

TRÄUME VON TOD



Ein DSA-Abenteuer für 3 – 5 Experten Helden



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

SPLITTERDÄMMERUNG

TRÄUME VON TOD

VLISSES SPIELE





AVENTURIEN®

REDAKTION

EEVIE DEMİRTEL, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

KRISTINA PFLUGMACHER

COVERBILD

MARKUS KOCH

LAYOUT

PIADINE HOFFMANN, CHRISTIAN LÖNSING

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

COLIN MICHAEL ASHCROFT, STEFFEN BRAND,
TRISTAN DEBECKE, MARKUS HOLZUM, MICHAEL JAECKS,
LUIA PREIBLER, JANINA ROBBEN, VERENA SCHNEIDER,
PATRICK SÖDER, KARSTEN SCHREURS, FABRICE WEISS,
SEBASTIAN WAGNER

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE sind
eingetragene Marken.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.

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

ISBN 978-3-95752-717-2

Printed in the EU 2014



SPLITTERDÄMMERUNG

TRÄUME VON TOD



EINE GRUPPENABENTEUER
FÜR 3-5 EXPERTEH-HELDEN
VON ANNI DÜRR UND NICOLE EVLER

MIT DANK AN:

CHRISTIAN EVLER, TIKA HAGER, DANIEL HEßLER, DAVID LUKASEN,
DANIEL SIMON RICHTER UND TIKA SCHELLHAS



VERGESSEN UND ERINNERN –	
DIE SUCHE NACH DER TRÄNENLOSEN	80
KNOCHENSPLITTER, LEICHENSCHAU –	
DER ALBTRAUMTEMPEL	80
WACHSEN UND VERGEHEN – DER ZORN AL'ZULS	84
DIE TRÄNE DES RABEN –	
AUF DEN SPUREN DER TRÄNENLOSEN	93
IRDISCHER LOHN DERISCHER MÜHEN	105
DER LETZTE ALBTRAUM –	
DIE ERDSCHLACHT	105
ATEM DER ERDMÜTTER –	
DAS HUMUSHEILIGTUM AL'ZUL	106
STURM AUF AL'ZUL	111
WENN RABEN FALLEN – LUCARDUS' UND	
BORONDRIAS VERGEHEN	112
DAS OPFER DER TRÄNENLOSEN	
UND LUCARDUS' ENDE	115
ERWACHEN – AUSKLANG	115
LOHN DERISCHER MÜHEN	
DIE ÜBERRESTE DER TRÄNENLOSEN	116
PEVE WEGE DER GOLGARITEN	
EIN NEUER TAG – ANHANG	117
WICHTIGE MEISTERPERSONEN	
EINIGE GOLGARITEN	122
GEGNER	123
DIE NEUEN GOLGARITEN	124
DIE PEVE RABENMARK	125
TODESANWUNGEN	130
MYSTERIA ET ARCANAE	130
SZEPARJOVORSCHLÄGE	131
KARTEN UND HANDOUTS	132

VORWORT

Seit dem Jahr des Feuers lauert die dunkle Gestalt des Thargunitoth-Paktierers Lucardus von Kémet als ständige Bedrohung wider die zwölfgöttliche Ordnung in der Warunkei. Im Zuge der Kämpfe um die Schattenlande erfüllt sich mit **Träume von Tod** sein Schicksal wie auch das einer mystischen Heilsbringerin beider Boronkulte. Nach den großen Schlachten in der Region (siehe den Kampagnenband **Mit wehenden Bannern**) liegt der Fokus dieses Abenteuers auf der Erkundung dämonischer Manifestationen, elementarer Kräfte und der Erfüllung einer uralten Prophezeiung der Boronkirche.

Wir haben uns bewusst gegen den Aufmarsch untoter Legionen als Kern des Abenteuers entschieden, dafür den Aspekt der Erforschung und Entdeckung sowie die Auseinandersetzung mit den Veränderungen des Landes und der Menschen in der früheren Warunkei zur zentralen Herausforderung für die Helden gemacht. Die wahre Tragweite der Ereignisse wird sich den Helden erst recht spät offenbaren, sie dann aber hoffentlich umso motivierter ins Finale ziehen lassen.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Spielern viel Vergnügen beim Erforschen, Entdecken und Befreien des Landes.

