

Das Schwarze Auge

Ingvalion

Ein Abenteuer in den Streitenden Königreichen von Andergast und Nostria
für zwei Gruppen
à 3-5 erfahrene Helden und zwei Spielleiter

Zeitpunkt:
Rondra - Efferd im Jahr 1882 nach der Unabhängigkeit (1028 B.F.)

Komplexität:
Meister: Experte / Spieler: hoch

Anforderungen
Interaktion, Talenteinsatz, Zauberei, Kampffertigkeiten,
Hintergrundwissen

Autoren:
Björn Keßler und Alexander Schmidt

Mit Dank an unsere nervenstarken Testspieler auf dem II. ILARIS-CON:
Elyra (Holger), Eolan (Dirk), Fredo (Daniel), Jaron (Marc), Lilith (Uwe), Lynn (Tina),
Nimue (Kath), Rurujin (Alex) und ein wandlungsstarker "Prinz" Yerodin (Matthias)

kessler_b@web.de / alexander.klaus.schmidt@gmx.de

Inhaltsverzeichnis

Dem Meister zum Geleit.....	5
Handlungszusammenfassung.....	5
Der Hintergrund.....	5
Abenteuer mit zwei Gruppen	6
Railroading.....	7
Heldenauswahl.....	8
Nichtspielercharaktere.....	8
Struktur.....	9
Abkürzungsverzeichnis.....	9
Die Monde der Blauen Keuche.....	10
Andergast	11
Praeludium.....	12
1. Akt – Zwischen Steineichen - Der Auftakt in Andergast.....	13
Szene 1 – Freiherr Erlmann von Beilstatt ruft zur Drachenjagd auf.....	13
Szene 2 – Die Entführer schlagen zu.....	15
Szene 3 – Der Kampf auf der Lichtung.....	18
Szene 4 – In die Tiefe des Waldes.....	20
Szene 5 – Vom Regen in die Traufe.....	22
Szene 6 – Drachentöter!.....	25
2. Akt – Wendelmir – Ein Prinz sieht seine Chance.....	28
Szene 1 – Andergast ist eine Reise wert.....	28
Szene 2 – Der Bombast in Andergast.....	32
Szene 3 – Nach Joborn!.....	35
Szene 4 – Der ewige Zankapfel *.....	36
3. Akt – Das Unheil nimmt seinen Lauf *.....	39
Szene 1 - Gemeinsam einsam oder Warum will hier niemand Diplomatie?.....	39
Andergast:.....	41
Nostria	42
Szene 2 - Ein Nostrianer? Hunderte!.....	46
Szene 3 - Omas Schmuckkästchen.....	48
Szene 4 - Ein Kessel Bunes.....	51
Szene 5 - Beilstatt ist abgebrannt.....	52
4. Akt - Die Ork-Situation.....	55
Szene 1 - Nette Orks!.....	55
Szene 2 - Die Klamm des Drachentöters.....	60
Szene 3 - Orkische Spezialitäten.....	72
Szene 4 - Marschbereit.....	74
5. Akt - Krieg in Nostragast.....	76
Szene 1 - Zum Spielen auf die Wiese.....	76
Szene 2 - Und blutig dräut der Morgen.....	77
Szene 3 - Sein oder Nichtsein, das ist hier die Frage *.....	79
Szene 4 - Bug, du hast das Schild gestohlen	81
Szene 5 - Der Schildbürgerstreich *.....	82
Szene 6 - Feurio *.....	86
6. Akt - Quo vadis, Joborn? *.....	88

Szene 1 - Nebeneinander statt gegeneinander.....	88
Szene 2 - Dieser Hügel muss genommen werden.....	91
Szene 3 - Die Motte entsetzen.....	94
Szene 4 - Das letzte Gefecht *.....	96
Szene 5 - Die Forderung *.....	97
Nachschlag - Die Herren von Beilstatt.....	99
Der Lohn der Mühen.....	103
Nostria.....	104
Praeludium.....	105
Szene 1 - Huaa Kopf ab.....	107
Rückblende 1 - Anwerbung in Salza.....	110
Szene 2 - Spur aufnehmen in Beilstatt.....	118
Rückblende 2 - Der Bombast.....	121
Szene 3 - Durch das Wilde Andergast.....	125
Szene 4 - Kriegswerber in Andergast.....	127
Szene 5 Die Tore von Andergast	129
Modul 1 - Mirdin.....	133
Modul 2 - Die Klamm des Drachentöters.....	134
Modul 3 - Taverne der Holzfäller.....	136
Modul 4 - Nostrische Tauben.....	137
Szene 6 - Gemeinsam einsam oder Warum will hier niemand Diplomatie? *.....	138
Andergast:.....	140
Nostria	141
Szene 7 - Ein Heer kommt selten allein.....	145
Szene 8 - Der Schwarze Bug.....	148
Szene 9 - Vivat Ingvalion!.....	150
Szene 10 - Ein verwegener Plan.....	152
Szene 11 - Beilstatt mal anders.....	156
Szene 12 - Mein Freund der Ork.....	159
Szene 13 - Von Drachen, Jägern und Köpfen.....	163
Szene 14 - Der Ork und Du.....	166
Szene 15 - Gute Nachrichten, allerseits.....	168
Szene 16 - Ein Ende ohne Schrecken *.....	170
Szene 17 - Bug, du hast das Schild gestohlen	173
Szene 18 - Der Schildbürgerstreich *.....	175
Szene 19 - Feurio *.....	179
Szene 20 - Quo vadis, Joborn? *.....	181
Szene 21 - Schlacht um Joborn.....	184
Szene 22 - Das letzte Gefecht *.....	186
Szene 23 - Die Forderung *.....	188
Szene 24 - Herrscher und andere Hindernisse.....	190
Der Lohn der Mühen.....	193
Gemeinsame Anhänge:.....	194
1. Das Sternchen-Mysterium:.....	194
2. Handout: Anwerbung in Salza.....	195
3. Joborn und der Hügel von Half.....	196
4. Dramatis Personae.....	197
Andergast.....	197

Nostris.....	197
Orks.....	198
Andere.....	198
Der Schwarze Bug.....	199
Frankfreier Ludegar von Mooresschatz.....	201
Toran vom Lichte.....	203
Wendelmir, Prinz von Andergast.....	205
Wenzelslaus der Ältere, Prinz von Andergast.....	208
5. Reiserouten.....	210
6. Prinz Kasparbald als NPC.....	211
7. Weiterführende Abbildungen.....	212
8. Abbildungsnachweis.....	213

Dem Meister zum Geleit

Handlungszusammenfassung

Der Hintergrund

Albio III., Graf von Salza, sucht seit Jahren nach einer Möglichkeit Salza als Freie Stadt aus dem Königreich Nostria zu lösen. Darum versucht er nun in einem neuerlichen Anlauf die Gestalt des Prinzen Ingvalion Kasparbald Kasmyrin [Westwind 191] zu nutzen, um Salza in die Unabhängigkeit zu führen.

Er schickt einige Getreue aus, die einen geeigneten "Kasparbald" in Nostria und der weiteren Umgebung suchen sollen, dabei ist es für ihn unerheblich, ob es sich um den "echten" Prinzen von Nostria handelt oder nur um einen Doppelgänger, der nach seiner Fassung benutzt werden kann. Dies gilt andersrum auch für die agierenden Andergaster.

In Beilstatt, wo der alternde Freiherr Erlmann gerade eine Drachenjagd ausruft, werden Albios Männer endlich fündig. Sie finden einen "geeigneten" Kasparbald - einen der Helden. Der anschließende Verschleppungsversuch scheitert allerdings, gerade weil ein paar aufrechte Recken dem unschuldigen Entführungsoffer zur Seite stehen. Es beginnt eine Verfolgungsjagd quer durch Andergast, in der die Helden auch die Hilfe von hochrangigen Mitgliedern des andergastischen Herrscherhauses bekommen, die ihr eigenes Spiel mit dem Prinzen beginnen wollen. In der Stadt Andergast kommt es zum Eklat als ein nostrischer Diplomat den Prinzen zu erkennen glaubt und daraufhin kurzerhand den Krieg erklärt. Im anschließenden Durcheinander gelangen die unwissenden Helden nach Joborn.

Mittlerweile wurde Graf Albio die gescheiterte Entführung mitgeteilt und dieser entschließt sich eine weitere Gruppe Helden auf die Spur des "von Andergastern verschleppten" Prinzen von Nostria zu setzen. Diese können die Flucht der ersten Heldengruppe rekonstruieren und treffen zusammen mit dem Diplomaten aus Nostria - der den Prinzen in Andergast erkannt hatte - zu Verhandlungen um Krieg und Frieden in Joborn ein und bestehen auf einer Teilnahme des Prinzen und seiner "Entführer".

Erst bei den Verhandlungen in Joborn zwischen beiden Heldengruppen wird die vermeintliche Identität der entführten Person gelüftet. Beide Königreiche werden versuchen den mutmaßlichen Prinzen auf ihre Seite zu ziehen, um so eine bessere Position im fast nicht mehr aufzuhaltenden Krieg zu bekommen. Am Ende entscheidet der "Prinz", wohin er sich wendet und bringt so die Ereignisse ins Rollen.

Beide Königreiche drängen auf Krieg und werden die Person des Kasparbald für ihre Zwecke missbrauchen. Sie berufen ihre Heere ein, wobei beide Heldengruppen bei der Rekrutierung von zusätzlichen Verbündeten helfen sollen, da die eigene Stärke der Heere den Anführern zu gering erscheint. Diese Verbündeten finden sich in den Kriegern um die Drachenjäger in Beilstatt. Die Helden werden also ausgesandt um dort Söldner anzuwerben, müssen allerdings fest stellen, dass ein Stamm Orks, den kleinen Flecken erobert hat. Diplomaten auf beiden Seiten erkennen die Chance sich mit den Orks zusammen zu tun und werden sich den Orks anbieten. Diese erkennen die Gunst der Stunde und werden beide Seiten gegeneinander ausspielen und auf Joborn ziehen.

Andergast und Nostria stellen im nachfolgenden Konflikt fest, dass sie von den Orks herein gelegt wurden und müssen sich zusammen tun, wobei gerade "Kasparbald" von großem Wert sein kann, um das von den Orks eroberte Joborn wieder in menschliche Hand zu bringen.

Abenteuer mit zwei Gruppen

Das Abenteuer "Ingvalion" ist so konzipiert, dass es von zwei Gruppen mit je einem Meister gespielt werden soll. Eine Gruppe wird auf der Seite der Andergaster stehen, die andere auf Seiten der Nostrianer. Ein derart gestaltetes Abenteuer muss zwangsläufig parallel gespielt werden, damit die Spielleiter wichtige Ereignisse der anderen Gruppe in ihre Erzählungen einbauen können. Von der zeitlichen Komponente ist dieses Abenteuer für ein Wochenende konzipiert worden, beginnend Freitag Abend und am Sonntag Nachmittag endend.

Die Variante ein Gruppenabenteuer mit zwei Heldengruppen zu spielen bedeutet einen erhöhten Mehraufwand für die Spielleiter, die sich über die wichtigsten Schritte der Helden untereinander austauschen müssen, damit keine Unstimmigkeiten an gemeinsamen Schauplätzen auftreten. Weiterhin müssen gemeinsame Szenen, die beide Gruppen zusammenführen, auch in der realen Zeit gemeinsam erreicht sein, was ein gutes Zeitmanagement voraussetzt. Hier hat es sich bewährt gemeinsame ingame, wie outgame Zeitleisten anzufertigen, sodass jeder Meister über alle Schritte

immer auf dem Laufenden ist.

Grundsätzlich wurde die Schwierigkeit des Abenteuers für die Meister auf "Experte" gesetzt, da es ein fundiertes aventurisches Hintergrundwissen benötigt, sowie Feingefühl in der Absprache unter den Spielleitern. Viele Schritte werden in spielfreien Zeiten - gerade in den Nächten - an die Aktionen der Helden angepasst werden müssen, auch hier gilt: Kein noch so gutes, vorausschauend geplantes Abenteuer überlebt den Kontakt mit der Gruppe. Daher wird Improvisation vorausgesetzt.

Die Komplexität für die Helden wurde auf "hoch" gesetzt, da alle Arten der aventurischen Spielart gefordert werden. Kampf-, kombiniert mit Talent- und Zaubereinsatz wird zum Erfolg führen. Eine gute Portion Hintergrundwissen um aventurische Gegebenheiten, insbesondere in den beiden bespielten Königreichen, ist nicht unerlässlich, macht es den Spielern aber sicherlich einfacher sich in die Gedankenwelt der Nichtspielercharaktere einzufinden.

Erwähnt werden sollte, dass das Abenteuer auch nur mit einer Gruppe spielbar ist, dann sollte der Spielleiter sich über die Handlungen des jeweils anderen Königreichs aber im Klaren sein, weiterhin sollte die Figur des Kasparbald dann besser auch an einen Nichtspielercharakter vergeben werden.

Unerlässlich ist ein wirklich gründliches Einlesen in Beweggründe von Nichtspielercharakteren und Handlungsschauplätze, da ein Fehler nur sehr schwer wieder ausgebügelt werden kann und auch den anderen Spielleiter vor Probleme stellen wird.

Als nützlich hat sich auch ein Zeitlimit für jede Szene erwiesen, was aber jeder Meister für sich entscheiden sollte. Zeitmanagement ist aber trotzdem ein nicht zu unterschätzender Faktor in der Absprache mit dem jeweils anderen Meister. Module, die bei Zeitverzug weg gelassen werden können erleichtern auch ein funktionierendes Zeitmanagement.

Railroading

Ein in diese Richtung konzipiertes Abenteuer lässt dem Spielleiter leider nicht alle Freiheiten, die er normalerweise hat, er muss Zwischenziele erreichen, gewisse Szenen müssen ablaufen, sonst bekommt der zweite Spielleiter Probleme ungeahnten Ausmaßes, die auch nicht mehr zu erklären sind. Viele Ideen der Spieler, sowie gute und durch stimmiges Charakterspiel entstandene Szenen

ändern die Richtung eines Rollenspielabends, diese lassen sich in anderen Abenteuern durch ein erhöhtes Maß an Zeit und Improvisation in den Verlauf einer Geschichte einbauen und tragen viel zur Stimmung eines Rollenspielerlebnisses bei, da die Spieler sehen, wie ihre Handlungen die Geschichte tragen. In einem Abenteuer mit zwei Gruppen, wo es einen Plot für jede Gruppe und den Hintergrund gibt, wird es ungemein schwieriger Unstimmigkeiten auszubügeln, da der Aufwand nicht mehr tragbar wird und das aus einem einfachen Grund: Dem Spielleiter fehlt die Zeit dafür. Das bedeutet, was in Abenteuern mit nur einer Gruppe, die sich einmal in der Woche trifft meist eher als negativ gesehen wird, ist an manchen Stellen dieses Abenteuers unerlässlich, man fährt das Abenteuer auf Schienen in den Bahnhof, oder mit dem Fachwort: Railroadung gehört dazu. In Testrunden war dies allen Spielern klar und hat auch nicht zu negativer Kritik geführt, man muss sich nur im Klaren sein, es wird bei dieser Art des Rollenspielerlebnisses dazugehören.

Heldenauswahl

Prinzipiell ist zur Heldenauswahl zu sagen, dass Kampfcharaktere eher im andergaster Teil auf ihre Kosten kommen werden und gesellschaftlich orientierte Helden im nostrischen.

Problematisch sind Helden mit einem Hintergrund am Rande der Legalität oder darüber hinaus, genauso wie solche, die aus der Person des Kasparbald selbst Kapital zu schlagen versuchen.

Auf ihre Kosten kommen werden jede Art von Wildnischarakteren, genauso wie gesellschaftlich akzeptierte Professionen. Kämpfer werden ihre Waffen auch benützen müssen.

Viele Geweihte werden mit ihren Moralvorstellungen und Geboten nur sehr schwer in die beiden Abenteuer integrierbar sein und sollten nur mit Bedacht gewählt werden.

Die Figur des Kasparbald sollte nur an einen erfahrenen Spieler vergeben werden, da viele NPC sich um ihn "drehen" werden und dieser Rolle ein tragendes Element zugeordnet ist. Im Zweifelsfall kann man "Kasparbald" auch an einen NPC vergeben. Weiterhin sind nicht alle Professionen dafür geeignet, im Anhang ist ein "möglicher" Prinz Ingvalion dargestellt. Natürlich ist er nicht der "echte" Prinz Kasparbald, auch wenn dies im Abenteuer erst am Ende gänzlich klar werden soll.

Nichtspielercharaktere

Die Meister sollten über die Motivationen der NPC's Bescheid wissen und sich für die wichtigsten von ihnen eine einheitliche Sprechweise oder auch Gestik zu legen. Das fördert den Wiedererkennungswert in beiden Heldengruppen ungemein. Siehe hierzu auch die Dramatis Personae am Ende beider Abenteuerteile.

Struktur

Die einzelnen Szenen des Abenteuers sind in eine Struktur eingebettet, die es dem Spielleiter leichter machen soll dieses Abenteuer zu leiten. Voran gestellt ist jeweils ein kurzer Überblick des *Hintergrundes* einer Szene, der erklären soll, warum in manchen Szenen Nichtspielercharaktere so handeln, wie sie es tun oder was im Vorfeld der Szene passiert ist.

Es folgt eine kurze Zusammenfassung dessen, was den Helden widerfährt, das zentrale *Ereignis* einer Szene wird umrissen.

Die eigentliche *Szenenbeschreibung* fasst alle wichtigen Informationen zusammen und beinhaltet auch die Regeln, zum Beispiel welche Proben verlangt werden.

Abschließend das *Pflichtprogramm*, das dem Meister eine Handreichung geben soll, was unbedingt in der Szene erwähnt werden muss, damit die Spieler alle nötigen Informationen bekommen.

Gleichzeitig ist das Pflichtprogramm auch eine Erinnerung für den Meister welche Punkte er abschließen muss. Siehe gerade zu diesem Thema auch den Aspekt "Railroading"!

Manche Abschnitte sind in beiden Teilen identisch, trotzdem haben wir sie doppelt aufgenommen, damit jeder Meister ein vollständiges Exemplar für seinen Teil zur Hand hat.

Überschriften, die mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet sind werden gemeinsam gespielt.

Für weiter gehende Informationen seien die Regionalspielhilfen Unter dem Westwind und Reich des Roten Mondes angegeben, das Abenteuer ist aber auch ohne diese spielbar.

Abkürzungsverzeichnis

Westwind	Regionalspielhilfe Unter dem Westwind
Roter Mond	Regionalspielhilfe Reich des Roten Mondes
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdH	Regelwerk Wege der Helden
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
Zoo Bot	Regelergänzung Zoo-Botanica Aventurica
Zuflucht	Abenteuer: Die Zuflucht / E5

Die Monde der Blauen Keuche

„Von Rondra bis Efferd diesen Jahres musste unsere schöne Stadt einem Schrecken stand halten, der in unserer Jahrtausende alten Geschichte seines gleichen sucht. Die Blaue Keuche wütete zwischen arm und reich, alt und jung und Anfang Travia waren ganze Häuserzeilen Nostrias entvölkert. Die bald als Strafgericht empfundene Seuche machte selbst vor dem Königshof nicht halt und raffte einen nach dem anderen aus edlem Geblüt hinweg. Niemand weiß, wie es weiter gehen soll. Was unser Erz-Feind über alle Kriege nicht schaffte scheint jetzt Gewissheit; wir stehen vor unserer schwersten Stunde. Sofern Prinz Ingvalion, von dessen Schicksal niemand etwas genaues zu wissen scheint, nicht bald auftaucht, wird Yolande, eine Tochter der Base König Kasimirs, die Thronfolge antreten müssen. Mögen die Götter uns gnädig sein und den Prinzen bald erscheinen lassen.“

Grobe Schätzungen Ende Boron haben ergeben, dass jeder vierte Einwohner den Tod gefunden hat... unter ihnen wohl auch Prinz Ingvalion, niemand konnte sichere Angaben über seinen Verbleib liefern.“

Festgehalten im 1881 Jahr nach der Unabhängigkeit, vom Volk mittlerweile 'Jahr des Unglücks' genannt. Treulich notiert von Niobad Pernstyn, Hofchronist Nostrias.

„Ja, viele sagten damals, dass mein Jasper dem Prinzen ähnlich sah. Er war so ein guter Mann. Immer hat er mir etwas mitgebracht, wenn er wiedermal in die Burg gerufen wurde. Das muss eine Woche vor dem Ausbruch der Keuche gewesen sein, er sagte immer das er nicht darüber sprechen dürfe, was er in der Burg mache. Dann begannen die Schrecken der Blauen Keuche und mein Jasper kam in einer Nacht, nachdem er in der Burg war, nicht mehr nach Hause - noch kam er in irgendeiner späteren zu mir zurück. Dafür verkündeten die Oberen später, dass die Leichen der Königsfamilie verbrannt würden und mein Jasper lag bei ihnen! Er ist für den Prinzen gestorben, den das Königshaus nach Albernia in Sicherheit gebracht hat. Aber eines Tages wird er wieder kommen und dann werde ich Rechenschaft von ihm verlangen. Mein armer Jasper...“

Yasmina Hugendam, Verlobte des Jasper Nietendeeler

Andergast

Praeludium

Hintergrund

Der andergastische Freiherr Erlmann von Beilstatt ist alt geworden und hat als Nachkommen nur eine unverheiratete Tochter, namens Erlgard. Zur Sicherung der Erblinie gedenkt er sein Lehen an einen tapferen Streiter zu übergeben, der sich durch ritterliche Taten auszeichnet. Er ruft zu einer großen Drachenjagd auf und lädt kriegerisches Volk aus allen Landen. Dem „Drachentöter“ winkt das Rittergut samt Tochter.

Ereignis

Die Helden sind in das kleine andergastische Örtchen Beilstatt gekommen um an der Drachenjagd teil zu nehmen. Beim Erscheinen von Ritter Erlmann wird die Beschreibung der Szene in einem Spannungsmoment abgebrochen.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kriegsvolk steht vor dir, bunt gemischt erkennst du heraus geputzte Ritter und dreckige Söldner. Harte Männer mit Augen, die den Tod schon dutzendweise gesehen haben, genauso wie Jünglinge, die das Schwert an ihrer Seite sicher noch nie ernsthaft benutzen mussten, geschweige denn sich den Bart geschert haben. Du gehörtest mit zu den letzten, die sich in die Reihen gestellt haben und so stehst du ganz hinten als gegen Nachmittag endlich...

Pflichtprogramm

- Das Praeludium dient als Anregung zur Abenteuervorstellung, so man diese braucht. Ansonsten kann es unproblematisch in die erste Szene integriert werden.

1. Akt – Zwischen Steineichen - Der Auftakt in Andergast

Szene 1 – Freiherr Erlmann von Beilstatt ruft zur Drachenjagd auf

Zeit ingsame: 1. Rondra, vormittags

Hintergrund

Graf Albio III. aus Salza hat zwei seiner Getreuen auf eine Mission in das nostrische Umland geschickt. Sie sollen Prinz Ingvalion Kasparbald Kasmyrin, den verschollenen Thronfolger Nostrias ausfindig machen und zu ihm bringen. Ihre Suche führt sie alsbald weg von den großen Routen, bis sie von der ausgerufenen Drachenjagd in Beilstatt hören und dort ihr Glück versuchen wollen. Sie werben auf dem Weg nach Beilstatt zehn andergastische Söldner an, unter ihnen auch der Schwarze Bug, ein gesuchter andergaster Verbrecher. Sie kommen schließlich in Beilstatt an, wo Ritter Erlmann von Beilstatt gerade die Drachenjäger einschwört.

Ereignis

Die Helden stehen in den hintersten Reihen der angetretenen Drachenjäger und hören Erlmann von Beilstatt bei seiner Anwerbung zu.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

... als endlich der alternde Erlmann, der Rittergutsbesitzer von Beilstatt, in voller Rüstung mit gegürtetem Schwert vor seinen Gutshof tritt, an seiner Seite eine wunderschöne junge Frau. Er entbietet euch allen den Rittergruß, indem er mit der Faust auf seine Brust schlägt. Dann erhebt er seine Stimme:

"Ritter, Krieger, Streiter für die Götter, mich trifft das Schicksal, das jeder von uns am meisten fürchtet. Ich werde alt ohne im Kampf mein Leben für eine gute Sache geopfert zu haben. Der Möglichkeiten gäbe es genug, Orks rotten sich im Wald zusammen, eine schöne Keilerhatz, das läßt unsere Herzen höher schlagen. Aber euch werde ich die größte Aufgabe anvertrauen, die das Königreich je gesehen hat und natürlich werde ich euch einen Anreiz bieten euer Leben aufs Spiel

zu setzen."

Die junge Frau an seiner Seite tritt nach vorne, schön ist sie, unverkennbar, mit langen strohblonden Haaren und der schwere Dolch an ihrer Seite gibt ihr ein kriegerisches Aussehen. Ihre Augen versprühen wildes Feuer, als sie in die Menge blickt. Du verfluchst es so spät gekommen zu sein und nur weit entfernt am Waldrand zu stehen.

Die Krieger beginnen auf ihre Schilde zu schlagen, einige stoßen sich übermütig die Ellenbogen in die Rippen. Du siehst sogar einen riesigen Thorwaler mit roten Zöpfen, der dir im Umblicken seinen Gruß entbietet, als eure Blicke sich treffen. 'Wer hat dem bloß zwei Schneidezähne ausgeschlagen', schießt es dir blitzartig durch den Kopf.

Die Stimme Erlmanns reißt dich aus deinen Gedanken:

"Streiter! Dies ist meine Tochter Erlgard und ich will sie dem zur Frau geben und damit zu meinem Erben machen, der es schafft mir die Krallen des Untieres zu bringen. Geht in den Wald und sucht die Höhle, erschlagt das Vieh und sichert euch einen Platz unter den größten Helden des Königreichs. Erschafft euch eure eigene Legende! Werdet zum Drachentöter!"

Ein urtümlicher Laut entweicht aus euren Kehlen als ihr laut zu jubeln beginnt, auf eure Schilde schlägt und eurer Freude freien Lauf lasst. Kaum einer kann seinen Blick von der kriegerischen jungen Frau lassen. Es herrscht unbeschreiblicher Lärm, dann beginnen Diener ein gewaltiges Festmahl aufzutischen."

Pflichtprogramm

- Beschreibung von Asleif Brondirson, einem Thorwaler Drachenjäger mit roten Zöpfen und zwei ausgeschlagenen Schneidezähnen, der die Menge überragt.
- In Beilstatt und Umgebung wurden Orks gesichtet, was der Freiherr von Beilstatt berichtet.

Szene 2 – Die Entführer schlagen zu

Zeit ingame: 1. Rondra, vormittags

Hintergrund

Vier der Entführer sehen jemanden, der Prinz Kasparbald sehr ähnlich sieht. Sie beschließen diesen zu entführen und schlagen bei der Ansprache des Ritters Erlmann zu. Sie schleifen ihn in den Wald und fliehen vor den heranstürmenden Helden zu einer kleinen Lichtung. Beilstatt zählt zehn Häuser, eine Schenke - den Beilstatter Krug - und eine Motte, wo Freiherr Erlmann mit seiner Tochter residiert. Alles in allem kaum mehr als 50 Einwohner.

Ereignis

Die Helden sehen die Entführung und verfolgen die Schurken bis zu einer Lichtung.

Szenenbeschreibung

Für den Spieler des vermeintlichen Prinzen Kasparbald:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das ungute Gefühl einer aufziehenden Gefahr hat sich verbessert seit du aus der Menge an den Waldrand getreten bist. Die Rondrasonne brennt vom Himmel, du beschließt dir jetzt auch ein Stück Fleisch zu holen, als dich plötzlich irgendetwas von hinten packt, deine Füße den Kontakt zum Boden verlieren und du dich in einem schraubstockähnlichen Griff wiederfindest."

Aussprüche der Entführer:

„Perfekt, das ist unser Mann.“

„Der Graf wird zufrieden sein.“

Reaktion des "Kasparbald"

Die anderen Helden hören einen erstickten Hilferuf, sie sehen wie vier massige Gestalten einen **[Beschreibung des Helden]** in den Wald zerren, der sich nach Kräften zu wehren versucht, aber wohl keine Chance hat.

Sie können sich per Blickkontakt koordinieren und hinter den Entführern her hasten.

Probe:

Intuition zur Koordination untereinander

Beschreibung für einen weiteren Spieler, möglicherweise eine Elfe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du standest am Waldrand und hast dir das Getümmel der Menschen um dieses steinerne Ungetüm angesehen, versteckt hinter dem dicken Stamm einer Steineiche hast du die Rosenohren gemustert und gerade als du deinen Blick abwenden willst geschieht keine zehn Schritte von dir eine Entführung.

Beschreibung der Entführer:

1 Nostrianer: Pipo Deickmoler, blonder Mann mit einem Säbel und Schild bewaffnet.

3 Andergaster Söldner:

Andraus, leicht dicklicher Mann mit braunen Haaren, bewaffnet mit Schwert und Schild

Firunz, in braunes Leder gekleideter Mann, bewaffnet mit Schwert und Schild

der Schwarze Bug, schwarze Haare, schwarzer Schnauzer, schwarze Augenklappe, rotes Halstuch, bewaffnet mit einer Keule

Es geht über Stock und über Stein, tief hinein in den Wald. Die Helden holen immer mehr auf, unter anderem auch, weil der Entführte sich wehren kann.

Proben:

Verfolger: TaW Athletik + (Behinderung *2)

Entführter: Raufen +3

Wenn nur einer der Helden schnell genug ist (25 Tap* nach 10 Proben erreicht), stellen sich die Entführer auf einer Lichtung ungeordnet zum Kampf, da sie die Aussichtslosigkeit der Lage einsehen. Jede Probe kostet 2 Punkte Ausdauer + je einen weiteren Punkt Ausdauer für die Behinderung (Rüstungsgewöhnung zählt).

Der Entführte kann die zu erreichende Punktzahl der Verfolger senken, indem er seinen "Träger" behindert und dadurch die ganze Gruppe verlangsamt. Der Ausdauerschaden nach gelungener Raufenprobe +3 wird zur Hälfte von den zu erreichenden TaP* der Verfolger abgezogen.

Sind die Helden zu langsam stellen sich die Entführer mit Ausnahme des Schwarzen Bug auf der Lichtung in Formation des Schildwalls zum Kampf.

Pflichtprogramm

- geglückte Entführung, weg von Beilstatt
- Beschreibung des Schwarzen Bug
- Beschreibungen, wo die Helden stehen und welche anwesend sind müssen natürlich an die eigene Heldengruppe angepasst werden

Szene 3 – Der Kampf auf der Lichtung

Zeit ingame: 1. Rondra, mittags

Hintergrund

Es kommt zum Kampf auf der Lichtung, den der Schwarze Bug nutzt um in den Wald zu fliehen. Er wird die restlichen Söldner sammeln und ihnen den Kampfplatz beschreiben, selbst aber in Beilstatt bleiben.

Ereignis

Die Helden gewinnen den Kampf gegen die Entführer.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt die Lumpen gestellt, sie formieren sich schon zum Kampf auf der Lichtung. Der Träger des Entführten, der mit der schwarzen Augenklappe wirft den Helden unsanft am Ende des Waldes zu Boden und stellt sich seitlich neben ihn, bevor auch er zur Waffe greift. Ein vollbepackter Esel, der sicherlich zum Transport des Entführten dienen sollte, steht angeleint an einem Baum und grast. Die anderen drei sammeln sich auf der Mitte der Lichtung und stellen sich zum Kampf.

Pipo Deickmoler:

„Ihr hättet beim Bankett bleiben sollen, jetzt werdet ihr den Tieren ein Festessen bieten!“

„Leider darf es keine Zeugen geben, dafür ist er zu wichtig!“

Werte von zwei Entführern (Bug und Firunz):

AT 12 / PA 15 / 1W+4 / LeP: 32 / SF: Aufmerksamkeit, Formation, Wuchtschlag

Werte vom nostrischen Anführer (Pipo) und einem weiteren Kämpfer (Andraus):

AT 14 / PA 16 / LeP: 35 / SF: Aufmerksamkeit, Binden, Finte, Formation, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I, Gezielter Stich

Probe:

Der Entführte kann sich mittels Fesseln/Entfesseln-Probe +6 befreien.

Wenn der Kampf in Richtung der Helden tendiert wird Pipo sich leicht umdrehen um dem Schwarzen Bug zuzuschreien:

„Lauf, hol die anderen, wir halten solange durch!“

Der Schwarze Bug wird los hasten und in den Wald entkommen, spätestens ab dann wird der Entführte sich befreien und auch in den Kampf eingreifen können.

Der Kampf wird nach einiger Zeit zu Gunsten der Helden entschieden sein. Wenn die restlichen Entführer unter die Hälfte ihrer Lebenspunkte fallen fliehen sie, ansonsten sagen sie die nachfolgenden Sätze bei einem Verhör nach ihrer Gefangennahme:

„Unsere Freunde sind gleich da, dann geht's euch ans Leder“

„Unsere Freunde werden euch verfolgen, bis ihr nicht mehr weg rennen könnt!“

„Aus der Geschichte kommt ihr nicht mehr lebend raus“!

„In Beilstatt wartet der Tod auf euch!“

Je nach Heldenaktionen gibt es möglicherweise zwei Überlebende andergaster Söldner, die wahrheitsgemäß sagen können, dass sie in der Gegend um Beilstatt von Pipo angeworben wurden. Sie haben alle ein Bild gezeigt bekommen und sollten nach jemandem Ausschau halten, der so aussah wie „der da“ (der Entführte). "Pipo" - einer der gefangenen Söldner zeigt auf den geköpften Nostrianer - "hat dann in Beilstatt den Befehl zur Entführung gegeben. Danach wollte er uns ausbezahlen. 50 goldblinkende Taler, pro Mann!"

Der Esel trägt einen ebenholzfarbenen Kasten mit Silberbeschlägen, in dem zwei schneeweiße Tauben gurren. Außerdem Proviant für mehrere Tage und Ausrüstung für ein Überleben in der Wildnis.

Pflichtprogramm

- der Schwarze Bug entkommt
- bei Pipo wird ein Beutel mit Münzen gefunden und ein Bild des vermeintlichen Kasparbald
- ein Packesel mit einem ebenholzfarbenen Kasten, der mit Silberbeschlägen versehen ist
- zwei schneeweiße Tauben im Kasten
- genaue Kampfplatzschilderung für den Meister der anderen Gruppe, unter anderem wohin die Spuren führen und was mit den Verletzten und Toten passiert ist.

Szene 4 – In die Tiefe des Waldes

Zeit ingame: 1. Rondra, mittags

Hintergrund

Franio Kannengießer wird die 7 verbliebenen Söldner in Beilstatt sammeln und sich mit ihnen auf die Spur der Helden begeben. Der Schwarze Bug wird eine Taube nach Salza schicken, dass jemand gefunden sei, man aber Verstärkung brauche, da es „Beschützer“ gebe. Er selbst wird als Kontakt für beide „Entführergruppen“ in Beilstatt bleiben und sich dort über die nächsten Tage mit Asleif Brondirson, einem Thorwaler Drachenjäger anfreunden.

Ereignis

Die Helden lernen sich etwas näher kennen und befragen den "Kasparbald" zu der Entführung. Sie werden von den restlichen Häschern weiter in den Wald getrieben und es beginnt eine Flucht mit grober Richtung Andergast.

Szenenbeschreibung

Die Helden lernen sich kurz kennen, wahrscheinlich werden sie mit dem entführten Helden besprechen wollen, um was es geht oder was er weiß.

Anhaltspunkte der Helden:

- Jemand sollte entführt werden
- Derjenige hat keine Ahnung warum
- Aussehen scheint wichtig
- Schergen aus Nostris / Salza (durch die Münzen erkennbar, Probe auf Heraldik)
- Es gibt weitere Entführer, die bald kommen werden
- Was machen sie mit potentiellen Gefangenen?

Die Entführer um Franio Kannengießer kommen nach kurzer Zeit und werden die Helden weiter in den Wald treiben. Sie sollten in der Überzahl sein und den Helden einen Kampf von vornherein als aussichtslos erscheinen lassen. Ein ortskundiger Held wird sich auskennen. Auswärtige Helden werden nur wissen, dass in nordöstlicher Richtung Andergast liegt, vom Rest der Geografie haben aber nur Einheimische wirklich Ahnung. Waldkundigen helfen Anhaltspunkte bei der Orientierung.

Die Entführer werden versuchen einen Ring um die Helden zu bilden, der sie immer tiefer in den Wald drängt, da sie vermuten, dass die Helden kaum Ausrüstung oder Erfahrung im Überleben in der Wildnis aufweisen können.

Proben auf:

Geografie +5 (welche Orte liegen in der Nähe)

Andergast im Nordosten am Ingval

Nibquell im Südosten am Ornib

Kalleth nördlich am Ingval

Joborn nordwestlich am Ingval

Orientierung +5 um die Richtung zu halten

Pflichtprogramm

- die Entführer treiben die Helden in den Wald, weg von Beilstatt in nordöstlicher Richtung.

Szene 5 – Vom Regen in die Traufe

Zeit ingame: 1. Rondra, mittags bis 5. Rondra nachmittags

Hintergrund

Die 8 Entführer jagen die Helden vier Tage lang durch den Wald, bis sie sie an der Drachenhöhle stellen können. Es kommt zum Kampf mit den Helden und dem Drachen. Später greift Prinz Wendelmir in den Kampf ein.

Ereignis

Die Helden schlagen sich vier Tage durch den Wald und begegnen einem hilfsbereiten Holzfäller. Am vierten Tag werden sie allerdings doch von den Verfolgern gestellt und können sich gerade noch in oder an eine Höhle retten. Es kommt zum Kampf mit einem Höhlendrachen und den Verfolgern, die den Helden in die Höhle folgen würden.

Szenenbeschreibung

Die Helden brechen vom Kampfplatz auf und schlagen sich tiefer in den Wald, verfolgt von Franio und seinen Spießgesellen. Der Wald ist urtümlich, Baumriesen wachsen in die Höhe und Farn beherrscht den Boden.

Schon nach ein paar Stunden haben die Helden das Gefühl in einem Meer aus Wildnis verloren zu sein. Die einzigen Wege, auf die sie treffen, sind Wildpfade und Bachläufe, an denen sie kleinere Pausen einlegen können, bis hinter ihnen wieder die Geräusche ihrer Verfolger zu hören sind. Brücken gibt es keine, sodass sie jedesmal gezwungen werden nach einer Furt zu suchen. Wieder und wieder wird sich das Gefühl breit machen, dass die Helden nicht alleine sind, dass sie immer noch gejagt werden.

Gegen Abend werden sie eine Unterkunft suchen müssen. Bei gelungener Wildnisleben-Probe finden die Helden eine riesige Schwarzfichte, unter deren untersten Ästen es sich alle Helden bequem machen können und geschützt sind.

Proben:

Orientierung +5 um die Richtung einigermaßen zu halten

Wildnisleben +5 um Wildpfaden folgen zu können und Furten in Bächen zu finden

Pirschjagd (MU/IN/GE) – Metatalent

TaW: (Wildnisleben, Tierkunde, Fährtensuchen, Schleichen, Fernkampf)5

Fallen stellen +7 (mit geeignetem Werkzeug +2)

Selbstbeherrschung für die Wachen in der Nacht +2 / +4 / +2

Wildnisleben-Probe für Entzünden des Feuers, sollten die Helden sich entschließen eines zu entfachen.

Modul: Der Holzfäller Bogomil (falls Zeitnot kann dieses Modul weg gelassen werden und in die Beschreibung des vierten Tages integriert werden)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Gegen Mittag des nächsten Tages hört ihr dumpfe Schläge durch den Tann hallen. Tatsächlich kommt ihr Minuten später zu einer kleinen Hütte, vor der ein alter Mann in Lederkleidung gerade Holz hackt. Kaum hat er euch gewahrt packt er ein übermannsgroßes Schwert und hält es bedrohlich vor euch."

„Was wollt ihr vom Bogomil?“

Bogomil kann den Helden bei der groben Richtung, Werkzeug, sowie Proviant helfen.

Den Rest des Tages stapfen sie weiter durch den Forst, am Abend ähnliche Proben, wie am Vortag. Das Gefühl verfolgt zu werden bleibt bestehen.

Am nächsten Morgen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Heute bricht der vierte Tag eurer Flucht an. Drei Tage lang habt ihr euch jetzt durch die Wildnis geschlagen, immer in grober Richtung Andergast und in steter Gewissheit, dass diese Mordbuben immer noch hinter euch her sind. Mittlerweile seht ihr aus wie die Waldschrake und jeder von euch sehnt sich nach einer Gaststätte mit kupfernem Zuber und einem reich gedeckten Tisch. Nach ein paar Stunden des Wanderns erreicht ihr endlich etwas anderes als den undurchdringlichen Wald. Ein alter kaum sichtbarer Pfad führt um einen kleinen See herum."

Die Helden folgen dem Pfad und haben die Hälfte des Sees im Süden langsam umrundet als sie ein ungutes Gefühl beschleicht."

Proben:

Sinnenschärfe

Gefahreninstinkt

Am Waldesrand tauchen die Verfolger auf, laute Rufe und hektische Gesten zeigen, dass sie die Helden gesehen haben. Sie beginnen los zu laufen. Den Helden wird recht schnell klar, dass sie nicht mehr weit werden fliehen können.

Probe:

Kriegskunst (Ort an dem man sich gut gegen eine Übermacht verteidigen kann)

Bei gelungener Probe haben die Helden einen Höhleneingang ausgemacht, der sich als Kampfplatz eignen könnte. Ansonsten kämpfen sie im Wald an der Lichtung vor der Höhle ohne diese wirklich auszumachen.

Die Helden haben auch die Möglichkeit in die Höhle hinein zu gehen.

Pflichtprogramm

- Erwähnung des Holzfällers Bogomil, der auch die andere Gruppe treffen wird
- See wird im Süden umgangen, die andere Gruppe wird den überwucherten Pfad im Norden weiter oberhalb nehmen.
- Der Meister sollte eine bedrohliche Atmosphäre schaffen, so dass die Helden nicht zu früh auf die Idee kommen selbst die Verfolger anzugreifen, ansonsten muss die Begegnung mit dem Drachen und Wendelmir angepasst werden.

Szene 6 – Drachentöter!

Zeit ingame: 5. Rondra, nachmittags

Hintergrund

Die acht Entführer verfolgen die Helden bis zur Drachenhöhle und werden entweder die Helden davor bekämpfen oder sie bis hinein verfolgen, wodurch es dann im Inneren zum Kampf kommt. Am Ende des Kampfes wird Prinz Wendelmir auf den Plan treten.

Ereignis

Die Helden werden sich an oder in der Höhle den Entführern zum Kampf stellen, wodurch der Drache geweckt wird. Das Untier, die Helden und die Entführer bekämpfen sich, bis gegen Ende der Schlacht Prinz Wendelmir erscheint.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr müsst es einsehen, eure Flucht steht kurz vor einem Ende. Jetzt gilt es die beste Verteidigungsposition gegen eine Überzahl von Feinden zu finden.

Sollte der Kampf im Inneren der Kaverne statt finden, werden die Helden nach einem kurzen Gang zu einer größeren Höhle kommen. Im schummrigen Licht erkennen sie schnell einen riesigen Höhlendrachen. Durch die lauten Rufe der Verfolger: „Jetzt haben wir euch, ihr Häschen!“ „Häschen in der der Grube!“ „Put Put Put!“ erwacht mit einem infernalischem Gebrüll der Höhlendrache. Sein erster Feuerstoß versengt alles vor ihm, dann kommt es zum Kampf. Zwei der Entführer werden am Höhleneingang Wache stehen und von Prinz Wendelmir überwältigt werden. In Kampfrunde 10 greift Wendelmir mit zwei Gefährten in den Kampf ein.

