chorals von der Blutklippe; TvB

»In tosender Schlacht, als Ritter um Ritter fielen;

Als die Sturmherrin fern war,

Als nicht Ehre, sondern Blut und Macht den Kampf bestimmten,

Als wir im Blut der Roten Horden wateten,

Da erschienst du uns, Herr

und mit dir die Alveraniare der Schlachten

Und euer Hass machte uns siegen.

Wir tragen seitdem deine Krallen im Genick.

Wir geben unsere Glieder für den Sieg.

Wir trinken deinen schwarzen Samen aus dem Purpurkelch.

Dein Zackenspeer sei unsere Waffe!

Dein Zorn sei unsere Kraft!

Dein Ornat der blutgespeisten Flammen sei unsere Wehr!«

—Zweite Version des Chorals von der Blutklippe; GB

»Und Rondra schenkte uns die Heiligen Schwerter an dem Ort, den die Goblins Kungutzka nannten und den wir unserer Herrin zu Ehren Leufurten taufeten.

Und Kor erschien gar selbst und schlug die Goblins an dem Ort, den die Goblins Paalaruuk nannten und den wir dem Gnadenlosen zu Ehren Korswandt taufeten.

Und [abgeschabt] gab uns [abgeschabt]an dem Ort, den die Goblins Wjassuula nannten und den wir [abgeschabt]zu Ehren [abgeschabt]taufeten.«

—Über den Sieg der Theaterritter über die Goblins; GB, Überarbeitung durch EvD

»Als sie den Kriegshäuptling folterten, hatte die Übersetzerin große Mühe. Der Rotpelz wiederholte den Ausdruck „nicht vergessen, nicht vergessen“, dies schien seinen Widerstand zu stärken. Da grinste der alte Druide, der schon oft den schwachen Geist der Rotpelze untersucht hatte. Mit einer Beherrschungsformel gebot er dem Goblin in dessen Sprache: „Vergiss die Liebe des Vaters! Vergiss die Kraft des Kriegers und vergiss den Befehl des Fürsten!“ Dann wies er die Übersetzerin an, die folgenden Fragen im Namen des „Guten Gelehrten“ zu stellen – und siehe, der Goblin plapperte wie ein Wasserfall.«

—Mündlich überlieferte Erzählung der ersten Bornland-Pioniere; EvD

»Als die Rede jedoch auf die Sabotage des Kreuzungsgötzen kam, verstummte das Goblinweib. Die übliche Behandlung führte nicht zum Erfolg, Erst als wir ihr zwei Klauen abgeschnitten hatten, bemerkten wir, dass ihr das Maul zugewachsen war, als hätte sie nie eines gehabt. Was auch immer sie wusste, sie nahm es mit zu den Schweinen.«

—Verhörbericht aus den Kerkern der Löwenburg; GB

»Also musste ich den Herrn Marschall darauf hinweisen, dass die Nutzung des vierhäuptigen Götzen an der Wegkreuzung nicht ohne Risiko vorzustattgehen würde. Zwar mag er den Dammweg gen Pilkamm durch Elementarzauberei instand halten, doch haben wir mitnichten all seine Geheimnisse entschlüsselt. Meine letzten Ablesungen legen nahe, dass der Wege-Zauber etwas Größeres verbirgt. Des Götzen Füllhorn ist hermetisch versiegelt, es scheint aber etwas darin zu wohnen. Mittelfristig wird eine Studienreise an die Blutklippe von Nöten sein, um die Schwesternartefakte zu investigieren. Doch dafür müssen dero Hochgeborenen von Ruckenuau erst hinreichende Bedeckung bewilligen und mir Urlaub gewähren, die Spukereien dort abzuwehren. Vorläufiges Fazit: Es ist töricht, den Dammdienst mutwillig einzustellen und sich ganz auf die Goblinzauberei zu verlassen.«

—Aus der bruchstückhaften Chronik Burg Pilkamms; TvB

»Dass das freche Goblinpack sich erdreistete, dem Vierhaupt ein Antlitz abzuschlagen, zeugt nur von seiner Feigheit und sonstigen Schlechtigkeit. Es ward behauptet, dass dies zum Zerfall des Mossendamms führte. Ich aber sage euch: Der Ruckenuauer ward bestraft ob seiner eignen Gier und Dummheit. Es ward behauptet, er hätt sich an Perainen versündigt, auf dass sie Reis und Reisig in dem Hafen sprießen ließ. Ich aber sage euch: Jadviges Umzug zur Löwenburg war eine Frage von Strategie und Repräsentation. Es ward weiters behauptet, wir hätten der Rotpelze Hokuspokus nicht verstanden und Kräfte genutzt, die sich gegen uns wenden mussten. Ich aber sage euch: Sehet unseren Sieg. Dann sehet unseren Reichtum. Und dann schweig!«