Annelie Dürr und Nicole Euler,
Hamburg und Bielefeld im Mai 2014

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

ABxxx	Aventurischer Bote, Ausgabe xxx
Gemeinsame Pfade	Auf gemeinsamen Pfaden
AvAr	Aventurisches Arsenal
Gewalten	Elementare Gewalten
Jahrbuch35	Aventurisches Jahrbuch 1035 BF
LCD	Liber Cantiones
Orden	Orden und Bündnisse
Schattenlande	Schattenlande
Schild	Schild des Reiches
Tractatus	Tractatus contra Daemones
Untote	Von Toten und Untoten
WdA	Wege der Alchimie
WdE	Wege des Entdeckers
WdG	Wege der Götter
WdS	Wege des Schwertes
WdZ	Wege der Zauberei
ZooBotanica	ZooBotanica Aventurica

DIE PACHT BEGINNT

„Meine Brüder, das Schweigen, Träumen und Sterben ist unsere Bestimmung. Boron hat mir Träume gesandt und mir den Weltenbrand offenbart. Die Kriege, die Sterbenden, die Toten. Und auch die Seelen, die als Opfer an die Unaussprechlichen in die Niederhöllen gerissen wurden und dort Äonen in der Seelenmühle gemartert werden, bis sie sich selbst in Unaussprechliche gewandelt haben. Und ich habe seine Trauer gespürt. Die Trauer um die verlorenen Seelen, die er nicht wiegen und in die Paradiese geleiten konnte – obwohl viele schwer genug waren, dort Einlass zu erhalten.“

Seine Kirche wird sich nicht wandeln – doch sie wird wachsen und Arme gewinnen, die ihr Schwert und Schild zugleich sind. Mit diesen Armen, die ihm ebenso dienen wie wir, wird er das gütige Schweigen und die wohltuende Ruhe an Orte tragen, an denen Albträume herrschen, Seelen verklaut sind und der Tod sinnlos ist. Und ihr seid auserwählt, seine Arme zu sein!“

—Bahram Nazir in der Predigt während der Zeremonie zur Anerkennung der Golgariten, 1014 BF

DIE HINTERGRÜNDE

„Als einen kennen wir Boron, der die Zwei, Leben und Jenseits, trennt. Tod nennt der einfache Sterbliche ihn, und doch ist er so viel mehr. Drei war er, Vier birgt er in sich: das Sterben, den Schlaf, den Rausch und das Vergessen. Das Blut des Fünften wird geboren werden und an dem Heiligen Ort der Sechs werden sich Sieben darum streiten, es zu dem Einen zu schicken, der es schuf.“
—aus dem Codex Corvinus, der heiligen Schrift der Nemekathäer

DIE ERWÄHLTE

Vor Äonen tobte schon einmal der Kampf der Todesgötter um die Vorherrschaft auf Aventurien. Damals entschied Boron den Streit für sich, indem er seine spezielle Kraft, das Vergessen, nutzte. So warf er inmitten des Streits Vergessen auf alle Beteiligten, sich selbst eingeschlossen. Der Kampf kam zum Erliegen und jeder der Götter folgte wieder seinen eigenen Plänen. Da er ahnte, dass der Kampf eines Tages wieder aus-

brechen würde, ließ er eine Erinnerung zurück. Ihm war klar, dass er seine Strategie vergessen wird, und seine Kraft sollte dann aktiviert werden und ihm die Möglichkeit dieses Vorgehens erneut aufzeigen.