Sollte der Kampf vor der Höhle oder im Höhleneingang statt finden wird in Kampfrunde 4 der Drache einen Feuerstoß in Richtung des Eingangs ausstoßen. Danach tritt er mit in den Kampf ein, die Helden stehen zwischen den Fronten. Prinz Wendelmir erscheint in Kampfrunde 6.

Werte der Entführer (Jost, Krusold, Mispert, Seffel, Trogar)

AT 14 / PA 10 / 1W+3 / LeP: 32 / SF: Wuchtschlag

Nostrischer Anführer (Franio Kannengießer), 2 weitere Kämpfer (Ludewich und Osgar)

AT 17 / PA 14 / LeP: 35 / SF: Binden, Meisterparade, Gezielter Stich

Werte des Drachen:

Junger Höhlendrache

3 Schritt Länge, 1200 Stein schwer (sehr großer Gegner)

MU 15, FF 9, KL 8, GE 7, IN 8, KO 22, CH 8, KK 25

Immun gegen Feuer, Empfindlich gegen Eis und Wasser

Kampfwerte: 200 Jahre

INI: 10+1W / LeP: 85 / RS: 6, Flügel 2, Bauch 2, Hals 4

Biss: HN AT: 12 / PA: 9 / TP 3W+2 (kann nicht pariert werden / sehr großer Gegner)

Prankenrieb: HN AT: 8 / PA 6 / TP 2W6+2

Trampeln: H AT: 5 / PA - / TP 2W Gegner muss am Boden liegen, Ausweichen +8

Feuerodem: 2 SP auf 5 Schritt / 1 SP auf 10 Schritt

Gezielter Angriff (Beißen): (bei Glücklicher Attacke wird der RS ignoriert und es kommt zu

Verbeißen (Gegner in Handgemenge, verbissen in ein Körperteil, Schaden wird jede KR automatisch ausgewürfelt, Gegner kann selbst attackieren, bei Wunde des Drachen beendet)

Gezielter Angriff (Prankenrieb): Niederwerfen / Umklammern (kann nicht pariert werden / s.o.)

(KK und GE Probe müssen gelingen um sich zu befreien, TaW Ringen darauf verteilen / +2)

GS: 9 / AuP: 50 / AsP: 20 / MR: 8 / GW 17

Magie: unerfahren in Objekt und Herrschaft / Gedankensprache

Prinz Wendelmir (Andergaster) und seine beiden Gefährten Eichbald und Jagoslaus:

AT 17 / PA 14 / LeP: 35 / SF: Binden, Meisterparade, Gezielter Stich

Pflichtprogramm

- Helden sollten den See südlich umgehen
- Kampfbeschreibung
 - wo liegen die Toten
 - was wurde beim Drachen mitgenommen
 - was passierte mit Überlebenden
- Was haben die Helden mitgenommen
- Besonderheiten
- Rekonstruierbarkeit des Kampfablaufs für den zweiten Meister

2. Akt – Wendelmir – Ein Prinz sieht seine Chance

Szene 1 – Andergast ist eine Reise wert

Zeit ingsame: 5. Rondra, nachmittags bis 11. Rondra vormittags

Hintergrund

Prinz Wendelmir von Andergast wird mit seinen Gefährten von Norden kommen, da er gerade auf der Jagd nach andergaster Gesetzlosen ist, darunter auch der Schwarzen Bug, und in den Kampf eingreifen, da er die andergaster Söldner als die gesuchten Verbrecher erkennt. Überlebende wird er an Ort und Stelle hängen, unter anderem auch, weil seine Gefährten durch die Hand der Verbrecher gestorben sein könnten. Am Ende sind möglicherweise alle bis auf die Helden und Wendelmir tot. Wendelmir erkennt das Potential des vermeintlichen Prinzen Kasparbald und bietet nachdrücklich seine Hilfe an. Er hat sich gerade erst von seiner "Jagdgesellschaft" getrennt, die in einem halben Tagesritt Entfernung lagert. Von dort aus könnte man sicher nach Andergast reisen und dieses Missverständnis klären.

Ereignis

Die Helden lernen Prinz Wendelmir als mutigen und hilfsbereiten, aber auch unnachgiebigen harten Mann kennen, der in manchen Entscheidungen sehr kompromisslos sein kann. Sie reisen mit ihm in sein Lager bei der Jagdgesellschaft, können ihre Wunden pflegen und von dort aus weiter nach Andergast reisen.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Untier ist erlegt, welch ein Kampf! Keiner von euch ist ohne Wunden oder Blessuren davon gekommen. Etwa 10 Gefallene liegen in ihrem eigenen Blut, einzig euer Retter scheint noch einigermaßen auf den Beinen zu sein. Er kommt auf euch zu und stützt sich schwer auf seinen Zweihänder, dann beginnt er zu sprechen:

„Bei allen unheiligen Flunderfressen, so ein Untier hab ich mein Lebtag noch nicht gesehen, ein Wunder, dass wir noch am Leben sind und nur diese Verbrecher ins Gras gebissen haben. Aber wo

habe ich meine Gedanken: Wendelmir, mein Name, Prinz von Andergast!“

Begleiter werden nur auf Nachfrage kurz bedauert.

"Giselhold war schon immer zu furchtlos, immer stürmte er voran."

"Tancred, wieso hast du bloß deine Deckung aufgegeben?"

Bei Betrachtung der Heldengruppe stutzt er kurz mit Blick in Richtung Ingvalions, fängt sich schnell wieder und sagt:

"Ihr seid aber eine seltsame Gruppe. So ein Zufall."

Probe Menschenkenntnis offenbart, das der Prinz gestutzt hat.

Auf Nachfrage: "Ihr erinnert mich an irgendjemanden"

Die Helden stellen sich auch vor, danach wird der Prinz weiter fragen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Was hatten diese Burschen bloß gegen euch, habt ihr sie bei einem Bubenstück überrascht? Ich sehe fast nur übelste Gesetzlose: Ich glaube auf Osgar hier war sogar ein Kopfgeld ausgesetzt, der ist immer mit dem Schwarzen Bug unterwegs, den wollte ich sowieso aufknüpfen. Nur den hier, den kenne ich nicht“: Er tritt gegen die Leiche von Franio Kannengießer.

Auf einen Hinweis, dass Nostrianer unter den Entführern sind oder nach dem durchsuchen von Franios Geldbeutel mit der nostrischen Münze wird er einen Tobsuchtsanfall bekommen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Elendige Nostracken auf andergastischem Gebiet. Das ist ein Grenzübertritt! Bewaffnete Entführungen braver Andergaster Bürger, das tut mir wirklich furchtbar leid. Das macht mich so unglaublich wütend, immer sind es diese Nostrioten! Immer und immer wieder! Selbst die in der Gegend herumschleichenden Orks sind besser als diese Lumpen, außerdem können sie besser kämpfen!

Auf die Frage, warum er in der Gegend war:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich war auf der Jagd nach andergastischen Gesetzlosen unter anderem auch einigen von diesen Vögeln hier: Ihr habt nicht zufällig auch einen Dieb mit einer schwarzen Augenklappe, einem roten

So keiner der Helden etwas über ihre Problematik berichtet wird er zu Ludewich treten und wird fest stellen, dass dieser noch lebt und wird ihn befragen, so dass er weiß worum es den Entführern gegangen ist und er vor den Helden als Beschützer auftreten kann: Einen Überlebenden wird er später trotzdem als Verbrecher hängen.

Wendelmir: "Ich kann euch in den starken und hohen Mauern Andergasts Schutz bieten, dort wird man wissen, wie man weiter verfährt."

Sollten die Helden den Drachen beanspruchen wird Prinz Wendelmir nichts dagegen haben, nur wenn die Helden in ihrem Zustand mehr als die nötigen Insignien mitnehmen wollen wird er davon abraten, da dies zu problematisch wäre. Auch wird er vom Bestatten der Toten abraten, da dies momentan ihre Kräfte übersteigen würde, außerdem hätten es diese Fischfreunde eh nicht verdient und sollten den Tieren als Nahrung dienen.

Nach einiger Zeit wird er die Helden zu einem Lager nördlich der Drachenhöhle einladen. Von dort war er auf Verbrecherjagd gegangen und man könnte weiter nach Andergast, wo er sich um diese "Entführerproblematik" kümmern könnte. Da er ein hochrangiger Vertreter des Hauses Andergast sei würde er sicher herausfinden können, wieso der "Held" entführt werden sollte.

Auf dem Weg zum Lager ist das markerschütternde Brüllen eines Drachen zu hören. Scheinbar war dieser nicht der einzige Höhlendrache in der Gegend.

Die Helden folgen Wendelmir zum Lager der zwanzigköpfigen Jagdgesellschaft, wo er seine Schwester Wenzelslausia darauf ein schwört den Drachen für die Helden zu sichern, er würde aus Andergast einen Wagen los schicken um den Drachen dorthin zu bringen, wo immer die Helden ihn haben wollen. In Wahrheit wird er ihr sagen, dass sie den Drachen nach Andergast bringen soll. Die nostrische Gruppe wird die Jagdgesellschaft am Ende überzeugen müssen, damit sie den Schädel bekommen. Die Wagen kommen nie an, da Wendelmir es in Andergast ganz einfach vergisst.

Sollte zu viel Zeit sein, wird eine genauere Beschreibung des Lagers gegeben (kleine Pavillions, Teppiche, Spieße mit Grillfleisch), ansonsten ist es nur eine Zwischenstation auf dem Weg nach Andergast, wo die Wunden der Helden versorgt werden und es eine ruhige Nacht gibt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sechs weitere Tage seid ihr mit Prinz Wendelmir durch den Wald gereist, ihr habt ihn als umgänglichen Zeitgenossen kennen gelernt, der nur beim Thema Nostrianer immer aus der Haut fährt. Jetzt endlich liegt Anderdorf vor euch und der Prinz hat ein gutes Eichelbier versprochen.

Anderdorf ist ein kleiner Ort fünf Meilen vor Andergast. Ihr kehrt noch einmal ein und verbringt dort einen gemütlichen Abend. Prinz Wendelmir wird erkannt und der Wirt gibt eine Runde aufs Haus. Bald herrscht Fröhlichkeit und unter dem Jubel der Menge erzählt der Prinz von der Verbrecherjagd. Nur das Eichelbier hätten sie sich sparen können, einfach widerlich.

Einen Tag später erreicht ihr Andergast, hier hat euch der Prinz eine Aufklärung der Sache versprochen.

Pflichtprogramm

- Wendelmir beschreibt den Schwarzen Bug, auf dessen Fährte er war, wiegelt diese Sache aber ab und behauptet, dass ihre jetzige Problematik wichtiger sei
- Dem Drachen dürfen nur kleine Insignien genommen werden
- Im Lager der Jagdgesellschaft werden Männer ausgeschiedt den Drachen zu bergen
- Die Helden hören das Brüllen eines weiteren Drachen in der Nähe
- Die Helden sollten mit Prinz Wendelmir Richtung Andergast aufbrechen
- Anderdorf beschreiben - Jubel Taverne - "Kasparbald" kann für die andere Gruppe beschrieben werden

Szene 2 – Der Bombast in Andergast

Zeit ingame: 11. Rondra vormittags

Hintergrund

Der nostrische Bombast Toran vom Lichte erreicht Andergast um im Auftrag Rondriane von Sappenstiels einen Eklat auszulösen. Ziel ist es Joborn wieder nostrisch werden zu lassen um die Machtposition der Königin Yolande II. zu stärken. Er fordert also vehement die Herausgabe Joborns an nostrische Truppen, was ihm aber vom König verständnislos verweigert wird. Gerade als die Audienz Torans zu Ende geht und er ohne etwas erreicht zu haben auf dem Weg zu seinem Pferd und seinen Untergebenen ist, kommen die Helden und Prinz Wendelmir ihm entgegen. Er erkennt den vermeintlichen Prinzen Ingvalion Kasparbald Kasmyrin bei den Ankommenden und spricht daraufhin die Kriegserklärung aus. Der Andergaster König schickt im geheimen Wenzelslaus nach Joborn um zu klären, was überhaupt los ist.

Ereignis

Die Helden kommen in Andergast an und werden von Prinz Wendelmir zum Hof der Burg geführt. Kurze Zeit später kommt der Bombast selbst über diesen Hof und bellt ihnen nach kurzem Stutzen seine Kriegserklärung entgegen. Im nachfolgenden Tumult bekommen auch die Helden mit, wie Andergast vom König in den Kriegszustand versetzt wird. Wendelmir wird vorschlagen nach Joborn weiter zu ziehen, um seinen Vater, den Recken Rondras zu kontaktieren, da in Andergast gerade niemand für sie Zeit hätte.

Szenenbeschreibung

Ihr seid unproblematisch durch die Wachen an der Ingvalfeste gekommen, mit Prinz Wendelmir bei euch konntet ihr an der Schlange von drei Wartenden einfach vorbei gehen.

Andergast selbst allerdings ist ein Dorf, die Stadtmauer ist schon aus einer Meile Entfernung zu überschauen, euch ist vollkommen schleierhaft wie die Bauern hier diesen Marktflecken als Stadt bezeichnen können. Überall rennen Schweine durch enge verwinkelte Gassen und es stinkt nach Fäkalien und Unrat.

Der Prinz jedoch spricht in höchsten Tönen von seiner Heimat und zeigt euch die wichtigsten

Gebäude mit euphorischer Stimme

Praios-Tempel, der größte im Lande, der Götterfürst hat sicherlich nicht viele solcher prunkvollen Häuser (kleines Haus mit Messing beschlagen statt mit Gold)

Rondra-Tempel, eine uneinnehmbare Trutzburg (völlig aus Steineichen-Holz)

Die Burg derer von Zornbold, der Königssitz, ein Wunder architektonischer Baukunst (klein, schwärzlich, feucht)

Die Helden erreichen mit Prinz Wendelmir die Königsburg von Andergast. Im Hof steht ein Pferd mit prächtigem Sattel, ein livrierter Diener ist schwerst bepackt und trägt sogar einen ebenholzfarbenen Käfig mit Silberbeschlägen und drei Tauben. Gelangweilt stehen zwei Wächter mit Kriegshämmern daneben, sowie zwei Trompeter und zwei Standartenträger. Ein Fisch auf blauem Grund.

"Nostriacken", entfährt es Wendelmir, "der traut sich was, aber scheinbar reist er in höchster Mission, sonst hätten wir ihn längst aufgeknüpft!" Gerade als sie am Hof stehen öffnet sich das Hauptportal und der Bombast Toran vom Lichte (blaues Wams mit weißem Besatz) kommt heraus, der König Andergasts, Efferdan I. Zornbold, bleibt im Eingangsportal stehen.

Der Bombast kommt über den Hof, stutzt kurz und dann dreht er sich um in Richtung des Eingangs, in dem noch der König steht und sagt: Krieg, wie ich es euch prophezeite! Vor Joborn werde ich euch Liebesgrüße aus Nostria überbringen!"

Er geht zu seinem Pferd und verlässt mit seiner Entourage den Palast in Richtung Stadt.

Fanfaren ertönen!

König Efferdan droht ihm mit der geballten Faust: „Man schicke nach Wenzelslaus!“, dann geht er in die Burg

Wendelmir:

"Diese Fischfresse hat unserem schönen Land gerade offen mit Krieg gedroht. Verzeiht, aber hier am Hofe wird man gerade keine Zeit für unsere kleinen Problemchen haben. Wenn ihr erlaubt sollten wir nach Joborn gehen, dort ist derzeit der Heermeister. Er ist ein altgedienter Recke und wird sicherlich wissen, worum es diesen Lumpen bei der ganzen Sache hier ging. Er kann euch

sicher auch weiter reichenden Schutz anbieten!"

Pflichtprogramm

- Der Bombast spricht mit James-Bond Filmzitat, siehe auch dessen Charakteristik in den Dramatis Personae
- Wendelmir stellt den Heermeister nicht als seinen Vater vor

Szene 3 – Nach Joborn!

Zeit ingame: 11. Rondra vormittags bis 17. Rondra mittags

Hintergrund

Wendelmir wird in Andergast einen Brief an seinen Vater abschicken: Triff mich schnellst möglich in Joborn, alte Stärke winkt, W. Weiterhin wird er ein Schiff organisieren das Steineichen nach Joborn bringt um damit den Helden und sich eine sichere Überfahrt zu gewährleisten. Vorbeireitende Ritter sind Wenzelslaus und seine Begleitung, die durch ihre Pferde schneller sind.

Ereignis

Die Helden verlassen Andergast mit Wendelmir Richtung Joborn. Am Ufer sind immer mal wieder Ritter in Rüstungen zu sehen, die auf dem Weg in Richtung Joborn sind.

Szenenbeschreibung

Mit dem Prinzen scheint in diesem Land alles ein wenig einfacher zu gehen. Am Hafen von Andergast hat er gerade die „Eichenblatt“, ein Steineichentransportschiff beschlagnahmt und ihr könnt nach Joborn fahren.

Wendelmir wird sich noch kurz vor dem Auslaufen entschuldigen und zu einem jungen Mädchen am Kai gehen, ihr ein paar Münzen zustecken und eine Notiz übergeben.

Auf Nachfrage: An seine Frau Ermengunde, die sich sonst Sorgen mache. In Wahrheit an seinen Vater, dass er in Joborn auf ihn warte und eine Möglichkeit gefunden habe gegen den Feind zu ziehen.

Mögliche Menschenkenntnisprobe entlarvt die Lüge

Während der Fahrt mit dem gemächlichen Flussschiff kommen immer wieder Ritter oder auch einfache Soldaten am Schiff vorbei und der Sohn erkennt bei einer dieser Gelegenheiten auch den Vater.

Pflichtprogramm

- Wendelmir sollte den Brief abschicken
- Die Helden sehen, dass Heerhaufen nach Joborn verschoben werden

Szene 4 – Der ewige Zankapfel *

Zusammenführung der Heldengruppen beachten!

Zeit ingame: 17. Rundra mittags bis 19. Rundra mittags

Hintergrund

Die Helden erreichen Joborn. Prinz Wendelmir wird sie schnell zu seinem Vater bringen und dort kurz mit ihm sprechen. Danach wird Wenzelslaus erklären bedauerlicherweise auch nicht zu wissen, was es mit dem Entführten auf sich hat, aber ihm gerne seinen Schutz gewähren.

Später wird Wendelmir zu den Helden kommen und sagen, dass der Bombast gerade mit der Abordnung Nostrias angekommen sei und man habe ausdrücklich verlangt, dass die Helden auch zugegen seien. Er bitte sie also darum auf Seiten Andergast an den Verhandlungen teil zu nehmen.

Die Helden gehen mit in das Rathaus von Joborn.

Ereignis

Die Helden erreichen Joborn und werden Wenzelslaus vorgestellt. Dieser weiß auch nicht warum die Helden verfolgt wurden. Wendelmir wird die Helden mit ins Rathaus zu den Verhandlungen nehmen.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich Joborn, hier wird sich hoffentlich das Schicksal des Entführten offenbaren. Wendelmir bringt euch schnurstracks zu einem großen Haus, scheinbar dem Rathaus an dem die andergastsche Fahne weht. Bevor ihr es betreten dürft müsst ihr eure Waffen ablegen, eine der vielen Traditionen, die die Kriege als Erfahrungswerte hinterlassen haben. Dafür stehen mehrere Fässer bereit. Im Inneren sitzt der Vater von Wendelmir, ein großer Mann, der sich euch als Wenzelslaus vorstellt.

Wendelmir bittet die Helden kurz um ein Gespräch unter vier Augen mit seinem Vater, in dem er ihm von der Identität des "Prinzen" berichtet. Dieser wird immer mal wieder zu den Helden herüberschauen und in Richtung der Helden nicken. Auf Nachfrage hat Wendelmir ihm von dem Kampf gegen den Drachen berichtet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Er wird den Helden erklären:

„Augenscheinlich sind hinter euch einige Nostrioten her, nur warum bloß... ich werde meine Kontakte spielen lassen. Macht euch keine Gedanken, mein junger Freund, hier kann euch nichts passieren, hier seid ihr unter Freunden! Nun Wendelmir, sicher findet ihr ein geeignetes Quartier, ich melde mich, wenn ich etwas heraus gefunden habe!“

Wenn der andere Meister bereit ist:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei Tage habt ihr nun in Joborn verbracht, ein verschlafenes Nest am Rande der Wildnis und immer noch hat Wenzelslaus nichts herausfinden können:

Wenzelslaus kommt zu den Helden:

„Der Bombast und seine Abordnung von Nostrianern sind gekommen und haben um eure Anwesenheit gebeten, mein junger Freund. Woher sie wissen, dass ihr bei uns seid, kann ich euch auch nicht sagen aber eure Probleme scheinen größer als gedacht. Würdet ihr mir trotzdem die Freude machen zu den Verhandlungen zu kommen?“

Ihr begeht euch zu dem Verhandlungsraum, der völlig leer ist. Eure Waffen müsst ihr am Eingang ablegen. Im Inneren sind keine Bänke, nur durch die Mitte zieht sich eine lange Reihe Tische, die den Raum in der Mitte teilen, noch sind nur ein paar Wachen anwesend.

Mit Zusammenführung der Heldengruppen beginnt Wendelmir zu sprechen:

Wendelmir: "Ah! Willkommen, ihr nostrischen Flunderfressen, zu den Verhandlungen in Joborn."

Toran vom Lichte wirkt geschockt: Ungeheuerlich!

Beschreibung für die nostrischen Helden:

Ihr steht im Rathaus von Joborn, das in der Mitte durch eine hölzerne Balustrade zwei geteilt wurde. An den Wänden hängen jeweils die Fahnen von Nostria und Andergast. Am Kopfende der Balustrade ist ein Tisch, an dem der Travia-Geweihte von Joborn, Bredo Angmund, sich setzt und seine Hände ringt (Geste). Etwas weiter vorne stehen zwei einander ähnlich sehende, kriegerische Männer, einer wohl der Sohn des anderen, beide groß mit blonden Haaren und Bärten. Ganz vorne an der Balustrade stehen mehrere Personen (Beschreibung der Helden), die einen [Beschreibung des Helden, der Kasparbald mimt] in ihre Mitte genommen haben.

Möglichkeiten um die Zeit zu ziehen oder zu kürzen:

Kürzungen: Der komplette Jobornteil kann entfallen. Im Notfall kommt Wenzelslaus direkt auf sie zu und bittet darum an den Verhandlungen teilzunehmen.

Verlängerungen:

Beschreibung des alten Lambert, der schon im letzten Krieg gegen die Nostrianer gekämpft hat, er wird beim Kampf in Joborn am Ende die Flagge Joborns aus der Motte halten um anzuzeigen, dass die Stadt noch nicht gefallen ist.

Pflichtprogramm

- diese Szene ist die erste in der beide Heldengruppen zusammen geführt werden, was eine gesonderte zeitliche Abstimmung erfordert. Module, die die Zeit strecken oder kürzen können hier von Vorteil sein
- zuvorderst werden Wendelmir und Toran einen minimalen Disput haben, danach wird den versammelten Helden, die Szenerie beschrieben um eine einheitliche Vorstellung zu haben.
- Szenen, die in Teilen oder vollständig gemeinsam gespielt werden haben ein * im Titel.
- so möglich die Tauben des nostrischen Gesandten erwähnen

3. Akt – Das Unheil nimmt seinen Lauf *

Szene 1 - Gemeinsam einsam oder Warum will hier niemand Diplomatie?

Zusammenführung der Heldengruppen beachten!

Zeit ingame: 19. Rondra mittags bis nachmittags

Hintergrund

Die Szene ist inhaltlich übereinstimmend mit der aus Andergast: 3. Akt – Das Unheil nimmt seinen Lauf / Szene 1 - Gemeinsam einsam oder Warum will hier niemand Diplomatie?

Die Heldengruppen wurden schon am Ende der letzten Szene outgame an einen Ort geführt und es kommt zu einer Großgruppe mit zwei Meistern. Auch hier sei auf den Zeitaspekt verwiesen, damit man outgame zeitgleich an diesem Punkt ankommt.

Die Helden verhandeln untereinander und zusammen mit Wendelmir, Wenzelslaus, Toran vom Lichte und Ludegar von Mooresschatz über Krieg und Frieden zwischen Andergast und Nostria auf Grundlage der weiteren Entscheidungen des vermeintlichen Prinzen Kasparbald.

Gerade Wendelmir und Toran vom Lichte sollen in der Szene als Kriegstreiber dargestellt werden. Diese beiden werden sich anschreien, beschimpfen und am Anfang jede konstruktive Debatte durch ihr "kindisches" Verhalten boykottieren. Beiden geht es um Krieg!

Ereignis

Verhandlungen in Joborn

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht im ersten Stock des Rathauses von Joborn, der auf zwei Seiten Balustraden hat, die einen Abgrund zum Erdgeschoss begrenzen. An den Wänden hängen jeweils die Fahnen von Nostria und Andergast. Am Kopfende der Balustrade ist ein Tisch, an den der Travia-Geweihte von Joborn,

Bredo Angmund, sich setzt und seine Hände ringt (Geste), danach stellt er die Verhandlungspartner vor:

Es folgen die Beschreibungen der Anwesenden:

Auf andergaster Seite:

Etwas weiter vorne stehen zwei einander ähnlich sehende, kriegerische Männer, einer wohl der Sohn des anderen. [Beschreibung von Wenzelslaus und Wendelmir]

Ganz vorne an der Balustrade stehen mehrere Personen [Beschreibung der andergaster Helden], die in ihrer Mitte [Beschreibung des Helden der die Rolle des Kasparbald innehat] den Prinzen haben.

Auf nostrischer Seite:

Weit vorne an der Balustrade werden ein beliebter Mann mit pompöser Kleidung und ein bedrückt da stehender Mann sich einfinden. [Beschreibung von Toran und Ludegar]

Vorne zur Balustrade werden ebenfalls die nostrischen Helden kommen. [Beschreibung eben jener]

Bombast Toran vom Lichte, der nicht damit gerechnet hatte, dass die Anergaster wirklich den Prinzen mitbringen, wird recht schnell lospoltern und die Herausgabe des nostrischen Erbprinzen fordern:

Toran vom Lichte:

"ES IST WAHR! IHR HABT DEN NOSTRISCHEN ERBPRINZEN INGVALLION
KASPARBALD KASMYRIN ENTFÜHRT! "

Möglichkeiten der Helden zur Reaktion.

Nach kurzer Zeit wird Toran vom Lichte um Bedenkzeit bitten:

„Neue Situation bedarf ausgiebiger Beratung.“

Die Spielergruppen werden wieder räumlich getrennt. Es folgen die Verhandlungen, was man eigentlich fordern will. Beratungen der Spieler mit ihrem Meister und den NPC's. Wenn eine

Gruppe bereit ist, kann sie zur anderen einen SC Boten schicken. Die Helden werden ebenso in zwei separate Räume geführt, wo sie sich mit ihren NPC's beraten können.

Andergast:

- An den Helden des vermeintlichen Kasparbald werden sicherlich Fragen gestellt, ob er wirklich der Prinz ist.

Spannende Entwicklung, falls dieser ja sagt

Amnesie möglich?

- Magieeinsatz fördert keinen schädlichen Zauber zu Tage.

- Wendelmir wird sich sofort bei Ingvalion bedanken, dass er auf Seiten Andergasts steht!

- Wussten Wendelmir und Wenzelslaus davon?

Antwort: Sie haben es geahnt, aber durch die Verfolger wollte man erst Gewissheit haben, bevor man die Pferde scheu macht. Er sah nur nach einem einfachen Mann aus, nicht nach einem Prinzen. Sie hatten nur Bestes im Sinn, da Mordgesellen hinter den Helden her waren.

- Worum geht es in den Verhandlungen jetzt?

Befürchtungen vor Krieg, da man den Prinzen hat

Andererseits ist der "Prinz" ein Druckmittel

Wendelmir ist ein Kriegstreiber und wird versuchen daraufhin zu arbeiten

Forderungen, die Andergast durch die NPC's stellen könnte. Die Helden werden sicherlich noch eigene entwickeln

Herausgabe des Prinzen gegen Salza, Kendrar und die Kronjuwelen Nostrias. (wird Prinz Wendelmir erst auf eigene Verantwortung in der Verhandlung sagen).

Entschuldigungsschreiben der Königin für den unerlaubten Grenzübertritt einer bewaffneten Holzfällergruppe auf andergastischen Boden im Phex vor 23 Jahren.

Rückzug der nostrischen Flotte auf dem Thurensee.

Reparationszahlungen für die Unterhaltskosten Joborns in Höhe von 15000 Andratalern
Anerkennung des 7. Krieges, der zur Spaltung in der Zählung führte (Joborner Verbrüderung).

Wenn man denkt bereit zu sein, wird man einen Spielercharakter-Boten schicken, um Verhandlungen fortzusetzen. [Spieler geht outgame zur anderen Gruppe und bittet ingame um Fortsetzung der Verhandlungen]

Nostria

Toran vom Lichte wird wettern, dass sie tatsächlich den Erbprinzen von Nostria haben. Er ahnt schon hier, dass es wohl nicht der echte Prinz ist, was ihm aber völlig egal ist. Seine Pläne scheinen sich zu erfüllen. Er wird auf eine mögliche Amnesie pochen sollte der Spieler des Prinzen leugnen Kasparbald zu sein.

Er wird auf die Helden mit Engelszungen einreden, dass es kein größeres Ziel gäbe als den Prinzen aus den Händen der Anergaster heraus zu holen. Wie sei egal, man könne drohen oder schmeicheln!

Forderungen, die Nostria durch die NPC's stellen könnte. Die Helden werden sicherlich noch eigene entwickeln

Herausgabe des Prinzen, sonst Krieg.

Übergabe Joborns an die rechtmäßigen nostrianischen Besitzer, sonst Krieg.

Reparationszahlungen aufgrund des letzten Krieges in Höhe von 15000 nostrischen Kronen, sonst Krieg.

Herausgabe des hochmagischen von Rohal selber übergebenenen alt-nostrianischen Wappenschildes des Hauses von Diekhoff-Altbergen zu Frimel und Bazingen-Holbeck – entführt im 6. und im 10 Krieg – sonst Krieg (einstige Reichsinsignie).

Verschiebung der nördlichen Grenze, um Beilstatt ins Reich zu integrieren. Baron von Beilstatt war und wird auch wieder nostrisch sein. Helden als neue Barone!

Wenn man denkt bereit zu sein, wird man einen Spielercharakter-Boten schicken um Verhandlungen fortzusetzen. [Spieler geht outgame zur anderen Gruppe und bittet ingame um Fortsetzung der Verhandlungen]

Fortführung der Verhandlungen

Man trifft sich wieder mit beiden Heldengruppen im Verhandlungsraum, um die Besprechung fort zu setzen. Sowohl Wendelmir, als auch Toran werden sofort beginnen sich zu beleidigen und

anzuschreiben wer anfangen darf die Forderungen vorzutragen und das so lange, bis die Helden eingreifen. [Das kann und soll in skurrile Situationen ausarten: Wir fangen an! Nein wir! Nein wir! Nein! usw,]

- Wenn die Helden eingreifen, wird man auf sie hören, erst dann können die Forderungen vorgetragen werden, allerdings unter jeweiliger, lautstarker Ablehnung der anderen Seite.

- Danach folgt ein Schweigen mit verschränkten Armen und verkniffener Miene der Spielleiter (offizieller Verhandlungspartner).

Die Spielleiter stehen so da, bis etwas von Seiten der Helden passiert .

- Reaktionen der Helden, die vielleicht ihre eigenen Forderungen einbringen können.

Durch diese eventuell objektiven und gemäßigten Forderungen kann die zweite Entwicklungsphase der Forderungen möglicherweise umgangen werden.

- Wenn von den Helden nichts kommt, wird der Travia-Geweihter Bredo Angmund sich einmischen: Zurückziehen zu neuen Forderungen, die die jeweiligen Seiten auch akzeptieren können.

Die Spieler werden also nochmals getrennt und können jetzt wirklich eigene Forderungen entwickeln.

-Bearbeitung der Forderungen, getrennt von den anderen Helden:

Klar werden soll:

Wendelmir und Toran wollen Krieg

Wenzelslaus und Ludegar eher abwartend

- Erneute Aufnahme der Verhandlungen, mit allen Helden

Wenzelslaus und Ludegar schauen sich an und scheinen Frieden symbolisieren zu wollen, die Helden sollen ihre neu entwickelten Forderungen vortragen können.

Auch danach werden Wendelmir und Toran noch auf Krieg aus sein.

- Bredo Angmund:

Wird auf das Schicksal des Prinzen Ingvalion pochen und dass der Mann eine eigene Verantwortung hat, der er gerecht werden muss.

- Anprache des Bombasten Toran vom Lichte:

Ermahnung an Ingvalion Kasparbald über dessen Verantwortung den Menschen und des Reiches Nostria gegenüber. [sollte emotional vorgetragen werden und durchaus der Wahrheit entsprechen]

- Wendelmir wettet gegen den Bombasten:

Niemals werde ich ihn lebend aus den Händen geben, dieses Pfand ist in diesem Krieg viel zu wichtig, Andergasts größter Trumpf in diesem Spiel.

[hier sollte er sich endgültig disqualifizieren, auch wenn er diese Aussage später widerrufen wird]

- Toran:

Was ist das hier, ein königliches Kasino, oder was?

Am Ende wird Wenzelslaus auf die Eigenverantwortung des "Prinzen" pochen wollen.

"Prinz Ingvalion, ihr müsst euch entscheiden!"

Es sollte zu einer Entscheidung des vermeintlichen Prinzen kommen, entweder er geht nach Nostria oder er bleibt auf Seiten der Andergaster!

Wenn die Verhandlungen beendet sind und der "Prinz" in Andergast bleibt wird Toran sagen:

"Wir kommen wieder, aber wenn wir wiederkommen, dann Gnaden euch die Götter, dann kommen wir in Legionen! In tödlicher Mission!" [ein erstes Zeichen, dass ihm Frieden genauso egal ist wie Wendelmir]

Wenn die Verhandlungen beendet sind und der "Prinz" nach Nostria geht wird Wendelmir sagen:

Wendelmir: "Ich hoffe wir sehen euren nostrischen Arsch nie wieder!"

Bombast: "Sagt niemals nie!"

Pflichtprogramm

- Wechselsituation des vermeintlichen Prinzen

Variante A: Der "Prinz" bleibt bei den Andergastern

Nostrianer reisen empört ab

Beide wissen es gibt Krieg, was der Bombast auch nochmals explizit aussprechen wird

Variante B: Der Prinz wechselt und reist mit den "anderen" Helden nach Nostris

Für Wenzelslaus ist der Krieg abgewendet, Ludegar denkt auch an Frieden

Wendelmir und Toran denken an Krieg, den sie auch in den folgenden Szenen provozieren wollen

In den Gruppen wollen andere Spieler auch wechseln

kann abgeblockt werden durch ein Kollaborationsargument

kann ebenfalls abgeblockt werden dadurch, dass man Andergaster auf nostrischem Gebiet nicht schützen kann

wenn man es wünscht kann man Helden als "Beschützer" oder "Informanten" austauschen.

- Es ist vom Abenteuerverlauf eher gewünscht, dass der "Prinz" auf die Seite der Nostrianer wechselt, sollte dies nicht geschehen, kommt auf den Meister der Andergaster ein wenig Improvisation zu. Den Verlauf hier zu schildern würde den Rahmen deutlich sprengen. Es sei aber auf den weiteren nostrischen Verlauf hingewiesen, aus dem man Anregungen für einen solchen Fall ziehen kann. Wenn der Prinz nicht wechselt müssen Szenen für den Prinzen vom nostrischen Meister angepasst werden.

Szene 2 - Ein Nostrianer? Hunderte!

Variante a: Kasparbald bleibt bei den Anergastern

Zeit ingame: 19. Rondra nachmittags -> Sprung zur nächsten Szene

Variante b: Kasparbald wechselt nach Nostria

Zeit ingame: 19. Rondra nachmittags bis 21. Rondra mittags

Hintergrund

Toran vom Lichte reist mit den Helden und zwei Fanfarenträgern, zwei Standartenführern und den beiden Wachen mit den Kriegshämmern, sowie seinem livrierten Diener, ab. Wenzelslaus schickt die Helden mit seinem Sohn hinter den Nostrianern her, um zu erfahren, wo sie den "Prinzen" hinbringen, möglicherweise sogar um ihn, falls möglich, mit Gewalt zurückzuholen.

Toran vom Lichte bringt "Kasparbald" ins Heerlager der Nostrianer einen halben Tagesmarsch vor Joborn. Wendelmir wird beim Anblick der Nostrianer kaum zu halten sein, dann aber umschwenken um nach Joborn zurückzukehren und die Armee vollends auszuheben.

Ereignis

Helden reisen Toran und dem "Prinzen" hinterher. Nach einem dreiviertel Tag haben sie das Heerlager der Nostrianer vor sich und sind zur Umkehr gezwungen.

Szenenbeschreibung

Sobald die Verhandlungen am Nachmittag beendet sind kommt Wenzelslaus zu Wendelmir und den Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wenzelslaus: "Ihr müsst sie verfolgen, findet heraus, wo sie ihn hinbringen und sollte es möglich sein holt ihn da wieder raus. Dieses Pfand ist für den bevorstehenden Krieg viel zu wichtig, als dass es auf Seiten der Fische sein dürfte. Ich kann euch in Kriegszeiten als Söldner anwerben. Wie klingen 2 Andrataler pro Kopf und Tag? Aber macht euch bitte jetzt auf den Weg!"

Einen dreiviertel Tag verfolgt ihr jetzt schon die Spur des nostrischen Prinzen, Wendelmir hat nicht aufgehört über die "Flunderfressen" zu schimpfen, als ihr endlich in der Dämmerung vor euch eine

kleine Stadt zu erreichen scheint, bis auf die Tatsache das Wendelmir stoppt und schon dabei ist sein Pferd zu wenden."

Dieser nostrische Bombidiot hat eine Armee auf andergastsches Gebiet geführt. Aber nimmer wird die Steineiche fallen! Nimmer!" Eigentlich ist es derzeit nostrisches Gebiet.

Jetzt erkennt auch ihr, dass dies keine Stadt ist, es ist ein Heerlager. Hier werdet ihr keine Chance bekommen den Prinzen zu "retten".

"Wir kehren um nach Joborn", spricht der Prinz, "dort werden wir meinem Vater berichten, dass diese dreckigen Fischköpfe schon eine Armee vor unserem geliebten Joborn stehen haben. Er soll entscheiden, wie es weiter geht, aber ich verspreche euch einen Krieg, wie ihr noch nie einen gesehen habt. Jehaaaaaaaaa!" Damit prescht der Prinz Richtung Joborn davon.

Gegen Abend errichtet ihr ein provisorisches Nachtlager und berätet euch.

Am Mittag des 21. Rondra erreicht ihr Joborn und berichtet Wenzelslaus von der Heimtücke der Nostrianer.

Sollte "Prinz Kasparbald" bei den andergastschen Helden bleiben entfällt diese Szene und es geht direkt weiter mit Omas Schmuckkästchen. Auf die drohende Gefahr durch das nostrianische Heer wird dann Wendelmir einen Tag später aufmerksam machen, nachdem er von einem Erkundungsritt zurück kehrt. Dann muss ein Tag ingame verstreichen!

Pflichtprogramm

- die Helden sehen das Heerlager (oder erfahren davon)
- die Helden drehen mit Wendelmir um und machen keine Befreiungsaktionen

Szene 3 - Omas Schmuckkästchen

Variante a: Kasparbald bleibt bei den Andergastern

Zeit ingame: 19. Rondra nachmittags bis 24 Rondra vormittags

Variante b: Kasparbald wechselt nach Nostria

Zeit ingame: 21. Rondra mittags bis 24. Rondra vormittags

Hintergrund

Wenzelslaus beauftragt die Helden eine Tributzahlung bei der Bevölkerung einzutreiben. Er gedenkt damit die Drachentöter in Beilstatt für Andergast anzuwerben.

Ereignis

Die Helden werden von Wenzelslaus beauftragt Tributzahlungen von der Bevölkerung einzutreiben, um damit die Drachenjäger als einen Verbündeten anzuwerben.

Szenenbeschreibung

Nach ihrer Erkundungsmission, beziehungsweise direkt nach den Verhandlungen - sollte der "Prinz" noch bei ihnen sein - wird Wenzelslaus zu den Helden kommen und sein Angebot nochmal wiederholen. 2 Andrataler pro Kopf und Tag.

Dann wird er seinen weiteren Plan offenbaren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wir laufen auf einen offenen Konflikt zu, den ich gerne vermieden hätte, aber diese Nostrianer dürfen uns nicht mit herunter gelassener Hose erwischen. Die tapferen Söhne Andergasts werden schon wie ihre Väter und Großväter vor ihnen tapfer kämpfen, aber wir brauchen noch weitere Streiter, um unsere von Natur aus gegebene Position des Stärkeren zu untermauern!"

In Beilstatt, so habe ich gehört, lagern Drachentöter, mächtige Helden. Diese werden wir für den Krieg anwerben. Wir müssen also das machen, was wir in diesen Fällen immer machen. Wir bitten die gute Bevölkerung Andergasts um Hilfe!

Ich bitte euch also, schwört die Joborner auf diesen Krieg ein und bittet sie um eine Spende für die gute Sache und macht euch keine Gedanken, dass sind wir gewöhnt!"

Er überreicht den Helden eine große hölzerne Kiste und einen Wagen mit einem Esel davor.

Die Helden ziehen aus um die Tributzahlungen an die Drachentöter einzutreiben. Nach den Verhandlungen in Joborn müssen fünf Tage vergehen. Wenn "Kasparbald" nicht mehr bei der Gruppe ist nur drei!

Szenen in Joborn:

- Tinnecke, eine jüngere euphorische Frau: Mein Mann ist in der glorreichen Armee Andergasts. Nehmt diese zwei Andrataler
- Hartmann, ein Mann mittleren Alters: Ich war Schmied, bis ich im letzten Krieg meinen Daumen verlor. Aber wartet ich habe noch ein Schwert von damals, möge es einem jüngeren Recken bessere Dienste leisten als mir!
- Larindel, eine Mutter mit zwei Kindern an der Hand: Schert euch zum Teufel, diese Kriege bringen nichts als Unheil!
- Kunigunde, eine weißhaarige Großmutter: Ah, ist es wieder soweit? Nun laßt mich sehen, was die alte Kunigunde noch in ihrem Schmuckkästchen findet. Sie kommt mit einem alten hölzernen Kästchen wieder. Ah, die Ohrringe hat mir mein Mann, möge er in Frieden ruhen vor Jahren zum Traviabundstag geschenkt. Sie schaut nochmal wehmütig in das Kästchen. Hier nehmt sie, irgendwann wird es ja mal ein Ende haben.
- Jean, ein horasischer Maler mit Spitzbart: Oh, ich kam mit dem neuen König, es ist absolut allerliebste hier, wartet ich gebe euch eines meiner Bilder mit, man muss ja seinen Beitrag leisten.
- Lambert, alter Mann mit schütterem Haar: Es geht wider die Nostrianer? Gut, wo kann ich mich einschreiben und natürlich hier nehmt einen Dukaten, einen mittelreichischen!

Gegen Abend habt ihr ganz Joborn abgeklappert und könntet nun gut als Hausierer euer Leben verdingen. Die Truhe ist nicht mal halb voll und das meiste ist Ramsch.

Wenn outgame keine Zeit mehr ist werden zwei bzw. 4 weitere Tage erzählend vorbei gehen und die Helden dann losgeschickt.

Sollte outgame noch Zeit verstreichen müssen, unter anderem, weil der "Prinz" bei der andergaster Gruppe geblieben ist:

Wenzelslaus schickt die Helden zu einer Prägwerkstatt des Andrataler, wo sie die vorhandene Produktion abholen sollen.