—Überschrieben als Historische Betrachtungen einer Denkerin; GB



## Die Autoren

Die genaue Anzahl der Autoren ist unklar, doch von vier Autoren kann mit Sicherheit ausgegangen werden. In den Quellenangaben werden nur ihre Kürzel verwendet, sodass die Helden bestimmte Handschriften den gleichen Autoren zuordnen können, ohne ihre Klarnamen zu kennen.

**Almin aus Skullen (AaS)**, der schon in jungen Jahren ein Kriegstagebuch führte. Er war bei seinem Onkel, einem Hesindegeweihten, aufgewachsen, von dem er vermutlich Lesen und Schreiben lernte. Nach dessen Tod trat der damals Zehnjährige in den Theaterorden ein und nahm 191 BF als Trommlerjunge an der *Schlacht von Kungutzka* teil, wo er Zeuge des *Schwertwunders von Leufurten* wurde. Sein Tagebuch bildet die Grundlage des gesamten Werks, von ihm sind die meisten Berichte über Schlachten und Scharmützel. Er war als erwachsener Mann und Ritter des Ordens auch bei Kors Erscheinen an der Blutklippe anwesend und spürte den Hauch des Gnadenlosen. An Almins Einträgen lässt sich sein Wandel vom begeisterten Rondragläubigen zu einem entschlossenen Gefolgsmann Kors nachvollziehen, als der er schließlich ein ganzes Banner in die *Schlacht von Wjassuula* führte, woraufhin seine Aufzeichnungen abbrechen.

**Turonia von Beilunk (TvB)**, die als Magierin und Gelehrte großes Interesse an den Schilderungen des Kriegers hatte, aber selbst an keiner der großen Schlachten teilnahm, erstand das Tagebuch bei einer Beuteversteigerung in Pilkamm. Sie ergänzte und erweiterte es um religiöse und kosmologische Texte über Rondra, Kor und Famerlor, aber auch Levthan und Ifirn. Zudem versammelte sie zahlreiche Mythen und Legenden der Region, nivesische Sagen der Himmelswölfe, goblinische Geschichten über die Gigantinnen der Sichelgebirge, alhanische Überlieferungen, sogar mutmaßlich elfische und trollische Sagen. Ihr besonderes Augenmerk aber galt Almins Schilderungen von magischen oder kultischen Orten und den Kräften des Landes wie der Überwucherung ganzer Gebäude, Flutwellen oder Schneestürme. Sie starb als Adjutantinnen Marschall Gербalds 263 BF in der Großen Mosse.

**Gari Bärenblut (GB)**, anhand ihrer Schriften wahrscheinlich als Anhängerin des Namenlosen einzuordnen. Sie erhielt das Buch nach Turonias Tod unter mysteriösen Umständen und widmete sich einerseits einer umfassenden Überarbeitung der religiösen Texte. Andererseits boten ihr Turonias Erkenntnisse die Grundlage für ein magisch-kultisches Werk, in dem sie sogar einige konkrete Liturgien und Entwürfe von Zaubern niederlegte. Ihr Wirken macht das Werk besonders gefährlich, denn derweil schon Turonia viele Geheimnisse falsch verstand und Wege zur Unterwerfung des Landes suchte, wollte Gari es umfassend schwächen, um es ihrem Herrn auszuliefern.

**Elko von Dornacker (EvD)** schließlich war ein rondratreuer Gefolgsmann des Anshag von Glodenhof, der den Theaterorden ab 321 BF in weiten Teilen aus der Dekadenz und von verderbten Einflüssen befreien konnte. Auf viele Details konnte Elko sich keinen Reim machen, erkannte jedoch, dass das Buch enormes Wissen über die Kräfte des Landes, die Magie der Kunga Suula sowie die göttlichen Mächte, denen die Theateritter in ihrer Vergangenheit folgten, versammelte. Er ergänzte das Werk um Lehren der Silbernen Horde, einem legendären Geheimbund innerhalb der Theateritter, und versuchte offensichtlich Ketzerisches zu streichen und zu ändern, doch war er kein Gelehrter. Er übergab das Buch schließlich Seneschallin Thora Fataburuq, bevor er sich dem Heerzug nach Weiden anschloss.