Lange Zeit ruhte die Erinnerung, doch als die Diener Tairachs und Thargunitoths erstarkten, zeichnete sich ein neuer Kampf der Todesgötter auf Aventurien ab. So erwachte auch langsam Borons Kraft auf Aventurien wieder, und verschiedene Orakel gaben Visionen von vom nahenden Kampf der Todesgötter. So wurde den Mersingern die Geburt der *Tränenlosen* vorhergesagt und *Lucardus von Kémet* der Streit der Todesgötter (**Seite 130**). Die gewaltige Entladung von Kraft der Thargunitoth beim Tod Rhazzazors schließlich löste die Geburt der Tränenlosen zur Erinnerung Borons aus. Sie trägt seine Kraft in sich, und ihr Leben hat nur einen Sinn: Sie muss sterben, damit ihre Seele in seine Hallen gelangt und ihn an das Vergessen erinnern kann.

DIE GUTEN

Seit der Belehnung mit der Rabenmark haben die Golgariten einen hohen Blutzoll im Kampf gegen die Untoten und Nekromanten der Warunkei gezahlt, doch ihre Erfolge sind immer zunichtegemacht worden, wenn der Feind die befreiten Gebiete zurückerobert hat. Einzig das Land westlich des Todeswalls und die Baronie Aschenfeld in den Hochlagen der Schwarzen Sichel befinden sich dauerhaft in der Hand des Ordens. Auch wenn sie Erfolge wie die Eroberung Warunks oder die Befriedung der Wildermark ermöglicht haben, ist ihnen selbst kein großer Landgewinn gelungen.

Die letzte Offensive im Boron 1037 BF führten die Ordensritter von Schwarzerden hinab in Richtung Sichlingen, um im Tiefland östlich des Todeswalls Fuß zu fassen. Doch auch hier wurden sie nur einen Mond später unter Verlusten wieder vertrieben (**AB165 und 166**).

In dieser Situation schließt sich *Gernot von Mersingen* dem Pakt von Al'Zul an, einem Zusammenschluss der Markgrafschaften Warunk, Beilunk, Perricum, Rommilyser Mark und nun auch der Rabenmark. Im Gegenzug sagt ihm *Swantje von Rabenmund* Truppen und Hilfe für die Eroberung des Todeswalls zu. Kurz nach dem Besiegeln des Bündnisses beginnt für die Helden das Abenteuer.

DER BÖSE

Der abtrünnige Gründer der Golgariten, Lucardus von Kémet, ist einst – wie Jahre später auch seine Nachfolgerin *Borondria* – auf den Spuren des Boronglaubens durch Südaventurien gepilgert. Die Erkenntnisse um die Existenz und die widersprüchlichen Interessen sowie das Wirken der verschiedenen Totengötter stellen eine Zerreißprobe für das Gottvertrauen des treuen Anhängers der Zwölfe dar und rüttelt an den Mauern seines Verstandes. Von dieser Erkenntnis erschüttert und nach vielen verlustreichen Kämpfen gegen den Endlosen Heerwurm ist es 1020 BF der Tod seiner geliebten Frau *Madalena*, der den Großmeister der Golgariten zu Fall bringt.

Durch Lucardus' obsessive Liebe zu ihr und die Nachricht, die sie ihm überbringen will, bleibt ihrer Seele der Zugang zu den Zwölfgöttlichen Paradiesen verwehrt. So kann Thargunitoth Lucardus einreden, dass Boron seiner Frau die Gnade der Paradiese versagt, weil er ihr mehr Aufmerksamkeit gewidmet hat als seinem Gott. Als Lucardus feststellen muss, dass die Seele seiner Frau tatsächlich nicht in Borons Hallen angekommen ist, zerbricht sein Vertrauen in ihn. Zugleich bietet Thargunitoth an, ihm Madalena zurückzugeben, wenn er sich als Heerführer ihren Truppen anschließt. In blinder Liebe und dem irrigen Glauben, den Streit der Todesgötter im Karmakorthäon entscheiden zu können (**Todesahnungen, Seite 130**) nimmt er dieses Angebot an und dient Borons Widersacherin lange Jahre treu. Durch den Ausbau von Thargunitoths Macht will er für sich und Madalena das Dasein in Aventurien dauerhaft sichern.