Pflichtprogramm

- Je nachdem bei welcher Gruppe "Kasparbald" ist, muss die ingame Zeit beachtet werden
- Die Helden sollten erkennen, dass die Menschen ihr letztes Hemd für den Krieg geben und sie damit vor Beilstatt in einen moralischen Konflikt kommen, wenn sie die Truhe den Orks übergeben müssen.

Szene 4 - Ein Kessel Buntes

Zeit ingame: 24. Rondra vormittags bis 26. Rondra mittags

Hintergrund

Wenzelslaus schickt die Helden zusammen mit Wendelmir los um die Drachenjäger in Beilstatt anzuwerben. Vor Beilstatt wird klar, dass die Orks den Flecken genommen haben. Wendelmir überredet die Helden anstatt der Drachenjäger mit den Orks zu verhandeln.

Ereignis

Reise mit der Kiste nach Beilstatt und Überlegungen, ob man mit den Orks verhandeln kann.

Szenenbeschreibung

Wenzelslaus wird die Helden zusammen mit Wendelmir und der Kiste losschicken um die Drachenjäger anzuwerben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Meine lieben Freunde. In dieser Stunde der höchsten Not verlasse nicht nur ich mich, sondern ganz Andergast darauf, dass ihr Erfolg haben werdet. Jeder einzelne Joborner, der etwas in diese Kiste getan hat blickt auf euch. Schafft es irgendwie soviele Verbündete, wie nur möglich, anzuwerben.

Wendelmir, mein Junge, ich vertraue dir die Kiste an und euch, ihr Recken, den Prinzen Andergasts und die Kiste. Auf ein glückliches Wiedersehen!"

Die Helden reisen am Ornib entlang nach Beilstatt. Eine Übernachtung in einem kleinen Weiler am Fluss und eine weitere Übernachtung in der Wildnis ziehen erzählerisch vorbei bis sie am 26. Rondra gegen Mittag Beilstatt in der Sonne liegen sehen.

Pflichtprogramm

Szene 5 - Beilstatt ist abgebrannt

Zeit ingame: 26. Rondra mittags

Hintergrund

Die Orks haben Beilstatt am 13. Rondra überfallen und eingenommen. Viele der Drachenjäger starben bei der Verteidigung. Unter anderem auch der Thorwaler Asleif Brondirson, den die Helden wieder erkennen sollen, da sein Kopf an einer hölzernen Palisade hängt, die wohl neu errichtet wurde. Erlmann ist auch tot und starb wie er es sich gewünscht hatte. Seine Tochter lebt in einem Pferch bei den Sklaven, die die Orks gemacht haben. Weiterhin hängen an den Pfosten die Köpfe von nostrischen Würdenträgern (zwei nostrische Steuereintreiber, die sich gegen ihre Gefangennahme gewehrt haben, so es in der nostrischen Gruppe auch so passiert ist).

Wendelmir wird beim Anblick der Palisade und der Orkbesatzung recht schnell klar, dass dies auch eine Chance darstellt: man muss nun nur mit den Orks verhandeln, statt mit den Drachenjägern. Rechtschaffene Helden stehen ihm da eher im Weg und so ist er dankbar über die Drachenschwert Aufgabe. Wenn die Helden weg sind, wird er mit dem Häuptling über Waffenhilfe verhandeln. Die Sklaven wird er bei den Orks lassen bis auf Erlgard, die ihm als "Adlige" zu wichtig ist. Die Orks stimmen ein.

Ereignis

Die Helden sehen das von Orks besetzte Beilstatt und müssen untereinander überlegen, wie sie die Situation jetzt lösen. Wendelmir wird auf Verhandlungen mit den Orks drängen, um die Sklaven zu befreien.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr umrundet eine Flussbiegung und endlich liegt Beilstatt vor euch, doch statt der hölzernen Motte und dem beschaulichen Dörfchen seht ihr jetzt eine neue Palisade um den Kern des Ortes. An dem behelfsmäßigen Tor stehen zwei dunkle Gestalten mit weißen Bemalungen im Gesicht, die euch wohl auch gesehen haben. Von der Motte stehen nur noch verrußte Grundmauern und an der Palisade scheint irgendetwas zu hängen.

Weit im Osten scheint auch ein großer Haufen zu liegen. Ihr erkennt nicht genau was.

(aufgeschichteter Haufen mit Leichen)

Reaktionen der Helden

Proben auf:

Sinnenschärfe +4 (wer steht am Tor)

Kriegskunst (wie gut ist das Lager bewacht)

Klugheit (wie sah es genau vor der Besetzung aus)

Besprechung der Helden mit Wendelmir, was jetzt zu tun ist.

Argumente Wendelmirs: Auskundschaften, ob sie Gefangene haben

Wenn das fest steht:

- Hinter mir steht die Andergaster Armee, die gerade nach Joborn gerufen wird. Da werden sie es sich mehrmals überlegen, ob sie die Stadt besetzt lassen wollen.
- Orks machen immer Sklaven, kein Andergaster will als Sklave eines Orks leben, wir müssen sie da rausholen.
- Orks sind bessere Krieger als Nostrianer
- Wir sind zu wenige um die Sklaven zu befreien.
- In Andergast handelt man viel mit Orks, es herrscht eine Art gegenseitiger Respekt, aber das geht eindeutig zu weit
- Wenn wir mit ihnen verhandeln, muss der Abzug aus Beilstatt teil der Bedingungen sein
- Natürlich kann ich Oloarkh, also orkisch, außerdem verstehen sie auch rudimentär Gartehi
- Stellt bloß nichts dummes da drinnen an
- wir bieten ihnen ein paar Dinge aus der Kiste im Austausch für die Gefangenen an und verstecken den Rest hier, am Rückweg nehmen wir die Sachen wieder mit und können noch ein paar Sachen zurück geben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Beim Näherkommen:

Jetzt erkennt ihr es genauer, es sind tatsächlich Orks an der Palisade. Weiterhin erkennt man den Kopf des großen Thorwalers mit den roten Zöpfen und den zwei ausgeschlagenen Zähnen, der einen der Helden in der Auftaktszene angrinste. Daneben hängen noch mehrere andere Köpfe, unter

anderem der von Erlmann.

Sehr nah:

Wendelmir: Das sind nostrackische Würdenträger, Glück im Unglück, die Orks scheinen Andergast näher zu stehen. Wendelmir wird die orkischen Wachen ansprechen und um Einlass bitten, da man verhandeln will.

Pflichtprogramm

- Erwähnung der von den Orks neu errichteten Palisade
- Beschreibung des Kopfes von Asleif Brondirson
- Aufnahme von Verhandlungen mit den Orks
- Köpfe der nostrischen Steuereintreiber an der Palisade
- Erwähnung der weißen Bemalung der Orks

4. Akt - Die Ork-Situation

Szene 1 - Nette Orks!

Zeit ingame: 26. Rundra mittags bis nachmittags

Hintergrund

Die Orks unter ihrem vormaligen Häuptling Graksch nahmen Beilstatt am 13. Rundra ein, um die Bedrohung durch die Drachentöter zu beseitigen. Der Drache spielte in den Überlegungen des Schamanen eine wichtige Rolle, weil er mit dessen Insignien, zuvorderst dem Schädel skelett, versuchen will die umliegenden Sippen gegen die Menschen zu einen. Deshalb kann er keine Drachentöter in der Nähe gebrauchen, da die Orks so nicht an den Schädel kämen. Aus diesem Grund schickte er auch Graksch in die Schlucht mit dem Grab des Drachentöters Asquenzio. Mittels Schwert und Schädel sollten die anderen Sippen geeint werden und Graksch wäre der neue Oberhäuptling gewesen, so wie Gurshai der neue Oberschamane gewesen wäre. Schönheitsfehler am Plan war, dass Graksch nicht aus der Schlucht zurück kehrte und die Orks einen neuen Häuptling auskämpfen mussten. Sieger war Nargazz Rittertod, der es geschafft hatte Erlmann von Beilstatt zu besiegen. Die Gefahr war gebannt und Gurshai wollte bald daran gehen seinen Plan neu in die Tat umzusetzen, als plötzlich, am 25. Rundra, ein nostrianischer Bombast mit ein paar Recken an seine Palisade klopfte.

Verhandlungsteil des nostrischen Meisters:

Die Orks sagen den Nostrianern nach Überreichen der Geschenke - dem Sold der nostrianischen Armee, bestehend aus Gold und Silber - sowie dem akzeptieren ihrer Forderungen, Waffenhilfe gegen die Andergaster zu.

Die Forderungen im einzelnen:

Gefangene, die die Orks machen, dürfen als Sklaven behalten werden

Waffen werden behalten

Plünderungen im feindlichen Gebiet

Drachenschädel ins Lager der Orks bringen. Der Schamane tritt während der Verhandlungen ans Zelt des Häuptlings und wird den Schädel fordern. Er sieht da eine Chance ohne Verlust eines

weiteren Häuptlings an den Schädel zu kommen.

Der Bombast akzeptiert und schickt die Helden los den Drachen zu töten. Wenn diese weg sind, überlässt der Bombast den Orks drei Steuereintreiber, die er als Mitwisser sowieso gerne verschwinden lassen wollte. Diese bleiben als Sklaven im Orklager zurück. Zwei wehren sich gegen ihre Versklavung und werden daraufhin erschlagen und ihre Köpfe zu den anderen Erschlagenen an der Palisade angebracht. Der Bombast lässt den Orks weiterhin drei Brieftauben in ihrem Lager um über den Erfolg seiner Recken auf dem Laufenden zu bleiben. Die Orks verstehen den Sinn der Tauben nicht und der Häuptling brät und verspeist eine davon.

Ereignis

Die Helden und Wendelmir betreten das Orklager in Beilstatt. Sie treten in Verhandlungen mit den Orks und akzeptieren ihre Forderungen. Wendelmir wird vorgeben mit den Gefangenen nach Andergast zu reisen, während die Helden das Schwert des Drachentöters Asquenzio bergen. In Wahrheit wird er die Gefangenen bis auf Erlgard bei den Orks lassen und um Waffenhilfe gegen Nostria verhandeln. Die Orks schlagen insgeheim lachend ein und verkaufen die restlichen Gefangenen an den Nachbarstamm, damit die Helden sie nicht sehen.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet die Reste dessen, was einmal ein kleiner Ort im andergastisch-nostrischen Grenzgebiet war. Ihr erkennt die heruntergebrannte Motte und steht zwischen Zelten, die die Orks wohl nur provisorisch aufgeschlagen haben. Überall wurde Feuer an Häuser gelegt und blutige Kampfspuren sind teilweise zu sehen. Es scheint ein Kriegszeichen dieses Stammes zu sein, sie alle tragen weiße Bemalungen im Gesicht, selbst die Kinder. Die Wache bringt euch zu einem riesigen Ork, der mit vielen Fellen behangen ist und auf einem Baumstumpf an einem Feuer sitzt. Er stützt sich mit einer Hand auf einen Zweihänder zwischen seinen Beinen und mit der anderen hält er das Gerippe eines kleinen Vogels aus dessen Knochen er gerade das Mark lutscht. Eine Kiste (Kriegskassengröße) steht neben ihm, Waffen lehnen daran, die aussehen als würden sie nicht im Orkland gefertigt worden sein. Scheinbar die Waffen der Verteidiger von Beilstatt. Im Hintergrund steht ein Zelt, bemalt mit obskuren Zeichen und auch dort sitzt ein Ork mit Skalps behangen und einer Keule aus Knochen in der Hand. Im Zelt steht die Taubenkiste des Bombasten. Auch Orkfrauen und Kinder sind im Hintergrund zu sehen, die euch gespannt anstarren. Ein Orkkind will gar zu euch hin laufen, aber die Mutter hält es gerade noch so zurück. Im ganzen werden wohl an die 100 Orks hier

sein, die Hälfte sicherlich Kämpfer.

Beim sitzenden Ork angekommen beginnt dieser in gutturalem Garethi, gefärbt mit vielen Lehnworten zu sprechen:

"Ich Nargazz Rittertod, Häuptling der Sippe der Omokhan vom Stamm der Zholochai [Roter Mond 108]. Was ihr wollen von uns?"

Wendelmir ergreift das Wort:

W: "Großer Nargazz, wir..."

N: Der Ork unterbricht... "Rittertod! Nargazz Rittertod." Er reckt eine Faust in den Himmel und schaut zum Schamanen. Dieser nickt.

W: "Großer Nargazz Rittertod, wir haben eure Besetzung Beilstatts mit Unwillen gesehen. Andergast wird diese Beleidigung nicht tatenlos entgegennehmen, unser Heer ist marschbereit."

N: "Was ihr dann tun hier, wir uns sehen auf Schlachtfeld!"

W: "Wir wollen die Sklaven sehen, die ihr gemacht habt und über ihre Freilassung verhandeln."

N: "Es sind gute Sklaven, aber vielleicht euer Angebot sein besser."

Er schaut zum Schamanen, der nickt und ein Ork-Krieger bringt 7 dreckige, abgemagerte Menschen zu Nargazz, ihr erkennt die Tochter des Grafen, sie setzt sich sofort auf die Kiste an der Seite des Häuptlings und er legt seine Hand auf ihren Kopf. Zwei Kinder sind dabei, die mit glasigem Blick kaum noch stehen können.

N: "Hier sein Sklaven, was ihr geben?"

W: "Wir wollen euch ein Angebot machen." Wendelmir macht die Truhe auf. "Dies soll euch gehören, wenn ihr die Sklaven frei lasst und von hier verschwindet."

Nargazz wirft einen Blick in die Truhe und schaut zu dem Ork an dem anderen Zelt. Dieser erhebt sich und kommt zu den Helden.

Gurshai: "Wir Bedingungen."

"Wir behalten Waffen von Toten."

"Wir behalten Reichtümer von Ort hier."

"Wichtigstes: Nargazz will hübsches Schwert. In Nebelschlucht liegen toter Held. Das sein gut Schwert für Häuptling Nargazz Rittertod. Bringt uns Schwert, dann wir lassen

Gefangene frei."

Nargazz: "Schön Schwert! Für Sammlung!" Er deutet auf den Zweihänder.

Gurshai: "Schwert sein Zeichen des Respekt!"

Reaktionen der Helden

Wendelmir will sich kurz besprechen:

"Ich denke die Bedingungen kann man akzeptieren, für Orks sogar sehr menschlich. Keine Skalpforderungen oder ähnlich barbarisches, was wir kaum akzeptieren könnten. Das Gold scheint zu ziehen.

Und dieses Schwert zu holen kann auch nicht so schwer sein. Ich weiß was er meint, es gibt die Mallinsklamm [Westwind 152], da liegt irgendein toter Held der Flunderfressen begraben. Askunsio oder so ähnlich. Zweieinhalb Tage von hier in der Wildnis gelegen. In einem Einschnitt im Berg, ständig neblig da. Mein Vorschlag wäre folgender: Ich muss zurück nach Joborn und meinem Vater berichten, dass die Orks Beilstatt genommen haben und wir Vorkehrungen gegen diesen Affront treffen.

Ich werde verlangen, dass die Baronin Erlgard und die Gefangenen mit mir gehen, als Zeichen des guten Willens. Wenn sie uns nicht alle mitgeben, bringt ihr die restlichen am Rückweg mit, wenn ihr das Schwert geborgen habt."

Reaktionen der Helden

Sollten die Helden Forderungen zurückweisen, werden die Orks sich im ein oder anderen Punkt gesprächsbereit zeigen, nur das Schwert wollen sie auf jeden Fall.

Zu den Orks sagt Wendelmir:

"Wir nehmen an, Nargazz Rittertod. Unter der Bedingung, dass wir die Gefangenen jetzt schon mitnehmen. Diese Recken werden auf ihr Wort hin euch das Schwert bringen."

Nargazz: "Euer Wort uns am Arsch vorbei gehen. Ihr dürft 3 wählen, Rest bleiben bei Nargazz."

Heldenreaktion

Nargazz: "Gut, ihr sein in 6 Tag wieder hier. Dann wir euch geben restliche Sklaven. Wir uns bemühen, das keiner tot bis dann." Er lächelt.

Wendelmir wird sich noch von den Helden verabschieden und dann so tun, als würde er die 3 Gefangenen auswählen. In Wirklichkeit wird er über Waffenhilfe verhandeln und auch den Rest der Kiste zu den Orks bringen und alle Gefangenen bis auf die Tochter des Barons bei den Orks lassen und ihnen sagen, dass sie sie woanders hinbringen sollen. Die Orks tauschen die Gefangenen beim Nachbarstamm gegen Waffen.

Orks werden ihm sagen, dass er nicht die einzige Glatthaut war, die was von ihnen wollte. Nargazz beschreibt den nostrischen Bombasten und sagt Wendelmir, dass sie am 7. Efferd vor Joborn sein sollten.

Wendelmir überzeugt die Orks am 6. Efferd an der Wiese von Wuppingen zu sein. Er hofft so den Sturm auf Joborn zu verhindern und von einer Position der Stärke, die Nostrianer zu vertreiben. Er will sich den besonderen Charakter der Wiese von Wuppingen zu Nutze machen.

Bei der Rückkehr wird das Versteck mit den Schätzen aus der Kiste weg sein. Wendelmir hat die Sachen weggenommen.

Pflichtprogramm

- Die Helden verhandeln mit den Orks und treffen eine Übereinkunft
- Die Helden sehen die Kiste beim Ork
- Die Helden sehen den Ork die Taube essen
- Die Orks erwecken bei den Menschen eher einen dummen Eindruck
- Beschreibung des Orkmerkmals dieser Sippe
- Wenn die Helden sich genauer im Lager umsehen ist der Pferch mit den Gefangenen zu sehen, unter ihnen auch die Tochter von Erlmann, Erlgard.
- Sollte einer der Helden hier ein Duell um die Sklaven anbieten wird Nargazz sagen:
Sklaven sind es nicht wert, dass ich mich mit euch messe.
- In der Testrunde haben beide Gruppen von selbst die Verhandlungen mit den Orks als möglichem Bündnispartner geführt, das spielt natürlich Toran, wie Wendelmir in die Karten, verändert aber der deren spätere eigene Verhandlungen

Szene 2 - Die Klamm des Drachentöters

Zeit ingame: 26. Rondra nachmittags - 29. Rondra vormittags

Hintergrund

In der von den Orks genannten Schlucht liegt der für nostrische Verhältnisse sehr berühmte Asquenzio begraben. Jener hatte vor Urzeiten Karmunir, einen sehr alten Höhlendrachten erschlagen und wurde in dieser von Nebel umwitterten Klamm mit seinem Schwert begraben.

Vor der Klamm liegen die toten Orks, die den ehemaligen Häuptling begleitet hatten. Dieser wiederum liegt vor dem Grab, wo er scheinbar fast das Schwert erreicht hatte.

Die nebelverhangene Schlucht hat den Kampf von Asquenzio mit dem Drachen gesehen, was nicht mehr überliefert wurde ist das Asquenzio mitnichten alleine war, sondern eine Schar von sieben Recken ihm half Karmunir zu töten. Die Schlacht gegen das Untier begann am Anfang der Schlucht und der Drache rückte immer weiter bis zum Ende der Schlucht zurück um in seine Höhle zu gelangen. Einer der Gefährten nach dem anderen starb auf dem Weg durch die Schlucht bis am Ende nur noch Asquenzio gegen den Drachen stand. Er erschlug das Untier und starb dann an seinen Verwundungen selbst. Die Bevölkerung setzte dem siegreichen letzten Helden ein Denkmal, indem sie ein Grab vor der Höhle aushubten und sein Schwert in das Grab stießen. Asquenzio selbst wurde zum Helden, seine Gefährten allerdings vergessen. Die versäumte Bestattung seiner Gefährten hat sowohl Asquenzio, als auch die Schar seiner Recken so sehr erzürnt, das sie zu Geistern wurden, die in der Klamm spuken um auf das Pflichtversäumnis der damaligen Bevölkerung aufmerksam zu machen. Im Laufe der Jahre mussten die Geister auch fest stellen, dass sich niemand mehr an sie erinnerte außer an Asquenzio und so prüfen sie jeden in der Klamm, bevor dieser bis zu Asquenzios Grab vordringen kann.

Ereignis

Die Helden reisen über Wildpfade durch den Wald von Andergast, wo sie zweieinhalb Tage später die Klamm erreichen. Sie trotzen möglicherweise den Gefahren und bergen das Schwert.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zweieinhalb Tage habt ihr euch durch die Wildnis geschlagen seit ihr euch von Wendelmir bei den

Orks getrennt habt. Jetzt habt ihr tatsächlich diese sagenumwobene Schlucht erreicht. Vor dem eigentlichen Eingang stehen viele Donaria, die das ehrerbietige Verhalten der umliegenden Bevölkerung mit dieser Sagengestalt zeigen. Weiterhin liegen im Eingang der Schlucht zwei tote Orks, scheinbar von dem Stamm, der euch geschickt hat.

Der Nebel am Eingang der Schlucht scheint nicht sehr dicht zu sein, zu beiden Seiten zieht sich der Fels in die Höhe und ein kleines Flüsschen schlängelt sich durch die Klamm.

Ihr geht langsam in die Schlucht hinein, der Nebel hat sich vorerst nur um eure Stiefel geschlungen, aber schon nach wenigen Schritten verdichtet er sich und nachdem ihr die erste Biegung genommen habt, wandert er an euren Beinen hoch, bis ihr vollkommen vom Nebel umschlossen seid. Zum Glück ist er nicht sehr dicht und ihr könnt euren Vordermann noch sehr gut erkennen. Feucht ist es hier und das Flussbett scheint auch etwas größer zu werden. Pflanzen haben sich von den Hängen der Schlucht herab gewunden. Die Sonne schafft es nicht mehr vollkommen zu euch durch zu dringen und so ist es, als wärt ihr nicht mehr in einem nostrischen Wald, sondern in einem südlichen Dschungel. Schon nach wenigen Schritten klebt euch eure Kleidung auf der Haut und die Schwüle macht das Atmen nicht gerade angenehm. Plötzlich bemerkt ihr, wie still es geworden ist. Die Rufe des Waldes dringen nicht mehr zu euch durch, kein Tier scheint sich hierhin zu verirren, was auch ein gutes hat, scheinbar seid ihr allein auf dem Weg zu Asquenzios Grab.

Bei jedem der Geister, die ab jetzt auftauchen wird ein Spieler abwechselnd räumlich von den anderen getrennt, nur er hört, was dieser Geist zu ihm sagt.

Die Geister werden als erstes fragen, ob die Helden etwas davon wussten, dass Asquenzio nicht alleine war, was Rückschlüsse auf ihr Dasein als Geister bietet; sie wollen Beachtung.

Des weiteren wird sich jeder Geist mit Namen und seiner "Profession" vorstellen um sich "bekannt" zu machen, damit er erlöst wird.

Dazu erzählen die Geister den Helden auch ihren Teil der Geschichte um die Drachenjagd.

Jeder von ihnen wird einen Fehler beschreiben den sie bei dem Kampf in der Klamm gemacht haben, sie hatten lange Zeit darüber nachzudenken und sind zu unterschiedlichen Ergebnissen gekommen, was ihre Fehler anging.

Sie wollen von den Helden wissen, ob diese die Fehler erkennen.

Sollten die Antworten mit ihren eigenen Erkenntnissen übereinstimmen werden sie den Weg freigeben und darauf hoffen, dass sie bei Asquenzio die richtigen Antworten geben, wenn es um ihr Gedächtnis geht. Sie bekommen außerdem eine Stärkung.

Ansonsten erleben die übrigen Helden, wie der Geist damals noch als Mensch die Szene erlebte, aus seinen Augen und bürdet ihnen einen Teil der Schmerzen auf. 1W3 Schadenspunkte.

Sollten die Antworten gegen generische Prinzipien des Geistes gehen wird er selbst vor den Helden auftauchen und mit einer Attacke oder ähnlichem gegen sie vorgehen. 1W6 Schadenspunkte

Erst wenn die Szene des Geistes vorüber ist werden die Spieler und Helden wieder vereint

In Beratungen aus dem Erlebten sollte später auf das Anliegen der Geister geschlossen werden können: Sie wollen alle beachtet werden.

Die Orks haben von all dem nichts verstanden und haben Schadenspunkt genommen bis sie tödlich verletzt aus der Schlucht flohen.

Viele der Nachfolgenden Texte der Geister sind zum Vorlesen oder Nacherzählen

Gerade als ihr diesen Gedanken hegtet allein auf dem Weg zu Asquenzios Grab zu sein tritt wie aus dem Nichts eine große Gestalt auf einen der Helden zu. [mit dem ersten Spieler hinausgehen]

Wie aus dem Nichts scheint absolut zutreffend zu sein, denn sie ist durchscheinend und als sie zu sprechen beginnt bist du dir sicher einen Geist vor dir zu haben:

1. Murro

"Ihr betretet die Schlucht des Drachentöters Asquenzio, aber wusstet ihr auch, dass er nicht alleine war, dass sieben Gefährten bei ihm waren und ihm halfen das Untier zur Strecke zu bringen?"

Antwort abwarten!

"Nun, dann wisset, ich bin Murro, Geweihter unserer Herrin Rondra und ich warte seit unzähligen Jahren darauf an ihrer langen Tafel zu sitzen."

"Hört meine Geschichte:

Asquenzio hatte die tapfersten Recken versammelt um Karmunir zu töten und so kamen wir an diese neblige Klamm, in der wir den Drachen vermuteten. Ich war gerade dabei Rondras Segen zu sprechen, als der Drache aus der Schlucht herankam. Ich reagierte am schnellsten, ich war der erste der zu ihm stürmte und angriff, aber auch der erste der fiel. Meine treue Waffe durchschlug noch sein Schuppenkleid und ich brachte ihm eine empfindliche Wunde bei, bis meine Gefährten heran waren hatte er sich jedoch in meinen Arm verbissen und mich unter sich begraben."

"Ihr! Sagt, was war mein Fehler?"

Antwortmöglichkeiten:

zu impulsiv / Gefährten / Formation verlassen oder etwas in der Art:

Die anderen Gefährten erleben, wie er die Szene damals erlebte - aus seinen Augen - vom abbrechen des Gebetes bis zu seinem Tod: 1W3 Schadenspunkte.

Den Segen Rondras abgebrochen:

Die Szene wird von den anderen Helden auch erlebt. Nahkampftalent +1 für eine Woche

mangelnde Ehrhaftigkeit oder ähnliche Antworten:

Murro schwingt sein Schwert gegen die Helden: 1W6 Schadenspunkte

"Ich hoffe ihr habt einen Einblick bekommen. Ihr dürft passieren!"

Der Geweihte verschwindet im Nebel und nichts deutet mehr auf seine Existenz.

Reaktionen der Helden

2. Linnerian

Ihr seid weitere Minuten durch die Klamm gegangen und habt das Gefühl zu wissen was möglicherweise vor euch liegt. Trotzdem ist es eine Überraschung, als vor einem anderen Helden ein weiterer Geist erscheint; vielleicht war er 15 Sommer alt, als er starb.

"Ihr seid in der Schlucht des Drachentöters Asquenzio, aber wusstet ihr auch, dass er nicht alleine war, dass sieben Gefährten bei ihm waren und ihm halfen das Untier zur Strecke zu bringen?"

Antwort abwarten!

"Nun, dann wisset, ich bin Linnerian, sein Bannerjunge und warte darauf endlich erlöst zu sein."

"Hört meine Geschichte:

Wir kamen zu spät um den Geweihten der Herrin Rondra zu retten. Das Untier hatte ihn bereits unter sich begraben und seinen Schildarm abgebissen. Es war fürchterlich, aber Asquenzio hieb auf

den Drachen ein, trieb ihn mit den verbliebenen Gefährten ein Stück in die Schlucht zurück. Ich folgte den Helden, es ging um eine Kurve aber aus irgendeinem Grund kamen alle Recken mir entgegen, Asquenzio schrie mir noch zu mich zurückzuziehen, aber ich konnte nur in die Augen des Untieres schauen, wie es das Maul aufriss und seinen feurigen Atem durch die Klamm spie."

"Ihr! Sagt, was war mein Fehler?"

Antwortmöglichkeiten:

zu feige / zu langsam / von den Augen gebannt oder etwas in der Art:

Die anderen Gefährten erleben die Szene von da an, wo Linnerian am Geweihten vorbei geht bis zu seinem Tod durch das Drachenfeuer. 1W3 Schadenspunkte.

dem Gefährten Asquenzio nicht gehorcht

s. o. Intuition +1

nicht gekämpft:

Mut -1 Linnerian wird weg rennen.

Ansonsten:

"Ich hoffe ihr habt einen Einblick bekommen. Ihr dürft passieren!"

3. Karmo

"Ihr seid in der Schlucht des Drachentöters Asquenzio, aber wusstet ihr auch, dass er nicht alleine war, dass sieben Gefährten bei ihm waren und ihm halfen das Untier zur Strecke zu bringen?"

Antwort abwarten!

"Nun, dann wisset, ich bin Karmo, sein Magier, und warte darauf endlich erlöst zu sein."

"Hört meine Geschichte:

Der Junge stand im einen Augenblick noch da, dann fiel er verbrannt zusammen. Es stank fürchterlich und gleichzeitig verspürten wir anderen eine unbändige Wut auf dieses Vieh. Der arme Junge hatte das Leben noch vor sich und jetzt war er nichts als ein Klumpen Fleisch. Wir rannten weiter durch den dichter werdenden Nebel und da stand der Drache schon wieder. Die Gefährten

drangen auf es ein und ich konzentrierte mich auf einen Zauber um Karmunir zu vernichten. Ich legte alle meine Kraft in die Flammenlanze. Das letzte in meinem Leben, was ich sah, war, wie der Drachenkopf zu mir umschwenkte und wieder Feuer spukte."

"Ihr! Sagt, was war mein Fehler?"

Antwortmöglichkeiten:

alle macht in einen Zauber gelegt oder ähnliches

Die anderen Gefährten erleben die Szene von da an, wo Karmo am Jungen vorbei geht bis zu seinem Tod durch das Drachenfeuer. 1W3 Schadenspunkte.

mangelnde Vorbereitung / falscher Zauber / mangelndes Wissen / Selbstüberschätzung

s.o. Klugheit +1

schlechter Magus, falsche Magieschule oder ähnliches

Ignisphaero auf die Helden, dann ist der Magus weg, 1W6 Schadenspunkte

Ansonsten:

"Ich hoffe ihr habt einen Einblick bekommen. Ihr dürft passieren!"

4. Jasper

Weiter geht es durch die Schlucht. Der Nebel wird allerdings dichter und man sieht schlechter.

Ein weiterer Held wird angesprochen:

"Ihr seid in der Schlucht des Drachentöters Asquenzio, aber wusstet ihr auch, dass er nicht alleine war, dass sieben Gefährten bei ihm waren und ihm halfen das Untier zur Strecke zu bringen?"

Antwort abwarten!

"Nun, dann wisset, ich bin Jasper, der Waldläufer, und warte darauf endlich erlöst zu sein."

"Hört meine Geschichte:

Den Magier hatte das Untier furchterlich verbrannt, er muss sofort tot gewesen sein. Aber Asquenzio drängte weiter. Wir folgten ihm in den dichter werdenden Nebel und an der nächsten

Biegung stellte sich der Drache wieder unseren Klingen. Die anderen griffen weiter an, ich legte einen Pfeil auf und traf, legte wieder einen Pfeil auf und traf wieder, es war wie ein Rausch. Pfeil auf Pfeil traf den Drachen, ich schoss immer schneller, irgendwann musste er doch endlich fallen. Der nächste Pfeil war aufgelegt, ich ließ ihn fliegen und... traf meinen Gefährten in den Oberschenkel. Keinen Pfeil mehr im Köcher drang ich mit meinem Kurzsword auf den Drachen ein und fiel durch einen mächtigen Prankenhieb, der mir den Brustkorb eindrückte."

"Ihr! Sagt, was war mein Fehler?"

Antwortmöglichkeiten:

Gefährten getroffen / zu schnell geschossen / Nahkampf gegangen

Die anderen Gefährten erleben die Szene von da an, wo Jasper am verbrannten Jungen vorbei geht bis zu seinem Tod durch den Prankenhieb. 1W3 Schadenspunkte

die Konzentration verloren

Fingerfertigkeit + 1 / passendes Fernkampftalent +1

schlechter Schütze oder ähnliches:

Er wird 6 Pfeile auf die anderen Helden abschießen bis diese heran sind, dann wird er sich auflösen.

1W6 Schadenspunkte

Ansonsten:

"Ich hoffe ihr habt einen Einblick bekommen. Ihr dürft passieren!"

5. Gasparyn

Tiefer und tiefer wagt ihr euch in die Schlucht, der Nebel wird immer dichter, sodass man kaum noch die Hand vor Augen sieht. Die Klamm scheint sich zu einem größeren Teil zu öffnen.

Ein weiterer Held wird angesprochen:

"Ihr seid in der Schlucht des Drachentöters Asquenzio, aber wusstet ihr auch, dass er nicht alleine war, dass sieben Gefährten bei ihm waren und ihm halfen das Untier zur Strecke zu bringen?"

Antwort abwarten!

"Nun, dann wisset, ich bin Gasparyn, der Krieger, und warte darauf endlich erlöst zu sein."

"Hört meine Geschichte:

Ich sah, wie das Vieh unzählige Treffer einstecken musste. Der Waldläufer schoss unglaublich und dann die Schrecksekunde, als mein Bruder von einem seiner Pfeile getroffen wurde. Aber er zauderte nicht, machte einfach weiter mit seinen Angriffen; nichts hatte ihn aus der Ruhe gebracht, auch wenn er jetzt hinkte. Mein nächster Angriff war nicht mehr so kraftvoll. Hin und her gerissen meinem Bruder zu helfen und das Biest endlich zur Strecke zu bringen schaute ich wieder zu Haldoryn und zum Waldläufer, aber dieser hatte scheinbar keine Pfeile mehr und griff mit seinem Schwert an. Ich drehte mich wieder um, mit neuer Kraft gestärkt und sah nur noch den Schwanz auf mich zu kommen. Das war das Ende."

"Ihr! Sagt, was war mein Fehler?"

Antwortmöglichkeiten:

umgedreht / unaufmerksam

Die anderen Gefährten erleben die Szene von da an, wo Gasparyn den Eigentreffer an seinem Bruder sieht bis zu seinem Tod durch den Schwanz des Drachen. 1W3 Schadenspunkte

mangelndes Vertrauen in die Fähigkeiten des Kameraden

Selbstbeherrschung +2

Furcht

Er schwingt seine Waffen gegen die Helden 1W6 Schadenspunkte

Ansonsten:

"Ich hoffe ihr habt einen Einblick bekommen. Ihr dürft passieren!"

6. Haldoryn

Weiter geht es durch die Schlucht, der Nebel wird allerdings dichter, man sieht schlechter.

Ein weiterer Held wird angesprochen:

"Ihr seid in der Schlucht des Drachentöters Asquenzio, aber wusstet ihr auch, dass er nicht alleine war, dass sieben Gefährten bei ihm waren und ihm halfen das Untier zur Strecke zu bringen?"

Antwort abwarten!

"Nun, dann wisst, ich bin Haldoryn, der Ritter, und warte darauf endlich erlöst zu sein."

"Hört meine Geschichte:

Ich spürte einen Schmerz am Oberschenkel ignorierte ihn aber und kämpfte weiter, wie man es mir beigebracht hatte. Ich unterdrückte den Schmerz und hieb das angeschlagene Untier weiter in die Defensive. Irgendwann würde es schon sterben; das taten sie immer. Meine Klinge fuhr im hohen Bogen in das Schuppenkleid und ich ging in die nächste Figur über. Mähen des Weizens - Hörner des Stiers - das Tuch falten - ich wollte gerade in die nächste Figur, als mein Bein wegnickte und der Drache über mir war. Das letzte, was ich sah, war seine Klaue, die mich zertrampelte."

"Ihr! Sagt, was war mein Fehler?"

Antwortmöglichkeiten:

den Drachen nicht beachtet

Die anderen Gefährten erleben die Szene von da an, wo Haldoryn den Eigentreffer spürt bis zu seinem Tod durch die Klaue des Drachen. 1W3 Schadenspunkte

Selbstüberschätzung

Körperbeherrschung +2

tugendloser Ritter / falsche Figur gewählt

Haldoryn macht einen Befreiungsschlag, danach ist er weg. 1W6 Schadenspunkte

7. Fringlas

Weiter geht es durch die Schlucht, der Nebel wird allerdings dichter, man sieht schlechter. Mittlerweile dürfte nur noch einer der Kameraden des Asquenzio leben.

Ein weiterer Held wird angesprochen:

"Ihr seid in der Schlucht des Drachentöters Asquenzio, aber wusstet ihr auch, dass er nicht alleine war, dass sieben Gefährten bei ihm waren und ihm halfen das Untier zur Strecke zu bringen?"

Antwort abwarten!

"Nun, dann wisset, ich bin Fringlas, der Söldner, und warte darauf endlich erlöst zu sein."

"Hört meine Geschichte:

Asquenzio und ich waren die letzten, die den Drachen weiter verfolgten. Wir sahen beide nicht mehr gut aus, aber immerhin waren wir noch am Leben und das Untier schwer angeschlagen.

Mittlerweile hatte ich es dreimal verflucht in diesen Landstrich gekommen zu sein um einen Drachen zu erschlagen, aber jetzt gab es kein zurück mehr. Vor uns schien sich der Nebel zu lichten und eine Höhle war zu sehen. Immerhin sah es danach aus als hätten wir Karmunirs Hort endlich erreicht, wenn nicht dieses vermaledeite Vieh noch davor läge. Tatsächlich wir hatten es in die Knie gezwungen, es war am Ende, wir hatten gesiegt! Und dann sah ich wie aus dem Nichts den Hort. Er funkelte im Wasser wie güldenes Haar, es war der schönste Anblick meines Lebens. Leider auch mein letzter, denn als ich aufblickte sah ich den Drachenkopf mit seinen unglaublich vielen Zähnen auf mich herab schießen."

"Ihr! Sagt, was war mein Fehler?"

Antwortmöglichkeiten:

zu goldgierig

Die anderen Gefährten erleben die Szene von da an, wo Fringlas weiter vorrückt bis zu seinem Tod durch die Zähne des Drachen. 1W3 Schadenspunkte

den Drachen unterschätzt

MR +1

hättest angreifen / kämpfen müssen

er schwingt seine Waffen gegen die Helden 1W6 Schadenspunkte

8. Asquenzio

An alle Helden:

Endlich! Ihr habt euch durch den Nebel gekämpft, alle Gefahren und ihre Prüfungen überstanden und tretet aus der dichten Suppe auf eine kleine Lichtung. Vor euch im Flussbett liegt ein großer toter Ork, ein Wasserfall schießt vor euch herunter und speist ein kleines Becken und den Fluss,

rechter Hand ist ein verwittertes Grab zu sehen, in dem ein Schwert steckt.

Viel mehr könnt ihr nicht erkennen, als jemand hinter euch spricht:

"Ja, dies ist mein Grab. Ich bin Asquenzio, der einzige an den die Bevölkerung hier sich zu erinnern scheint. Ich tötete das Untier, als mein letzter Kamerad durch die Magie des Untieres bezwungen wurde, aber auch ich starb am Ende durch das Blut des Drachen, das durch meinen letzten Hieb aus einer offenen Wunde auf mich tropfte. Ihr habt meine Gefährten kämpfen und sterben sehen, ihr habt gesehen, dass ich es niemals hätte alleine schaffen können. Es ist also nur gerecht, wenn sich die Bevölkerung an alle erinnert."

"Bisher erinnerte sich niemand an sie. Zeigt mir, dass ihr anders seid. Wer waren meine heldenhaften Gefährten, die wie ich gerne in die zwölgöttlichen Paradiese aufgenommen werden würden, damit unsere Taten auch dort gehört werden."

Asquenzio schaut die Helden erwartungsvoll an.

Wenn alle Helden der Schlacht gegen den Drachen richtig benannt werden können, schaut Asquenzio nochmal dankend zu den Helden, dann löst er sich auf und ist verschwunden.

Die Helden haben die Schlucht gemeistert und können sich überlegen, ob und was sie mit dem Schwert machen.

Asquenzio reicht es auch, wenn 16 Punkte folgender Tabelle insgesamt erfüllt sind, davon aber mindestens 4 aus Namen.

Murro	Linnerian	Karmo	Jasper	Gasparyn	Haldoryn	Fringlas
Rondrageweihter	Bannerjunge	Magier	Waldläufer	Krieger	Ritter	Söldner
Arm / zertrampelt	verbrannt	verbrannt	Prankenhieb	Schwanz	zertrampelt	Verbissen
Punkte:	Punkte:	Punkte:	Punkte:	Punkte:	Punkte	Punkte:

Wenn nicht genug Gefährten genannt werden können:

Schade, ich hatte große Hoffnungen in euch. Nun dann stellt euch unseren Klingen!

Alle 8 Gefährten werden eine der schon genannten Attacken gegen die Helden schlagen:
1W10 Schadenspunkte.

Wenn sie Asquenzio und seine Gefährten überleben haben sie die Schlucht auch gemeistert und sie können überlegen, was sie mit dem Schwert tun.

Sollten sie zu den Orks zurückkehren wird das zweieinhalb Tage später, am 29. Ronda vormittags, sein.

Der Ork im Wasser hatte mal die weiße Kriegsbemalung, allerdings ist sie weg gewaschen, trotzdem könnte ihnen ein Ork an dieser Stelle zu denken geben.

Pflichtprogramm

- Die Helden sehen die toten Orks, sowie den toten Orkhäuptling
- Die Helden sehen die Donaria für Asquenzio
- Was passiert, wenn die Helden das Schwert nicht abgeben?

Szene 3 - Orkische Spezialitäten

Zeit ingame: 29. Rondra vormittags bis nachmittags - 2. Efferd mittags

Hintergrund

Mittlerweile haben die Orks möglicherweise den Drachenschädel oder andere Insignien von den Nostrianern bekommen. Die Orks sind schon in erste Verhandlungen mit den umliegenden Sippen getreten.

Ereignis

Die Helden geben vielleicht das Drachentöterschwert ab und bekommen von den Orks versichert, dass die Gefangenen schon mit Wendelmir aufgebrochen sind. Die Helden sehen wie sich die Orks zum Abmarsch bereit machen.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich erreicht ihr wieder Beilstatt. Viel scheint sich nicht getan zu haben. Der Häuptling scheint gefallen an eurer Kiste gefunden zu haben, denn jetzt sitzt er auf dieser statt auf dem Baumstumpf.

Um ihn herum stehen immer noch die Kisten und Waffen, die er wohl aus Beilstatt geraubt hat.

Der Schamane hat mittlerweile einen riesige Wanne auf dem Feuer stehen, in der er mit einem ebenfalls sehr großen Löffel herumrührt. Es stinkt nach gekochtem und verwesendem Fleisch, immer wieder zieht er Fleischklumpen aus dem Topf heraus.

Auf eine Nachfrage: "Sein orkische Spezialität. Ihr probieren?"

Nargazz: "Ah, ich sehen ihr bringen Schwert! Das sein gut. Zeichen des Respekts!"

Helden: "Wir wollen die Gefangenen."

Nargazz: "Wendelmir sprechen mit flinker Zunge. Er Nargazz verwirrt haben mit sprechen und reden bis Nargazz ihm gegeben alle Gefangenen. Er sich sicher sein, ihr kommen wieder. Und da ihr sein."

Wenn die Helden sofort nachfragen übergibt der Ork ihnen einen Brief:

Alles in Ordnung: Wir sehen uns in Joborn, W.

Helden geben das Schwert ab und ziehen nach Joborn zurück. Sollten sie auf dem Rückweg nach den Schätzen suchen sind diese weg, da Wendelmir die Orks damit für Waffenhilfe kaufte.