### Das Buch im Spiel

Für den Rest der Kampagne soll das Buch ein ständiger Begleiter der Helden sein. Mit ihrem Fortschritt erhalten die Helden immer neue Auszüge, aus denen sich neue Perspektiven ergeben und im besten Fall ein tieferes Verständnis bornischer Geheimnisse entwickelt. Nutze das Buch wie eine Meisterfigur, die zu bestimmten Zeitpunkten relevante Informationen über die Theateritter und das Erwachen des Bornlands eröffnet. Um dies zu steuern, ist seine Struktur recht chaotisch, so dass auch eine Entzifferung viel Zeit in Anspruch nehmen kann. Die hier aufgeführten Texte kannst du den Helden ab Ende dieses Abenteuers nach und nach zur Verfügung stellen.



# BURG PILKAMM



## Handelshof:

- H1 Torhaus
- H2 Stallungen
- H3 Brauhaus
- H4 Backhaus
- H5 Kornspeicher
- H6 Lagerhaus
- H7 Holzspeicher
- H8 Hafen

## Festungshof:

- F1 Brunnen
- F2 Der hohe Turm
- F3 Westturm
- F4 Kornmühle
- F5 Bethalle

## Werkshof:

- W1 Böttcher
- W2 Tischler
- W3 Lederer
- W4 Heiler
- W5 Schneider
- W6 Schenke
- W7 Weber
- W8 Gerber
- W9 Bogenmacher
- W10 Lotse
- W11 Krämer
- W12 Schiffbauer
- W13 Handelskontor
- W14 Töpfer
- W15 Kornhändler
- W16 Steinmetz
- W17 Kerzenmacher
- W18 Pfeilmacher
- W19 Hufschmied
- W20 Schwertschmied
- W21 Seiler
- W22 Feinbäcker
- W23 Tuchmacher

## AVENTURIEN

### Das Blaue Buch – Theaterritter 2

von Niklas Forreiter und Daniel Heßler

Die Helden sollen Thora Fataburuqs *Letzte Gabe*, das legendenumrankte Vermächtnis der Theaterritter, im Auftrag des Neersander Efferdtempels nach Hinterbruch bringen. Doch was als harmlose Eskorte beginnt und sich zu einer Rettungsexpedition in die Ruinen von Pilkamm entwickelt, führt zu einer Bluttat machtgieriger Kultisten. Die Spur der Schurken führt ins Kloster Korswandt, wo geistesranke Adlige von der Praioskirche unter Verschluss gehalten werden. In der Auseinandersetzung mit gerissenen Norbarden, verschwiegenen Mönchen und unberechenbaren Besessenen stoßen die Helden auf ein uraltes Geheimnis, das sehr konkrete Folgen für die Gegenwart verheißt. Eine Katastrophe zeichnet sich ab, und es liegt an den Helden, sie frühzeitig zu erkennen und das finstere Ritual zu unterbrechen, mit dem ihr wahrer Feind das ganze Land bedroht.

Im zweiten Abenteuer der Theaterritterkampagne wird den Helden ihr Hauptgegner offenbart und sie erhalten einen ersten Eindruck seiner finsternen Pläne.

Alternativ könnt ihr **Das Blaue Buch** auch einzeln spielen.

Zum Spielen des Abenteuers sind zusätzlich das **DSA5-Regelwerk** und der **Aventurische Almanach** notwendig.



**Genre:** Horror

**Voraussetzungen:** Interesse am Schicksal des Bornlands, akzeptable Reputation, keine fanatischen Praios- oder Norbardenhasser


**Ort:** Das bornische Festenland: Neersand, Hinterbruch, Pilkamm, die Große Mosse, Korswandt und Umgebung

**Zeit:** Firun 1039 BF

**Komplexität (Spieler/Meister):** mittel / mittel

**Erfahrung der Helden:** erfahren bis kompetent

**Wichtige Fertigkeiten:**

Gesellschaftstalente 

Kampf 

Naturtalente 

**Lebendige Geschichte** 

Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

US25306PDF