Erst nach der Zerstörung des Omegatherions in Warunk und dem Schwinden von Thargunitoths Einfluss in der dritten Sphäre hat er zunehmend klare Momente, in denen er ahnt, dass er erneut von einem ‚Gott‘ betrogen und benutzt wurde. So sinnt er darauf, die Bedingungen seines Paktes neu zu verhandeln. Er weiß allerdings, dass er dafür eine gute Machtbasis gegenüber Thargunitoth braucht.

Als wichtigster Machtfaktor der Erzdämonin in seinem Zugriffsbereich ist ihm der Splitter Thargunitoths bekannt, und so richtet sich sein Trachten darauf, diesen zu erobern. Ein Plan, in dem er seit einiger Zeit durch vorsichtige Einflüsterungen des Nirraven unterstützt wird. Zudem hat der ihm Hilfe bei der Übertragung von Madalenas Seele in ihren Körper angeboten. Da er inzwischen sehr misstrauisch ist, was mächtige Wesen oder Götter angeht, will Lucardus sich jedoch absichern und nicht allein auf Nirraven verlassen. So möchte er den Körper seiner geliebten Frau wieder zu wirklichem Leben erwecken, ehe er sich an die Eroberung des Splitters macht und damit riskiert, dass ihr Unleben durch Thargunitoths Willen endet.

Zu diesem Zweck sucht er seit Längerem einen Ort, der von starker Lebenskraft durchdrungen ist, und potente Paraphernalia, die es ihm erlauben, einen vor langer Zeit verstorbenen Körper wiederherzustellen und diesem Leben einzuhauchen. Als mögliche Quelle von Lebenskraft hat er das Erdheiligtum von Al'Zul ausgemacht, und ein ausgesprochen mächtiges Paraphernalium scheint ihm die prophezeite Tränenlose, eine Heilsgestalt der Golgariten, die Thargunitoth einen entscheidenden Schlag auf Dere versetzen soll. So macht er sich mit dem Wissen aus seiner Zeit als Großmeister des Ordens daran, sie zu finden, um sie für die Wiedererweckung seiner Frau zu opfern.

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Träume von Tod gliedert sich grob in drei Abschnitte, die jeweils mit einem Finale enden, in dem die Helden einen wichtigen Erfolg für die Rabenmark erringen können. Je nachdem, wie gut die Helden den Abschnitt bewältigen, können sie es im folgenden Abschnitt schwerer oder leichter haben.

Der erste Teil beschäftigt sich mit der Erforschung des Todeswalls und der Suche nach einem Weg, diesen zu befrieden. Der Sturm auf den Wall bildet schließlich das Finale und endet mit der Austreibung der dämonischen Präsenzen darin und der Errichtung eines dauerhaften Lagers der Golgariten.

Im zweiten Abschnitt erkunden die Helden das Land östlich des Walls und beseitigen Hindernisse für das Heer auf dem Weg nach Altzoll, wobei sie sich Unterstützung in Form von Kämpfern und Lebensmittel auf dem Weg verschaffen können. In der Stadt können die Helden erste Nachforschungen anstellen und müssen die entscheidenden Vorbereitungen für das Finale des Abschnittes, den Sturm auf Altzoll treffen, damit die wehrhafte Stadt erobert werden kann.

Der letzte Teil beschäftigt die Helden mit kleineren Aufträgen in Altzoll und der restlichen Rabenmark, wobei sie auf Streitigkeiten innerhalb der Golgariten und weitere Mächtigkeitsgruppen in der Region aufmerksam werden. Schließlich liefern sie sich in Vorbereitung des großen Finales zum Abschluss mit verschiedenen Gruppierungen ein Wettrennen um die Tränenlose. Das Finale des Abenteuers bildet der Angriff von Lucardus von Kémet auf Al'Zul, bei dem die Drachengarde, Golgariten, Erdkräfte, Trollzacker, Söldner, Menschenjäger und einige Al'Anfaner sich im Erdheiligtum eine Schlacht liefern. In deren Zentrum steht der Kampf von Lucardus und Borondria, und nachdem Letztere gefallen ist, stehen nur noch die Helden zwischen Lucardus und der Tränenlosen.