Pflichtprogramm

- Die Gefangenen sind weg
- Die versteckten Schätze aus der Kiste sind weg
- Orkschamane kocht möglicherweise den Drachenschädel aus
- Orks werden zum Schein zur benachbarten Sippe abziehen, die man eh noch überzeugen muss
- Orks können mitteilen, wo sie laut Wendelmir wann zu sein haben
- Es sollte wenn möglich kein Held bei den Orks bleiben

Szene 4 - Marschbereit

Zeit ingame: 2. Efferd mittags - 4. Efferd abends

Hintergrund

Wendelmir ist mit den Orks übereinkommen, dass diese statt auf Weisung des Bombasten am 7. in Joborn, statt dessen am 6. auf der Wiese von Wuppingen sein sollen. Er hat das restliche Geld aus der Kiste geborgen und ist zusammen mit Erlgard nach Joborn gereist. Dort ist die Armee mittlerweile versammelt. Er berichtet vom Rückschlag Truppen zu sammeln, aber dass er zumindest Gefangene befreien konnte. Diese hätte er mit einem Schiff nach Andergast geschickt. Wenzelslaus bemerkt, dass die fehlenden Truppen schade sind, aber nicht zu ändern. Die Armee würde sich am 5. Efferd auf den Weg machen.

Ereignis

Die Helden reisen vom Orklager oder von der Klamm ab um am 4. Efferd abends in Joborn anzukommen. Sie sehen das Heer und werden am nächsten Morgen mit der Armee Richtung der Wiese von Wuppingen aufbrechen.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor Joborn erkennt ihr Zelte zu Hauf. Feuer brennen, an denen Essen zubereitet wird und an allen Ecken und Enden werden Rüstungen geputzt, ausgebessert und geflickt. Viele Waffen lehnen in Ständern, ihr seht eine Armee, die darauf wartet los geschickt zu werden. Es sind sicherlich an die 100 kampferprobten Kämpfer zu sehen, Entschlossenheit geht von ihnen aus und die übliche Angst, die man bei Landwehren an Vortagen von Schlachten spürt, ist auch nicht vorhanden.

Zu sehen sind ungefähr zwei Dutzend Ritter, ein kleiner Haufen Gassenhauer mit schweren Andergastern. Das Groß scheinen aber Axtschwinger und Landsknechte zu sein.

Die ganze Stadt summt wie ein Bienenschwarm, Joborn muss sich mal wieder mit einer Armee arrangieren. Leicht Angetrunkene laufen durch die Straßen und es herrscht doch eine ausgelassene Stimmung. Ihr habt das Gefühl, als ob die Irren sich hier auf den Krieg freuen.

Vor dem Rathaus steht ein Pfosten, der wohl in den letzten Tagen neu aufgestellt wurde. Davor

stehen zwei massige Krieger, auf Kopfhöhe angebracht ist ein mickriger, kaputter Schild.
Auf Nachfrage: Vor dem Quartier des Recken Rondras steht diese Insignie, der hochmagische von Rohal selber übergebene alt-nostriackische Wappenschild des Hauses von Diekhoff-Altbergen zu Frimel und Bazingen-Holbeck – von uns entführt im 6. und im 10. Krieg.

Ihr findet Wendelmir im Rathaus, wo Wenzelslaus sein Quartier aufgeschlagen hat.

Ihr hört noch ein paar Wortfetzen:

"Die Wiese von Wuppingen, dort werden wir ihnen einen Empfang bereiten, wie seit Jahren nicht mehr!"

"Ah, unsere Recken der letzten Tage. Ist es euch gelungen das Schwert zu bergen?"

Sie haben es dabei: "Uh... das ist schlecht für einige Gefangene..."

Sie haben es nicht dabei: "Alles in Ordnung, ich habe alle Gefangenen mit genommen, sie sind schon auf dem Weg nach Andergast!"

"Morgen brechen wir auf nach Süden um den Nostrianern an der Wiese von Wuppingen einen Empfang zu bereiten, den sie lange nicht vergessen werden.

Macht euch einen ruhigen Abend, bereitet euer Innerstes auf die Schlacht vor und putzt eure Rüstungen, damit diese Nostrioten auch sehen, wer ihnen den letzten Schlag verpasst. Auf die Steineiche!"

Die Helden werden entlassen und können einen freien Abend genießen.

Pflichtprogramm

- Helden sehen die Gefangenen nicht
- Erwähnung des Wappenschildes

5. Akt - Krieg in Nostragast

Szene 1 - Zum Spielen auf die Wiese

Zeit ingame: 4. Efferd abends bis 6. Efferd morgens

Hintergrund

Zug des Heeres von Joborn zur Wiese von Wuppingen, einem traditionellen Aufmarschgebiet nostragastscher Truppen, zum Sturm auf Joborn.

Ereignis

Die Helden reiten mit Wendelmir und Wenzelslaus an der Spitze der Armee Richtung Süden.

Szenenbeschreibung

Ihr reitet den ganzen Tag über mit Wendelmir und Wenzelslaus an der Spitze des Heeres in Richtung der Wiese von Wuppingen. Gegen Abend wird Wendelmir fragen, ob die Helden ein paar Leute führen wollen.

Bei ja, wird jeder zum Truppführer mit 2-3 Axtschwingern.

Ruhiger Abend. Beim nächsten Morgengrauen wird das Heer in Bewegung gesetzt, am frühen Vormittag erreicht man die Wiese und das Heer wird aufgestellt.

Pflichtprogramm

Szene 2 - Und blutig dräut der Morgen

Zeit ingame: 6. Efferd morgens

Hintergrund

Die Wiese von Wuppigen ist der traditionelle Aufmarschort beider Länder zum Sturm auf Joborn. Es ist eine freie Wiese, an der einen Seite begrenzt durch einen Wald, an der anderen durch einen Hügel, wo seit es Aufzeichnungen gibt die Heerführer nochmals ihre Unterhändler um Krieg und Frieden verhandeln lassen... mit dem jeweils gleichen Ergebnis.

Ereignis

Die Heerführer schicken Toran vom Lichte für Nostria und Wendelmir von Andergast mit der Parlamentärsflagge zum Hügel. Beide werden begleitet von den jeweiligen Heldengruppen.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Praiosscheibe sendet ihre Strahlen auf Dere und es wird ein großartiger Morgen werden. Dieser 6. Efferd soll euch noch lange im Gedächtnis bleiben. Ihr steht angetreten in einem Meer aus Wimpeln, Fahnen und Standarten, das Metall der Waffen und Rüstungen glänzt und noch immer geht eine stoische Ruhe vom Heer der Andergaster aus.

Ihr seht in einer halben Meile Entfernung das ebenfalls angetretene Heer der Nostrianer.

"Sie sind mehr an Zahl", entfährt es einem jungen Axtschwinger neben einem der Helden.

Unwirsch antwortet Wenzelslaus: "Aber wir haben die immer siegreiche Kavallerie."

Ihr schaut auf eure gut zwei Dutzend grimmig aussehenden Ritter, wahrlich ein prächtiger Anblick für ein Kämpferherz. Auf die Entfernung könnt ihr nicht viel erkennen, aber in den ersten Reihen der Nostrianer stehen Pikeniere und eine Garde.

Nostrias Aufstellung

160 Mann

100 Mann Landwehr

50 Mann Pikeniere

10 Mann Garde von Rondriane von Sappenstiel

Andergasts Aufstellung

100 Mann

50 Mann Landwehr

25 freie Ritter

20 Mann Axtschwinger

5 Mann schwere Infanterie mit Andergastern

Wenzelslaus - mittlerweile in einer Gestechrüstung - bedeutet seinem Sohn und auch euch zu ihm zu kommen. Er gibt seinem Sohn die weiße Fahne und weist euch an damit zum Hügel zu gehen.

"Vielleicht findet ihr noch einen gewaltfreien Weg", gibt er euch mit auf den Weg.

Tatsächlich löst sich auch vom gegenüberliegenden Heer eine kleine Gruppe in Richtung des kleinen Hügels.

Pflichtprogramm

- Mit dem Aufbruch zum Hügel werden die Spieler zusammen geführt.

Szene 3 - Sein oder Nichtsein, das ist hier die Frage *

Zusammenführung der Heldengruppen beachten!

Zeit ingame: 6. Efferd morgens

Hintergrund

Die Spieler müssen hier zusammen geführt werden.

Weder Toran noch Wendelmir wollen den Frieden.

Ereignis

Die Helden erreichen den Hügel und es entbrennt ein Disput der beiden Unterhändler, den die Helden jederzeit unterbrechen können und sollen. Sie können es hier schaffen einen brüchigen Frieden zu erringen.

Szenenbeschreibung

Auf dem Hügel haben sich die euch mittlerweile gut bekannten Unterhändler versammelt, natürlich ist auch Toran vom Lichte dabei. Der Hügel ist kaum erreicht, als jener bereits zu Poltern beginnt.

- Jeder Einwurf der Helden beendet den NPC-Disput.

Toran: "Diese Armee bedeutet ein Eindringen in nostrisches Gebiet!"

Wendelmir: "Wo kommt denn eure Armee her, der Krieg war von langer Hand vorbereitet!"

Toran: "Das muss mein goldenes Auge für die Situation sein. Die nostrische Armee ist bereit, immer und überall!"

Wendelmir: "Welche Armee denn? Ich sehe nur einen Haufen verhungertes Bauern!"

Toran: "Dann solltet ihr mal einen Blick auf die glorreiche nostrische Armee werfen, da wird euch Angst und Bange, außerdem desertiert bei uns keiner, wie bei euch!"

Zu den Helden: Tatsächlich seht ihr eine Person vom andergastschen Heer aus in den Wald rennen. Wendelmir starrt ungläubig hinterher, fängt sich dann aber.

Wendelmir: "Sei es wie es sei. Schön, dass ihr zu den Kapitulationsverhandlungen gekommen seid."

Toran: "Geht ihr also doch auf unsere Forderungen ein?"

Wendelmir: "Die Forderungen waren doch von Anfang an vorgeschoben! Das beweist eure Armee. Ihr wolltet von Anfang an Krieg!"

Toran: "Krieg? ich wollte keinen Krieg! Ich wollte Frieden, aber eure Forderungen waren maßlos überzogen und konnten nur hierin gipfeln!"

Wendelmir: "Ich sehe in euch einen Kriegstreiber par excellence."

Toran: "Kriegstreiber? Ich? Pah, gebt mir nur etwas an die Hand, nur ein Quantum Trost und ich werde mit euch zusammen, mein lieber Freund Wendelmir, den Frieden herbeiführen."

Wendelmir: "Pah, das habe ich gar nicht nötig."

Beide schweigen mit unter der Brust verschränkten Armen, bis die Helden eine Reaktion und ein Gespräch mit den anderen Helden in Gang bringen.

Die Spieler haben eine Stunde lang Zeit einen Friedensplan auszuarbeiten, den beide Seiten zähneknirschend annehmen können. Danach kehren beide Gruppen in ihre Lager zurück.

Zum Abschied blickt Toran vom Lichte dem Prinzen von Andergast enttäuscht in die Augen. „Nun, Prinz Wendelmir, bei den Göttern zu meinem Worte stehe ich, aber seid Euch versichert, dann sterbt an einem anderen Tag!“

Der Prinz sieht kurz aus, als würde er dem Bombasten aus dem Stande an den Hals springen wollen. Schnaubt dann aber nur abfällig und kommentiert lakonisch **„Ihr seid mir ein wahrer Sapallyo, mein Bester!“**

Pflichtprogramm

- Erwähnung des "Desertierenden" (der Schwarze Bug) in der Andergaster Armee, auch wenn der Disput früher abgebrochen wird.

Szene 4 - Bug, du hast das Schild gestohlen

Zeit ingame: 6. Efferd mittags

Hintergrund

Während der Friedensverhandlungen hat sich der Schwarze Bug in das Lager der Andergaster geschlichen, um den hochmagischen von Rohal selber übergebenen alt-nostrianischen Wappenschild des Hauses von Diekhoff-Altbergen zu Frimel und Bazingen-Holbeck zu stehlen. Er gedenkt, sich damit sein neues Leben in Nostria erkaufen zu können und zeigt es direkt dem Bombasten im Heerlager der Nostrianer.

Ereignis

Der leere Schildmast wird bemerkt und das andergaster Heer wird in Kampfbereitschaft versetzt. Die Helden werden entweder selbst die Initiative ergreifen ihren hart erkämpften Frieden zu bewahren oder letzten Endes zum Verhandlungshügel geschickt.

Szenenbeschreibung

Die Helden haben kaum den Frieden verkündet als einem Krieger der leere "Schildmast" auffällt und sich die Nachricht im Lager verbreitet wie ein Lauffeuer: Die Nostrioten haben den von Rohal selbst übergebenenen alt-nostrianischen Wappenschild des Hauses von Diekhoff-Altbergen zu Frimel und Bazingen-Holbeck gestohlen, während man sich am Hügel um Frieden bemühte.

Wendelmir und Wenzelslaus sind sich recht einig jetzt anzugreifen, trotzdem - wenn die Helden sich bemühen - wird es noch eine Gesandtschaft geben.

Währenddessen wird man vom andergaster Heerlager beobachten können, wie sich auch die Nostrianer bereit machen den Angriff der Andergaster zu beantworten.

Pflichtprogramm

- ein SC-Bote kann zur anderen Gruppe geschickt werden um die neuerlichen Verhandlungen einzuleiten

Szene 5 - Der Schildbürgerstreich *

Zusammenführung der Heldengruppen beachten!

Zeit ingame: 6. Efferd mittags

Hintergrund

Die Helden sprechen noch einmal auf die Kontrahenten ein und sollen durch gute Einfälle auch belohnt werden, indem sie den Angriff abwehren. Es sollte den Gruppen outgame ca. 15 Minuten gewährt werden. Wenn dann nichts passiert ist, sehen sie, wie es jemandem im andergaster Heer zu lange gedauert hat und der Angriff rollt. Es kommt zu einer "typischen" Schlacht auf der "Wiese von Wuppinger" zwischen Nostria und Andergast, wo nur die stumpfen Seiten von Waffen Verwendung finden und die Gefangennahme von Gegnern den Sieger ausmacht. Am Ende mit Feststellung des Siegers und Festlegung der Zahlungen.

Ereignis

Kurze letztmalige Friedensbemühungen, sollten diese scheitern kommt es zur Schlacht in der auch die Helden eingreifen dürfen.

Szenenbeschreibung

Ihr erreicht völlig außer Atem den Hügel. Prinz Wendelmir ist kaum noch zu halten und auch die Helden verstehen nicht ganz, was diese Aktion jetzt zu bedeuten hat.

Wendelmir: "Wie konntet ihr den Frieden mit Füßen treten? Die Armee sammelt sich zum Angriff. Wenn ihr noch was zu sagen habt, dann sagt es jetzt!"

Die Helden werden um den Schild und um den brüchigen Frieden verhandeln können. Nach kurzer Zeit [outgame 15 Minuten] werden sie allerdings sehen, wie Wenzelslaus zum Angriff bläst und die nostrische Wehr sich zur Schlacht stellt.

Die Helden können sich noch entscheiden, ob einige von ihnen mit kämpfen wollen.

Sollte das so sein, werden diese von einem Meister separiert und es werden getrennte Beschreibungen geliefert. Ansonsten sehen alle Helden auf dem Hügel dasselbe.

Auf dem Hügel

Wenn kein Held mitkämpft beschreiben die Meister bis zum Aufprall die jeweils eigene Armee in den martialischsten Farben.

Wendelmir wird die Armee Andergasts in den glorreichsten Farben beschreiben und vor allem die Stärke der Kavallerie hervorheben. Er wird die schwere Infanterie antreiben, als könnte er damit selbst in ihrer Mitte stehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Helden spüren das Donnern der Hufe, wie die Wiese umgegraben wird und die Andergaster ihre Lanzen einlegen. Gleich wird es zum Aufprall kommen und Blut wird spritzen, Knochen brechen und die Schreie der Sterbenden werden die Luft erfüllen.

Ihr seht ein gewagtes Manöver der andergastischen Ritter, sie trennen ihre Frontlinie auf und reiten am Rand des nostrischen Heerhaufens entlang um in die Reihen der Verteidiger zu stechen.

Erst langsam ändert sich die Ansicht der Schlacht.

Verzweifelte, erbitterte Kämpfe beginnen. Nostrianer Fußkämpfer schaffen es Ritter vom Pferd zu holen, an einer anderen Stelle siehst man zwei Landwehr-Männer in tödlicher Umarmung sich beharken.

Doch was ist das? Ein Nostrianer schlägt einem Andergaster die Waffe aus der Hand, trifft ihn mit der flachen Seite des Schwertes und schreit "Salzarele"! Die beiden verharren kurz, schauen sich erbittert an und gehen dann gemeinsam an den Rand des Feldes, wo sie gemeinsam stehen bleiben.

Oder dort, ein andergaster Ritter schlägt drei Nostrianer mit der Lanze gegen den Helm und schreit schnell hintereinander: "Steineiche, Steineiche, Steineiche"!

Dann steigt er langsam ab, die drei Besiegten kommen zu ihm und stellen sich an den Rand des Schlachtfeldes.

Erst jetzt bemerken die Helden am Schlachtfeldrand zwei Gestalten. Es sind Wenzelslaus und Toran, sie schreiben seelenruhig irgendetwas in ihre Bücher. [Die Aufzählung der Gefangenen]

In der Schlacht

Du rennst den Hügel hinab um noch bei den Angreifern zu sein, als du auch schon in die Linie der Verteidiger eintauchst. Du spürst den vertrauten Dämon, der jeden schlachterprobten Kämpfer begleitet. Ausblendung von Schmerzen, den Gestank nach Tod und die Ermüdung deiner Muskeln gibt es nicht mehr. Jetzt zählt nur noch das hier und jetzt, du siehst die aufgerissenen Münder, hörst Schreie, aber sie dringen nicht zu dir vor. Wichtig ist jetzt nur die Konzentration auf eine Einheit: Deine Waffe und du, ihr müsst das alte Spiel wieder spielen, eins werden und siegen.

Wenn die Helden einen Gegner treffen und es kommt zu echten Schadenspunkten:

"Seid ihr komplett wahnsinnig, das blutet! Ich ergebe mich ja!, Hört auf!"

Wenn ein Held getroffen wird und nicht parieren kann wird derjenige Gegner das Wappen seines Landes schreien, um damit die Gefangennahme des Feindes anzuzeigen:

["Salzarele" ist hier also komplett austauschbar mit "Steineiche", es kommt auf den Gegner des Helden an]

"Salzarele!" Der Gegner läßt seine Waffe sinken und schaut den Helden triumphierend an.

Wenn dieser sich daran nicht schert: "Salzarele! Seid ihr taub Mann! Salzarele!"

Ein Held wird von hinten getroffen:

"Steineiche!" Das kann ein paar Kampfrunden andauern mit Rufen von "Steineiche".

Die letzten Kämpfe werden besonders erbittert geführt. Das sind die besten Kämpfer, die die noch gar nicht selbst getroffen wurden.

Reaktionen der Helden

Als die Schlacht sich dem Ende neigt und die Gefangenen und ihre Bewacher sich auf beiden Seiten der Wiese aufgestellt haben, liegt nur noch eine Person auf dem Feld der Ehre. Der Schrecken in beiden Heeren ist groß. Bei Rondra, ein Toter! Welch Unglück. Dieser erhebt sich aber dann und die einzigen beiden, die noch in den Kampf eingreifen könnten, sind die beiden Heermeister, die sofort auf den Unglücklichen zustürmen, um ihn für sich zu beanspruchen.

Danach stellen sich beide beim jeweils anderen Heer auf und zählen die Gefangenen nochmals und erstellen so einen Abgleich mit ihren Aufzeichnungen.

Man wird unter den Helden einen Geweihten um die Bezeugung der Rechtmäßigkeit bitten. Darauf folgt die Feststellung des Siegers. Das jeweilige Kopfgeld für die Gefangenschaft wird fest gesetzt und die Besiegten kehren zu den jeweiligen Heeren zurück.

Währenddessen erblicken die Helden Rauchschwaden aus Richtung Joborn.

Pflichtprogramm

- Die besondere Bewandnis der "Wiese von Wuppigen", dem einzigen Ort an dem traditionell zwischen Andergastern und Nostrianern auf die beschriebene Weise Krieg geführt wird hat in der Testrunde zu einer großen Kontroverse geführt. Wenn man seine Mitspieler kennt und diese sich durch eine derartige Farce, die den beiden Autoren für das nostragastische Verhältnis stimmig vorkam, um den Lohn der Mühen gebracht sehen, sollte man vielleicht bei der Besprechung der Abenteuer im Vorhinein die Wiese als "normalen" Schlachtort planen.
- Der ausgehandelte Frieden wird in den nächsten Szenen auf jeden Fall noch wichtig, wenn die Helden das brennende Joborn sehen.
- Gerade die im Hinterkopf schwelende Orkbedrohung und das Erkennen der Helden um ein doppeltes Spiel der Orks sollte zu erfolgreichen Friedensverhandlungen führen können.
- Gerade in dieser Szene kann "Kasparbald" als Vermittler sehr glänzen.

Szene 6 - Feurio *

Zusammenführung der Heldengruppen beachten!

Zeit ingame: 6. Efferd nachmittags bis 7. Efferd morgens

Hintergrund

Die Orks haben den Plan beider Kriegstreiber auf Seiten der Andergaster, wie der Nostrianer durchschaut und ihre Schlüsse gezogen. Joborn liegt ohne Schutz vor ihnen, als sie am 6. Efferd nachmittags auf die Stadt zu marschieren. Einzig ein paar verbliebene Stadtgardisten leisten Gegenwehr, aber spätestens gegen Abend sind Nargazz Rittertod und seine Orks in Joborn und ziehen plündernd und brandschatzend durch die Straßen, die noch von wenigen wehrfähigen Männern und Frauen gehalten werden.

Die Rauchschwaden am Horizont bringen Wendelmir und Toran in arge Bedrängnis, da beide die Orks während der Ereignisse des Tages komplett vergessen haben und jetzt erkennen müssen, dass sie hintergangen wurden.

Ereignis

Unter den Helden wird jeweils einer aus beiden Lagern ausgesandt schnellstmöglich die Rauchschwaden zu untersuchen.

Szenenbeschreibung

Irgendetwas stimmt dort nicht und die Helden berichten von den Rauchschwaden am Horizont. Sowohl Ludegar als auch Wenzelslaus werden jeweils einen "ihrer" Helden bedrängen dem auf den Grund zu gehen. Sie geben ihnen ein Pferd und lassen sie reiten wie der Wind.

Diese beiden Helden werden hinausgeführt und bekommen eine Beschreibung des brennenden Joborn.

Schon bald bricht die Dämmerung herein und um so näher ihr kommt, desto mehr seht ihr ein Flackern am Horizont. Joborn brennt.

Von einer kleinen Anhöhe aus sitzt ihr nebeneinander auf euren Pferden und blickt auf das

Unvermeidliche:

Joborn brennt lichterloh und wird von einer Unzahl Orks überrannt!

Abhängig von den Entscheidungen der Helden sind es 200 Orks, wenn sowohl das Schwert Asquenzios als auch der Drachenkopf abgegeben wurden.

Unabhängig von den Entscheidungen der Helden folgt Nargazz die Sippe in seiner unmittelbaren Nachbarschaft.

Für jede fehlende Komponente hat es Nargazz Rittertod nicht geschafft eine Sippe seiner weiteren Nachbarschaft unter seinem Kommando zu vereinen. Jede Sippe kann 50 Krieger entsenden, sodass die Orks in Joborn zwischen 100 und 200 Mann stark sind.

Die Späher können verschiedene Erkennungsmerkmale der Sippen unterscheiden: (weiße Bemalung, rote Bemalung, kahl rasiert, helles Fell)

Die Helden können erkennen, dass die Motte von Joborn, am Hügel von Half gelegen, immer noch von Verteidigern gehalten wird, aber dass ansonsten das blanke Chaos in Joborn Einzug gehalten hat.

Einige Orks sieht man schon die ersten Menschen versklaven. Sogar Jagd auf Kinder und Frauen machen die Orks, obwohl an anderen Stellen noch erbittert gekämpft wird.

Einige Straßenzüge werden noch von mutigen Kämpfern gehalten, scheinbar leben auch noch ein paar Stadtgardisten.

Auf dem Marktplatz von Joborn erkennt ihr Nargazz Rittertod mit dem Schamanen Gurshai so von den Heldengruppen übergeben, trägt Nargazz einen Helm aus dem Skelett des Drachen und das Schwert Asquenzios.

Am Morgen des 7. Efferd kommt ihr erschöpft in eure Heerlager. Die Soldaten sind die halbe Nacht durchmarschiert um Joborn näher zu gelangen.

Pflichtprogramm

6. Akt - Quo vadis, Joborn? *

Zusammenführung der Heldengruppen beachten!

Szene 1 - Nebeneinander statt gegeneinander

Zeit ingame: 7. Efferd morgens bis 7. Efferd nachmittags

Hintergrund

Die Orks haben in der Nacht versucht Joborn vollständig unter ihre Herrschaft zu zwingen. Nur minimal ist noch Gegenwehr zu spüren, unter anderem haben sich in einigen Häusern mutige Einwohner verschanzt. Einzig die Motte ist noch nicht in die Hand der Orks gefallen.

Ereignis

Die beiden Heere ziehen nebeneinander auf Joborn zu. Die Nostrianer werden die Stadt von Süden angreifen, die Andergaster über den Hügel von Half im Westen.

Szenenbeschreibung

Nachdem die Boten den Heerführern und den anderen Helden die Lage geschildert haben, beschließt man direkt weiter zu marschieren und die Orks in Joborn zu bekämpfen. Im Eilmarsch geht es nebeneinander Richtung Norden.

Wendelmir: "Das Schicksal ist eine launische Natur... Wohl zum ersten Mal wird Joborn von Andergastern, wie Nostrianern angegriffen."

Der Prinz wirkt nachdenklich, in beiden Heeren ist es sehr still. Den Helden fällt auf, dass das Selbstbewusstsein, das die andergastsche Streitmacht gestern noch ausgezeichnet hat, fast völlig verschwunden ist. Endlich ist es zu spüren, die Anspannung vor einer Schlacht, das Wissen um den eigenen Tod, jetzt ist es greifbar.

Am Nachmittag erreicht man endlich Joborn. Die Heerführer treffen sich zu einer kurzen Besprechung auf einem waldigen Hügel vor Joborn. Die Stadt ist sehr ruhig, Kämpfe scheint es

kaum noch zu geben, einzig auf der Motte weht immer noch der rote Hirschkäfer, das Stadtwappen Joborns. Auf dem Marktplatz wimmelt es von Orks und sie scheinen sich auf einen Sturm auf die Stadt vorzubereiten.

Wenzelslaus wird vorschlagen, dass die Anergaster von Westen angreifen und über den Hügel von Half in die Stadt eindringen werden, um die Stadt zu befreien und die Motte zu entsetzen.

Toran vom Lichte dagegen will die Stadt von Süden angreifen, um am Travia Tempel einen Brückenkopf zu errichten. Die beiden reichen sich die Hände.

Die Heere werden aufgestellt, ihr seht jetzt auch, dass die andergaster Ritter Kriegslanzen in den Händen halten. Wendelmir spricht kurz mit ihnen und kommandiert sie dann zu den Nostrianern ab.

Wendelmir: "Männer, heute werden keine Gefangenen gemacht, heute heißt es die oder wir, also seid hart wie die Steineiche und schickt sie zu ihren dunklen Götzen! Wir nehmen den Hügel von Half, da haben die Nostrianer keine Erfahrung mit! Für Anergast!
Für Joborn!"

Die beiden Heere nehmen Aufstellung und ziehen zu ihren Positionen.

Pflichtprogramm

- Ernsthaftigkeit der Schlacht darstellen.
 - Möglicherweise beraten auch die Helden, wer bei den Anergastern und wer bei den Nostrianern kämpft.
 - Im Anhang findet sich ein Plan der Stadt Joborn, über die ein Hexfeld-Raster gelegt wurde. Dieser Plan soll den Meistern zur Verdeutlichung der Situation in Joborn dienen und kann in Teilen den Spielern immer mal wieder gezeigt werden, wenn sie gegnerische oder eigene Heerhaufen sehen. Abhängig davon, wie viele Orks Nargazz Rittertod letztlich unterstellt sind, können die Meister nun entscheiden "ihre Orks" und die "Truppen Anergasts und Nostrias" zu verteilen. In ein Hexfeld passen immer 15 Krieger, egal welcher Seite.
- Simulationisten unter den Spielleitern können daraus noch ein eigenes System entwickeln, ansonsten dient der Plan hauptsächlich zur Veranschaulichung wo welche Truppen gerade stehen und kämpfen.

Beide Meister hatten in der Testrunde einen laminierten Plan vorliegen, in dem mit Markern die Heerhaufen eingezeichnet wurden, so konnte den Spielern ein einheitliches Bild gezeichnet werden.

- Jeder Meister wird anders an eine Schlacht in einer Stadt herangehen, wir haben uns dafür entschieden mögliche Szenen ausgearbeitet vorzulegen, bis es zum finalen Sturm auf die Motte kommt, der eine Entscheidung herbeiführen wird. Es kann natürlich noch eine Unmenge anderer Szenen geben, die jeder Meister auf seine Heldengruppe abstimmen kann.

Szene 2 - Dieser Hügel muss genommen werden

Zeit ingame: 7. Efferd nachmittags

Hintergrund

Die Orks sehen die feindlichen Heere, auf dem Marktplatz kommandieren Nargazz und Gurshai ihre Truppen.

Die Truppenstärke ist abhängig von den Entscheidungen bezüglich der Insignien des Drachen:

Möglich sind:

maximal: 4 Sippen á 50 Orks, á einem Häuptling, á einem Schamanen

minimal 2 Sippen á 50 Orks, á einem Häuptling, á einem Schamanen

Ereignis

Die Helden erstürmen den Hügel und dringen über die östliche Palisade in die Stadt ein, die Anergaster werden einen Brückenkopf errichten, während die Helden mit den 5 Mann der schweren Infanterie versuchen sollen die Motte zu entsetzen.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Weibel Farnlieb von Haubeil hat sich mit dem Heerführer Wenzelslaus besprochen und kommt zum angetretenen Heer an der Unterseite des Hügels. Den Anergaster in der Hand und gerüstet in schwere Platte macht er auf euch ganz den Eindruck eines Soldaten, der es gewohnt ist an der Front zu stehen. Hart, aber gerecht. Er nimmt den Helm, ab und stellt sich vor seine Männer. Euch fällt die Kinnlade herunter, es ist eine Frau, die erste, die ihr im Anergaster Heer gesehen habt. Vom Nahen Hügel hört man dumpfe Axtschläge hallen.

Weibel Farnlieb: "Also Männer, ich bin ein wenig müde, nachdem wir die halbe Nacht durchmarschiert sind und ich habe Hunger, einen Bärenhunger! Mit anderen Worten, ich habe beschissene Laune! Das heißt jeder von euch wird jetzt gleich den Arsch zusammen kneifen und mir diesen Hügel nehmen. Ich will morgen früh im Friedenskeller frühstücken, mit einem Eichelbier in der linken und einem Burschen auf meinen Knien."

Die Soldaten jubeln ihr zu.

Weibel Farnlieb: "Also ihr Sprösslinge, ich habe Männer in den Wald geschickt, um uns drei Rammen zu schlagen, jeder der ein Schild heben kann wird die Männer beschützen, die sie tragen. Wir kämpfen uns den Hügel hoch, und rammen die Palisade ein. Der erste der durch ist darf sich dann morgen auf meinen Knien zum Frühstück melden und wehe er vergisst das Bier mitzubringen. Danach setzen wir uns fest und sehen weiter!"

Johlen der Soldaten.

Weibel Farnlieb: Zusammenfassend, rauf auf den Hügel, wir rammen die Palisade ein und erschlagen jeden Schwarzpelz den wir sehen und wenn ihr mir nicht ganz den Tag versauen wollt geht mir hier heute keiner drauf, ist das klar soweit?

Unter dem Jubel der Krieger setzt sie sich den Helm wieder auf den Kopf und schickt die Schildkrieger zu den drei Rammen. Mit dem Rest stellt sie sich nach vorne. Dann gibt sie das Zeichen zum Angriff.

Unter ohrenbetäubendem Schreien erstürmt das Heer der Andergaster mit den Helden den Hügel von Half.

Es sind noch 75 Andergaster Streiter

4 Mann tragen jeweils einen Baumstamm als Ramme, flankiert werden sie von jeweils 6 Schildkämpfern.

Die restlichen 45 Mann greifen frontal an.

Entfernung 1 und 2: Pfeilhagel

Die Orks schicken einen Pfeilhagel jeder Held muss einmal ausweichen, sonst 1W6+4 Trefferpunkte.

Der orkische Pfeilhagel geht bei 1-14 auf einem W20 Wurf auf eine Ramme nieder, jede Ramme wird gesondert geprüft. Bei einem Treffer würden 5 Pfeile ihr Ziel finden. Jedem Schildkämpfer steht eine Parade zu (14). Pfeile, die nicht pariert werden, treffen einen Träger. Der Träger bekommt 1W6+4 Trefferpunkte, bei einer Wunde läßt er die Ramme los. Wunde ab 8 Trefferpunkten. Einer der Schildkämpfer in der Nähe muss dann die Ramme aufnehmen. (Helden werden individuell berechnet).

Entfernung 3+4: Gezielte Schüsse

Die Orks beginnen gezielt auf die Rammen zu schießen. Bei 1-14 auf einem W20 Wurf wird die Ramme getroffen, jede Ramme wird gesondert geprüft. Abwehraktion der Schildkämpfer muss +3 gelingen. Es werden 4 Pfeile überprüft. Auswirkungen wie oben.

Die Strukturpunkte der Palisade betragen 50, ihre Härte ist 10, ihre Struktur 15.

Ab 25, 13, 8, 4 Probe auf die Struktur mit W20, danach bei jedem Schaden, bei misslingen zerstört.

Die Rammen machen bei Vollbesetzung pro Schlag 4W6+4 Schaden, pro Mann weniger, einen Sp weniger.

Die Helden müssen an der Palisade dem Beschuss und anderen Gefahren stand halten.

Wenn die Helden und die Kämpfer durch sind müssen sie sich gegen 10 Orks zur Wehr setzen, bevor sie den Brückenkopf einrichten können. Weibel Farnlieb mit ihren 4 Anergasterschwingern wird sie unterstützen.

Am Ende der Szene werden die Anergaster das erste Hexfeld im Osten an der Palisade halten und können von dort aus weiter um die Stadt kämpfen.

Pflichtprogramm

- Weibel Farnlieb von Haubeil spricht von allen Menschen als "er" oder "Mann"

Szene 3 - Die Motte entsetzen

Zeit ingame: 7. Efferd nachmittags

Hintergrund

Die Helden sind in der Stadt, wo mittlerweile an jeder Ecke Kämpfe toben, Orks gegen Andergaster, Nostrianer gegen Andergaster, Nostrianer gegen Orks, es ist das blanke Chaos. Wer allerdings die Motte hält, der hat auch einen Gutteil Kontrolle über die Stadt.

Ereignis

Die Helden entsetzen die Motte.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwer schnaufend steht ihr neben Farnlieb, sie weiß mit ihrer Waffe umzugehen, aber auch ihr habt euch in ihrem Ansehen in der letzten Stunde nach oben gekämpft.

Farnlieb: Gut meine Stecklinge, hier sind wir also und meine Laune wird nicht besser, überall Orks und ich hab mir mein Kettenhemd mit Orkblut eingesaut. Aber Schwamm drüber, wir werden uns von hier aus weiter durchkämpfen, aber für euch meine Schösslinge, habe ich mir was ganz besonderes ausgedacht, ihr geht zur Motte und helft den Leuten, die noch da sind. Diese letzte Bastion darf auf keinen Fall untergehen. Ich will, dass ihr in das Haus da vorne geht und euch einen Überblick verschafft, was ihr dafür braucht. Ab mit euch!"

Im Haus liegen zwei Leichen, außerdem ist es geplündert. Es hat eine Luke, die zur Motte hin zeigt. Dort sieht man, dass ein Schamane mit 6 Orks versucht die Motte einzunehmen.

Zurück bei Weibel Farnlieb wird diese darauf drängen jemand "Nützlichen" aus der "nostrischen" Gruppe zu holen, zum Beispiel einen Magier:

- Ein SC-Bote zur anderen Gruppe mit der Bitte um Hilfe durch den Magier
- Der Bote kann am Weg die Truppen einzeichnen, die er sieht.

Mit vereinten Kräften werden die Helden und vielleicht noch zwei weitere Infanteristen gegen die Motte ziehen.

Pflichtprogramm

- Orks bis dahin umgehen oder bekämpfen
- Motte mit Schamane angreifen
- Motte umgehen und von außen hochklettern
- Was immer den Helden einfällt, die verbliebenen 3 Verteidiger sind zu Tode erschöpft (Horke, Knut und Lewina) und dankbar über jede Hilfe.
- Das Banner Joborns wird während dessen tapfer vom alten Lambert geschwenkt

Szene 4 - Das letzte Gefecht *

Zusammenführung der Heldengruppen beachten!

Zeit ingame: 7. Efferd abends

Hintergrund

Die Orks erkennen das Dilemma um die Motte und ziehen einen größeren Trupp zusammen.

Ereignis

Die Helden halten die Motte gegen die anstürmenden Orks und erkennen das es viele sind. Die Orks werden immer drängender bis es dunkel wird und die Nostrianer kommen.

Szenenbeschreibung

Ihr habt es tatsächlich geschafft und vom oberen Teil der Motte kann man sich sogar ein Bild machen, wie es in der Stadt aussieht. **Plan einzeichnen.**

- Falls genug Zeit versuchen die Orks die Motte abzubrennen, anzugreifen und ähnliches

Zu einem gemeinsamen outgame Zeitpunkt sammelt sich eine größere Orkstreitmacht um die Motte

5 Minuten später bricht der Sturm los

Die Helden sind nun gefordert die Motte zu halten

Weitere 10 Minuten später sehen die Helden oder einer der NPC, dass sich die Nostrianer vom Wehrtempel aus auf den Weg machen. Intention erstmal unklar.

Weitere 15 Minuten später kommt der nostrianische Meister mit seinen Helden zum andergastischen Meister und es entbrennt der Endkampf

Die andergastischen Helden müssen möglicherweise einen Ausfall wagen:

Taktik: Hammer und Amboß

Irgendwann ist die letzte Schlacht entschieden und die Helden, sowie beide Heerhaufen stehen schwer atmend auf der Anhöhe zur Motte.

Szene 5 - Die Forderung *

Zusammenführung der Heldengruppen beachten!

Zeit ingame: 7. Efferd abends

Hintergrund

Nargazz und Gurshai sehen ein, dass sie die Schlacht verloren haben und versuchen ehrenvoll aus der Sache heraus zu kommen. Sie fordern die stärksten Krieger heraus.

Ereignis

Die Helden sehen eine kleinere Abteilung Orks, wohl die Letzten, die noch in der Stadt sind und werden von denen zum Zweikampf gefordert.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Motte ist entsetzt, Andergaster und Nostrianer liegen sich jubelnd in den Armen, ihr könnt es noch gar nicht glauben, dass Joborn wieder euch gehören soll.

Ein Blick Richtung Marktplatz verrät, dass ihr doch noch nicht gewonnen habt. Dort stehen Nargazz (möglicherweise mit Insignien) und Gurshai mit einer kleineren Abteilung Orks.

Nargazz tritt vor und sagt: "Nargazz fordern besten Kämpfer zum Zweikampf um Menschenstadt."

Gurshai tritt neben ihn und spricht ebenfalls: "Schamane wird Kampf bezeugen, wenn Nargazz fällt, wir werden abziehen. Wenn Nargazz siegt, ihr ziehen ab!"

Helden haben zwei Möglichkeiten, entweder sie gehen drauf ein (a) oder greifen zusammen mit den umstehenden Truppen an (b).

Bei Variante a wird der Kampf ausgewürfelt, offen hat sich in der Testrunde als adrenalinfördernd hervor getan.

Bei Variante b gewinnen die Helden und die Menschen gegen die Orks ohne Mühen.

Auch Angriffe in den Zweikampf hinein können möglich sein, führen aber zum Angriff der Orks.

Werte von Nargazz Rittertod:

Nargazz hat beim Kampf um Joborn schon einige Blessuren einstecken müssen, möglicherweise trägt er das Schwert Asquenzios, was ihm zu einem Bonuspunkt auf MUT und Attacke verhelfen würde, sowie den skelettierten Drachenhelm, der ebenfalls einen Punkt auf MR einbringen würde.

Sollten Helden diese Artefakte tragen, gilt dies umgekehrt natürlich auch.

Nargazz Rittertod

Byakka (bzw. Schwert Asquenzios): INI 13+1W6 AT 17(18) PA 14 TP 1W6+5 DK N

Waffenloser Nahkampf: INI 13+1W6 AT 19 PA 14 TP 1W6+1 DK H

LeP 32/39 AuP 42 WS 8 RS 3 (Lederrüstung) MR 2 GS 7

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit, Ausfall, Gegenhalten, Kampflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Überrennen, Wuchtschlag

Nachschlag - Die Herren von Beilstatt

Zeit ingame: 15. Efferd nachmittags bis gegen Abend

Hintergrund

Variante a:

Die Helden haben in Joborn die feindlichen Orks besiegt.

Nach dem Sieg über Nargazz, Gurshai und das vereinte Orkheer wird die Szene beendet und die Helden stehen im Thronsaal von König Efferdan. Dieser hat von den Taten der Helden gehört und gedenkt sie zu ehren, er vergisst dabei allerdings nicht den vermeintlichen Kasparbald als "falsch" zu entlarven und die Taten der Helden kritisch zu beleuchten, falls sie das Schwert zu den Orks gebracht haben. Wer auch immer am Ende in Joborn die Oberhand hatte, beide Herrscher werden es für sich beanspruchen.

Variante b:

Die Orks haben in Joborn sowohl Andergaster als auch Nostrianer besiegt.

Nachdem der letzte Held im Zweikampf gegen Nargazz oder Gurshai gefallen ist wird die Szene beendet und die Überlebenden finden sich im Pferch des Orklagers wieder. Erst wenn ein Unterhändler aus Andergast Lösegeld bezahlt hat wechselt die Szene in den Thronsaal von König Efferdan. Dieser hat alle Andergaster ausgelöst und damit auch die Helden. Er gedenkt sie nun für ihre Taten zu "ehren" und vergisst dabei nicht den vermeintlichen Kasparbald als "falsch" zu entlarven.

Ereignis

Die Helden werden im Thronsaal König Efferdans - möglicherweise über das Modul "Im Orkpferch"- zusammen gerufen und für ihre Taten getadelt oder gelobt.

Szenenbeschreibung

Variante a:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor dem Thron des Königs stehen Wenzelslaus und der immer noch lediert aussehende Wendelmir,

sowie einige den Helden unbekannte Ritter und Freiherren. Neben dem König steht Erlgard, die Tochter des getöteten Erlmann von Beilstatt.

Efferdan:

"Willkommen ihr Recken, euch also ist es unter anderem zu verdanken, dass Andergast immer noch in Joborn die Oberhand hat. Wahrlich, ich hörte in den Straßen schon Minnesänger eure Taten preisen. Ich will nicht alles schön reden, immerhin liegt Joborn in Asche, aber trotzdem möchte ich euch meinen Dank aussprechen."