AUSBLICK

Im Anhang des Abenteuers finden Sie neben Beschreibungen der wichtigsten Meisterpersonen und Werten der Gegner auch einen Ausblick auf die Zukunft der Golgariten und der Rabenmark. Diese können Sie nutzen, um das Land weiter mit Ihrer Gruppe zu bespielen oder die Auswirkungen ihres

Handelns für die Helden erlebbar zu machen. Einige Zeit nach **Träume von Tod** spielt hier das Abenteuer **Seelenernte**, welches sich mit dem Thargunitoth-Splitter beschäftigt und von Ihrer Gruppe als Folgeabenteuer erlebt werden kann.

GEEIGNETE HELDEN

Das Abenteuer richtet sich grundsätzlich an zwölgöttergläubige Helden – vor allem solche, die Boron nahestehen. Ein Golgarit oder Borongeweihter stellen teilweise eine rollenspielerische Herausforderung dar, können das Spiel aber sehr bereichern. Ähnliches gilt für die meisten Geweihten der anderen Zwölgötter. Ein Zauberkundiger oder Geweihter ist an vielen Stellen eine große Hilfe, wenn er Magie erkennen oder gar Dämonen austreiben kann. Kämpfer leisten der Gruppe speziell in den Finalteilen, aber auch immer wieder zwischendrin wertvolle Dienste. Wildniskundige kommen in den Erforschungsteilen auf ihre Kosten und gesellschaftliche Charaktere sind vor allem im zweiten Abschnitt in den Dörfern und Altzoll sowie den Nachforschungen im dritten Teil eine Hilfe.

Helden mit Totenangst stehen an vielen Stellen im Abenteuer vor Problemen. Ansonsten sollten alle götterfürchtig erscheinen, um von den Golgariten angeheuert und mit wichtigen Missionen betraut zu werden. Dies schließt andersgläubige wie Novadis, Zwerge oder Elfen nicht aus, sie müssen den Zwölgöttern jedoch offen gegenüberstehen.

Absolut unspielbar sind Nekromanten, da sie von den Golgariten einfach erschlagen würden, und Anhänger des Al'Anfaner Ritus, sofern sie dies offen erkennen lassen. Exoten wie Orks oder Achaz brauchen in jedem Fall einen einflussreichen Fürsprecher und stoßen an vielen Stellen auf Ablehnung.

EINSCHLAFEN – DER AUFTAKT

Das erste Kapitel bietet den Helden zunächst die Möglichkeit, sich mit der Region vertraut zu machen und wichtige Akteure kennenzulernen. Sie erhalten erste Aufträge und dringen zu deren Erfüllung in feindlich besetztes Gebiet vor. Der erste Abschnitt bietet Ihnen als Meister verschiedene Möglichkeiten, wie die Heldengruppe in diese Kampagne starten kann. Die folgenden Szenarien beschäftigen sich mit der Erkundung und Befriedung des Todeswalls, so dass für das Heer ein Weg in die östlichen Teile der Rabenmark gesichert werden kann. Die Abfolge der vier Hauptszenarien ist durch die Erkundung vorgegeben, innerhalb der einzelnen Szenarien besitzen die Spieler jedoch großen Handlungsspielraum. Die letzten beiden Hauptszenarien können recht fließend ineinander übergehen. Am Ende des Kapitels finden Sie zudem ein kleines Szenario, mit dem Sie während oder zwischen den anderen Abschnitten bereits einen Ausblick auf Kommendes einbauen können.



ANWERBUNGSMÖGLICHKEITEN

Wer genau den Helden den ersten Auftrag erteilt, ist nicht von allzu großer Bedeutung für das Abenteuer, da dieser vor allem dazu dient, sich in den Augen der Golgariten und der Herren der Rabenmark zu beweisen und für weitere Aufgaben zu empfehlen.

Falls unter den Helden ein Golgarit ist oder sie bereits Verbindungen zu Würdenträgern der Rabenmark besitzen, können sie die ersten Aufträge von den Golgariten oder dem Kanzler der Rabenmark *Firnmar Bernhelm von Trollstätt* (*980 BF, groß gewachsen, hellbraune Haare mit vielen

grauen Strähnen, deutliche Geheimratsecken, graue Augen, zieht das rechte Bein nach, ruhig und überlegt) erhalten. In diesem Fall können Sie Ihren Helden auch mehr über die Region und Erfolge und Fehlschläge der Golgariten mitteilen (siehe Hintergrundinformationen).

Sollten die Helden bei einem der Mitglieder des Paktes von Al'Zul (**AB164**, **AB165**, **Jahrbuch35 118**) über Ansehen oder Einfluss verfügen, so können auch Fürst-Illuminata *Gwidühenna von Faldahon*, Trutzvogt *Geldor von Bregelsaum* (im Auftrag seiner Gemahlin Swantje von Rabenmund) oder

eine passende Kontaktperson der Bündnispartner die Helden anwerben. Sie wollen die Befriedung des Landes unterstützen und damit einen Beitrag zur Erfüllung des Paktes leisten.

Falls Ihre Helden nicht über passende Verbindungen verfügen oder Ihnen ein ‚klassischer‘ Einstieg ins Abenteuer lieber ist, so können Sie sich für eine der folgenden Szenen entscheiden. In jedem Fall sollten die Helden anschließend vom jeweiligen Auftraggeber den ersten Auftrag erhalten: einen Weg durch den Wall des Todes zu finden.

EINSTIEGSSZENE I: DER TOTE BOTE

Diese Szene eignet sich als Einstieg, wenn die Helden aus anderen Gründen bereits in der Gegend der Rabenmark oder der östlichen Rommilyser Mark unterwegs sind. Mögliche Gründe wären hier eine Pilgerfahrt nach Boronia, ein eigener Handelszug oder die Begleitung eines solchen. Ebenso möglich ist auch die Suche nach einer Anstellung, sind doch fähige Frauen und Männer in der Region stets willkommen. Da diese Szene einige Informationen für das letzte Drittel des Abenteuers enthält, sollten Ihre Helden zumindest Kenntnis von diesen Vorgängen erhalten.

DIE SCHRECKEN DES WALDES

An einer passenden Stelle, die möglichst in einiger Entfernung zur nächsten Ansiedlung liegt, können die Helden panisches Wiehern eines Pferdes und schnellen, sich nähernden Hufschlag hören. Kurz darauf prescht aus einem Wäldchen ein fliehendes Pferd hervor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Richtung, aus der ihr die Geräusche vernommen habt, seht ihr ein Pferd aus dem Wald sprengen. Es handelt sich um einen Rappen mit Zaumzeug, Sattel und einer weißen Satteldecke, allerdings ohne Reiter. Das Pferd scheint auf der Flucht zu sein, und auch eure Tiere werden dadurch unruhig. An der Stelle, an der das Pferd aus dem Wald kam, könnt ihr einen Trampelpfad erahnen, der tiefer ins schattige Gehölz führt.

Wenn die Helden das Pferd einfangen wollen, so können Berittene dies durch eine *Reiten*-Probe +5 bewerkstelligen, indem sie ihr Reittier neben das fliehende Pferd lenken und dann die Zügel greifen. Fußgänger müssen durch eine *Ablichten*-Probe +5 vom Boden aus den Zügel greifen und das Pferd mit einer *KK*-Probe halten oder sich mittels *Körperbeherrschungs*-Probe +8 oder einfacher *Akrobatik*-Probe auf den Rücken des Pferdes schwingen und es mit einer *Reiten*-Probe unter Kontrolle bringen.

Wenn es den Helden gelingt, das Pferd einzufangen, oder sie es beobachten, können sie auf der weißen Satteldecke in Schwarz das Zeichen der Golgariten (**Veränderungen der Golgariten, Seite 123**) erkennen. Das Pferd muss also einem Ordensmitglied gehören. Da die Satteltaschen des Pferdes leer sind, lassen sich keine weiteren Informationen gewinnen. Lauschen die Helden aufmerksam oder machen sie sich auf

die Suche nach dem Reiter, können sie aus dem Wäldchen bei einer gelungenen Probe auf *Sinnenschärfe* Kampflärm hören, der kurz darauf mit einem Todesschrei abbricht.