Er überreicht jedem der Helden einen Beutel mit 25 Andratalern, eine hölzerne Plakette mit der Aufschrift "Ehrenbürger Andergasts" und bittet dann Erlgard nach vorne. Er wird den seiner Meinung nach qualifiziertesten Helden nach vorne bitten und ihn niederknien lassen:

[Heldename], ich gebe euch hiermit Erlgard von Beilstatt zur Frau und erhebe euch in den Ritterstand Andergasts, damit ihr mit starker, aber gerechter Hand über euer neues Lehen herrschen könnt. Möget ihr die großen Fußstapfen ausfüllen können, die mein treuer Freund Erlmann hinterläßt. Erhebt euch [Heldename], Ritter von Beilstatt und führt die geprüften Bürger von Beilstatt in eine neue Zeit."

Er wird Erlgard dem Helden zuführen.

Da die Helden in Joborn gewonnen haben flüchteten sich die verbliebenen Orks nach Beilstatt. Efferdan schlägt mit dieser Belehnung zwei Fliegen mit einer Klappe. Er muss sich nicht um die Orks kümmern und wählt als Erben einen der Drachentöter aus, so wie Erlmann es sich gewünscht hatte.

Einem anderen Helden wird er ein kleines hölzernes Zepter überreichen und ihn auszeichnen:

"Euch möchte ich für ein Jahr zum Recken Efferds machen, ich übergebe euch hiermit die andergastsche Flotte auf dem Thurensee zu treuen Händen. Möget ihr immer eine Handvoll Wasser unter dem Kiel haben."

Es handelt sich um zwei Fischerflöße.

Weiter wird er anheben:

"Nun Prinz Wendelmir, eurem Bedürfnis nach Gesellschaft bei den Schwarzpelzen will ich gerne nachkommen. An der Grenzfeste Anderstein im Norden ist just ein Offiziersplatz frei geworden. Ich denke ein Jahr dort wird euch tiefere Einsichten in die Mentalität der Orks gewähren.

Nun, ihr seid entlassen, nur einen Hinweis wollte ich euch noch mit auf den Weg geben. Prinz Ingvalion ist längst in Borons Hallen, es hat nach den Monden der Blauen Keuche keinen einzigen Hinweis gegeben, dass er noch leben könnte, außerdem ist Yolande längst die gekrönte neue Königin.

Wenzelslaus... von euch hatte ich mehr erwartet, wie konntet ihr euch nur auf solch ein Abenteuer einlassen?"

Wenzelslaus:

"Verzeiht, mein König, ich habe die Situation unterschätzt... aber alles geschah nur zum besten Andergasts."

Der König entlässt alle mit einer Geste.

Modul: Der Orkpferch

Die Helden haben die Schlacht gegen die Orks verloren und erwachen in einem überfüllten und stinkenden Pferch im Lager von Nargazz Rittertod in Joborn. Sie haben nur noch ein abgerissenes Hemd am Leib und sind geschoren worden. Sie hören einen der Aufpasser sagen:

Eine Orkwache:

Ohja, sie viel bezahlen, morgen kommt Wagen und wir sie verkaufen!

Variante b:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Szene wird ausgeblendet und die Helden stehen - immer noch nur mit einem Hemd bekleidet,

aber mit einem minimalen Flaum auf den Haupt - im Thronsaal vor König Efferdan. Im Raum befinden sich nur einige Wachen und der König selbst.

Efferdan:

"Man fand euch bei meinen anderen Untertanen im Orklager und Prinz Wendelmir erzählte mir eure unrühmliche Geschichte. Ich hoffe ihr erkennt meine Dankbarkeit darin, dass ich euch aus dem Orkperch herausholen ließ. Dies hatte vor allem einen Grund."

Efferdan winkt zwei Wachen herbei.

"Werft diese Personen aus meinem Königreich und gebt ihnen drei Tage Vorsprung, danach erklärt sie in meinen Landen für vogelfrei. Als kleiner Hinweis, als weiteres Zeichen meiner Dankbarkeit, sei euch gesagt, dass ihr besser nicht in Richtung Nostria geht, dort würden eure Häse bald ebenfalls an einem Strick baumeln."

Nachteil: Gesucht I - Andergast und Nostria

Beiden Heldengruppen sollte am Ende klar sein, dass dieser Kasparbald falsch war und von den Mächtigen beider Reiche als Mirhamionette missbraucht wurde. Man wird ihn entweder außer Landes komplimentieren, oder möglicherweise auch mit Beilstatt belohnen, dass gerade in Orkhand ist und in andergaster Gebiet liegt. Im Falle eines Scheiterns der Helden wird er außer Landes geworfen und für vogelfrei erklärt.

Der Lohn der Mühen

Jedem Helden stehen Erfahrungspunkte in Höhe von 750 AP zu.

Es werden die ausgemachten Andrataler übergeben.

Spezielle Erfahrungen werden gewährt auf:

Eigenschaften:

je nach Held verschieden

Talente:

Geografie

Staatskunst

Talent der Hauptwaffe

Wildnisleben

Sonderfertigkeit:

Kulturkunde: Andergast und Nostris

Desweiteren werden passende Helden zu Recken im Rat ernannt

Als Beispiel kann ein Thorwaler zum Recken Efferds erwählt werden

Aufgabe ist das führen der Flotte auf dem Thurensee (zwei Flöße)

Nostris

Praeludium

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Überraschenderweise erkennt man auf den ersten Blick, wozu dieser Raum gedacht ist. Gedacht. Denn zu euren eigentlichen Vorstellungen mag der Raum nun wirklich nicht passen.

So etwas hättet Ihr eher in einem Vinsalter Theater erwartet... einem schlechten Vinsalter Theater... einem schlechten Vinsalter Theater auf Tournee. Einem schlechten Vinsalter Theater auf Tournee mitten im nirgendwo des hintersten Bornlandes... ja, das trifft es. Schlechtes Schauspiel.

Aber, und das ist eigentlich das tragische, befindet Ihr euch weder in einem Theater noch irgendwo im Bornland. Nein, ihr steht in einem echten Thronsaal. Vor euch sitzt auf einem ... naja Thron... oder vielmehr einem überproportional gebauten und irgendwie äußerst pompösen, andererseits geschmacklosen Stuhl... Sessel... bezogen ist er ja, aber... auch egal.

Dort sitzt also eine Frau, die nicht älter als zwanzig Götterläufe sein kann, und die Insignien, die sie trägt scheinen sie zu erdrücken. Ihr meint in ihrem Gesicht so etwas wie Wehmut zu erkennen... oder gar Verdrossenheit. Nunja, Verdrossenheit kann man in dieser Umgebung niemandem krumm nehmen.

Neben dem... Thron... steht eine Frau die schnurstracks auf die 50 zugeht und in eine militärische Uniform gekleidet ist. Sie hat eine strenge Miene aufgesetzt und blickt die Frau auf dem ... Sessel an...

Als sie zu sprechen beginnt zuckt nicht nur ihr zusammen, sondern auch die Frau auf dem Sessel, sowie der Mann mit den stechenden Augen, dem breiten Hut und den blaugrünen Augen, der etwas entfernt steht.

Als sie zu sprechen beginnt, driften Eure Gedanken ab... an die letzten Wochen... und an den wahnwitzigen Anfang, der euch noch nicht ahnen ließ in was für ein Abenteuer ihr euch stürzen würdet...

Szene 1 - Haaa Kopf ab

Zeit ingame: 11. Rondra

Hintergrund

Zum gesamten Abenteuerhintergrund beachte man die Handlungszusammenfassung, die dem Abenteuer voran gestellt ist, sowie die Hintergründe im andergastischen Teil!

Weiterhin beginnt der nostrische Teil etwas vorgerückt im Abenteuer, damit die zeitliche Divergenz ausgehebelt wird. Die Anwerbung in Salza und weitere Szenen erfolgen über Rückblenden.

Der Schwarze Bug hat den Angriff im Wald überlebt und ist nach der überhasteten Abreise der Anergaster nach Beilstatt zurückgekehrt und will seine Räuberkarriere wieder aufnehmen. Er sitzt nun Abend für Abend in der Taverne „Beilstatter Krug“ – eher eine Bauernschenke – und trinkt sich die furchtbaren Szenen weg. Er trinkt beinahe jeden Abend mit seinem neuen besten Freund Asleif Brondirson, der zwei Gefährten im Kampf gegen Orks verlor und damit keine Chance mehr auf den Titel des Drachentöters hat!

Ereignis

Die Helden erreichen mit Ludegar Beilstatt, um den Ereignissen um die erste Entführergruppe nachzugehen. In der Bauernschenke „Beilstatter Krug“ finden Sie den Schwarzen Bug, einen regionalen Räuber, der sich hier mit Asleif Brondirson, einem gescheiterten thorwalschen Drachenjäger betrinkt.

Die Szene beginnt mit der Erzählung des Schwarzen Bug über den Anergaster Überfall im Wald.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schwarze Bug:

„HUAAAA KOPF AB! EINFACH SO! ZACK!“

Dem Mann vor euch steht die Panik in die Augen geschrieben, als er sich hastig einen weiteren Schluck die Kehle hinunter schüttet.

„Keine Gnade haben die gezeigt. Keine Gnade! Wir hatten die Waffen gestreckt. AUFGEGEBEN! Und dann!!! ZACK AB DIE RÜBE... bei den Göttern... das war furchtbar... ein Massaker!“

Der Schaum des Bieres tropft langsam von seinem Pechschwarzen Bart auf seine schäbige Lederkleidung herab. Sein Atem stinkt nach Bier, fauligem Moder und Fisch. Mit manischen Augen blickt er euch an.

„Ne ne, das war nicht ausgemacht. Das nicht! Gold ist ja fein, aber mein Leben ist feiner! FEINER!“

Er knallt seinen Bierkrug mit voller Wucht auf den Tisch. Ein Schwall Bier landet dir auf der Hand, mit der du gerade brockige Krümel vom speckigen Tisch gefegt hast. Verschwörerisch lehnt er sich zu Dir und du riechst jetzt auch noch den Geruch nach Urin und Fäkalien, die von dem Mann herüber wehen. Wie bei allen Göttern konntest du Dich nur dazu überreden lassen... Du blickst zu deinem Begleiter, der nur mit der Schulter zuckt und sich an die Stirne tippt.

„Ne ne, alles den Bach runter. Hätt‘ ich doch weiter gemordet und gebrandschatzt, das war noch ein sicheres Handwerk. Erst diese fiesen Mordbuben... und jetzt so’n paar Pinkel wie ihr... Hier laufen die miesesten Gestalten rum... in letzter Zeit...“

Beiläufig puhlt er einen Brocken aus der Mundhöhle.

„Wie kommen eigentlich so ein paar Pinkel dazu den schwarzen Bug hier aufzusuchen? He? He? Los, erzählt. Dann erzähl ich euch...“

Er nickt langsam.

Die Taverne ist schummerig, eher eine Bauernschenke, die Theke ist ein fester Eichentisch, der Wirt einer der lokalen Bauern. Es sind erstaunlich viele „Abenteurer“ unterwegs. Ansonsten sind hauptsächlich Bauern anwesend. Am auffälligsten der Thorwaler Asleif, der lautstark über Höhlendrachen referiert. Die eintretenden Leute scheinen darüber kaum verwundert.

Pflichtprogramm

- Der Schwarze Bug ist ein Mann um die Mitte Dreißig, hat pechschwarze Haare und trägt normalerweise schwarze Lederkleidung. Sein rechtes Auge ist unter einer schwarzen Augenklappe verborgen. Er beginnt jeden zweiten Satz mit „Ne ne“.
- Beschreibung des Asleif Brondirson, siehe Dramatis Personae und den andergaster Teil
- Die Beschreibung der Kampfszene des Schwarzen Bug sollte an den realen Kampfverlauf der "andergaster" Heldengruppe angepasst sein, der "nostrische" Meister sollte also Beschreibungen der "andergaster" Helden besitzen und diese seinen Helden bieten. Um den Kampfverlauf wirklich realistisch darzustellen könnten die "andergaster" Helden outgame zeitlich früher anfangen, sodass eine Beschreibung des andergaster Meisters in einer kleinen Pause erfolgen kann.
- "Huaaa Kopf" ab ist also nur ein Beispiel dafür, wie es in der Testrunde gelaufen ist und kann von Heldengruppe zu Heldengruppe variieren. Siehe dazu auch im andergaster Teil: Akt 1 / Szene 3 - Der Kampf auf der Lichtung.
- Charakteristik bei der Sprechweise und Gestik von wichtigen NPC's beachten. Siehe hier auch den Abschnitt "Nichtspielercharaktere" in "Dem Meister zum Geleit" und "Dramatis Personae".

Rückblende 1 - Anwerbung in Salza

Zeit ingame: 3. Rondra

Hintergrund

Der Graf von Salza, Albio III., ist ein erklärter Gegner der neuen Königin Yolande und sucht schon seit Jahren nach Möglichkeiten Salza mehr aus Nostria zu lösen. Oder gar noch mehr. Seine direkte Gegenspielerin ist dabei nicht etwa die Königin, sondern deren rechte Hand die Marschallin der nostrischen Wehr, Fürstede von Sappenstiel, die versucht der jungen und unbeholfenen Königin den Rücken freizuhalten.

Seit es immer wieder Gerüchte über Sichtungen des Prinzen Ingvalion gibt, hat Graf Albio Suchtrupps ausgeschildet – meist Söldner – um seiner habhaft zu werden und sich den Prinzen zu Nutze zu machen, um ihn als Mirhamionette gegen die Königin zu platzieren.

Sein Ziel scheint zum Greifen nahe, als die Botschaft eintrifft, dass es den Häschern beinahe gelungen wäre Ingvalion zu ergreifen. Nun sieht sich Albio III. kurz vor dem Ziel. Er scheut jedoch davor den finalen Schachzug von Nostrianern ausführen zu lassen, da er in einem Anflug von Paranoia befürchtet an Sappenstieler bzw. Yolandrianer zu geraten.

Also beschließt er einfach auf Fremdländer zurückzugreifen, die von der politischen Dimension kaum Ahnung haben dürften und somit als einfache Handlanger bestens in Frage kommen. Da der Graf allerdings weiß, dass der „Prinz“ in Andergast weilt und die letzte Expedition kläglich scheiterte, wählt er nun Handlanger aus, die sich durch ihre Andersartigkeit auszeichnen: „Diplomatie“.

Um Verwirrung bei den Helden bezüglich der ingame Zeit zu vermeiden, sollten Rückblenden klar so gekennzeichnet werden. Das Datum vorlesen oder Erwähnungen wie "soundsoviele Tage früher" kann dabei helfen.

Ereignis

Die Helden werden zum „23. Nostrischen Neujahrsempfang zu Ehren und ausgerichtet von Graf Albio III., exorbitanter Deichbauer, Glanz von Salzahaven, Herrscher der Dünenküste, Stifter der

himmelblauen Salzarele am Strassbande für Fremdländer, Auswärtige, Ehrennostrianer und allerlei Adelei“ geladen. Dort kommen Sie mit gut einem halben Dutzend Fremdländer und etwa 34 nostrischen Adligen in Kontakt und stechen sogleich durch besondere „Fähigkeiten“ heraus.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ungläubig blickst du auf den Mann, der die lange Reihe abschreitet. Mittlere Größe, ausdrucksstarke grün blaue Augen, scharfer Schnitt der kinnlangen braunen Haare. Blaue eng anliegende Beinkleider, ein feines Barett mit kunstvoll drapiertem Seidenschal darauf, gestärkter Kragen, Pluderwams aus weich fließendem grünem Samt mit Brokatbesatz. Breiter Gürtel aus feinstem, weißen Leder mit goldenen Flechtungen. Eng anliegende weiße Hosen und glänzende schwarze Schnallenstiefel.

Vor jedem der 20 Männer und Frauen in der Reihe bleibt er kurz stehen und kommentiert mit einem „Die nicht“, „Der nicht“ die jeweilige Person. Verwirrt blickt just eine robuste Thorwalerin dem weiter schreitenden Mann hinterher und wird von einem der Diener aus der Eingangstür geführt.

Der Mann bleibt vor einem **[HELDENBESCHREIBUNG]** stehen, mustert diesen und kommentiert „Der/Die“. Ebenso verwirrt wie die Thorwalerin zuvor wird der Ausgewählte von einem Diener durch eine andere Tür geführt. Und die Auswahl geht weiter. „Der nicht“, „Der nicht“, „Der nicht“. Drei offensichtlich erfahrene Söldner schauen völlig verduzt.

Dein Blick fällt erneut auf den Zettel in deiner Hand und dein Nebenmann tut es dir in einem Zustand der totalen Überraschung gleich. **[HANDOUT AN DIE SPIELER AUSGEBEN]**

„Die“. Eine junge Frau mit südländischen Zügen und einem bunten Kopftuch in langen Gewändern deutet mit dem Finger auf sich und setzt an etwas zu sagen, verstummt jedoch durch den erhobenen Zeigefinger des Mannes. Sogleich wird auch sie fortgeführt.

Irgendwo hinter Dir in der Reihe murmelt jemand „Versteht das irgendwer?“ Im allgemeinen

beschränken sich die Antworten auf ein Schulterzucken.

In der Reihe stehen Männer und Frauen aller Herren Länder. 2 Thorwaler, ein Moha, Mittelländer. 5 Frauen, 15 Männer. Etwa 13 Kämpferprobe und 7 Diplomaten, darunter die Helden.

Die Kämpferischen werden aussortiert, die eher gemäßigten werden ins Haus geführt. Wachen stehen im Raum, aber kaum genug um gegen die Anwesenden bestehen zu können. Der Raum ist der Eingangsbereich eines städtischen Herrenhauses, von draußen dringen Geräusche einer Stadt herein. Der Mann ist Graf Albio, aber keinem der Helden wirklich bekannt. Um seinen Hals trägt er eine auffällige Kette.

Bald steht der Mann vor dir **[HELD]**, nickt, und kommentiert wie bei dem **[HELD]** neben dir „Der!“. Je ein Diener führt euch – immer noch reichlich konsterniert – durch die bekannte Türe.

Der Diener:

„Wartet doch bitte, Herrschaft. Der Graf wird sogleich erscheinen.“

Der Diener lässt euch in einem großen Raum, der wohl so etwas wie einen Salon darstellen soll, stehen. Am Kopfende des Raumes erblickt ihr einen großen Tisch mit weißer Tischdecke. Darauf sind adrett drapierte Speisen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf der rechten Seite des Raumes stehen drei Männer in schwarzen Praoistagsanzügen, die nicht nur schlecht sitzen sondern auch ausgebleichen sind. Übergroße Hüte mit Federn schmücken Ihre Häupter. Sie stehen dort auf einem kleinen Podest und zwar wie bestellt und nicht abgeholt. Während einer der Männer zwei Löffel in der Hand hält, die er beiläufig an seiner Jacke sauber putzt, stehen die beiden anderen Männer einfach nur da und kauen ihre Nägel.

Girlanden hängen an den Wänden – Girlanden aus Blumen, Kräutern und ihr meint Fische zu erkennen. Einige Stühle stehen am Rande, weiterhin seht ihr zwei gepolsterte Sessel und einen Kamin, über dem ein Schwert prangt. Bilder, deren Kunstfertigkeit überschaubar ist, hängen an den Wänden. Sie zeigen Jagdgesellschaften, zwei Schlachten, eine Waldlandschaft und Fischerboote,

sehr viele Fischerboote.

Im Raum steht bereits einer der Helden, sowie eine Zahori (Milena), ein Streuner aus Albernica (Jost) und nach den letzten Helden kommt noch ein Schwertgeselle aus dem Horasreich (Syrrano).

Der Raum ist wohl eigentlich ein Salon, in den vielleicht insgesamt 15 Personen passen. Durch das Podest, zwei Diener, die drei Männer, bei denen es sich um Musiker handelt - einen Sänger, einen Löffelklapperer und einer, der die Klampfe spielen kann - und die Helden ist der Raum recht gefüllt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach kurzer Zeit kommen zwei Diener herein und schleppen einen überdimensionalen Gong durch die Türe, den sie neben das Eingangsportal stellen. Sie tragen kleine Trompeten um die Schultern und halten diese, nach dem der Gong steht, auch auf "Hab Acht".

Dann kommt ein dritter Diener mit einem Klöppel hinzu, der so groß wie ein ausgewachsener Mann ist. Er setzt den Klöppel erst ab, um ihn dann mit einem Ächzen gegen den aufgestellten Gong zu schlagen. Der Gong erzittert und blechern tönt der Gongschlag viel zu laut durch den Raum.

Der Diener:

„Wojwoden, Fürstedler Guslav von Pötzingen zu Gorgelshausen“

Ein untersetzer Mann mit gepudertem Gesicht, goldener Schärpe und speckigem blauem Leinenwams, die Haare zu einem Knoten gedreht betritt den Raum und schreitet huldvoll weiter.
[schnippisch, schnalzt mit der Zunge]

Er nickt den Helden freundlich zu.

GONG

Der Diener:

„Wojwoden Ritter Rudegardt Seejäger und Weib!“

Ein riesiger Mann mit geschminkten Augen, und einer verstaubten alten Perücke, sowie einem schenkellangen Mantel aus Wolle stapft herein. An seiner Seite eine äußerst rundliche, grässlich geschminkte Frau, mit einem viel zu kurzen Überrock unter dem man den Unterrock hervor quellen sieht.[kichern lästig]

GONG

Der Diener:

„Wojwoden Frankfreier Ludegar von Mooresschatz.“

In den Raum tritt ein Mann Mitte dreißig, dessen lange dunkle Haare zum kunstvollen Zopf geflochten sind. Sein roter mit goldenem Brokat besetzter Gehrock hängt reichlich verschlissen über einer ebensolchen Pluderhose und fleckigen weißen Strümpfen, die in braunen Ledersandalen enden. Der Mann beachtet euch gar nicht.

GONG

Trompeten erschallen. Es ist zu laut.

Der Diener:

„Höret, höret, verehrte Gäste. Begrüßet den hochedlen und weisen, reichen, mächtigen und unabhängigen Bombast Albio den III, Graf von Salza und Salzerhaven!“

Wieder der Gongschlag. Trompeten.

Der Gastgeber tritt ein. Es ist der Mann aus der Vorhalle. Huldvoll schreitet er durch die Tür, winkt nach rechts, winkt nach links und lächelt gütig. Hinter euch klappern plötzlich Löffel, jemand zupft

an einer Laute und ein dritter singt recht manierlich eine alte Volksweise. Es sind die Musiker auf dem Podest. Der Graf kommt zu euch und schüttelt einem jedem der Anwesenden herzlich die Hand. „Danke, dass Ihr gekommen seid, danke. Seid willkommen.“

Es wird nun "Kleine Konversation" betrieben und die Helden erhalten eine erste Möglichkeit zur Interaktion. Der Abend plätschert dahin. Diener reichen lokale Spezialitäten [*Apfelwein ; Spinatbier ; Salzsalzarele; gepökelte Salzarele ; Salzarele im Bierteig ; Salzarele in scharfer Mostrichsoße ; Salzarelenfület mit Waldpilzen ; gewürztes Salzarelenbrot ; Salzarelenköpfe am Spieß, Salzarelenhappen am Spieß ; Salzarelenrollen mit Gürkchen*]

Die anwesenden Adligen sind recht hinterwäldlerisch und völlig von sich eingenommen, sie gehen auf die Gäste gar nicht ein. Sie sprechen übertrieben gestelzt und höfisch. Man verneigt sich tief und spricht mit großen Gesten. Man gibt sich weltmännisch ist aber ziemlich engstirnig.

Einzig der Graf und Ludegar von Mooresschatz sind relativ normal. Der Graf allerdings ist sehr stolz auf Salza und dessen Unabhängigkeit und teilt das auch mit. Ludegar dagegen wirkt völlig gelangweilt. Das Musikprogramm wird heftig beklatscht und man versucht sogar zu tanzen. Aber keiner scheint das wirklich zu können. Das Geschenk und der Fürstedele Kriegsheld sind leider nicht anwesend, da dieser überraschend verstorben ist.

Irgendwann wird der Graf die Helden in Grüppchen befragen. Nach Zielen, Motivationen und Werdegang.

Später am Abend wird Graf Albio seine Favoriten [die Helden] in ein Arbeitszimmer bitten und über den Plan aufklären Prinz Ingvalion Kasparbald Kasmyrin zu suchen – im Interesse Nostrias. Er wird sich dabei als Unterstützer der Königin postulieren und Salza als einfachen Baustein im großen Reich darstellen. Auf Nachfrage wird er die Legende um das Verschwinden des Prinzen erzählen. Verwiesen sei hier auf das Eingangskapitel zu „Die Monde der Blauen Keuche“ und den Abschnitt in [Westwind 191], der auch im Anhang zu finden ist.

Argumente Albios für die Suche nach dem Prinzen:

- Position der Königin gegen ihre Gegner stärken.
- stellt die Position der Königin realistisch dar, ohne aber wirklich auf seine Rolle einzugehen.
- er stellt die Fürstede von Sappenstiel als Intrigantin dar (verbittert statt dankbar; der Armee ist nicht zu trauen).
- Kasparbald wird als Heilsbringer dargestellt, der endlich Einigkeit bringen wird.
- Eventuell stellt er Ingvalion durch seine "Strahlkraft" als "Einiger" der uralten Zwistigkeit zwischen Nostria und Andergast dar.
- Der Prinz ist im Örtchen Beilstatt von seinen Agenten [Gruppe um Pipo Deickmoler] beinahe gerettet worden, ist dann aber von Schergen der Andergaster [der anderen Heldengruppe] entführt und verschleppt worden.
- Es wurde zwar eine Rettungsmission losgeschickt [Franio Kannengießer], aber diese hat sich nicht gemeldet, man befürchtet das Schlimmste.
- Die Helden sollen allerdings mit äußerster Vorsicht vorgehen, der Graf möchte einen Zwischenfall mit den Andergastern vermeiden!
- Was ein Ingvalion in den Händen der Andergaster bedeutet, lässt der Graf im Raume stehen. (Kasparbald als Druckmittel gegen Nostria).
- Frankfreier Ludegar von Mooresschatz wird sie als Mittelsmann des Grafen begleiten. Er wird einige Tauben zur Kommunikation mitführen, das Gold verwalten und als Landeskundiger fungieren.

Neben der ewigen Dankbarkeit des mächtigsten Mannes in Nostria, bietet der Graf jedem ein eigenes Schiff, 200 nostrische Kronen und ein Stück Land zur freien Verfügung auf einer Hallig vor Salzerhaven.

- Zum Abschluss überreicht der Graf einem der Helden eine Zeichnung des Kasparbald

[Wenn verfügbar das Porträt desjenigen Helden, der als Kasparbald fungiert, am Spieltisch zeigen]

- Und den Rat sich in Andergast nicht als Nostrianer zu offenbaren, das endet öfters mal tödlich!
- So nicht vorhanden dürften sie sich für die Reise mit Pferden ausrüsten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Prinz Albio:

„Eure Aufgabe wird nicht mehr und nicht weniger sein, als Nostria seine Zukunft zurückzugeben. Geht und bringt uns unseren Prinzen zurück! Aber denkt daran: Ihr seid nicht geschickt um Krieg zu bringen, sondern den Frieden zu sichern.“

Pflichtprogramm

- Übergabe des Steckbriefes
- Übergabe des Handouts [im Anhang zu finden]

Szene 2 - Spur aufnehmen in Beilstatt

Zeit ingame: 11. Ronda

Hintergrund

Nachdem der vermeintliche Prinz Ingvalion entführt wurde, haben die "andergaster Helden" den Prinzen [Helden] befreit und die Verfolger [Gruppe um Pipo Deickmoler] weitestgehend getötet. Der Bug hat Hilfe geholt und diese Hilfe [Gruppe um Franio Kannengießer] verfolgt jetzt die Entführer.

Ab hier können die "nostrischen Helden" die Spuren der anderen Gruppen recht leicht aufnehmen.

Die Spur führt stringent nach Nordosten. Anergast liegt in dieser Richtung.

Wichtig ist hier, dass ab diesem Zeitpunkt die Helden das Gefühl bekommen zeitlich aufzuholen, sie kommen den Verfolgten näher.

Weiterhin sollten sie ein Gefühl für das Aussehen des vermeintlichen Prinzen bekommen, damit sie ihn in Joborn sofort erkennen.

Ereignis

Die Helden untersuchen den Kampfplatz und stellen fest, dass ein heftiger Kampf stattgefunden hat. Sie finden einen abgeschlagenen Kopf, sowie die Reste eines zerstörten Taubenkäfigs.

Es führen verschiedene Spuren in den Wald gen Osten.

Szenenbeschreibung

Mittlerweile steht ihr auf einer kleinen Lichtung am Rande des Dorfes, in dem ihr heute Morgen angekommen seid: Beilstatt.

Es riecht nach Verwesung und Tod. Der Geruch raubt euch den Atem. Offensichtlich hat sich niemand die Mühe gemacht die Leiche(n) fortzuräumen. Fliegen surren in der Luft und winzige Tiere krabbeln über den fahlen Körper, der dort auf dem Waldboden liegt. Der Leichnam hat nur noch einen verkrusteten Stumpf, wo sein Kopf sein sollte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Frankfreie Ludegar von Mooresschatz würgt leicht, als er den Kopf entdeckt „Das ist Pipo Deickmoler ... das sind unsere Männer.“ Er wendet sich ab und stützt sich schwer gegen einen Baum „Dreckige Andergaster... hoffentlich ist der Prinz noch am Leben...“

Der Schwarze Bug wird die Helden nicht auf den Kampfplatz führen, aber in der Nähe warten. Er wird die Helden auch nicht in den "Wald" begleiten, da er beschlossen hat nach Nostria auszuwandern und ein neues Leben als ehrbarer Mann zu beginnen. Hier ist er fertig.

Er weiß, dass Franio die Entführer verfolgt hat, aber was letztlich aus denen geworden ist, ist dem Bug "scheissegal".

Obwohl die Körper kaum bewegt wurden, haben sie keine Barschaft mehr.

Proben:

Heilkunde Wunden / Anatomie

Die Proben erlauben es die Verletzungen der Getöteten einzuschätzen. Wurden sie von guten Kämpfern besiegt? Welche Waffen wurden verwendet? Wie lange ist der Kampf her?

Sind die Leichen nochmal bewegt worden?

Fährtensuchen +5

Wie stellten sich die Verteidiger [Pipo Deickmoler und Gefährten] auf der Lichtung?

Wieviele Angreifer [andergaster Heldengruppe] gab es?

Woher kommt plötzlich die weitere Spur? [Falls Kasparbald getragen wurde]

Wohin wendeten sich die Entführer [andergaster Helden] beziehungsweise die Verfolger [Franio Kannengiesser]?

Spuren des Schwarzen Bug sind nachvollziehbar

Spuren des Esels.

Spuren führen in den Wald gen Osten.

Die Helden haben genug Zeit und sollten daran denken sich in Beilstatt noch für einen Ausflug in die Wildnis auszurüsten. Einen Führer werden sie nicht finden, aber gute Ratschläge.

Im Ort kann man ihnen den alten Wildpfad gen Andergast empfehlen, nördlich am See vorbei. Andergast ist etwa 4-5 Pferdetage entfernt.

Querfeldein wird es länger dauern.

Der Frankfreie Ludegar wird notfalls einwenden, dass das Ziel der Entführer sicherlich Andergast sein wird, wo sonst würde man den Prinzen am sichersten wähen, als im Zentrum der "Anderblöden".

Einleitung zum Wechsel auf die zweite Rückblende!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

'Verweste Leichen - durch die Wildnis... es hätte schlimmer ... nein', denkst du dir 'hätte es eigentlich nicht'... und dabei hatte man euch gewarnt... dein Blick fällt auf den Frankfreien, der sich mit dem Taschentuch Luft zu fächert. Sein Gesicht wirkt ernsthaft erschüttert. „Hoffen wir, dass wir nicht zu spät kommen!“

Pflichtprogramm

- Genaue Kampfplatzbeschreibung durch den Meister der andergaster Gruppe, als Beispiel hier wieder der geköpfte Nostrianer Pipo Deickmoler. Siehe auch das Pflichtprogramm zur Szene 1.
- Verfolgung der andergaster Helden

Rückblende 2 - Der Bombast

Zeit ingame: 5. Rondra

Hintergrund

Auf der Reise nach Beilstatt besteigen die Helden einen Flusskahn, der sie bis zur Fährstation in Lyckmoor bringen soll, von wo aus sie über den Pfad nach Mirdin reisen. Von dort geht es durch den Wald nach Beilstatt. Der Frankfreie Ludegar von Mooresschatz begleitet sie, ist aber offensichtlich nicht begeistert bei ihnen zu sein.

Der Bombast Toran vom Lichte wiederum wurde von der Marschallin von Sappenstiel ausgesandt, um die Andergaster irgendwie dazu zu bekommen Joborn wieder nostrisch werden zu lassen! Sie verspricht sich davon eine außergewöhnliche Stärkung der Stellung der Königin – die nichts von den Vorgängen weiß. Vorbereitend dafür zieht der Bombast bereits Truppen zusammen, um sie rechtzeitig vor Joborn zur Verfügung zu haben. Das kleine Heerlager in Lyckmoor wird gerade von Toran besucht, als ein Spitzel von dem Plan Albios berichtet und den Bombasten informiert. Als dieser nach Joborn und letztlich Andergast aufbricht, sendet er die Soldaten gen Joborn.

Auch hier gilt, dass den Helden klar werden muss, dass diese Szene eine Rückblende ist. Siehe dazu auch Rückblende 1.

Ereignis

Die Helden treffen an der Fährstation auf den Bombasten Toran vom Lichte und dieser wird ihnen antragen, dass Albio ein doppeltes Spiel spielt und nur sein eigenes Interesse im Blick hat. Er wird ihnen sagen, dass wenn es hart auf hart kommt sie auf seine Hilfe zählen können. Im Interesse der Königin, natürlich.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ludegar von Mooresschatz:

„Wir werden zu spät kommen.“

Ludegar von Mooresschatz wedelt sich Luft zu und steht schon ungeduldig an der Reling des Flussschiffes, das im Begriff ist anzulegen.

Ihr habt Lyckmoor nach nur einem Tag Fahrt erreicht. Laut dem Frankfreien von Mooresschatz werdet ihr hier nur Ausrüstung aufnehmen und dann weiter reisen.

Lyckmoor ist wirklich nicht mehr als einige Häuser, ein Herrenhaus und eine Schenke. Die Fährstation ist geschäftig und viele Flößer sind damit beschäftigt Holzstämme zu bündeln und den Ingval weiter hintunterzutreiben.

Als der Steg heran geschoben wird, springt der Frankfreie Ludegar hastig vom Schiff. Hinter euch schleppt der Schiffsjunge die zwei ebenholzfarbenen Käfige mit Silberbeschlag von Bord, in denen die Brieftauben des Grafen transportiert werden.

Vor Lyckmoor lagern etwa 30 nostrische Soldaten in einem provisorischen Heerlager. Wimpel und Flaggen mit der typischen senkrechten Salzarele auf blauem Grund.

Gerade seht ihr wie ein beliebter Edelmann in blauem Wams mit weißem Pelzbesatz und einem fein geschnittenen Vollbart sich von den Soldaten verabschiedet. Er winkt den Truppen übertrieben zu, sagt etwas, das ihr nicht versteht und schwingt sich auf ein Pferd mit prunkvollem Sattel. Neben dem Pferd warten zwei Soldaten mit Standarten, zwei Trompeter und zwei finster dreinblickende Soldaten mit schweren Kriegshämmern auf dem Rücken. Dahinter ein schwer bepackter Mann in schwarzem Livree. Als der Tross sich in Bewegung setzt, erschallen die Trompeten.

Der Bombast erblickt die Helden und reitet mit dem Tross auf sie zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ludegar: „Na das kann ja was werden... den tu‘ ich mir nicht an...“ seufzt Ludegar „Ich besorge die Ausrüstung und die Pferde. Wir treffen uns in der Taverne!“

Seufzend geht er eiligen Schrittes davon.

Der Bombast kommt heran und stellt sich als Toran vom Lichte vor, Leiter des königlichen Uffiz und somit höchster Beamter Nostrias. Er hat Ludegar erkannt und schließt messerscharf aus den Beschreibungen seines Spions am Hofe Albios, dass die Helden geschickt wurden, um des Grafen "Kasparbald" zu finden.

Toran lädt die Helden zu einem guten Essen in der Schenke ein „solche interessanten Fremdländer sieht man selten!“ – es gibt gepökelte Salzarele und leckeres Knaak.

Toran

- lässt durchblicken, dass er weiß, auf welcher Mission die Helden sind.
- teilt ihnen Albios wahre Motive mit. [Stärkung Salzas und Herauslösen seiner Herrschaft aus dem nostrischen Hoheitsgebiet].
- bietet ihnen an, wenn sie wirklich Kasprabald finden sollten, sich an ihn zu wenden! Er sei ein Mann der Königin, er arbeite für Sappenstiel. Mit anderen Worten ein Angebot als Doppelagenten.
- sei auf einer diplomatischen Mission nach Anergast – es gehe um Zölle und Steineichenholz.
- warnt vor Ludegar, der sie bei erster Gelegenheit hintergehen und im Stich lassen würde.
- würde es nicht wundern, wenn Albio mit Kasparbald versucht einen Krieg anzuzetteln.
- warnt die Helden vor Albio und seinen Männern.

James Bond Filmtitel hier: [siehe auch Beschreibung Torans in den Dramatis Personae]

- "Ich bin unterwegs im Geheimdienst Ihrer Majestät!"
- "Die Welt ist nicht genug für einen Mann, wie Albio!"

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ludegar betritt die Taverne und versteinert.

L. v. M.: „Vom Lichte“

T. v. L.: „von Torf“

L. v. M.: „Es heißt Mooresschatz.“

T. v. L.: „Achja, der Graf hat euch ja ein Stück Sumpf zu gesprochen“

L. v. M.: „Wenigstens besitzt meine Familie Land.“

T. v. L.: „Meine hat dafür Stolz. Naja, so trägt jeder sein Scherflein. Leider muss ich euch verlassen mein Schiff legt bald ab. Viel Glück. Möge Phex euch hold sein!“

L. v. M.: „... und möge Euch die Duglumspest heimsuchen...“

Vor der Türe ertönen Trompeten und Hufgeklapper.

Ludegar bemerkt erst jetzt, dass er vom Lichte die Möglichkeit gegeben hat mit den Helden zu reden und versucht mit Fragen herauszufinden, was vom Lichte denn wollte. Er wird versuchen den Mann als Intrigant und Opportunisten darzustellen.

Pflichtprogramm

- Nachmachen der Trompeten beim Auftreten des Bombasten hilft in beiden Heldengruppen, dass das Auftreten des Bombasten wahr genommen wird und ein Wiedererkennungswert geschaffen wird. Siehe hier auch die Gesten von wichtigen NPC in den Dramatis Personae.

Szene 3 - Durch das Wilde Andergast

Zeit ingame: 13. Rondra

Hintergrund

Die Helden verfolgen nun den mutmaßlich entführten Prinzen Kasparbald und können der Spur mehr oder minder folgen.

Ereignis

Die Helden treffen nach zwei Tagen auf einen Holzfäller, der die andere Gruppe gesehen hat. Desweiteren erreichen Sie den See und müssen ihn im Norden umgehen.

Szenenbeschreibung

Eine Hütte steht mitten im Wald am Wegesrand. Daneben steht ein alter in Leder gekleideter Mann, der mit einem Beil Holz klein schlägt.

Bogomil, der Holzfäller

„Firun zum Gruße Herrschaften. Ich bin der Bogomil“

Weiterhin erklärt er den Helden:

- Es wäre schon seltsam, dass sie die dritte Gruppe innerhalb von nur einer Woche seien. Die erste Gruppe sei wie gehetzt gewesen, hatte wenig Zeit. Ja, einer auf den die Beschreibung des vermeintlichen Prinzen passt, sei dabei gewesen. Etwa [Anzahl der Helden] Leute... könnten aber auch nur weniger gewesen sein... so genau achte er jetzt nicht auf Menschen.
- In letzter Zeit sei ihm hier eh zu viel Trubel. In der Gegend würden immer wieder Orks lauern, die einem ans Leder wollten.
- Dann dieses Kriegsvolk auf der Queste nach dem Drachen, wegen des Baronstitels oder so..
- Und ja, die zweite Gruppe habe auch die erste Gruppe gesucht... das waren so fiese

Söldlingsgesellen, mehr als Fünf waren es - ihr wißt ja so Schlagetods.

-Auf Nachfrage nach "Kasparbald": [Beschreibung des Helden, der die Rolle des "Prinzen hat]...
"Ja, der war auch dabei, aber an dem war nix auffälliges." Er bestätigt allerdings das Aussehen

Zeit ingame: 14. Rondra

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt an einen größeren See, der friedlich vor euch liegt, das andere Ufer könnt ihr kaum erblicken. Der Pfad läuft deutlich und ausgebaut nach Norden, etwas undeutlicher zieht er sich allerdings auch in den Süden. Als ihr noch den beschaulichen Anblick des Sees genießt, hört ihr aus dem Süden ein lautes bestialisches Brüllen... etwas Großes und Ungemütliches scheint sich im Süden zu befinden.

Am Mittag des Tages haben die Helden die Spur verloren. Weder Pferdespuren, noch Fußspuren, nichts. Und noch schlimmer ist, dass der Pfad auch noch verschwunden ist. Nur noch das Seeufer kann als Orientierung dienen.

Pflichtprogramm

- Bogomil, der Holzfäller beschreibt das Äußere des Helden, der die Rolle des Ingvalion hat, sodass er an Hand des Steckbriefes erkannt werden kann
- Verweis auf die Orks, damit ihr späteres Auftauchen nicht wie aus heiterem Himmel kommt
- Umgehen des Sees auf der nördlichen Route

Szene 4 - Kriegswerber in Andergast

Zeit ingame: 15. Ronda

Hintergrund

Andergast hat den Kriegszustand ausgerufen - durch Erklärung des Bombasten in Andergast sah man sich dazu genötigt.

Ereignis

Es herrscht Kriegszustand und die Helden sind mitten im feindlichen Gebiet. Sie treffen auf einen Trupp Kriegswerber, die mit allen Mitteln versuchen, Soldaten für die andergastische Armee zu rekrutieren. Außerdem sind sie nicht gut auf die verdammten "Nostrioten" zu sprechen.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Andergast. 15 Meilen.

Anderdorf. 1 Meile.

steht es in geschnitzten Buchstaben auf dem Wegweiser der gen Norden weist. Nicht mehr lange.

Am Abend erreicht ihr einen kleinen Weiler. Tatsächlich erkennt ihr schon von weitem am großen Schild, dass es hier sogar eine richtige Taverne gibt: „Das Wagenrad“

Die Taverne scheint gut gefüllt und aus dem Innenraum kommt lauter Gesang und zahlreiches Stimmengewirr. Im Gegensatz zu den letzten Tagen beinahe städtische Geräusche.

In der Taverne trinkt man sich Mut an (bitteres Eichelbier), denn es wurde der Krieg ausgerufen! Es macht das Gerücht die Runde, dass Andergast gegen Nostria in den Krieg ziehen wird. Aber noch kam kein Befehl die Waffen zu ergreifen.

Hierzu mutmaßt Ludegar, dass wohl eher der Kriegszustand ausgerufen wurde – das bedeute erst Ruf zu den Waffen – vor einem Krieg finden eigentlich immer erst Verhandlungen statt. Immer. So

lautet die Tradition.

Zu vorgerückter Stunde werden die Leute in der Taverne von einigen Männern, die eindeutig Soldaten sind zum Umtrunk eingeladen. Und zwar viele Runden auf den König. Dutzende Runden.

Wenn alle Leute entsprechend angesäuselt sind, werden Verträge unterschrieben und die Leute von anderen Soldaten raus geschafft. Am nächsten Morgen werden sie stolze Soldaten Andergasts sein.

Pflichtprogramm

- In Anderdorf kann die Spur der ersten flüchtigen Gruppe um den vermeintlichen Prinzen wieder aufgenommen werden.
- Prinz Wendelmir gab eine Runde aus [oder was auch immer in der anderen Gruppe an diesem Ort passierte kann durch Einheimische wieder gegeben werden].

Szene 5 Die Tore von Andergast

Zeit ingame: 16. Ronda

Hintergrund

Nachdem der Kriegszustand ausgerufen wurde, ist die Hauptstadt Andergast abgeriegelt worden. Wachen lassen nur noch Andergaster passieren und versuchen mit Pässen Spione zu enttarnen.

Ereignis

Die Helden stehen vor verschlossenen Toren und werden von den Wachen schikaniert.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Andergast. Schon von weitem erkennt ihr hinter der mickrigen Stadtmauer Fachwerkhäuser. Der Graben um die Stadt führt jedoch kein Wasser, sondern ist kläglich versandet. Ein größeres Gebäude, ein Turm überragt die Stadt am Südrand. Als ihr näher kommt, hört ihr ein seltsames "Quieken", was sich von irgendwo hinter der Stadtmauer zu euch hinausquält. Aber auch hier in der Nähe der Hauptstadt sehr ihr nichts, aber auch nichts, was einer anständigen Straße auch nur ähnelt. Vor dem Stadttor, dem ihr euch nähert seht ihr eine erkleckliche Menge Bauersleute stehen, die alle in die Stadt hinein wollen, aber offensichtlich von den Gardisten nicht gelassen werden.

Weibel Riepenstiel lässt auf Anweisung des Königs Efferdan niemanden in die Stadt. Warum weiß er nicht und interessiert ihn auch nicht.

Der Protest unter den Menschen wächst. Sie sind alle zum Bauernmarkt gekommen und werden nun hier vertröstet. Einige sind schon seit vier Tagen hier und ihre Waren verderben langsam aber sicher. Unruhe breitet sich aus, die Leute brauchen Nahrung und Unterkunft.

Der TSA-Priester der Stadt - Vater Olfried - kümmert sich um die Leute, hilft mit seinen Straßenkindern bei der Verpflegung der Bevölkerung und stimmt alle etwas ruhiger.

Weibel Riepenstiel und Vater Olfried können berichten:

- es herrscht Kriegszustand – kein Krieg! - wohl seit dem 11. Rundra.
- man munkelt es war ein nostrischer Diplomat, der den Zwischenfall herbeigeführt hat.
- es geht wohl um Joborn, sagen die Gerüchte.
- Prinz Wenzelslaus von Andergast, der Heermeister ist nach Joborn gefahren.
- warum die Stadt gesperrt wurde, weiß man nicht.
- er bemängelt, dass auch unter Efferdan die Bildung nicht voranschreitet. Selbst die Stadtwachen können weder lesen noch schreiben.
- Der nostrische Diplomat hat die Stadt noch nicht verlassen, er ist wohl noch in Verhandlungen.

Der Weibel wird die Helden nach ihren andergaster Pässen fragen – ein Schachzug, der nostrische Spione enttarnen soll. Äußerst Bauernschlau, da es keine Pässe gibt und der Weibel selbst nicht lesen kann.

Entweder der Weibel oder einige der Bauern können sagen, dass vor etwa 5 Tagen eine Gruppe so ziemlich als letztes die Stadt verlassen hat. Sie können den "Prinzen" beschreiben – dabei war wohl Prinz Wendelmir, ein Prinz Andergasts. Sie sind Richtung Westen geritten. Joborn.

Nach kurzer Reise erblicken die Helden auf dem Ingval ein Schiff, das den Hafen der Stadt verlässt und an den Stadtmauern vorbei gen Westen fährt. Zwei Standartenträger mit senkrechten Fischen auf blauem Grund, zwei Soldaten, die Fanfaren putzen, zwei weitere, die finster an der Reling stehen und sich auf große Kriegshämmer stützen. Abgerundet wird das Bild von einem Diener in schwarzer Livree, der neben einem beleibten Mann steht, der mit einer pelzbesetzten Jacke um die Schultern am Bug steht. Bombast Toran vom Lichte.

Er wird die Helden an Bord lassen, was das Schiff wirklich überfüllt, die Einwände des Kapitäns wird er bei Seite wischen und ihn notfalls von den Soldaten bedrohen lassen.

Er erzählt kurz von den Vorfällen in Andergast:

- erst hat König Efferdan von Andergast so getan, als wüßte er von nichts. Aber er hat ihn gesehen, Kasparbald ist in Andergast! Man versteckt ihn.
- er hat den Krieg nicht erklärt, das war der König! [natürlich eine Lüge]
- Propaganda.
- er ist am 10. Rundra in Andergast angekommen. Am 11. hat er Ingvalion gesehen.
- dann wurde er als Spinner abgetan, da Kasparbald angeblich nicht in der Stadt war.
- er wurde über drei Tage vertröstet, um dann wieder mit Lügen überhäuft zu werden, man wisse nichts über einen Prinzen Ingvalion.
- Aber das lasse sich Nostria nicht bieten. Er ist auf dem Weg nach Joborn, um traditionell über die Kapitulationsbedingungen der dreckigen Andergaster zu verhandeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr in Joborn anlegt, werdet ihr misstrauisch von den Menschen am Hafen beäugt, da man die Standarte Nostrias ausgemacht hat. Doch anscheinend hat man eure Ankunft erwartet. Eine Abordnung steht am Anlegesteg auf dem Ingval.

Ein alter Traviageweihter und eine Abordnung Stadtwachen stehen dort. Als ihr anlegt, kommt er auf euch zu.

Der Traviageweihte Bredo Angmund:

„Travia zum Gruße, seid herzlich Willkommen in der Stadt Joborn. Ihr seid sicher Toran vom Lichte?“

T. v. L.: „Bombast Toran vom Lichte“ FANFARE.

B. A.: „Sicher. Ihr seid gekommen, um über Frieden zu verhandeln?“

T. v. L.: „Wir sind gekommen, um die Kapitulation des Königreiches Andergasts anzunehmen.“

B. A.: "Hm, aber zu Verhandlungen kommt ihr?“

T. v. L.: „Soweit man das Verhandeln kann.“

B. A.: „Dann folgt mir. Ach, und lasst doch eure Männer mit den Wappenröcken und Waffen

auf dem Schiff.“

Der Bombast nickt und macht den Soldaten ein Zeichen an Bord zu warten.

Der Traviageweihte führt die kleine Gruppe durch Joborn hindurch zum Rathaus, dort stehen Wachen. Dort bittet er um das Ablegen der Waffen, es sei alte Tradition.

Dann führt er die Helden in den Verhandlungsraum.

Pflichtprogramm

- Die nächste Szene ist eine gemeinsame, dementsprechend muss die outgame Zeit beachtet werden

Modul 1 - Mirdin

Zeit ingame: 8. Rondra

Hintergrund

Der Bombast hat einen Teil der Armee bereits nach Joborn beordert und diese ziehen in kleineren Gruppen bereits dorthin. Natürlich braucht diese Armee Ausrüstung. Den Helden soll schon einmal die Mobilmachung klargemacht werden.

Ereignis

Beim Quartiermeister finden die Helden mehr Ausrüstung, als es sich für so einen kleinen Posten (50 Einwohner, Garnison von 5 Soldaten) geziemt.

Szenenbeschreibung

In Mirdin füllen die Helden noch einmal ihre Vorräte auf und beobachten wie der Quartiermeister Loderich Vorräte, Waffen und Ausrüstung zusammen sammelt, die für die anwesenden 5 Soldaten deutlich zu viel erscheint. Man könnte sicherlich 100 Leute damit ausrüsten.

Pflichtprogramm

Modul 2 - Die Klamm des Drachentöters

Zeit ingame: 12. Rondra

Hintergrund

Um die Helden auf die Ereignisse um die Orks vorzubereiten, wird diese Szene etwas Aufschluss über die Tradition der Drachenjagd in der Gegend geben.

Ereignis

An einer Klamm, die die Helden oberhalb des Einschnitts umgehen, berichtet Ludegar von Mooresschatz vom Leben und Sterben des Asquenzio und dem Heiligenkult, der sich um ihn gebildet hat, tut dies aber als Aberglaube ab.

Berichte von Schutzmechanismen werden tatsächlich dadurch bestätigt, dass zwei tote Orks mit weißer Kriegsbemalung im Nebel vor der Schlucht liegen – keiner betritt je den Nebel.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einen Tag seid ihr nun schon im Sattel dem Wildpfad gefolgt und habt Glück gehabt, ein Trupp Jäger, die ihr auf dem Weg getroffen habt, hat einige "Auswärtige" getroffen, die sie nach „irgendwelchen Entführern“ gefragt haben. Aber die haben sie nicht gesehen.

Am Rande des Waldpfades stehen etliche Opfergaben um einen kleinen Schrein. Ein junges Ehepaar steht dort in stiller Andacht und inniger Umarmung.

Das Ehepaar:

„Wir sind hier, um für den Schutz unseres Hofes zu bitten. Die Orks haben das Vieh vom Hegelschorsch erlegt. Wir erwarten ein Kind... wir brauchen das Vieh.“

Das Ehepaar steht oberhalb einer Klamm, in der der legendäre Drachentöter Asquenzio mitsamt

seines mythischen Schwertes, begraben liegt. Man huldigt ihm als Schutzheiligen der Verzweifelten. Asquenzio ist natürlich Nostrianer gewesen!

Die Klamm selbst wird von der Bevölkerung gemieden, man sagt dem immer währenden Nebel nach, den Heiligen vor jeglicher Ungemach zu behüten. Es sollen magische Wesen dort lauern.

Ludegar erzählt dies in einer abfälligen Art, die das ganze ins Reich der Legenden hievt.

Bei genauerer Betrachtung erkennt man unten in der Klamm einen einfachen Grabstein, vor dem Steine aufgehäuft sind, einen Wasserfall und wenn man dem Wasserlauf folgt, sieht man durch den dichten Nebel rein gar nichts mehr.

Proben:

Sinnesschärfe +2 Tatsächlich lehnt ein altertümliches Schwert am Grabstein.

Sinnesschärfe +3 Einige Schritt vor dem Grabstein liegt ein riesiger Ork mit einem Wolfspelz um die Schultern und einer weißen Kriegsbemalung. Offensichtlich tot.

Am Eingang der Schlucht liegen knapp im Nebel zwei weitere Orks mit weißer Kriegsbemalung. Tot.

Pflichtprogramm

- die Klamm ist im andergaster Teil genauer beschrieben.

Modul 3 - Taverne der Holzfäller

Zeit ingame: variabel während der Szene: Durch das wilde Andergast

Hintergrund

Auf ihrer Flucht haben die Andergaster halt machen müssen, um zu übernachten und zahlten mit dem erbeuteten Gold der Nostrianer.

oder:

Bei der Verfolgung hat die Gruppe um Franio Kannengießer die Taverne besucht und mit nostrischen Kronen bezahlt.

Ereignis

Ein Wirt drückt den Helden einen Beutel Gold in die Hand, mit dem damals bezahlt wurde.

Szenenbeschreibung

Mitten in der Wildnis kommen die Helden an die erste Schenke seit Tagen.

Der Wirt sagt, er sei die letzten Wochen selber nicht da gewesen, erst seit zwei Tagen sei er zurück aus Andergast. Bis dahin habe sein Sohn die Geschicke gelenkt, aber der sei nun im Wald jagen. Wann der zurückkomme, das wisse er nicht.

Fürs Wechselgeld greift er in einen Beutel und holt daraus die Münzen hervor. „Nanu... der ist neu... naja... seis drum!“

Pflichtprogramm

- Den Helden wird eine nostrische Münze überreicht, die ihnen zeigt, dass sie auf der richtigen Spur sind
- Das Modul muss zeitlich ins Gesamtkonzept passen

Modul 4 - Nostrische Tauben

Zeit ingame: variabel aber zwingend vor dem 15. Ronda

Hintergrund

Die Helden sollen ein wenig zum Nachdenken kommen, dass sie eventuell Schuld an einem Krieg zwischen Nostria und Andergast sind.

Ereignis

Ludegar von Mooresschatz vergisst einige seiner Tauben und möchte diese zurückholen. Er weist daraufhin, dass schon einmal ein Krieg durch nostrische Tauben ausgelöst wurde.

Szenenbeschreibung

Mit Panik in den Augen ruft Ludegar mit hoher Stimme „HALT!! ANHALTEN!!!“

Er hat seinen Käfig mit Brieftauben vergessen und muss sie zurückholen. Aber die Helden würden einen halben Tag verlieren!

Er weist auf den 10. nostrisch-andergastischen Krieg hin, bei dem weiße nostrische Tauben der Kriegsgrund waren! Er lässt sich umstimmen.

Pflichtprogramm

Szene 6 - Gemeinsam einsam oder Warum will hier niemand Diplomatie? *

Zusammenführung der Heldengruppen beachten!

Zeit ingame: 19. Rondra mittags bis nachmittags

Hintergrund

Die Szene ist inhaltlich übereinstimmend mit der aus Andergast: 3. Akt – Das Unheil nimmt seinen Lauf / Szene 1 - Gemeinsam einsam oder Warum will hier niemand Diplomatie?

Die Heldengruppen wurden schon am Ende der letzten Szene outgame an einen Ort geführt und es kommt zu einer Großgruppe mit zwei Meistern. Auch hier sei auf den Zeitaspekt verwiesen, damit man outgame zeitgleich an diesem Punkt ankommt.

Die Helden verhandeln untereinander und zusammen mit Wendelmir, Wenzelslaus, Toran vom Lichte und Ludegar von Mooresschatz über Krieg und Frieden zwischen Andergast und Nostria auf Grundlage der weiteren Entscheidungen des vermeintlichen Prinzen Kasparbald.

Gerade Wendelmir und Toran vom Lichte sollen in der Szene als Kriegstreiber dargestellt werden. Diese beiden werden sich anschreien, beschimpfen und am Anfang jede konstruktive Debatte durch ihr "kindisches" Verhalten boykottieren. Beiden geht es um Krieg!

Ereignis

Verhandlungen in Joborn

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht im ersten Stock des Rathauses von Joborn, der auf zwei Seiten Balustraden hat, die einen Abgrund zum Erdgeschoss begrenzen. An den Wänden hängen jeweils die Fahnen von Nostria und Andergast. Am Kopfende der Balustrade ist ein Tisch, an den der Travia-Geweihte von Joborn, Bredo Angmund, sich setzt und seine Hände ringt (Geste), danach stellt er die Verhandlungspartner vor:

Es folgen die Beschreibungen der Anwesenden:

Auf andergaster Seite:

Etwas weiter vorne stehen zwei einander ähnlich sehende, kriegerische Männer, einer wohl der Sohn des anderen. [Beschreibung von Wenzelslaus und Wendelmir]

Ganz vorne an der Balustrade stehen mehrere Personen [Beschreibung der andergaster Helden], die in ihrer Mitte [Beschreibung des Helden der die Rolle des Kasparbald innehat] den Prinzen haben.

Auf nostrischer Seite:

Weit vorne an der Balustrade werden ein beliebter Mann mit pompöser Kleidung und ein bedrückt da stehender Mann sich einfinden. [Beschreibung von Toran und Ludegar]

Vorne zur Balustrade werden ebenfalls die nostrischen Helden kommen. [Beschreibung eben jener]

Bombast Toran vom Lichte, der nicht damit gerechnet hatte, dass die Andergaster wirklich den Prinzen mitbringen, wird recht schnell lospoltern und die Herausgabe des nostrischen Erbprinzen fordern:

Toran vom Lichte:

"ES IST WAHR! IHR HABT DEN NOSTRISCHEN ERBPRINZEN INGVALLION
KASPARBALD KASMYRIN ENTFÜHRT! "

Möglichkeiten der Helden zur Reaktion.

Nach kurzer Zeit wird Toran vom Lichte um Bedenkzeit bitten:

„Neue Situation bedarf ausgiebiger Beratung.“

Die Spielergruppen werden wieder räumlich getrennt. Es folgen die Verhandlungen, was man eigentlich fordern will. Beratungen der Spieler mit ihrem Meister und den NPC's. Wenn eine Gruppe bereit ist, kann sie zur anderen einen SC Boten schicken. Die Helden werden ebenso in zwei separate Räume geführt, wo sie sich mit ihren NPC's beraten können.

Andergast:

- An den Helden des vermeintlichen Kasparbald werden sicherlich Fragen gestellt, ob er wirklich der Prinz ist.

Spannende Entwicklung, falls dieser ja sagt

Amnesie möglich?

- Magieeinsatz fördert keinen schädlichen Zauber zu Tage.

- Wendelmir wird sich sofort bei Ingvalion bedanken, dass er auf Seiten Andergasts steht!

- Wussten Wendelmir und Wenzelslaus davon?

Antwort: Sie haben es geahnt, aber durch die Verfolger wollte man erst Gewissheit haben, bevor man die Pferde scheu macht. Er sah nur nach einem einfachen Mann aus, nicht nach einem Prinzen. Sie hatten nur Bestes im Sinn, da Mordgesellen hinter den Helden her waren.

- Worum geht es in den Verhandlungen jetzt?

Befürchtungen vor Krieg, da man den Prinzen hat

Andererseits ist der "Prinz" ein Druckmittel

Wendelmir ist ein Kriegstreiber und wird versuchen daraufhin zu arbeiten

Forderungen, die Andergast durch die NPC's stellen könnte. Die Helden werden sicherlich noch eigene entwickeln

Herausgabe des Prinzen gegen Salza, Kendrar und die Kronjuwelen Nostrias. (wird Prinz Wendelmir erst auf eigene Verantwortung in der Verhandlung sagen).

Entschuldigungsschreiben der Königin für den unerlaubten Grenzübertritt einer bewaffneten Holzfällergruppe auf andergastischen Boden im Phex vor 23 Jahren.

Rückzug der nostrischen Flotte auf dem Thurensee.

Reparationszahlungen für die Unterhaltskosten Joborns in Höhe von 15000 Andratalern
Anerkennung des 7. Krieges, der zur Spaltung in der Zählung führte (Joborner Verbrüderung).

Wenn man denkt bereit zu sein, wird man einen Spielercharakter-Boten schicken, um Verhandlungen fortzusetzen. [Spieler geht outgame zur anderen Gruppe und bittet ingame um Fortsetzung der Verhandlungen]

Nostria

Toran vom Lichte wird wettern, dass sie tatsächlich den Erbprinzen von Nostria haben. Er ahnt schon hier, dass es wohl nicht der echte Prinz ist, was ihm aber völlig egal ist. Seine Pläne scheinen sich zu erfüllen. Er wird auf eine mögliche Amnesie pochen sollte der Spieler des Prinzen leugnen Kasparbald zu sein.

Er wird auf die Helden mit Engelszungen einreden, dass es kein größeres Ziel gäbe als den Prinzen aus den Händen der Andergaster heraus zu holen. Wie sei egal, man könne drohen oder schmeicheln!

Forderungen, die Nostria durch die NPC's stellen könnte. Die Helden werden sicherlich noch eigene entwickeln

Herausgabe des Prinzen, sonst Krieg.

Übergabe Joborns an die rechtmäßigen nostrianischen Besitzer, sonst Krieg.

Reparationszahlungen aufgrund des letzten Krieges in Höhe von 15000 nostrischen Kronen, sonst Krieg.

Herausgabe des hochmagischen von Rohal selber übergebenen alt-nostrianischen Wappenschildes des Hauses von Diekhoff-Altbergen zu Frimel und Bazingen-Holbeck – entführt im 6. und im 10 Krieg – sonst Krieg (einstige Reichsinsignie).

Verschiebung der nördlichen Grenze, um Beilstatt ins Reich zu integrieren. Baron von Beilstatt war und wird auch wieder nostrisch sein. Helden als neue Barone!

Wenn man denkt bereit zu sein, wird man einen Spielercharakter-Boten schicken um Verhandlungen fortzusetzen. [Spieler geht outgame zur anderen Gruppe und bittet ingame um Fortsetzung der Verhandlungen]

Fortführung der Verhandlungen

Man trifft sich wieder mit beiden Heldengruppen im Verhandlungsraum, um die Besprechung fort zu setzen. Sowohl Wendelmir, als auch Toran werden sofort beginnen sich zu beleidigen und anzuschreien wer anfangen darf die Forderungen vorzutragen und das so lange, bis die Helden eingreifen. [Das kann und soll in skurrile Situationen ausarten: Wir fangen an! Nein wir! Nein wir! Nein! usw,]

- Wenn die Helden eingreifen, wird man auf sie hören, erst dann können die Forderungen vorgetragen werden, allerdings unter jeweiliger, lautstarker Ablehnung der anderen Seite.

- Danach folgt ein Schweigen mit verschränkten Armen und verkniffener Miene der Spielleiter (offizieller Verhandlungspartner).

Die Spielleiter stehen so da, bis etwas von Seiten der Helden passiert .

- Reaktionen der Helden, die vielleicht ihre eigenen Forderungen einbringen können.

Durch diese eventuell objektiven und gemäßigten Forderungen kann die zweite Entwicklungsphase der Forderungen möglicherweise umgangen werden.

- Wenn von den Helden nichts kommt, wird der Travia-Geweihter Bredo Angmund sich einmischen: Zurückziehen zu neuen Forderungen, die die jeweiligen Seiten auch akzeptieren können.

Die Spieler werden also nochmals getrennt und können jetzt wirklich eigene Forderungen entwickeln.

-Bearbeitung der Forderungen, getrennt von den anderen Helden:

Klar werden soll:

Wendelmir und Toran wollen Krieg

Wenzelslaus und Ludegar eher abwartend

- Erneute Aufnahme der Verhandlungen, mit allen Helden

Wenzelslaus und Ludegar schauen sich an und scheinen Frieden symbolisieren zu wollen, die Helden sollen ihre neu entwickelten Forderungen vortragen können.

Auch danach werden Wendelmir und Toran noch auf Krieg aus sein.

- Bredo Angmund:

Wird auf das Schicksal des Prinzen Ingvalion pochen und dass der Mann eine eigene Verantwortung hat, der er gerecht werden muss.

- Anprache des Bombasten Toran vom Lichte:

Ermahnung an Ingvalion Kasparbald über dessen Verantwortung den Menschen und des Reiches Nostria gegenüber. [sollte emotional vorgetragen werden und durchaus der Wahrheit entsprechen]

- Wendelmir wettert gegen den Bombasten:

Niemals werde ich ihn lebend aus den Händen geben, dieses Pfand ist in diesem Krieg viel zu wichtig, Andergasts größter Trumpf in diesem Spiel.

[hier sollte er sich endgültig disqualifizieren, auch wenn er diese Aussage später widerrufen wird]

- Toran:

Was ist das hier, ein königliches Kasino, oder was?

Am Ende wird Wenzelslaus auf die Eigenverantwortung des "Prinzen" pochen wollen.

"Prinz Ingvalion, ihr müsst euch entscheiden!"

Es sollte zu einer Entscheidung des vermeintlichen Prinzen kommen, entweder er geht nach Nostria oder er bleibt auf Seiten der Andergaster!

Wenn die Verhandlungen beendet sind und der "Prinz" in Andergast bleibt wird Toran sagen:

"Wir kommen wieder, aber wenn wir wiederkommen, dann Gnaden euch die Götter, dann kommen wir in Legionen! In tödlicher Mission!" [ein erstes Zeichen, dass ihm Frieden genauso egal ist wie Wendelmir]

Wenn die Verhandlungen beendet sind und der "Prinz" nach Nostria geht wird Wendelmir sagen:

Wendelmir: "Ich hoffe wir sehen euren nostrischen Arsch nie wieder!"

Bombast: "Sagt niemals nie!"

Pflichtprogramm

- Wechselsituation des vermeintlichen Prinzen

Variante A: Der "Prinz" bleibt bei den Andergastern

Nostrianer reisen empört ab

Beide wissen es gibt Krieg, was der Bombast auch nochmals explizit aussprechen wird

Variante B: Der Prinz wechselt und reist mit den "anderen" Helden nach Nostris

Für Wenzelslaus ist der Krieg abgewendet, Ludegar denkt auch an Frieden

Wendelmir und Toran denken an Krieg, den sie auch in den folgenden Szenen provozieren wollen

In den Gruppen wollen andere Spieler auch wechseln

kann abgeblockt werden durch ein Kollaborationsargument

kann ebenfalls abgeblockt werden dadurch, dass man Andergaster auf nostrischem Gebiet nicht schützen kann

wenn man es wünscht kann man Helden als "Beschützer" oder "Informanten" austauschen.

- Es ist vom Abenteuerverlauf eher gewünscht, dass der "Prinz" auf die Seite der Nostrianer wechselt, sollte dies nicht geschehen, kommt auf den Meister der Andergaster ein wenig Improvisation zu. Den Verlauf hier zu schildern würde den Rahmen deutlich sprengen. Es sei aber auf den weiteren nostrischen Verlauf hingewiesen, aus dem man Anregungen für einen solchen Fall ziehen kann. Wenn der Prinz nicht wechselt müssen Szenen für den Prinzen vom nostrischen Meister angepasst werden.

Szene 7 - Ein Heer kommt selten allein

Zeit ingame: 19.-20. Rondra

Hintergrund

Toran vom Lichte hat schon vor Wochen einen Teil der nostrischen Armee zusammenziehen lassen, um den Sturm auf Joborn vorzubereiten, falls seine diplomatischen Bemühungen nicht greifen. Dieser Umstand kommt ihm jetzt zu pass und das unabhängig vom Aushang der Verhandlungen.

Mit dem vermeintlichen Kasparbald an seiner Seite sieht er eine Chance sich in den Geschichtsbüchern zu verewigen. Mit Ingvalion an seiner Seite, so sein Plan, würden die Soldaten einen derartigen Moralschub erhalten, dass dies der entscheidende Vorteil sein könnte, Joborn wieder nostrisch zu machen!

Jedoch ist er Realist genug, um zu wissen, dass Kasparbald alleine eine Schlacht nicht gewinnt. Er bräuchte noch etwas mehr...

Ab diesem Zeitpunkt wird der Bombast Ludegar auf Abstand halten, wo es nur geht, da er fürchtet Einfluss auf den Prinzen zu verlieren!

Ereignis

Die Helden werden geradewegs zum etwa eine Tagesreise entfernten Heerlager der Nostrianer geführt. Auf dem Weg in das Lager und kurz nach der Ankunft wird der Bombast die Bereitschaft der Helden abklopfen Joborn zurück unter nostrische Herrschaft zu stellen. Er weist mehrmals deutlich daraufhin, dass Joborn unter Besatzung steht und historisch eindeutig nostrisch sei!

Szenenbeschreibung

Unter Fanfaren reitet Ihr aus Joborn hinaus und folgt einem alten Handelspfad nach Süden. Toran vom Lichte scheint äußerst zufrieden, während Ludegar von Mooresschatz grüblerisch wirkt. Der Bombast vom Lichte versichert den Helden immer wieder wie zufrieden [erboßt, falls der Prinz nicht mit ihm kommt] er ist.

Zugleich habt Ihr allerdings das Gefühl, er hielte mit etwas hinter dem Berg.

Der Bombast klopft vorsichtig die Meinung der Helden ab, wie es für sie wäre Nostris noch einen Dienst zu erweisen. Abends muss noch einmal in einem nostrischen Gasthaus gerastet werden. (Endlich wieder gutes Essen!)

Ludegar geht davon aus den Krieg abgewendet zu haben – „wir haben, was wir wollten“ und deutet auf die Abmachung mit Albio hin.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid am nächsten Morgen früh aufgebrochen und schon nach einigen Stunden verlasst ihr die Straße und folgt nun einem Feldweg. Ihr biegt ab in ein kleines Wäldchen, als ihr euren Augen nicht traut. Etliche Zelte erheben sich am Straßenrand, die Banner Nostris flattern im Wind. Vor euch lagert eine nostrische Armee

Dort lagern etwa 150 Mann, ein traditioneller Kriegshaufen!

Einige Adlige lagern um Zelte mit Wimpeln, ihre Pferde in der Nähe angebunden! Kleinadlige, Frankfreie, Freiherren, wenige Ritter lagern um Feuer und machen sich an ihren Rüstungen zu schaffen. Ebenfalls zu sehen ist eine handvoll Waffenknechte und dann noch ein großer Haufen schlecht ausgerüstetes zum Dienst gepresstes Fußvolk. Fernkämpfer sucht man vergeblich!

Ludegar ist völlig geschockt – eine solche Ansammlung wäre ja unerhört. Wozu die da seien?

Der Bombast wird lapidar antworten: „Frieden sichern“ – eine Vorsichtsmaßnahme, die er schon vor Wochen veranlasst hat. Bei diplomatischen Missionen nach Andergast wüsste man ja nie und wie man nun sieht war es nur gut. Vorbereitung sei alles! Im Angesicht des Todes müsse man wachsam sein! Eventuell könne man sogar vergangenes Unrecht wieder gut machen – Joborn läge ja in Reichweite und wäre schon zu lange unter andergaster Besatzung.

Ludegar ist hin und hergerissen, will er doch auf Geheiß Albios den Konflikt vermeiden, sieht aber auch die Chance Joborn wieder nostrisch zu machen. (Patriotismus gegen Pflicht). Allerdings bemerkt er, dass die Armee alleine wohl nicht ausreicht um Joborn im Handstreich zu nehmen.

Pflichtprogramm

- Möglicherweise Sichtung der verfolgenden Andergaster
- Möglicherweise Sichtung und Konflikt mit verfolgendem Wendelmir
- Siehe jeweils die andergaster Szene: 3. Akt - Szene 2 - Ein Nostrianer? Hunderte!

Szene 8 - Der Schwarze Bug

Zeit ingame: 20. Rondra

Hintergrund

Der Schwarze Bug ist dem Angriff der Orks [siehe die andergaster Szene 5: Beilstatt ist abgebrannt] in Beilstatt am 13. Rondra entkommen und hat sich nach Nostria abgesetzt. Auf dem Weg an die Küste traf er auf ein kleines Truppenkontingent der Nostrianer und schloss sich diesen an, da er sich bei ihnen am sichersten fühlte.

Nun im Heerlager wird er dem Bombasten vorgeführt und erzählt diesem von den Vorfällen. Der Bombast als Pragmatiker sieht die einmalige Chance, die sich ihm bietet und beschließt in einem Anflug von Verwegenheit die Helden dazu zu nutzen die Orks auf die Seite Nostrias zu ziehen und damit den Sieg so gut wie in der Tasche zu haben. Er braucht jetzt nur noch etwas, als Verhandlungstrumpf. Und er weiß, dass einige seiner Steuereintreiber auf dem Weg zum Heer sind...

Ereignis

Die Helden sehen, wie der Schwarze Bug im Heerlager herumstreunt und zum Zelt des Bombasten geführt wird.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein nostrischer Soldat tritt in das Zelt des Bombasten, in dem ihr euch alle versammelt habt und meldet:

„Eure Glorifizienz, wir haben da einen Mann, der euch sehen will - allein.“

Der Bombast blickt überrascht und nickt dem Soldaten zu.

„Ja, bringt ihn her. Ihr entschuldigt mich doch kurz? Mein Prinz?!“

Als ihr aus dem Zelt hinausgeht seht ihr einen Mann mit einer Augenklappe und einem roten

Halstuch, dessen schwarzes Haar und Bart fettig herunter hängt. Er grinst dreckig und grüßt euch, als er von Soldaten in das Zelt des Bombasten geführt wird. Der Schwarze Bug!

Pflichtprogramm

- Die Helden sollen erkennen, dass der Schwarze Bug und der Bombast eine Verbindung haben, möglicherweise schließt zum Ende jemand die richtigen Schlüsse, dass der Bombast über die Orks Bescheid wusste.

Szene 9 - Vivat Ingvalion!

Zeit ingsame: 21. Rundra

Hintergrund

Der Bombast stellt Ingvalion den Truppen vor und schwört diese auf den Prinzen Nostrias ein.

Er möchte den Truppen den Prinzen vorführen und diese auf den bevorstehenden Feldzug vorbereiten. Außerdem will er den Prinzen noch näher an das Reich binden – hier in diesem Moment wird er zum zweiten Mal richtige Zweifel an der Echtheit des Prinzen bekommen. Allerdings wird er den Auftritt nutzen, um den Prinzen einzuspannen und seinen Plan umzusetzen.

Ereignis

Der Bombast bittet den mutmaßlichen Prinzen kurz vor die Truppen zu treten und diesen Mut zu machen, um so die Geschichte gerade zu rücken!

Ludegar wird sich fürchterlich gegen die Instrumentalisierung wehren und sogar ausfällig werden – und dabei die Königin und Sappenstiel beleidigen.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Bombast kommt am Morgen in euer Zelt und blickt Prinz Ingvalion eindringlich an:

„Eure königliche Hoheit, ich weiß ihr seid noch nicht bei Euch. Ich weiß, dass das schändliche Tun der Holzköpfe euch zugesetzt hat. Aber dennoch stehen da draußen Männer und Frauen, die euch brauchen. Sie sind gewillt Joborn zu stürmen, und euch zu Füßen zu legen. Selbst wenn Ihr Eure Bedenken habt, bitte ich euch, macht ihnen Mut, zeigt euch den Leuten! Und richtet einige Worte an sie, um ihnen Mut zu machen! Macht ihnen Hoffnung, sagt ihnen, der Morgen stirbt nie!“

Daraufhin beginnt Ludegar wirklich aufs Übelste erst den Bombasten, dann die Marschallin und

letztlich die Königin zu beschimpfen, da er ahnt, was Toran vorhat. Und sagt dies auch den Helden!

Vor dem Zelt warten bereits die beiden Standartenträger und die Posaunisten des Bombasten und begleiten den Prinzen und seine Begleiter durch das Lager, das seltsam ausgestorben scheint.

Tatsächlich stehen die Truppen Nostrais bereits versammelt in Reih^e und Glied und jubeln dem erscheinenden Ingvalion zu:.

„VIVAT! HOCH LEBE INGVALION! VIVAT! INGVALION!“

Rede des Helden oder auch Verweigerung!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Toran wird am Ende der Rede vor Ingvalion treten:

„Danke mein Prinz, danke, dass Ihr bei uns seid, danke, dass Ihr trotz des Leides der letzten Jahre, die Ihr durchleiden musstet an der Seite eurer Truppen bleibt und an Ihrer Spitze Nostrais Glanz mehren werdet! VIVAT JOBORN! VIVAT NOSTRIA! VIVAT INGVALION!“

Pflichtprogramm

- Instrumentalisierung des vermeintlichen Prinzen für die Belange Nostrias.

Szene 10 - Ein verwegener Plan

Zeit ingame: 21.-23. Rondra

Hintergrund

Der Bombast will die Orks in Beilstatt als Verbündete gewinnen, dazu plant er die herannahenden Beamten mit dem Sold für sein Heer abzufangen und dann mit vollen Kassen nach Beilstatt zu ziehen. Sein Anliegen um die Eroberung Joborns nimmt dadurch Gestalt an. Die Truppen sind angefeuert, Joborn seiner Meinung nach völlig unwissend. Ludegar wird im Lager zurückgelassen. Der Prinz kommt mit, da der Bombast diesen nicht im Lager bei Ludegar lassen möchte, um der Gefahr zu entgehen, dass Albios Mann dem Prinzen zu Nahe kommt und so den Plan gefährdet.

Unterdessen kommt es in der Gegend um Beilstatt zu vermehrten Orksichtungen. Die Stämme der Gegend werden aktiv, da der Häuptling Nargazz Ansprüche auf die Führerschaft erlangen will. Dadurch kommt es immer wieder zu Zwischenfällen auch zwischen den verschiedenen Orksippen.

Ereignis

Toran vom Lichte wird die Helden bitten mit ihm nach Beilstatt zu ziehen, denn dort wäre der Freiherr Erlmann von Beilstatt, der ihnen möglicherweise Unterstützung bieten könnte, um Joborn letztlich gegen eine Übermacht zu stellen und damit die Kapitulation fordern zu können. Die Orks erwähnt er zu keiner Zeit und macht den Helden die Reise nach Beilstatt dadurch schmackhaft, dass Joborn ohne Kampf in die Hände Nostrias fallen könnte.

Auf dem Weg trifft man "zufällig" die Steuereintreiber, die von Orks angegriffen werden. Nach einem kurzen Kampf zieht man gen Beilstatt, um mit dem Gold Erlmann von Beilstatts Unterstützung zu kaufen.

Szenenbeschreibung

Der Bombast wird die Helden bitten ihn in der Sache Joborn zu unterstützen. Die Chance mit wenigen Verlusten Joborn zu nehmen wäre einmalig. Allerdings gäbe es noch eine Möglichkeit eventuell die Stadt ohne jegliches Blutvergießen zu übernehmen. Man müsse einfach mit einer dermaßen deutlichen Übermacht kommen, dass Joborn keinen Sinn sehe sich zu verteidigen.

Der Dienst an der Krone wäre unermesslich, Prinz Ingvalion hätte einen starken Stand im Lande und könne aus dieser Position der Stärke Reformen und Gutes tun. Joborn als Geschenk an die Königin würde sie stärken und die Hyänen fort halten. Nostria wäre wieder eins und man könne es in ein neues Zeitalter führen. Das Zeitalter des Ingvalion.

Daraufhin erzählt der Bombast von dem Freiherrn Erlman von Beilstatt, der zu einer Drachenjagd aufgerufen hätte. Wenn man ihn auf seine Seite bekäme, würde er sich eventuell mit seiner Landsmannschaft, seinen Getreuen und einigen verwegenen Drachenjägern der Eroberung anschließen. Schließlich war Beilstatt jahrhundertlang nostrisch.

Einige nostrische Steuereintreiber seien auf dem Weg zum Heer mit einer gut gefüllten Kasse für die Soldaten. Man könne ihnen entgegen reisen und das Gold dazu nutzen dem Freiherrn das Angebot schmackhaft zu machen. Sie sollten am 21/22. dieses Monats hier ankommen.

Proben

Menschenkenntnis +5 :

Toran vom Lichte lügt natürlich wie gedruckt, er weiß, dass Erlmann tot und Beilstatt überrannt ist. Auf Nachfrage gibt er an, sich mit Erlmann nicht so sicher zu sein, wie er sagte, da der Alte schon etwas sonderlich sei. Ob er dann überhaupt helfen würde, wäre fraglich.

Am Morgen des 22. Rondra reist ihr auf dem Weg gen Süden den Steuereintreibern Nostrias entgegen. Der Bombast hat vorsorglich einen Käfig mit einigen Tauben mitgenommen.

Ihr übernachtet in einem kleinen Landgasthof der allerlei nostrische Spezialitäten bietet, unter anderem gibt es frischen Knaak und gerösteten Hasen in Salzarenlaich.

Am nächsten Tag hört ihr am Mittag, als ihr durch ein kleines Waldstück reitet, vor Euch Schreie und das Klingeln von Metall auf Metall. Vor euch kämpft jemand.

Drei nostrische Steuereintreiber (Lasse Orlinger, Jurek, Askar) werden von ebenso vielen Orks mit kahl rasierten Schädeln angegriffen. Die Nostrianer tänzeln um den kleinen Zugkarren herum, den sie bei sich haben. Auf diesem steht eine kleine Kiste mit Eisenbeschlägen und einem dicken

Schloss.

Werte:

Orks: AT 13/ PA 10 / INI 9+1W6 / LE28 / RS2 /

SF: Wuchtschlag / MU 13 / Waffe: Keulen 1W+2

Nach kurzem Kampf fliehen die Orks oder sind tot. Jurek und Askar sind schon leicht verwundet, sie haben in den letzten Tagen immer wieder marodierende Orks gesehen... kahlrasiert, weiße Kriegsbemalung und welche mit hellem Fell... die werden lästig.

Darüber geht der Bombast hinweg und befiehlt den dreien mit ihm und den Helden in Richtung Beilstatt zu ziehen. Die drei ergeben sich erstaunlich schnell ihrem Schicksal und sind sogar recht froh jetzt in einer größeren Gruppe zu ziehen.

Lasse Olringer:

„Schöne Grüße vom Woiwoden Radebrecht Diekmaans aus Mirdin sollen wir ausrichten.“

Proben:

Gefahreninstinkt / Sinnesschärfe:

Auf dem Weg nach Beilstatt haben die Helden das Gefühl verfolgt oder zumindest beobachtet zu werden. Den ersten Tag (22.) Orks mit kahlem Schädel, dann Orks mit weißer Kriegsbemalung (23.)

Zwischenzeitlich treffen die Helden auf einen fahrenden Kesselflicker, der von Orksichtungen erzählt, die Menschen hier in der Gegend seien auf der Hut. Er selber habe einen Überfall auf einen Hof irgendwo im Süden miterlebt, da hätten eine Handvoll Orks mit kahlem Schädel angegriffen – wurden aber zurückgeschlagen.

Auf Nachfrage der Helden:

"Weiße Kriegsbemalung?... mh, nein, helles Fell auch nicht."

Ihr reitet den Weg entlang, den ihr vor nun mehr 2 Wochen schon einmal gen Beilstatt geritten seid. Erfreut erinnern sich einige von euch an die Taverne, die wenn auch recht klein und hinterwäldlerisch keinen Knaak serviert hat, sondern bitteres Eichelbier. Und das Wildbret war so schlecht nicht – zumindest kein Fisch. Ihr schätzt, dass ihr am Mittag des 25. Rondra euer Ziel erreichen werdet.

Pflichtprogramm

- Erwähnung der Orks von zwei verschiedenen Stämmen

Szene 11 - Beilstatt mal anders

Zeit ingame: 25. Rondra

Hintergrund

Die Orks unter ihrem vormaligen Häuptling Graksch nahmen Beilstatt am 13. Rondra ein, um die Bedrohung durch die Drachentöter zu beseitigen. Der Drache spielte in den Überlegungen des Schamanen Gurshai eine wichtige Rolle, weil er mit dessen Insignien, zuvorderst dem Schädel skelett, versuchen will die umliegenden Sippen gegen die Menschen zu einen. Deshalb kann er keine Drachentöter in der Nähe gebrauchen, da die Orks so nicht an den Schädel kämen. Aus diesem Grund schickte er auch Graksch in die Schlucht mit dem Grab des Drachentöters Asquenzio. Mittels Schwert und Schädel sollten die anderen Stämme geeint werden und Graksch wäre der neue Oberhäuptling gewesen, so wie Gurshai der neue Oberschamane. Schönheitsfehler am Plan war, dass Graksch nicht aus der Schlucht zurückkehrte und die Orks einen neuen Häuptling auskämpfen mussten. Sieger war Nargazz Rittertod, der es geschafft hatte Erlmann von Beilstatt zu besiegen. Die Gefahr war gebannt und Gurshai wollte bald daran gehen seinen Plan neu in die Tat umzusetzen, als plötzlich, am 25. Rondra, ein nostrischer Bombast mit ein paar Recken an seine Palisade klopft.

Ereignis

Die Helden kommen in Beilstatt an und erkennen die neue Situation. Jetzt ist guter Rat teuer. Der Bombast wird sich "überraschend" schnell auf die neue Situation einstellen und mit „gesundem“ Pragmatismus herangehen.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr umrundet eine Flussbiegung und endlich liegt Beilstatt vor euch, doch statt der hölzernen Motte und dem beschaulichen Dörfchen seht ihr jetzt eine Palisade um den Kern des Ortes. An dem behelfsmäßigen Tor stehen zwei dunkle Gestalten, die euch noch nicht gesehen haben. Von der Motte stehen nur noch verrußte Grundmauern und an der Palisade scheint irgendetwas zu hängen.

Proben:

Sinnenschärfe +4 (wer steht am Tor)

Kriegskunst (wie gut ist das Lager bewacht)

Klugheit (wie sah es genau vor der Besetzung aus)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tatsächlich Orks. Orks, die weiße Kriegsbemalung tragen. Köpfe hängen gut sichtbar an der Palisade. Einer davon hat dicke rote Zöpfe und zwei ausgeschlagene Zähne, wohl ein Thorwaler. Daneben hängen noch mehrere andere Köpfe, die leer aus schreckgeweiteten Augen in die Ferne blicken, ein Kopf mit weißen Haaren unterscheidet sich durch seine aristokratische Züge. Geschockt nehmt ihr war, dass hier um die 100 Orks lagern dürften... davon sicherlich 50 kampffähige.