Machen die Helden sich auf den Weg in das Wäldchen, tauchen sie nach einigen Schritten auf dem Trampelpfad in ein schummriges Zwielicht ein, in dem die Sichtweite nur wenige Schritte beträgt. Klappernde und reißende Geräusche weisen ihnen jedoch den Weg. Ein Stück den Trampelpfad entlang sehen die Helden einen kräftigen Mann mit blutüberströmtem Wappenrock der Golgariten, der zu Boden gegangen ist, auf den vier Skelette mit schartigen Schwertern und Säbeln einschlagen. Kleine Haufen mit teilweise zerbrochenen Knochen liegen neben ihm am Boden. Offensichtlich konnte er mehrere Skelette zertrümmern, bevor die anderen ihn niederschlagen konnten. Ein Stück abseits liegt eine Ledertasche, die wohl dem Golgariten gehört.

Wenn sich die Helden der Szene auf mehr als drei Schritte nähern, werden sie von zwei Skeletten angegriffen.

Für den Kampf der Helden gegen die Skelette orientieren Sie sich an den allgemeinen Werten im **Anhang, Seite 123**.

ALLES, WAS BLEIBT ...

Nach dem Ende des Kampfes müssen die Helden erkennen, dass der Golgarit tot ist. Durch die Schläge der Untoten auf den bereits niedergestreckten Körper haben die Helden nur dann eine Möglichkeit, ihn zu retten, wenn es ihnen gelingt, die Untoten schnell von ihm abzulenken. Sie müssen in drei Kampfrunden zusätzlich zu den zwei Skeletten, die sie bei Annäherung angreifen, auch die anderen beiden dazu bringen, von ihrem Opfer abzulassen, oder sie schnell ausschalten.

Gelingt den Helden dies, können sie nach oder während des Kampfes feststellen, dass der Golgarit lebensgefährlich verletzt ist und bald stirbt, wenn er keine Hilfe bekommt. Regeltechnisch hat er -9 LeP und wird binnen 1W6+15 KR sterben, wenn er nicht gerettet wird. Ziehen Sie von diesen KR noch diejenigen ab, die die Helden mit dem Kampf beschäftigt waren, falls sie sich erst nach diesem um den Verletzten kümmern.

Um ihn zu retten, ist ein **BALSAM SALABUNDE** (+18, mind. 19 AsP, 1 davon permanent), **HEXENSPEICHEL** (+18, mind. 38 AsP, 1 davon permanent), eine erfolgreiche Probe auf *Heilkunde Wunden* +18 (die 18-TaP* KR dauert und vor dem Tod des Patienten beendet sein muss, **Wds 37**) oder von einem Geweihten ein **HEILUNGSSEG**EN (mindestens 14 LkP*) oder **TSAS LEBENSSCHUTZ** erforderlich. Ebenso ist die Heilung mittels magischen Heiltranks möglich, der mindestens 19 LeP zurückgeben muss, um den Verletzten auf 1 LeP zu bringen. Auch eine Kombination dieser Heilungsmöglichkeiten ist denkbar.

Außerdem können die Helden nun einen Blick in die Tasche werfen und finden darin zwei versiegelte Schriftstücke: eines mit dem gesiegelten Wappen der Golgariten und eines mit einem neutralen Schild (die Nachricht von Lucardus).

Bei dem Golgariten handelt es sich um *Remur von Sturmfels* (*1011BF, 1,89 Schritt, kahlköpfig, graue Augen, schweigsam, bedingungslos loyal zu Borondria, fanatischer Kämpfer gegen die Untoten), der eine Botschaft der Ordensmeisterin übergeben und eine zu ihr nach Devensberg bringen sollte. Er hat schon häufiger Botendienste für Borondria übernom-

men und sich dabei als verschwiegen und zuverlässig erwiesen. Sie hat ihn auch diesmal ausgesandt, um Botschaften zu tauschen, von denen nicht allzu viele Leute im Orden wissen sollen. Falls er überlebt, berichtet er, dass er eine wichtige Botschaft überbringen muss, und bittet die Helden, ihn zu begleiten, damit er diese sicher abgeben kann.