Der Bombast wird nun darauf pochen, dass man sich schnell an die neue Situation anpasst und versucht die Orks als Verbündete zu gewinnen. Sicher, Orks sind nicht gerade eine Ausgeburt an Zivilisation, aber besser als Andergaster seien sie allemal (sic!). Außerdem hätte man ja den Weg schon gemacht. Es sollte ja ein einfaches sein mit Gold und schneller Zunge ein paar dieser Orks zu überreden. Solange man nicht als Aggressor, sondern als Bittsteller auftrete, glaubt er nach seinen Erfahrungen nicht daran, dass die Orks ihrerseits feindlich reagieren würden. Im Norden Nostrias handle man viel mit Orks, man müsse ihnen nur mit Respekt entgegenkommen.

Ein Restrisiko bestehe, aber man bedenke die Möglichkeit, die sich hier böte! Ein freies Joborn ohne Blutvergießen. Sollten die Orks sich daneben benehmen, so werde die nostrische Armee den Orks schon Beine machen. Einen Versuch wäre es wert. Leben und sterben lassen!

Proben:

Menschenkenntnis: Der Bombast scheint entweder sehr pragmatisch oder wenig überrascht.

Mal wieder hält er mit etwas hinter dem Berg.

Pflichtprogramm

- Beschreibung des Kopfes von Asleif Brondirson und Erlmanns von Beilstatt
- Aufnahme von Verhandlungen mit den Orks
- Palisade um das Dorf, verrußte und herunter gebrannte Motte.

Szene 12 - Mein Freund der Ork

Zeit ingame: 25. Rondra

Hintergrund

Es kommt zu Verhandlungen mit den Orks, die sich auf ein Bündnis einlassen würden, wenn man Ihnen etwas besorgen würde. Ein Zeichen des Respekts.

Ereignis

Der Bombast beginnt die Verhandlungen und übergibt die Kiste voll Gold und Silber. Er selber wird nicht mit auf Drachenjagd kommen, da der Häuptling ihn als Geisel behält.

Wenn diese weg sind überlässt der Bombast den Orks die drei Steuereintreiber, die der Bombast als Mitwisser sowieso gerne verschwinden lassen wollte. Diese bleiben als Sklaven im Orklager zurück. Zwei wehren sich gegen ihre Versklavung und werden daraufhin erschlagen und ihre Köpfe zu den anderen Gefallenen an der Palisade angebracht.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet die Reste dessen was einmal ein kleiner Ort im andergastisch-nostrischen Grenzgebiet war. Ihr seht die herunter gebrannte Motte und steht zwischen Zelten, die die Orks wohl nur provisorisch aufgeschlagen haben. Überall wurde Feuer an Häuser gelegt und blutige Kampfspuren sind teilweise zu sehen. Die Wache bringt euch zu einem riesigen Ork, der mit vielen Fellen behangen ist und auf einem Baumstumpf an einem Feuer sitzt. Er stützt sich mit einer Hand auf einen Zweihänder zwischen seinen Beinen. Waffen liegen um ihn herum, die aussehen als wären sie nicht im Orkland gefertigt worden. Im Hintergrund steht ein Zelt, bemalt mit obskuren Zeichen und auch dort sitzt ein Ork mit Skalps behangen und einer Keule aus Knochen in der Hand. Auch Orkfrauen und Kinder sind im Hintergrund zu sehen, die euch gespannt anstarren. Ein Orkkind will gar zu euch hin laufen, aber eine Mutter hält es gerade noch zurück. Im ganzen werden wohl an die 100 Orks hier sein, die Hälfte sicherlich Kämpfer.

Die Helden werden direkt zu Nargazz Rittertod geführt. Der sie tatsächlich höflich empfängt und ihnen auch Baumstümpfe als Sitzgelegenheit anbietet. Er stellt sich rau und wütend vor und fragt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

N. R.: „Ich Nargazz Rittertod, Häuptling der Sippe der Omokhan vom Stamm der Zholochai. Was Glatthaut wollen?“

T. v. L.: "Großer Nargazz, wir..."

N. R.: **Der Ork unterbricht...** "Rittertod! Nargazz Rittertod. Er reckt eine Faust in den Himmel und schaut zum Schamanen." Dieser nickt.

T. v. L.: "Großer Nargazz Rittertod wir haben mit Freude euren Feldzug gegen das gar schreckliche Andergast zur Kenntnis genommen. Die Andrioten sind schon lange Feinde der Orks – aber wem erzähle ich das..."

N. R.: "Was ihr dann tun hier? Lob wir brauchen nicht!"

T. v. L.: "Wir wollen euch ein Angebot machen.[Zeichen die Truhe zu öffnen] Dies soll euch gehören, wenn ihr für uns kämpft. Die Stadt Joborn ist rechtmäßig unsere. Aber die Andergaster – der Todfeind der Orks und Nostrias – halten sie besetzt. Kämpft mit uns gemeinsam um Joborn!"

Nargazz wirft einen Blick in die Truhe und schaut zu dem Ork am anderen Zelt. Dieser erhebt sich und kommt zu den Helden.

Gurshai: "Joborn.. gute Stadt... guter Kampf... gute Beute... Wir Bedingungen. Wenn wir Gefangene machen, werden zu Sklaven. Zu unseren Sklaven.

Wir behalten Waffen von Toten! Wir plündern feindliches Gebiet, wie sagten? Angerlast?

Wichtigstes: Nargazz will Trophäe für Respekt Zeichen! Hier leben Feuervieh, Drachending. Sein Kopf soll Zeichen Respekt sein für Häuptling Nargazz Rittertod. Bringt uns Kopf des Drachenvieh dann wir kämpfen für Notrich!"

N. R.: Schön Drachenhaupt! Für Sammlung! **Er zupft an seinen Wolfspelzen.**

T. v. L.: Ja.... Einen Drachenkopf...wie extravagant. Steht euch sicherlich ... öhm... imposant. Ähm, verzeiht, aber dürften wir uns darüber besprechen... wir sind reichlich überrascht von den Forderungen... also eigentlich nur von der letzten.... Eieiei...

Mögliche Ansprache des Bombasten an die Helden:

"Ich denke die Bedingungen kann man akzeptieren, für Orks sogar sehr menschlich. Keine Skalpforderungen oder ähnlich barbarisches, was wir kaum akzeptieren könnten. Und plündern würden sie dann ja in Andergast. Das Gold scheint zu ziehen. Notrich... das war die Höhe... aber sicher keine Absicht... aber Angerlast, den muss ich mir merken!

Und die Forderungen an sich... naja, da wir ja gar nicht vor haben zu kämpfen, gestehen wir ihnen doch alles zu... wen juckts schon. Sind die Orks halt stinkig. Wir haben die Armee im Rücken! Was sollen die 50 Orks schon gegen uns unternehmen?

Naja, und Drachen muss es hier in der Gegend auch geben... schließlich wurde hier vom Freiherren – möge Boron seiner Seele gnädig sein – eine Drachenhatz veranstaltet...

Das wird Joborn ins nostrische Reich zurückholen. Wie herrlich, dass es in meiner Generation so einen großen Erfolg geben wird – und Ihr seid die Helden unseres Volkes."

Sollten die Helden Forderungen zurückweisen werden die Orks sich im ein oder anderen Punkt geschätsbereit zeigen, nur den Drachenkopf wollen sie auf jeden Fall.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

T. v. L.: "Wir nehmen an, Nargazz Rittertod."

N. R.: "Gut. Kommt mit Drachenkopf, dann wir kämpfen für Notrich! Ihr 6 Tage, dann hier. Er bleibt Geisel."

T. v. L.: ***Wird kreidebleich und beginnt zu stottern*** "Ja, ähm, ich? Also... oh weia... ***[lange Diskussion und winden, die Helden sollen ihn ruhig mit seinen eigenen Waffen schlagen]***
... naja... man lebt nur zweimal, was? Für das Vaterland!"

Der Bombast wird sich mit dem Leben seiner Untergebenen frei kaufen und die Helden außerhalb des Orklagers erwarten. Denn dort war es ihm definitiv zu unheimlich. Und er wird es mal wieder als Zwischenfall verkaufen. Der Bombast wird noch seine Brieftauben beim Orkhäuptling lassen. Samt Käfig.

Pflichtprogramm

- Orks wollen den Drachenschädel
- Orks zeigen sich gesprächsbereit.
- Die Köpfe an der Palisade

Szene 13 - Von Drachen, Jägern und Köpfen

Zeit ingame: 29. Rondra

Hintergrund

Als die Andergaster mit dem vermeintlichen Prinz Ingvalion auf der Flucht vor den Nostriern durch den Wald irrten, wurden sie letzten Endes an einer Höhle südlich des Sees gestellt, den die nostrischen Helden im Norden durchquert haben. Dort gelang es ihnen zusammen mit ihren Verfolgern einen Höhlendrachen zu erlegen. Nachdem sie Prinz Wendelmir trafen, hat dieser sie zu seiner Jagdgesellschaft geführt. Der Prinz von Andergast befahl seiner Schwester Wenzelslausia die Höhle aufzusuchen und dort den Drachen „für die Helden Andergasts“ zu sichern. Er selber würde in Andergast Bescheid geben und einen Wagen schicken, der den Drachen transportiert. Das war um den 7. Rondra. Seit dem 11. Rondra wartet man vor der Höhle. Doch leider vergaß der Prinz den Wagen zu bestellen. So wartet die Jagdgesellschaft um seine Schwester vor der Höhle. Bei ihnen ist so etwas wie "Lagerkoller" ausgebrochen. Die Stimmung ist gespannt. Vor allem, da in der Nähe wohl ein noch größerer Drache zu leben scheint, dessen Brüllen man weithin hört.

Ereignis

Insgesamt warten 10 Andergaster Adlige vor der Höhle. Sie sind in drei Lager verfallen.

Hogar von Bröningen – ein Ritter, 2 Schritt, Vollbart, krauses Haar, gepresste Stimme – wird ungeduldig und möchte entweder den Drachen erledigen, oder zurückkehren. Dem toten Drachen würde er einfach den Kopf abhacken und mitnehmen.

Rudegast Nordstätter – Landadliger, dünn, Fistelstimme – möchte eigentlich nur noch weg und von den Drachen nichts mehr hören. Er ist kein sonderlicher Naturbursche.

Wenzelsausia von Andergast – Frau Anfang 50, gleicht Wendelmir, dunkle kurze Haare, schwer gerüstet – befolgt den Wunsch ihres Bruders auf das Wort und will bleiben bis der Wagen kommt.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erreicht die Gegend, wo ihr den Drachen erwartet. Doch anstatt Stille/Brüllen hört ihr das Knacken eines Feuers und ein von rauhen Kehlen geschmettertes Schmählied, das den Vergleich einer Salzarele mit dem Schoß einer Frau anstellt. Zumindest den Geruch.

Als Ihr näher kommt, seht ihr einige Zelte, sicherlich zwei Dutzend Pferde, sowie 10 Männer und Frauen, die in einem kleinen Lager rasten. Im Lager erkennt ihr dutzende von Fellen, Geweihen und anderen tierischen Trophäen. Sogar Massen von getrocknetem Fleisch liegen im Lager auf einfachen Holzstämmen. Ein Lager, das genau um einen großen, offensichtlich toten Drachen errichtet wurde. Es riecht leicht süßlich.

Möglichkeiten der Helden:

- An den Drachen ist kein herankommen, außer den Helden gelingt es die andergaster Adligen dazu zu bewegen ihnen die Trophäe zu überlassen.
- Wenn sie das Lager beobachten, können die Helden erkennen, dass eine gewisse Anspannung im Lager herrscht. Und sogar eine Diskussion zwischen den drei Rädelsführern in einem Zelt belauschen, in dem alle drei ihre Position deutlich machen.
- Vier Drachenjäger – generische Haudraufs – sitzen gefangen in der Höhle und werden mehr schlecht als recht bewacht, sind aber gut gebunden.

Wichtige Informationen:

- Wenzelslausia wird **bleiben** und auf den Wagen warten wollen
- Hogar **will aktiv werden**, Drachen zerlegen oder den anderen Drachen erlegen
- Rudegast **will abziehen**, ihm ist der Drache nicht geheuer

- sie warten seit über zwei Wochen auf einen Wagen
- sie vertreiben sich die Zeit mit warten und jagen
- der andere Drache in der Nähe ist kaum wem geheuer

Was die Helden sich einfallen lassen und wie sie mit dem Kopf verfahren bestimmt die nächste Szene. Für die Beschreibung gehen wir davon aus, dass der Kopf abgegeben wird.

Pflichtprogramm

- Der andergastische Meister sollte dem nostrischen genau erklären, wie der Kampfplatz ausgesehen hat um so eine möglichst detailgetreue Beschreibung bieten zu können. Mitunter können auch Spieler / Helden dabei sein, die den Drachen getötet haben. Wichtig hier auch, ob die andergaster Helden dem Drachen schon mögliche Insignien genommen haben.

- Wenzelslausia

Szene 14 - Der Ork und Du

Zeit ingame: 1. Efferd

Hintergrund

Zurück in Beilstatt stimmen die Orks einem Bündnis zu. Der Bombast lässt seine letzte Taube samt Käfig da. Er hat einen Taubenschlag im Lager, man solle ihm Bescheid geben, wenn die Orks bei Joborn sind.

Ereignis

Die Helden kehren mit dem Drachenkopf zurück, finden Toran außerhalb des Lagers und besiegeln das Bündnis mit den Orks.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ehrfürchtig blicken euch etliche Orkaugen an, als ihr euch mit eurer Trophäe dem Zentrum des Lagers nährt. Einige Krieger schlagen mit der Faust auf die Brust und grunzen euch etwas zu. Respekt. Ihr habt euch unter den Orks Respekt erarbeitet.

Der Orkhäuptling Nargazz Rittertod begrüßt euch beinahe herzlich und auch der alte Schamane nickt anerkennend. Der Häuptling setzt sich auf eine große Kiste und bedeutet euch sich auf die Felle vor ihm zu setzen.

N. R.: „Wir dachten ihr Drachenfutter, ihr schwach. Aber nicht so, wie wir dachten. Ihr geholfen uns. Wir helfen Notrich. Wir kommen.“

T. v. L.: „Ja herrlich! Wie gesagt, sendet uns eine der Tauben... **[Toran sieht sich suchend um, zuckt dann aber mit den Schultern]** ... seid in 6 Tagen an der Stadt, die zwischen den zwei Flüssen liegt. Nördlich von hier. Haltet euch bereit... und wenn ihr die glorreiche Salzarele auf unseren Bannern... Salzarele? Nicht? Die Fahnen mit dem... Fisch... zeigt uns. Ich werde unsere heldenhaften Freunde hier zu euch senden als Mittelsmänner. **[verschwörerisches Zwinkern]** Steht ihr zu Eurem Wort?“

Der Schamane nickt. „Wir sind Zholochai, wir Wort halten. Immer. Wir vor Joborn!“

Proben:

Menschenkenntnis +5 Die Orks meinen es ernst.

Toran vom Lichte frohlockt gradezu. „Joborn wird unser sein. Wenn die Orks auftauchen, werden die Joborner um Kapitulation betteln! Wie die Efferdmädels!“

Danach reist man zum Heerlager zurück.

Pflichtprogramm

- Toran vom Lichte wird außerhalb des Lagers der Orks auf die Helden zugehen. Siehe auch Beschreibung der Szene: Mein Freund der Ork.

Szene 15 - Gute Nachrichten, allerseits

Zeit ingame: 4.-6. Efferd

Hintergrund

Im Heerlager wird man noch einmal vom Erfolg der Mission berichten und die Soldaten auf einen Krieg einschwören. Sofort beginnt der Marsch.

Ereignis

Die Truppen sind angefeuert, nachdem Toran von den neuen Verbündeten berichtet. Die Natur der Hilfe wird er tunlichst verschweigen! Und bittet die Helden das auch zu tun.

Szenenbeschreibung

Die Truppen werden informiert, sind Feuer und Flamme, sind siegessicher. Es wird allen noch einmal eingebläut, dass man Joborn nehmen will und Prinz Ingvalion an ihrer Spitze reiten wird! Daraufhin bricht die Armee auf.

Man rechnet damit am Mittag des 7. Efferd vor Joborn anzukommen. Langsam wird abgebaut unter fröhlichen Liedern zum Ruhme Nostrias und zur Schande Andergasts.

Die Armee zieht los. Man wird zur Wiese von Wuppingen ziehen, dem traditionellen Aufmarschort für einen Angriff auf Joborn – seit 400 Jahren! Dort wird man noch einmal übernachten.

5. Efferd, abends

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Morgen werdet ihr Joborn erreichen. Und Geschichte schreiben. Zumindest, wenn es nach der Stimmung der Truppe geht, ist an eine Niederlage nicht zu denken. Das Überraschungsmoment, der Erbprinz Nostrias und sogar Orks auf der Seite Nostrias. Ja, ein Sieg scheint so unwahrscheinlich nicht. Linker Hand schmiegt sich ein Wald an eine große Wiese, an deren rechter Seite ein hoher Hügel liegt.

T. v. L.: „Die Wiese von Wuppingen. Viele glorreiche Schlachten begannen hier, aber nie

wehte der Hauch der Legende über diesen Ort wie heute! Lager aufschlagen! Morgen ziehen wir auf Joborn!“

6. Efferd, morgens

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Praiosscheibe scheint heiß auf die rastenden Soldaten, Schilde blitzen, Fahnen wehen in einer leichten Brise, "eine feindliche Armee taucht vor euch auf", überschwänglich Scherzen die Männer, Würfel werden geworfen, Boltankarten überall, etliche Münzen wechseln den Besitzer, die Männer erzählen von den Barden, die diese Geschichte nacherzählen werden...

Moment... was war das?

Tatsächlich... am Horizont erscheint eine deutlich erkennbare feindliche Armee... schon jetzt sind große Flaggen zu erkennen, die die Steineiche zeigen. Andergast erscheint an der Wiese von Wuppingen.

Toran vom Lichte flucht... wie ein Rohrspatz... er bekäme Adamantenfieber, bei allen verschissenen andergaster Heiligen... wie kann das passieren, was machen die hier? Möge der Steineichenwald wegfaulen... das ist zu früh!

Sofort werden die Soldaten zu den Waffen gerufen, Aufstellung genommen. Man rückt gegen den Feind. Eine halbe Meile voneinander entfernt halten die Formationen an.

T. v. L.: „Verdreckte Steineichenstümpfe... jetzt müssen wir ... verdammte Tradition... aber was will man machen. Kommt, wir müssen zu den Verhandlungen auf den Hügel...“

Ludegar wird die Helden bitten auf eine friedliche Lösung zu pochen, noch könne man Blutvergießen vermeiden... er war eh gegen die Jobornidee... und jetzt ist die ja gar nicht mehr durchzuführen! Er appelliert an die Helden hier einen Krieg doch noch zu verhindern, weil es den geben dürfte, wenn jetzt auch nur ein Funke überspringen würde.

Pflichtprogramm

- Die Wiese von Wuppingen (rechts Hügel, links Wald – nostrische Sicht)
- Ludegar als Friedensstifter.

Szene 16 - Ein Ende ohne Schrecken *

Zusammenführung der Heldengruppen beachten!

6. Efferd, morgens

Hintergrund

Weder Toran noch Wendelmir wollen an dieser Stelle den Frieden.

Ereignis

Die Helden erreichen den Hügel und es entbrennt ein Disput der beiden Unterhändler, den die Helden jederzeit unterbrechen können und sollen. Sie können es hier schaffen einen brüchigen Frieden zu erringen.

Szenenbeschreibung

Nostrias Aufstellung

160 Mann

100 Mann Landwehr

50 Mann Pikeniere

10 Mann Garde von Rondriane von Sappenstiel

Andergasts Aufstellung

100 Mann

50 Mann Landwehr

25 freie Ritter

20 Mann Axtschwinger

5 Mann schwere Infanterie mit Andergastern

Auch die andere Seite scheint eine Abordnung zum Hügel zu senden. Eine Gruppe von 5 Reitern [an die Heldengruppe anpassen] unter der Parlamentärsflagge reitet euch entgegen.

Personen zum Hügel

Wendelmir, Toran, Helden beider Seiten

Auf dem Hügel haben sich die euch mittlerweile gut bekannten Unterhändler versammelt, natürlich ist auch Wendelmir dabei. Der Hügel ist kaum erreicht, als der Meinungs austausch beginnt:

- Jeder Einwurf der Helden beendet den NPC-Disput.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Verhandlungen auf dem Hügel:

Toran: "Was fällt euch ein! DAS IST Eindringen in nostrisches Gebiet!"

Wendelmir: "Wo kommt denn die Armee her, der Krieg war von langer Hand vorbereitet!"

Toran: "Das muss mein goldenes Auge für die Situation sein. Die nostrische Armee ist bereit, immer und überall!"

Wendelmir: "Ihr und welche Armee? Ich sehe nur einen Haufen verhungertes Bauern!"

Toran: "Dann solltet ihr mal einen Blick auf die glorreiche nostrische Armee werfen, da wird euch Angst und Bange, außerdem desertiert bei uns keiner, wie bei euch!"

Zu den Helden: Tatsächlich seht ihr eine Person vom andergastischen Heer aus in den Wald rennen. Wendelmir starrt ungläubig hinterher, fängt sich dann aber.

Wendelmir: "Sei es wie es sei. Schön, dass ihr zu den Kapitulationsverhandlungen gekommen seid!"

Toran: "Geht ihr also doch auf unsere Forderungen ein!"

Wendelmir: "Die Forderungen waren doch von Anfang an vorgeschoben, das beweist eure Armee. Ihr wolltet von Anfang an Krieg!"

Toran: "Krieg, ich wollte keinen Krieg, ich wollte Frieden, aber eure Forderungen waren maßlos überzogen und konnten nur hierin gipfeln!"

Wendelmir: "Ich sehe in euch einen Kriegstreiber par excellence!"

Toran: "Kriegstreiber? Ich? Pah, gebt mir nur etwas an die Hand, nur ein Quantum Trost und ich werde mit euch zusammen, mein lieber Freund Wendelmir, den Frieden herbeiführen."

Wendelmir: "Pah, das habe ich gar nicht nötig."

Beide schweigen mit unter der Brust verschränkten Armen, bis die Helden eine Reaktion und ein Gespräch mit den anderen Helden in Gang bringen.

Hier können die Helden einen echten Waffenstillstand schaffen, sofern ihre Argumente gut und schlüssig sind. Danach kehren beide Gruppen in ihre Lager zurück.

**Zum Abschied blickt Toran vom Lichte dem Prinzen von Andergast enttäuscht in die Augen:
„Nun, Prinz Wendelmir, bei den Göttern zu meinem Worte stehe ich, aber seid Euch
versichert, dann sterbt an einem anderen Tag!“**

Der Prinz sieht kurz aus, als würde er dem Bombasten aus dem Stande an den Hals springen wollen. Schnaubt dann aber nur abfällig und kommentiert lakonisch:

„Ihr seid mir ein wahrer Sapallyo, mein Bester!“

Beide Parteien kehren unter Murren und Knarzen von Toran und Wendelmir zurück und berichten. Sie erhalten Beglückwünschungen durch Ludegar und Jubel in den Reihen Nostrias!

Pflichtprogramm

- Erwähnung des "Desertierenden" in der Andergaster Armee, auch wenn der Disput früher abgebrochen wird.

Szene 17 - Bug, du hast das Schild gestohlen

Zeit ingame: 6. Efferd mittags

Hintergrund

Während der Friedensverhandlungen hat sich der Schwarze Bug in das Lager der Andergaster geschlichen, um den hochmagischen von Rohal selbst übergebenen alt-nostrianischen Wappenschild des Hauses von Diekhoff-Altbergen zu Frimel und Bazingen-Holbeck zu stehlen. Er gedenkt, sich damit sein neues Leben in Nostria erkaufen zu können und zeigt es direkt dem Bombasten im Heerlager der Nostrianer.

Ereignis

Der Schwarze Bug hat das Schild gestohlen und präsentiert es Stolz wie Alrik den Helden.

Szenenbeschreibung

Der Schwarze Bug kommt zu den Helden, Ludegar und Toran und verkündet stolz:

"Ich hab das Schild, jetzt haben wir gewonnen!"

Reaktionen: Ludegar und Toran sehen keinen Grund mehr länger hier zu bleiben. Der Waffenstillstand ist ausgerufen und man hat jetzt auch noch eine nostrische Reichsinsgnie in Händen. Sie plädieren dafür das Lager abubrechen und sich auf den Weg nach Nostria/Salza zu machen. Der Tenor ist: Wir haben alles, was aus dieser Situation heraus zu holen war.

Im nostrischen Heerlager macht dann aber eine Entdeckung die Runde:

Ein Wachtposten:

"Die Andergaster machen sich bereit zum Kampf, was ist denn jetzt los?"

Toran und Ludegar werden die Sinnlosigkeit einer Flucht gegen die Reiterei anführen und auch der spezielle Charakter der Wiese von Wuppingen läßt es nicht zu, dass man jetzt flieht, da dann die Andergaster möglicherweise ernst machen. Pikeniere vor!

Heldenreaktion oder sonst von Ludegar: Vielleicht ist mit erneuten Verhandlungen noch etwas zu retten. Zurück zum Hügel! Ludegar begleitet die Helden.

Pflichtprogramm

- Man trifft sich mit beiden Heldengruppen

Szene 18 - Der Schildbürgerstreich *

Zusammenführung der Heldengruppen beachten!

Zeit ingame: 6. Efferd mittags

Hintergrund

Die Helden sprechen noch einmal auf die Kontrahenten ein und sollen durch gute Einfälle auch belohnt werden, indem sie den Angriff abwehren. Es sollte den Gruppen outgame ca. 15 Minuten gewährt werden. Wenn dann nichts passiert ist, sehen sie, wie es jemandem im andergaster Heer zu lange gedauert hat und der Angriff rollt. Es kommt zu einer "typischen" Schlacht auf der "Wiese von Wuppinger" zwischen Nostria und Andergast, wo nur die stumpfen Seiten von Waffen Verwendung finden und die Gefangennahme von Gegnern den Sieger ausmacht. Am Ende mit Feststellung des Siegers und Festlegung der Zahlungen.

Ereignis

Kurze letztmalige Friedensbemühungen, sollten diese scheitern kommt es zur Schlacht in der auch die Helden eingreifen dürfen.

Szenenbeschreibung

Ihr erreicht völlig außer Atem den Hügel. Prinz Wendelmir ist kaum noch zu halten und auch die Helden verstehen nicht ganz, was diese Aktion jetzt zu bedeuten hat.

Wendelmir: "Wie konntet ihr den Frieden mit Füßen treten? Die Armee sammelt sich zum Angriff. Wenn ihr noch was zu sagen habt, dann sagt es jetzt!"

Die Helden werden um den Schild und um den brüchigen Frieden verhandeln können. Nach kurzer Zeit [outgame 15 Minuten] werden sie allerdings sehen, wie Wenzelslaus zum Angriff bläst und die nostrische Wehr sich zur Schlacht stellt.

Die Helden können sich noch entscheiden, ob einige von ihnen mit kämpfen wollen.

Sollte das so sein, werden diese von einem Meister separiert und es werden getrennte Beschreibungen geliefert. Ansonsten sehen alle Helden auf dem Hügel dasselbe.

Auf dem Hügel

Wenn kein Held mitkämpft beschreiben die Meister bis zum Aufprall die jeweils eigene Armee in den martialischsten Farben.

Wendelmir wird die Armee Andergasts in den glorreichsten Farben beschreiben und vor allem die Stärke der Kavallerie hervorheben. Er wird die schwere Infanterie antreiben, als könnte er damit selbst in ihrer Mitte stehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Helden spüren das Donnern der Hufe, wie die Wiese umgegraben wird und die Andergaster ihre Lanzen einlegen. Gleich wird es zum Aufprall kommen und Blut wird spritzen, Knochen brechen und die Schreie der Sterbenden werden die Luft erfüllen.

Ihr seht ein gewagtes Manöver der andergastschen Ritter, sie trennen ihre Frontlinie auf und reiten am Rand des nostrischen Heerhaufens entlang um in die Reihen der Verteidiger zu stechen.

Erst langsam ändert sich die Ansicht der Schlacht.

Verzweifelte, erbitterte Kämpfe beginnen. Nostrianer Fußkämpfer schaffen es Ritter vom Pferd zu holen, an einer anderen Stelle siehst man zwei Landwehr-Männer in tödlicher Umarmung sich beharken.

Doch was ist das? Ein Nostrianer schlägt einem Andergaster die Waffe aus der Hand, trifft ihn mit der flachen Seite des Schwertes und schreit "Salzarele"! Die beiden verharren kurz, schauen sich erbittert an und gehen dann gemeinsam an den Rand des Feldes, wo sie gemeinsam stehen bleiben.

Oder dort, ein andergaster Ritter schlägt drei Nostrianer mit der Lanze gegen den Helm und schreit schnell hintereinander: "Steineiche, Steineiche, Steineiche"!

Dann steigt er langsam ab, die drei Besiegten kommen zu ihm und stellen sich an den Rand des Schlachtfeldes.

Erst jetzt bemerken die Helden am Schlachtfeldrand zwei Gestalten. Es sind Wenzelslaus und Toran, sie schreiben seelenruhig irgendetwas in ihre Bücher. [Die Aufzählung der Gefangenen]

In der Schlacht

Du rennst den Hügel hinab um noch bei den Angreifern zu sein, als du auch schon in die Linie der

Verteidiger eintauchst. Du spürst den vertrauten Dämon, der jeden schlachterprobten Kämpfer begleitet. Ausblendung von Schmerzen, den Gestank nach Tod und die Ermüdung deiner Muskeln gibt es nicht mehr. Jetzt zählt nur noch das hier und jetzt, du siehst die aufgerissenen Münder, hörst Schreie, aber sie dringen nicht zu dir vor. Wichtig ist jetzt nur die Konzentration auf eine Einheit: Deine Waffe und du, ihr müsst das alte Spiel wieder spielen, eins werden und siegen.

Wenn die Helden einen Gegner treffen und es kommt zu echten Schadenspunkten:

"Seid ihr komplett wahnsinnig, das blutet! Ich ergebe mich ja!, Hört auf!"

Wenn ein Held getroffen wird und nicht parieren kann wird derjenige Gegner das Wappen seines Landes schreien, um damit die Gefangennahme des Feindes anzuzeigen:

["Salzarele" ist hier also komplett austauschbar mit "Steineiche", es kommt auf den Gegner des Helden an]

"Salzarele!" Der Gegner läßt seine Waffe sinken und schaut den Helden triumphierend an.

Wenn dieser sich daran nicht schert: "Salzarele! Seid ihr taub Mann! Salzarele!"

Ein Held wird von hinten getroffen:

"Steineiche!" Das kann ein paar Kampfrunden andauern mit Rufen von "Steineiche".

Die letzten Kämpfe werden besonders erbittert geführt. Das sind die besten Kämpfer, die die noch gar nicht selbst getroffen wurden.

Reaktionen der Helden

Als die Schlacht sich dem Ende neigt und die Gefangenen und ihre Bewacher sich auf beiden Seiten der Wiese aufgestellt haben, liegt nur noch eine Person auf dem Feld der Ehre. Der Schrecken in beiden Heeren ist groß. Bei Rondra, ein Toter! Welch Unglück. Dieser erhebt sich aber dann und die einzigen beiden, die noch in den Kampf eingreifen könnten, sind die beiden Heermeister, die sofort auf den Unglücklichen zustürmen, um ihn für sich zu beanspruchen.

Danach stellen sich beide beim jeweils anderen Heer auf und zählen die Gefangenen nochmals und erstellen so einen Abgleich mit ihren Aufzeichnungen.

Man wird unter den Helden einen Geweihten um die Bezeugung der Rechtmäßigkeit bitten. Darauf

folgt die Feststellung des Siegers. Das jeweilige Kopfgeld für die Gefangenschaft wird fest gesetzt und die Besiegten kehren zu den jeweiligen Heeren zurück.

Währenddessen erblicken die Helden Rauchschwaden aus Richtung Joborn.

Pflichtprogramm

- Die besondere Bewandnis der "Wiese von Wuppingen", dem einzigen Ort an dem traditionell zwischen Andergastern und Nostrianern auf die beschriebene Weise Krieg geführt wird hat in der Testrunde zu einer großen Kontroverse geführt. Wenn man seine Mitspieler kennt und diese sich durch eine derartige Farce - die den beiden Autoren für das nostragastische Verhältnis stimmig vorkam - um den Lohn der Mühen gebracht sehen, sollte man vielleicht bei der Besprechung der Abenteuer im Vorhinein die Wiese als "normalen" Schlachtort planen.
- Der ausgehandelte Frieden wird in den nächsten Szenen auf jeden Fall noch wichtig, wenn die Helden das brennende Joborn sehen.
- Gerade die im Hinterkopf schwelende Orkbedrohung und das Erkennen der Helden um ein doppeltes Spiel der Orks sollte zu erfolgreichen Friedensverhandlungen führen können.
- Gerade in dieser Szene kann "Kasparbald" als Vermittler sehr glänzen.

Szene 19 - Feurio *

Zusammenführung der Heldengruppen beachten!

Zeit ingame: 6. Efferd nachmittags bis 7. Efferd morgens

Hintergrund

Die Orks haben den Plan beider Kriegstreiber auf Seiten der Andergaster, wie der Nostrianer durchschaut und ihre Schlüsse gezogen. Joborn liegt ohne Schutz vor ihnen, als sie am 6. Efferd nachmittags auf die Stadt zu marschieren. Einzig ein paar verbliebene Stadtgardisten leisten Gegenwehr, aber spätestens gegen Abend sind Nargazz Rittertod und seine Orks in Joborn und ziehen plündernd und brandschatzend durch die Straßen, die noch von wenigen wehrfähigen Männern und Frauen gehalten werden.

Die Rauchschwaden am Horizont bringen Wendelmir und Toran in arge Bedrängnis, da beide die Orks während der Ereignisse des Tages komplett vergessen haben und jetzt erkennen müssen, dass sie hintergangen wurden.

Ereignis

Unter den Helden wird jeweils einer aus beiden Lagern ausgesandt schnellstmöglich die Rauchschwaden zu untersuchen.

Szenenbeschreibung

Irgendetwas stimmt dort nicht und die Helden berichten von den Rauchschwaden am Horizont. Sowohl Ludegar als auch Wenzelslaus werden jeweils einen "ihrer" Helden bedrängen dem auf den Grund zu gehen. Sie geben ihnen ein Pferd und lassen sie reiten wie der Wind.

Diese beiden Helden werden hinaus geführt und bekommen eine Beschreibung des brennenden Joborn.

Schon bald bricht die Dämmerung herein und um so näher ihr kommt, desto mehr seht ihr ein Flackern am Horizont. Joborn brennt.

Von einer kleinen Anhöhe aus sitzt ihr nebeneinander auf euren Pferden und blickt auf das

Unvermeidliche:

Joborn brennt lichterloh und wird von einer Unzahl Orks überrannt!

Abhängig von den Entscheidungen der Helden sind es 200 Orks, wenn sowohl das Schwert Asquenzios als auch der Drachenkopf abgegeben wurden.

Unabhängig von den Entscheidungen der Helden folgt Nargazz die Sippe in seiner unmittelbaren Nachbarschaft.

Für jede fehlende Komponente hat es Nargazz Rittertod nicht geschafft eine Sippe seiner weiteren Nachbarschaft unter seinem Kommando zu vereinen. Jede Sippe kann 50 Krieger entsenden, sodass die Orks in Joborn zwischen 100 und 200 Mann stark sind.

Die Späher können verschiedene Erkennungsmerkmale der Sippen unterscheiden: (weiße Bemalung, rote Bemalung, kahl rasiert, helles Fell)

Die Helden können erkennen, dass die Motte von Joborn, am Hügel von Half gelegen, immer noch von Verteidigern gehalten wird, aber dass ansonsten das blanke Chaos in Joborn Einzug gehalten hat.

Einige Orks sieht man schon die ersten Menschen versklaven. Sogar Jagd auf Kinder und Frauen machen die Orks, obwohl an anderen Stellen noch erbittert gekämpft wird.

Einige Straßenzüge werden noch von mutigen Kämpfern gehalten, scheinbar leben auch noch ein paar Stadtgardisten.

Auf dem Marktplatz von Joborn erkennt ihr Nargazz Rittertod mit dem Schamanen Gurshai, so von den Heldengruppen übergeben, trägt Nargazz einen Helm aus dem Skelett des Drachen und das Schwert Asquenzios.

Am Morgen des 7. Efferd kommt ihr erschöpft in eure Heerlager. Die Soldaten sind die halbe Nacht durchmarschiert um Joborn näher zu gelangen.

Pflichtprogramm

Szene 20 - Quo vadis, Joborn? *

Zusammenführung der Heldengruppen beachten!

Zeit ingame: 7. Efferd morgens bis 7. Efferd nachmittags

Hintergrund

Die Orks haben in der Nacht versucht Joborn vollständig unter ihre Herrschaft zu zwingen. Nur minimal ist noch Gegenwehr zu spüren, unter anderem haben sich in einigen Häusern mutige Einwohner verschanzt. Einzig die Motte ist noch nicht in die Hand der Orks gefallen.

Ereignis

Die beiden Heere ziehen nebeneinander auf Joborn zu. Die Nostrianer werden die Stadt von Süden angreifen, die Andergaster über den Hügel von Half im Westen.

Szenenbeschreibung

Nachdem die Boten den Heerführern und den anderen Helden die Lage geschildert haben, beschließt man direkt weiter zu marschieren und die Orks in Joborn zu bekämpfen. Im Eilmarsch geht es nebeneinander Richtung Norden.

Wendelmir: "Das Schicksal ist eine launische Natur... Wohl zum ersten Mal wird Joborn von Andergastern, wie Nostrianern angegriffen."

Der Prinz wirkt nachdenklich, in beiden Heeren ist es sehr still. Den Helden fällt auf, dass das Selbstbewusstsein, das die andergastsche Streitmacht gestern noch ausgezeichnet hat, fast völlig verschwunden ist. Endlich ist es zu spüren, die Anspannung vor einer Schlacht, das Wissen um den eigenen Tod, jetzt ist es greifbar.

Am Nachmittag erreicht man endlich Joborn. Die Heerführer treffen sich zu einer kurzen Besprechung auf einem waldigen Hügel vor Joborn. Die Stadt ist sehr ruhig Kämpfe scheint es kaum noch zu geben, einzig auf der Motte weht immer noch der rote Hirschkäfer, das Stadtwappen Joborns. Auf dem Marktplatz wimmelt es von Orks und sie scheinen sich auf einen Sturm auf die Stadt vorzubereiten.

Wenzelslaus wird vorschlagen, dass die Andergaster von Westen angreifen und über den Hügel von Half in die Stadt eindringen werden, um die Stadt zu befreien und die Motte zu entsetzen.

Toran vom Lichte dagegen will die Stadt von Süden angreifen, um am Travia Tempel einen Brückenkopf zu errichten. Die beiden reichen sich die Hände.

Die Heere werden aufgestellt, ihr seht jetzt auch, dass die andergaster Ritter Kriegslanzen in den Händen halten. Wendelmir spricht kurz mit ihnen und kommandiert sie dann zu den Nostrianern ab.

Wendelmir: "Männer, heute werden keine Gefangenen gemacht, heute heißt es die oder wir, also seid hart wie die Steineiche und schickt sie zu ihren dunklen Götzen! Wir nehmen den Hügel von Half, da haben die Nostrianer keine Erfahrung mit! Für Andergast!
Für Joborn!"

Die beiden Heere nehmen Aufstellung und ziehen zu ihren Positionen.

Pflichtprogramm

- Ernsthaftigkeit der Schlacht darstellen.
 - Möglicherweise beraten auch die Helden, wer bei den Andergastern und wer bei den Nostrianern kämpft.
 - Im Anhang findet sich ein Plan der Stadt Joborn, über die ein Hexfeld-Raster gelegt wurde. Dieser Plan soll den Meistern zur Verdeutlichung der Situation in Joborn dienen und kann in Teilen den Spielern immer mal wieder gezeigt werden, wenn sie gegnerische oder eigene Heerhaufen sehen. Abhängig davon, wie viele Orks Nargazz Rittertod letztlich unterstellt sind, können die Meister nun entscheiden "ihre Orks" und die "Truppen Andergasts und Nostrias" zu verteilen. In ein Hexfeld passen immer 15 Krieger, egal welcher Seite.
- Simulationisten unter den Spielleitern können daraus noch ein eigenes System entwickeln, ansonsten dient der Plan hauptsächlich zur Veranschaulichung wo welche Truppen gerade stehen und kämpfen.
- Beide Meister hatten in der Testrunde einen laminierten Plan vorliegen, in dem mit Markern die Heerhaufen eingezeichnet wurden, so konnte den Spielern ein einheitliches Bild gezeichnet werden.
- Jeder Meister wird anders an eine Schlacht in einer Stadt herangehen, wir haben uns dafür entschieden mögliche Szenen ausgearbeitet vorzulegen, bis es zum finalen Sturm auf die Motte

kommt, der eine Entscheidung herbeiführen wird. Es kann natürlich noch eine Unmenge anderer Szenen geben, die jeder Meister auf seine Heldengruppe abstimmen kann.

Szene 21 - Schlacht um Joborn

Zeit ingame: 7. Efferd nachmittags

Hintergrund

Die Orks sehen die feindlichen Heere, auf dem Marktplatz kommandieren Nargazz und Gurshai ihre Truppen.

Die Truppenstärke ist abhängig von den Entscheidungen bezüglich der Insignien des Drachen:

Möglich sind:

maximal: 4 Sippen á 50 Orks, á einem Häuptling, á einem Schamanen

minimal 2 Sippen á 50 Orks, á einem Häuptling, á einem Schamanen

Ereignis

Die nostrischen Helden dringen in die Stadt ein und liefern sich einen Kampf mit den Ork, bis es zum finalen Kampf an der Motte kommt.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Joborn liegt vor euch! Von der Motte weht noch die Fahne mit dem roten Hirschkäfer auf weißem Grund, dem Wappen Joborns, noch ist die Stadt nicht gefallen! Von Westen hört man die Kriegsschreie der Andergaster, der Sturm über den Hügel von Half hat begonnen. Jetzt liegt es an euch euren Teil dazu beizutragen, dass Joborn nicht in die Hand der Orks fällt... Die Krieger in den ersten Reihen setzen sich in Bewegung, sie rücken vor in Richtung Wehrtempel der Travia.

Szenen zum Kampf in Joborn:

- Die nostrischen Truppen müssen gegen den Widerstand der Orks auf die Stadt zu marschieren.
- Der besetzte / noch von Bredo Angmund gehaltene Wehrtempel der Travia muss erobert werden. [kommt auf die Verteilung der Orks bei Beginn an]
- Andergaster und Nostrianer prallen möglicherweise an Ecken von "Hexfeldern"

aufeinander, ungewollt brechen dann doch alte Rivalitäten aus. Prinz Kasparbald muss vermittelnd eingreifen.

- Ein Schütze in einem Turm macht Nostrianern das Leben schwer, irgendwie muss er ausgeschaltet werden.

- Ein Schamane wirkt an einem neuralgischen Punkt ein Ritual. Seine Magie muss unterbrochen werden.

- Man braucht vielleicht einen Spezialisten aus der anderen Gruppe für eine Aufgabe, die nur ein Magier / Krieger / Medicus usw. erfüllen kann. Man schickt einen Helden zur anderen Gruppe, um dort um Verstärkung zu bitten. Möglicherweise ein Austausch, da die andere Gruppe gerade den Boten gut gebrauchen kann.

Pflichtprogramm

Szene 22 - Das letzte Gefecht *

Zusammenführung der Heldengruppen beachten!

Zeit ingame: 7. Efferd abends

Hintergrund

Die Orks erkennen das Dilemma um die Motte und ziehen einen größeren Trupp zusammen.

Ereignis

Die nostrischen Helden erkennen, dass die Orks massiv mit einem großen Aufgebot gegen die Motte ziehen. Wenn die Menschen obsiegen wollen müssen die Nostrianer den Andergastern zu Hilfe kommen.

Szenenbeschreibung

Zu einem gemeinsamen outgame Zeitpunkt sammelt sich eine größere Orkstreitmacht um die Motte, was die Helden als große Gefahr einschätzen können. Die Motte, mittlerweile vielleicht entsetzt durch andergastische Helden oder Truppen, darf auf keinen Fall von den Orks genommen werden.

5 Minuten später bricht der Sturm auf die Motte los:

Die Helden sind nun gefordert mit Überzeugungsarbeit [**Mögliche Proben auf Überreden / Überzeugen / Kriegskunst**] - im besten Falle durch Prinz Kasparbald - eine Streitmacht um sich zu versammeln, die den Eingeschlossenen in der Motte zur Hilfe kommen kann.

Die andergastischen Helden müssen nun so lange in der Motte ausharren, bis die Verstärkung kommt - oder auch nicht, was durchaus im Sinne nostrischer Helden liegen kann. Wir geben einen groben Zeitplan für ein mögliches Szenario vor, es kann aber natürlich auch ganz anders verlaufen.

Die nostrischen Helden arbeiten sich durch die Hexfelder vorwärts auf die Motte, müssen vielleicht zahlenmäßig überlegene Orkverbände umgehen oder können weitere eigene nostrische oder auch andergastische Truppen auf ihre Seite ziehen, bis sie mit einem eindrucksvollen Heerhaufen, den anderen Helden in der Motte helfen können.

Zu diesem Zeitpunkt erfolgt eine Gruppenzusammenführung und es entbrennt der Endkampf.

Die andergastischen Helden müssen möglicherweise einen Ausfall wagen:

Taktik: Hammer und Amboß

Irgendwann ist die letzte Schlacht entschieden und die Helden, sowie beide Heerhaufen stehen schwer atmend auf der Anhöhe zur Motte.

Pflichtprogramm

- Einheitliche Beschreibung Joborns wird den Spielern später sehr gefallen, dafür dient auch die Karte mit den Hexfeldern

Szene 23 - Die Forderung *

Zusammenführung der Heldengruppen beachten!

Zeit ingame: 7. Efferd abends

Hintergrund

Nargazz und Gurshai sehen ein, dass sie die Schlacht verloren haben und versuchen ehrenvoll aus der Sache heraus zu kommen. Sie fordern die stärksten Krieger heraus.

Ereignis

Die Helden sehen eine kleinere Abteilung Orks, wohl die Letzten, die noch in der Stadt sind und werden von denen zum Zweikampf gefordert.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Motte ist entsetzt, Andergaster und Nostrianer liegen sich jubelnd in den Armen, ihr könnt es noch gar nicht glauben, dass Joborn wieder euch gehören soll.

Ein Blick Richtung Marktplatz verrät, dass ihr doch noch nicht gewonnen habt. Dort stehen Nargazz (möglicherweise mit Insignien) und Gurshai mit einer kleineren Abteilung Orks.

Nargazz tritt vor und sagt: "Nargazz fordern besten Kämpfer zum Zweikampf um Menschenstadt."

Gurshai tritt neben ihn und spricht ebenfalls: "Schamane wird Kampf bezeugen, wenn Nargazz fällt, wir werden abziehen. Wenn Nargazz siegt, ihr ziehen ab!"

Helden haben zwei Möglichkeiten, entweder sie gehen drauf ein (a) oder greifen zusammen mit den umstehenden Truppen an (b).

Bei Variante a wird der Kampf ausgewürfelt, offen hat sich in der Testrunde als adrenalinfördernd hervor getan.

Bei Variante b gewinnen die Helden und die Menschen gegen die Orks ohne Mühen.

Auch Angriffe in den Zweikampf hinein können möglich sein, führen aber zum Angriff der Orks.

Werte von Nargazz Rittertod:

Nargazz hat beim Kampf um Joborn schon einige Blessuren einstecken müssen, möglicherweise trägt er das Schwert Asquenzios, was ihm zu einem Bonuspunkt auf MUT und Attacke verhelfen würde, sowie den skelettierten Drachenhelm, der ebenfalls einen Punkt auf MR einbringen würde.

Sollten Helden diese Artefakte tragen, gilt dies umgekehrt natürlich auch.

Nargazz Rittertod

Byakka (bzw. Schwert Asquenzios): INI 13+1W6 AT 17(18) PA 14 TP 1W6+5 DK N

Waffenloser Nahkampf: INI 13+1W6 AT 19 PA 14 TP 1W6+1 DK H

LeP 32/39 AuP 42 WS 8 RS 3 (Lederrüstung) MR 2 GS 7

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit, Ausfall, Gegenhalten, Kampflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Überrennen, Wuchtschlag

Szene 24 - Herrscher und andere Hindernisse

Zeit ingame: 15. Efferd nachmittags bis gegen Abend

Hintergrund

Eine Woche später im Thronsaal müssen sich die Helden dem Wohlwollen oder dem Groll der Königin Yolande stellen.

Ereignis

Es gibt zwei Varianten, entweder man hat gesiegt und Joborn ist in der Hand der Menschen geblieben oder die Orks haben gesiegt und die Menschen kommen auf dem Umweg über einen Orkpferch, siehe hier das Modul im andergaster Teil, in den Thronsaal.

Szenenbeschreibung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Überraschenderweise erkennt man auf den ersten Blick, wozu dieser Raum gedacht ist. Gedacht. Denn zu euren eigentlichen Vorstellungen mag der Raum nun wirklich nicht passen.

So etwas hättet Ihr eher in einem Vinsalter Theater erwartet... einem schlechten Vinsalter Theater... einem schlechten Vinsalter Theater auf Tournee. Einem schlechten Vinsalter Theater auf Tournee mitten im Nirgendwo des hintersten Bornlandes... ja, das trifft es. Schlechtes Schauspiel.

Aber, und das ist eigentlich das tragische, befindet Ihr euch weder in einem Theater noch irgendwo im Bornland. Nein, ihr steht in einem echten Thronsaal. Dem des Königreiches Nostrias.

Vor euch sitzt auf einem ... naja Thron... oder vielmehr einem überproprtional gebauten und irgendwie äußerst pompösen, andererseits geschmacklosen Stuhl.. Sessel... ... bezogen ist er ja, aber... auch egal.

Dort sitzt also eine Frau, die nicht älter als zwanzig Götterläufe sein kann, und die Insignien, die sie trägt, scheinen sie zu erdrücken. Ihr meint in ihrem Gesicht so etwas wie Wehmut zu erkennen... oder gar Verdrossenheit.

Neben dem... Thron... steht eine Frau, die schnurstracks auf die 50 zugeht und in eine militärische Uniform gekleidet ist. Sie hat eine strenge Miene aufgesetzt und blickt die Frau auf dem ... Sessel an...

Als sie zu Sprechen beginnt, zuckt nicht nur ihr zusammen, sondern auch die Frau auf dem Sessel. Und sogar der Mann mit den stechenden Augen, den breiten Hut und den blaugrünen Augen, Graf Albio.

„Ihr habt dem Land einen großen Dienst erwiesen. Ihr habt treu zu uns und der Königin gestanden... und nach allem, was uns angetragen wurde, wart ihr stets bemüht für Ruhm und Ehre des Vaterlandes einzustehen... Ihre Majestät hat darob entschieden, dass euch für eure Verdienste nicht nur der Dank der Krone zusteht. Nein, in allherrschaftlicher Güte belehnt euch Ihre Majestät, Yolande II. Kasmyrin mit einem der schönsten Flecken unseres wunderschönen Landes... erhebt euch, Barone von Beilstatt.“

Nicht nur Ihr blickt völlig konsterniert, selbst die Königin und Graf Albio scheinen perplex und überrascht.

Für den Fall der Niederlage kann man sich am passenden andergaster Teil orientieren, Yolande ist da nicht viel gnädiger als Efferdan: Nachteil: Gesucht I - Andergast und Nostria

Beiden Heldengruppen sollte am Ende klar sein, dass dieser Kasparbald falsch war und von den Mächtigen beider Reiche als Mirhamionette missbraucht wurde. Man wird ihn entweder außer Landes komplimentieren, oder möglicherweise auch mit Beilstatt belehnen, dass gerade in Orkhand ist und in andergaster Gebiet liegt. Im Falle eines Scheiterns der Helden wird er außer Landes geworfen und für vogelfrei erklärt.

Die ewige Dankbarkeit des mächtigsten Mannes in Nostria, Graf Albios III., drückt sich durch ein Floß auf dem Thurán-See aus, sowie den vereinbarten 200 nostrischen Kronen und 10 Rechtschritt Sumpf vor Salzerhaven

Pflichtprogramm

Rondriane von Sappenstiel spricht zu den Helden

Der Lohn der Mühen

Jedem Helden stehen Erfahrungspunkte in Höhe von 750 AP zu.

Spezielle Erfahrungen werden gewährt auf:

Eigenschaften:

je nach Held verschieden

Talente:

Etikette

Geografie

Staatskunst

Talent der Hauptwaffe

Überreden

Überzeugen

Wildnisleben

Sonderfertigkeit:

Kulturrkunde: Andergast und Nostris

Gemeinsame Anhänge:

1. *Das Sternchen-Mysterium:*

Das Schicksal des Prinzen Kasparbald (*)

Dem Ausbruch der Blauen Keuche 1027 BF in Nostris fiel das gesamte Königshaus zum Opfer, mit Ausnahme der heutigen Königin Yolande, die damals bekanntlich als Scholarin an der Magierakademie außerhalb der Stadt weilte. Immer wieder kommen jedoch Gerüchte auf, es habe noch einen weiteren Überlebenden gegeben: *Prinz Ingvalion Kasparbald Kasmyrin* (*1003 BF), den Sohn des Prinzen Andarion und damit Enkel König Kasimirs IV. Das Volk brachte dem jungen und lebenslustigen Prinzen große Sympathien entgegen, weshalb es nicht verwunderlich ist, dass durch die hastige Beisetzung der Pesttoten die Legende begründet wurde, ein anderer sei anstelle des Prinzen bestattet worden. Von hier an unterscheiden sich die Geschichten: Mal habe er aus dem Schloss oder der Stadt entkommen können, bevor alles vorbei war, mal sei er nie zugegen gewesen. Ein Freund habe mit ihm den Platz getauscht, damit der Prinz zu einer seiner häufigen Abenteuerreisen aufbrechen konnte, und diese Scharade sei dem Freund zum Verhängnis geworden. Auch auf die Frage, warum der Prinz bis heute nicht wieder in Erscheinung getreten sei, haben die Erzähler verschiedene Antworten parat: Er habe der Gräuel wegen die Erinnerung verloren (was entweder als Segen oder Fluch Borons ausgelegt wird), oder er werde in einem fernen Land gegen seinen Willen festgehalten (manchmal mit dem Zusatz: auf Geheiß der Marschallin von Sappenstiel), oder aber der Prinz sei froh, auf die Bürde der Krone verzichten zu können, und halte sich aus freien Stücken verborgen.

Ihnen steht es in Zukunft frei (auch mehrmals), eine Person auftauchen zu lassen, die von sich behauptet (oder von der behauptet wird), sie sei der vermisste Prinz Kasparbald. Als direkter Nachfahre des letzten Königs wäre er damit sogar der rechtmäßige Thronfolger – noch vor Königin Yolande, die nur einer Nebenlinie entstammt. Allerlei Abenteuer à la *Anastasia* oder *Kaspar Hauser* lassen sich um eine solche Figur stricken; von Aufschneiderei und Selbsttäuschung über Wahnsinn und Zauberei bis zu schurkischen Hinterleuten, die einen falschen Kasparbald für ihre Zwecke benutzen wollen, ist jede Erklärung denkbar. Wird der Unruhestifter verhaftet oder gar ermordet, wird dies erst recht als Beweis seiner wahren Abkunft gesehen, und jedes Dementi des Hofes erhärtet nur die Legende. Ein Szenario um einen vermeintlichen Kasparbald sollte mit der Frage der Helden zum Schluss enden: War er es doch? Im ‚offiziellen‘ Aventurien wird der Prinz zwar nicht zurückkehren, als Sagenfigur ist er aber unsterblich geworden.

2. Handout: Anwerbung in Salza

*AN ALLE FREMDLÄNDER, AUSWERTIGE UND NICHT-
POSTRIANER!!!
AUSGEPOMMEN ANDERGÄSTER UND FREUNDE ANDERGÄSTES!!!*

Hiermit seid geladen zum feierlichen Feste

Nunmehr stehet an der 23. Nostrische Neujahrsempfang zu Ehren und ausgerichtet von Graf Albio III., eksorbitanter Deichbauer, Glanz von Salzerhaven, Herrscher der Dühnenküste, Stifter der himmelblauen Salzarele am Strassbande für Fremdländer, Auswärtige, Ehrennostrianer und Freunde der mächtigen Graftei Salza, eben welcher Graf der zuvor genannte Albio III. zu sein bekannt ist.

Bereitet Euch, edle Herrschaft, vor auf Gespiel, Gesang und Gegesse. Fuer alles stehaen die feinsten Speissen, die edelsten Tropfen und die begabtesten Kuenstler der nostrischen Düenenküste bereit und zu Eurer herrschaftlichen Verfüegung.

Erwartet das Unerwartete, das Spektakuerste, das Ekstraordinerste, das famoseste und fabuloeseste Fest, dem Ihr je beiwohnen konntet.

Jeder Gast erhaelt ein hochherrschaftliches Geschenck aus der Hand des Großssen Kriegshelden Fuechstedler Volmar von der Buchenbaume.

Erscheinen moegt Ihr zum Untergang der PRAiosscheibe auf der herrschaftlich grafischen Großszresidens Efferdsstolz!

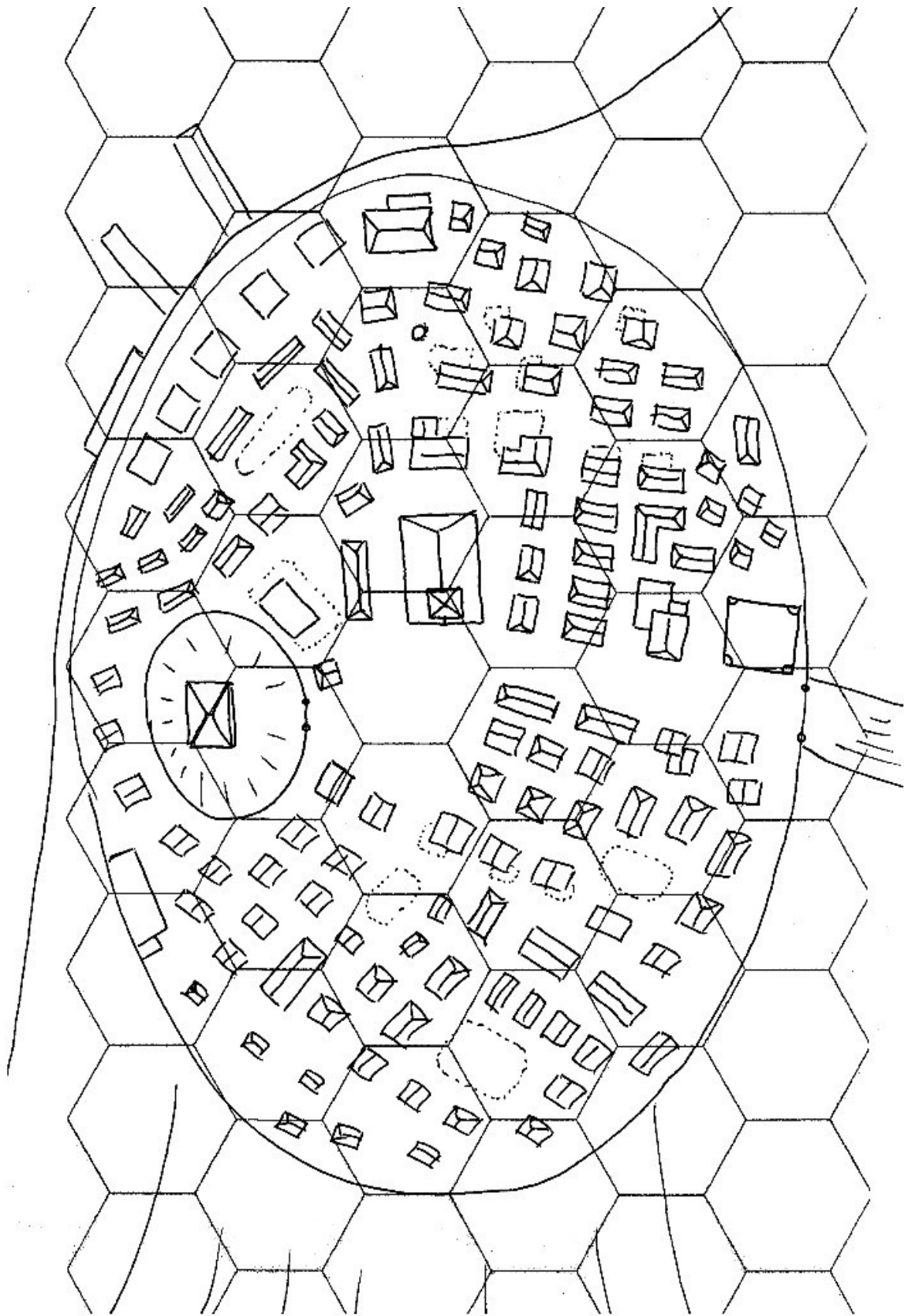
Wer sich auffuehret wie der Andergaster im Walde, der darf sich getrost der Ausladung durch die grafenschaftliche Wehr erfreuen.

In Vertretung

Ritter

Salpion Radebrecht Ludegar von Ygamingen zu Bolenberg-Hadenbuhl und Striepensaum.

3. Joborn und der Hügel von Half



4. *Dramatis Personae*

Andergast

Bogomil, Holzfäller

Bredo Angmund, Travia Geweihter in Joborn [Westwind 176]

Efferdan I. Zornbold, König von Andergast [Westwind 176]

Eichbald: Gefährte von Wendelmir

Erlmann, Freiherr von Beilstatt

Farnlieb von Haubeil, Weibel(in)

Jagoslaus: Gefährte von Wendelmir

Raitjan Angmund, Rahjageweihter in Joborn [Westwind 176]

Riepenstiel, Weibel der Torwache Andergasts

Tronde Hilger, Schenkenwirt in Anderfels

Wendelmir Zornbold, Prinz von Andergast [Westwind 176 / s. S. 206f.]

Wenzelslaus der Ältere Zornbold, Prinz von Andergast [Westwind 176 / s. S. 209f.]

Wenzelslausia Zornbold, Prinzessin von Andergast [Westwind 176]

10 andergastsche Verbrecher

Andraus, Bug, Firunz, Jost, Krusold, Ludewich, Mispert, Osgar, Seffel, Trogar

Nostria

Albio III., Graf von Salza [Westwind 177]

Askar, nostrischer Steuereintreiber

Franio Kannengießer, Nostrischer Verfolger der zweiten Gruppe (stirbt wohl beim Drachen)

Jurek, nostrischer Steuereintreiber

Lasse Orlinger, nostrischer Steuereintreiber

Ludegar von Mooresschatz, Frankfeier, Albios Mann [s. S. 202f.]

Pipo Deickmoler, Nostrischer Entführer der ersten Gruppe (stirbt wohl auf der Lichtung)

Radebrecht Diekmaans, Frankfreier in Mirdin

Rondriane von Sappenstiel, Marschallin der nostrischen Wehr [Westwind 177]

Schwarzer Bug [s. S. 200f.]

Toran vom Lichte, Majordomus des Königlichen Uffizes [Westwind 161 / s. S. 204f.]

Yolande II Kasmyrin, Königin von Nostria [Westwind 177]

Orks

Nargazz Rittertod, Orkhäuptling über die Sippe der Omokhan vom Stamm der Zholochai
Gurshai, Tairachsamane aus der selben Sippe wie Nargazz Rittertod

Andere

Asleif Brondirson, Thorwaler Drachenjäger, Rote Zöpfe, zwei Schneidezähne fehlen,

Der Schwarze Bug



Name:	Bug, Der Schwarze Bug
Geste:	Schulterzucken
Geburt:	um 997 BF
Alter	um 31
Profession:	Dieb
Waffe:	Keule 1W+3
Rüstung:	dunkle Lederkleidung, schwarze Lederweste, rotes Halstuch
Erscheinung:	
Haarfarbe:	schulterlange schwarze Haare
Bart:	schwarzer Vollbart
Augenfarbe:	grün, schwarze Augenklappe
Größe:	1,68
Kurz Charakteristik:	Dieb, Grenzgänger, im Glück
Eigenschaften:	Intuition 16, Fingerfertigkeit 14
Talente:	Sich verstecken 12 / Schleichen 12 / Taschendiebstahl 10 / Orientierung 10 / Körperbeherrschung 8 / Klettern 8 / Gassenwissen 7 / Menschenkenntnis 7 / Überreden 7
Vorteile:	Glück / Gefahreninstinkt
Nachteile:	Gesucht I (Andergast)
Sonderfertigkeiten:	Finte, Ausfall

Charakteristik:

Der Schwarze Bug reist in der Wildnis zwischen Nostria und Andergast hin und her. Er schmuggelt Waren zwischen beiden Ländern und lässt sich von beiden Seiten für zwielichtige Geschäfte anheuern. In Andergast hat er es jüngst zu weit getrieben, so das Wendelmir auf ihn aufmerksam wird und ihn dingfest machen will.

Zum Abenteuer:

Da er in Andergast gerade nicht gut gelitten ist kommt der Auftrag von Pipo Deickmoler mehr als zu rechten Zeit. Jemanden finden, abliefern, Geld kassieren. Die Entführung geht gründlich schief und es ist ihm "scheiß egal", was aus den Verfolgern wird. Er wird sich kurz in Beilstatt erholen und will dann wieder auf die nostrische Seite als die nächsten Verfolger kommen. Er weist ihnen den Weg und gedenkt nicht mehr lange in Beilstatt zu bleiben. Als die Orks zwei Tage später angreifen schafft er es gerade so aus Beilstatt raus und kommt mehr als zufällig zum Heerlager der Nostrianer vor Joborn.

Dort berichtet er dem Bombasten von den Orks und bleibt erstmal im Lager. Bei den Verhandlungen der beiden Heere nutzt er die Verwirrung aus dem andergastischen Lager den berühmten Schild zu stehlen. Nachdem er ihn wieder herausgerückt hat verschwindet der Schwarze Bug unter ungeklärten Umständen, möglicherweise sogar mit dem Schild.

Frankfreier Ludegar von Mooresschatz



Name:	Ludegar von Mooresschatz, vormals von Torf
Geste:	zusammengefallene Schultern, Fingerspitzen aneinander
Sprache:	„Seufzer" am Beginn des Satzes.
Geburt:	um 984 BF
Alter	um 44
Profession:	Taugenichts, Adliger
Waffe:	Degen 1W+3
Rüstung:	abgerissene, einst edle Kleidung, einfache Ledersandalen, weißes Halstuch
Erscheinung:	
Haarfarbe:	braunes glattes Haar: beginnt leicht schütter zu werden, mit langem geflochtenem Zopf
Bart:	Dreitagebart
Augenfarbe:	grau
Größe:	1,75
Kurz Charakteristik:	adliger Lebemann, der eine Familienschuld abträgt und nie dort sein möchte, wo er ist.
Eigenschaften:	KL 14; CH 15; FF 13
Talente:	Degen AT 14/ PA 14 / Zechen 12 / Sich verkleiden 8 / Etikette 11 / Gassenwissen 6 / Menschenkenntnis 10 / Überreden 8 / Wissenstalente 5/6 Kochen 12; Falschspiel 10

Vorteile: Adlige Abstammung, Linkshänder
Nachteile: Pechmagnet, Autoritätsgläubigkeit 6, Vergesslichkeit
Sonderfertigkeiten: Finte, Ausfall

Charakteristik:

Ludegar gehört zu einer alten Familie aus der Nähe von Salzerhaven. Erst vor 5 Jahren erhielt er den Titel des Frankfreien vom Grafen verliehen. Seit dem fühlt er sich - obwohl er kein ausgesprochener Freund des Grafen ist- diesem auf das tiefste verpflichtet. Sein eigentlicher Familienname war von Torf – man benannte sich aber nach der Belehnung in das wohlklingendere Mooresschatz um. Ein Fakt der Ludegar sehr empfindlich reagieren lässt.

Als der Graf ihm in aller Verschwiegenheit von der Aufgabe erzählt, sieht er es als Möglichkeit seine Familienschuld etwas abzutragen und geht in vollstem Patriotismus darauf ein. Was aber nicht bedeutet, dass diese Aufgabe ihm gefällt. Vor allem eine Reise nach Andergast ist ihm zuwider.

Zum Abenteuer

Er wirkt stets gelangweilt und völlig überfordert. Nicht direkt unsympathisch, aber eher als jemand, dem die Helden und die ganze Aufgabe lästig sind. Er scheint mit einer enormen Ausgiebigkeit seine Haare zu pflegen – ebenso seine Kleidung, die aber stets leicht muffig und eingestaubt wirkt.

Toran vom Lichte



Name:	Bombast Toran vom Lichte, Leiter des Uffiz der Königin
Geste:	ausladende nach vorne gerichtete Gestik, immer laute tief angelegte Stimme
Familie:	vom Lichte – Beamtenfamilie.
Geburt:	983 BF
Alter:	um 45 Jahre
Profession:	Hofbeamter Majordomus Nostrias
Erscheinung:	pompöse Kleidung, die dem Anlass immer unangemessen erscheint
Haarfarbe:	schulterlang, dunkel
Bart:	glatt rasiert
Augenfarbe:	braun
Größe:	1,79
Kurz Charakteristik:	meisterlicher Diplomat, fähiger Intrigant und Karrierist.
Eigenschaften:	CH 16, KL 15
Talente:	Staatskunst 16 / Menschenkenntnis 16 / Überreden 14 / Überzeugen 16
Vorteile:	Gebildet
Nachteile:	Arroganz, Eitelkeit, Selbstüberschätzung, Impulsiv
Sonderfertigkeiten:	Nandusgefälliges Wissen.

Charakteristik

Toran ist ein skrupelloser Mann, der seinen Zielen gerne auch Moral und Ethik unterordnet. Sein Opportunismus ist beinahe schon legendär, zur Zeit hält er aber Marschallin von Sappenstiel die Treue. Die Königin hält er für schwach und wäre nur zu gerne bereit diese auf dem Altar der Diplomatie zu opfern.

Zum Abenteuer:

Er wird von der Marschallin in Geheimer Mission nach Joborn geschickt, um auszuloten, was notwendig wäre, um Joborn zu erhalten – beide wissen natürlich, dass Andergast nie Joborn aufgeben würde. Also soll er einen Zwischenfall provozieren, der Andergast als Aggressor auftreten lassen soll. Mit Erlaubnis der Marschallin lässt der Bombast schon Wochen vorher Soldaten vor Joborn aufmarschieren, um dieses im Handstreich zu nehmen.

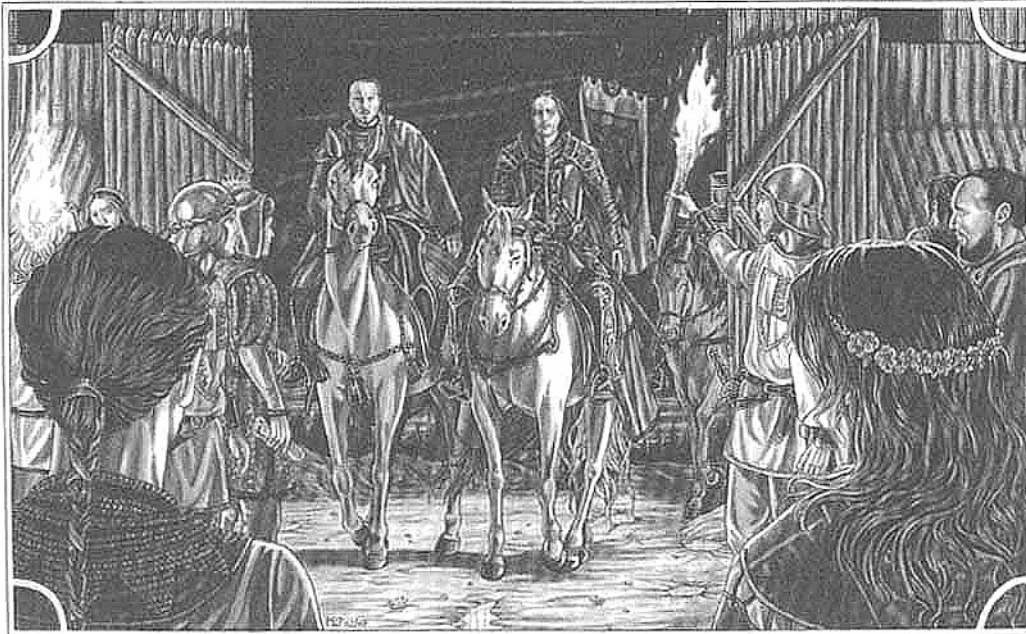
Sein Plan nimmt Formen an, als er den Grund zum Krieg vor sich sieht: „Ingvation“.

Leider handelt er zu impulsiv und schreckt Andergast auf. Darum wird es schwer Joborn im Handstreich zu nehmen, möglich ist es aber immer noch. Auf der Suche nach neuen Verbündeten geht er völlig neue Wege...

Seine Mission wird immer mehr zum Selbstläufer bis zu dem Punkt, wo der Bombast nicht mehr zurück kann.

Toran vom Lichte baut in seine Sprechweise immer mal wieder James-Bond Filmtitel ein!

Wendelmir, Prinz von Andergast



- Name: Wendelmir Zornbold, Prinz von Andergast
- Geste: ausgestreckter Arm von der linken Schulter im Halbkreis nach rechts
- Familie: Zornbold
- Vater: Prinz Wenzelslaus der Ältere von Andergast
- Geburt: 1006 BF
- Alter: 22 Jahre
- Profession: Ritter
Knappe von Wendolyn VII Zornbold bis zu dessen Tod 1021 BF
Knappe von seinem Vater Wenzelslaus dem Älteren
- Waffe: Andergaster / 3W6+2 / INI -3 / WM 0/-2 - zu Pferd: Lanze
- Kampfwerte: AT 18 - PA: 13 / RS 3
- Rüstung: Kettenhemd - zu Pferd: Gestechrüstung
- Erscheinung:
- Haarfarbe: schulterlange dunkelblonde Haare
- Bart: blonder Oberlippen, sowie Kinnbart
- Augenfarbe: grün
- Größe: 1,83
- Kurz Charakteristik: robust, impulsiv, aufbrausend, Nostriahass, kompetenter Krieger
- Eigenschaften: Mut: 15 / Konstitution: 15

Talente: Wildnisleben 10 / Zweihand-Schwerter 15 / Kriegskunst 10 / Rechtskunde 7

Vorteile: Eisern, Zäher Hund

Nachteile: Arroganz, Vorurteile

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Kampfreflexe, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Charakteristik:

Wendelmir ist in der Tradition des Herrscherhauses Zornbold aufgewachsen, wodurch er früh Werte wie väterliche Autorität und familiäre Treue kennen gelernt hat. Sein Vater ist der Bruder des ehemaligen Königs Wendolyn VII von Andergast. Schon mit der Muttermilch saugte er den Hass auf die Nostrianer in sich ein, der heute aus jedem zweiten seiner Worte heraustropft.

Sein Vater schickte ihn traditionell zu einem anderen Ritter in die Ausbildung als Knappe. Sein Onkel Wendolyn nahm sich des jungen Wendelmir an, der diesen verehrte und in ihm eine Vaterfigur fand, wie sie sein eigener Vater nicht erfüllte. Für Wendelmir war in seinem Vater der Hass auf die Nostrianer nicht ausgeprägt genug, der doch so sehr in ihm und seinem Onkel brannte. Als Wendolyn 1021 BF. ermordet wurde war Wendelmir 15 Jahre alt und gab sich selbst insgeheim die Schuld seinen Onkel nicht gerettet zu haben auch wenn er nichts hätte tun können.

Nach der Schreckensherrschaft von Wenzelslaus dem Jüngeren Zornbold wurde er seinem Vater als Knappe überstellt, der sich an die Werte von väterlicher Autorität hielt. Eine Art ehrerbietiger Freundschaft, wie zu seinem Onkel entwickelte sich nicht. Sein Vater nahm ihn härter ran als nötig, um nicht die Gefahr zu laufen der Vetternwirtschaft bezichtigt zu werden. Das prägt das Verhältnis von Vater und Sohn bis heute.

Insgeheim verehrt der Sohn seinen Vater trotzdem und hofft seinen Respekt zu erringen, genauso wie er hofft in seinem Vater den Hass auf die Nostrianer anzufachen. Er sieht in seinem Vater, einem Zornbold, den rechtmäßigen König und will versuchen ihn auf den Thron zu bekommen statt des "Galahan". Wendelmir hat erkannt, dass sein Vater manchmal zu feige ist um zuzugreifen, wenn es um Macht geht. Er will ihm die passende Situation geben, wo selbst sein Vater nicht zurück kann. In der Gegenwart reist Wendelmir oft durchs Land um Verbrecher zu richten.

Beziehung zum Vater:

Wendelmir wird seinem Vater respektvoll entgegenreten, weil dies der andergaster Tradition entspricht. Er hasst es, wenn sein Vater zu feige auftritt. Er spricht ihn mit Prinz Wenzelslaus, Heermeister oder Recke Rondras an. Nur wenn sich Adergast nicht im Krieg befindet und Wendelmir ihm nicht unterstellt ist wird er ihn Vater nennen.

Das wird zu einigen Verwechslungen führen, unter anderem, wenn die Helden in Joborn ankommen. Wendelmir wird ihn begrüßen mit: Ewiger Ruhm Adergasts, mein Vater. Wenzelslaus wird antworten: Das Heer wurde in den Kriegszustand versetzt, Prinz Wendelmir aus dem Hause Zornbold! Wendelmir: Verzeiht, mein Heermeister!

Gegen Ende, wenn der Frieden ausgehandelt ist: Wendelmir: Ich bin erleichtert, Heermeister!

Wenzelslaus: Du kannst wieder Vater zu mir sagen, mein Sohn!

Zum Abenteuer:

Beim Treffen mit den Helden erkennt Wendelmir eine historische Chance einen Krieg zu beginnen, indem man den Thronfolger Nostrias auf seiner Seite weiß. Er sieht die Möglichkeit seinem Vater mehr Einfluss zukommen zu lassen um so vielleicht irgendwann den zu Thron erringen.

Wenzelslaus der Ältere, Prinz von Andergast

Name:	Wenzelslaus der Ältere Zornbold, Prinz von Andergast
Geste:	ausgestreckter Arm mit gespreizten Fingern zur Brust geführt
Familie:	Zornbold
Vater:	Fürst Wendolyn VI. Zornbold
Kinder:	Wendelmir Wenzelslausia
Geburt:	978 BF
Alter:	50 Jahre
Profession:	Ritter Heermeister Andergasts / Titel: Recke Rondras / Prinz
Waffe:	Schwert und Schild / 1W6+5 / INI 0 / WM 0/0 - zu Pferd: Lanze
Kampfwerte	AT 14 - PA: 17 / RS 3
Rüstung:	Kettenhemd - zu Pferd: Gestechrüstung
Erscheinung:	
Haarfarbe:	schulterlang, dunkelblond mit grau durchzogen
Bart:	voller blonder grau durchzogener Oberlippen-, Kinn und Backenbart
Augenfarbe:	grau
Größe:	1,80
Kurz Charakteristik:	kompetenter Krieger, feige in politischen Dingen
Eigenschaften:	Körperkraft 16
Talente:	Staatskunst 10 / Schwerter 14 / Kriegskunst 10
Vorteile:	Eisern
Nachteile:	Arroganz
Sonderfertigkeiten:	Finte, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Charakteristik:

Wenzelslaus ist der Bruder des ehemaligen Königs Wendolyns VII. und Sohn des Fürsten Wendolyn VI. Er strebte nach dem Tod seines Bruders allerdings nicht offen nach der Krone, was sein Sohn ihm insgeheim vorwirft und so kam Efferdan I von Husbeck-Galahan an die Macht in Andergast. Derzeit ist Wenzelslaus der Recke Rondras, was dem Heermeister im andergaster Heer entspricht. Er ist ein kompetenter Krieger, der trotz seines Titels den Frieden schätzt.

Beziehung zum Sohn Wendelmir:

Nach dem Tod seines Bruders übernimmt er selbst die Ritterausbildung seines Sohnes und führt ihn mit strenger Hand an kriegerische Tugenden heran. Er will keinesfalls des Nepotismus bezichtigt werden und so ist sein Sohn immer der, der die härtesten Aufgaben übernimmt. Insgeheim ist er stolz auf seinen Sohn, ist aber in seiner Rolle als Vater und Lehrmeister immer noch verhaftet.

Zum Abenteuer:

Er wird durch die Möglichkeit, die sein Sohn gefunden hat, erst in den möglichen Krieg einlenken, aber zum Ende hin immer mehr der Ansprechpartner der Helden um einen Frieden zu schließen.

5. Reiserouten



Andergast:

Beilstatt – Drachenhöhle im Wald – Anderdorf – Andergast – Eichhafen – Kalleth – Joborn – Beilstatt – Mallinsklamm – Beilstatt – Joborn – Wiese von Wuppington - Joborn

Nostria:

Salza – Lyckmoor – Althagen – Mirdin – Beilstatt – Anderdorf – Andergast – Eichhafen – Kalleth – Joborn – Heerlager südlich von Joborn – Beilstatt – Drachenhöhle im Wald – Beilstatt – Heerlager südlich von Joborn – Wiese von Wuppington – Joborn

Anmerkungen:

Die Drachenhöhle liegt auf einer Linie Beilstatt – Andergast an einem See

Anderdorf eine Meile südlich von Andergast

Die Mallinsklamm liegt zweieinhalb Tagesreisen nordöstlich von Beilstatt im „Wald“

Die Wiese von Wuppington, wie auch das Heerlager der Nostrianer liegen südlich von Joborn

6. Prinz Kasparbald als NPC

Name: Yerodin

Rasse: Mittelländer

Kultur: Mittelländische Landbevölkerung - Fern der Zivilisation

Profession: Hirte: Schäfer

Geschlecht: männlich

Geburtstag: 1. Boron 1008 BF

Größe: 193 Halbfinger

Gewicht: 93 Stein

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: blau

Herausragende Eigenschaften: Charisma: 14, Intuition: 14

Vorteile: Gebildet: 4

Gefahreninstinkt

Schutzgeist

Tierfreund

Viertelzauberer

Nachteile: Angst vor Menschenmassen: 6

Gesucht: 1

Medium

Sprachfehler

Weltfremd: 7

Die eigentlich sehr problematischen Nachteile, wie Angst vor Menschenmassen und Sprachfehler haben sich, gepaart mit einem guten Charisma und einer mysteriösen "Aura" durch passende Vorteile sehr schnell dahin gehend entwickelt, dass diesem jungen Mann die Rolle des Kasparbalds geglaubt wurde. Toran vom Lichte konnte von Amnesie und andergastischen magischen Experimenten an ihm reden und die restlichen Helden waren sich bis zum Ende über diese Gestalt nicht sicher.

7. Weiterführende Abbildungen

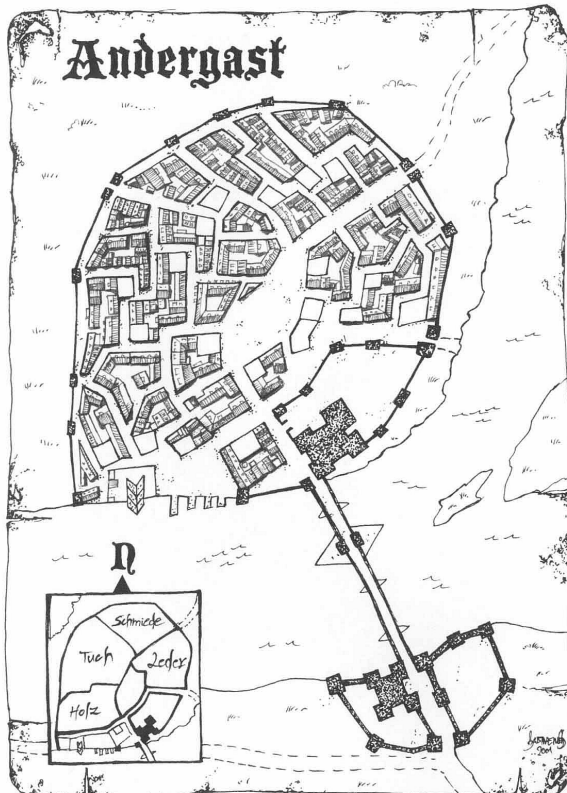
ALBIO III., GRAF VON SALZA



EFFERDAN I. ZORNBOLD,
KÖNIG VON ANDERGAST



YOLANDE II. KASMYRIJ,
KÖNIGIN VON POSTRIA



Stadtansicht Andergasts



Ein generischer Zholochai, stellvertretend für
Nargazz Rittertod und Gurshai

8. Abbildungsnachweis

Allen Abbildungen liegen die Genehmigungen zur Veröffentlichung im World Wide Web der hinten an stehenden Personen vor:

Seite 197, Karte von Joborn und dem Hügel von Half mit Hexfeldern

(Björn Keßler / Alexander Schmidt),

Genehmigung zur Veröffentlichung im Internet liegt vor

Seite 200, Der Schwarze Bug (Katharina Goetz),

Genehmigung zur Veröffentlichung im Internet liegt vor

Seite 202, Ludegar von Mooresschatz

Quelle: Küppers, Stefan: Reich des Roten Mondes – Eine DSA- Spielhilfe.

Westerrönfeld 2009. S. 117

Seite 204, Toran vom Lichte

Quelle: Schwefel, Michelle und Ragnar / Berghausen, Björn: Patrizier und Diebesbanden.

Eine DSA-Spielhilfe. Polen 2009. S. 164

Seite 206, Wendelmir Zornbold, Prinz von Andergast

Quelle: Don-Schauen, Florian: Die Zuflucht. [Der weiße Berg I].

Opolgraf SA 2007. S. 14

Seite 211, Kartenausschnitt Nordwest-Aventurien

Quelle: Schwefel, Ragnar: Unter dem Westwind – Eine DSA-Spielhilfe.

Westerrönfeld 2008. Kartentasche (o.S.)

Seite 213, Stadtansicht Andergasts

Quelle: Schwefel, Ragnar: Unter dem Westwind – Eine DSA-Spielhilfe.

Westerrönfeld 2008. Kartentasche (o.S.)

Seite 213, Porträts von Albio III. Graf von Salza, König Efferdan I. Zornbold und

Königin Yolande II.

Quelle: Schwefel, Ragnar: Unter dem Westwind – Eine DSA-Spielhilfe.

Westerrönfeld 2008. Seite 176f.

Seite 213, Porträt von Nargazz Rittertod (einem Zholochai)

Quelle: Meyhöfer, Michael / Raddatz, Jörg / Römer, Thomas: Aventurien - Das Lexikon des Schwarzen Auges. Fulda 1995, 2. unveränderte Auflage. S. 286