Bei den Schriftstücken handelt es sich um die Korrespondenz Borondrias mit Lucardus von Kémet, von dem sie sich weitere Erkenntnisse zu den Geheimnissen des Ordens erhofft (**Streitende Raben – Die Spaltung der Golgariten, Seite 95**). Dies alles wird sich den Spielern jedoch an dieser Stelle nicht offenbaren, sofern sie die Briefe nicht öffnen. Auch Remur ist der Inhalt nicht bekannt, und er würde nicht einmal auf den Gedanken kommen, die Briefe anzurühren.

Falls er nicht überlebt hat, ist davon auszugehen, dass die Helden den Leichnam, seine Habe, die Botschaften und gegebenenfalls auch das Pferd der nächsten Niederlassung des Ordens übergeben. Anhand der fehlenden Ausrüstung lässt sich schließen, dass der Golgarit aus der näheren Umgebung gekommen sein muss. Es ist hier nicht relevant, wohin die Helden seine sterblichen Überreste bringen. Nehmen Sie an, dass er von genau diesem Ort aus aufgebrochen ist oder ihn zumindest durchreist hat. Die Helden werden problemlos an die nächste Niederlassung der Golgariten, z.B. in Devensberg, Sancta Boronia oder Burg Mersingen, verwiesen.

WER SEINE PASE IN DINGE STECKT, DIE IHN NICHTS ANGEHEN

Sollten die Helden eine oder gar beide Botschaften öffnen und sich die Geheimnisse aneignen wollen, machen Sie ihnen klar, dass es sich dabei um Leichenfledderei handelt und einen Frevel gegen die Golgariten und damit Boron. Eine Gruppe götterfürchtiger Helden sollte eigentlich davon Abstand nehmen und die Briefe ungeöffnet überbringen. Falls die Helden diese trotzdem öffnen, können sie einen Teil des Schriftverkehrs zwischen Borondria und Lucardus von Kémet lesen. Borondrias Nachricht ist grußlos und beschäftigt sich mit Mysterien der Boronkirche und der Golgariten, genauer mit dem Vergessen, dass vielen Ordensmitgliedern beim Eintritt in den Orden gewährt wird. Der Text ist eine Sammlung von Fragen und Halbsätzen, auf die sie sich wohl vom Empfänger Antworten erhofft hat. Dass dieser Brief von ihr ist, lässt sich aus dem Text nicht ablesen, es könnte ihn auch jeder andere Golgarit geschrieben haben, der mit den Mysterien des Kultes vertraut ist. Der Brief von Lucardus ist an ‚seine unwissende Erbin‘ adressiert und bringt in blumigen Worten zum Ausdruck, dass er bereit ist, altes Wissen zu teilen, jedoch nur persönlich. Der Brief ist mit ‚Lucardus von Kémet‘ unterschrieben. Wenn die Helden die Nachrichten geöffnet überbringen, wird es für sie sehr schwer, sich Ansehen und Vertrauen in den Reihen der Golgariten zu verdienen. Insgesamt sollen die Nachrichten und ihr Überbringen die Helden ein erstes Mal mit dem Briefverkehr zwischen Borondria und Lucardus in Kontakt bringen, um später einfacher eine Verbindung zum Eklat bei den Golgariten ziehen können.

DER NEUGIER FOLGEN

Wurde die Korrespondenz durch die Helden geöffnet, hat das für den weiteren Abenteuerverlauf weitreichende Folgen. Der Landmeister *Yerwan* liest einige Zeilen der ohnehin geöffneten Briefe und erkennt, dass die Großmeisterin wohl seit einiger Zeit in Kontakt mit dem Verräter Lucardus steht. Da er der Strömung der Erzkonservativen Golgariten angehört, nimmt er Kontakt mit dem Justiziar *Baranoir* auf, dem schärfsten Gegner Borondrias. Dieser bereitet mit den Briefen Borondrias Fall vor und ruft seine Anhänger zusammen, was die Kampfkraft beim Sturm auf Altzoll schon im Vorfeld um 20 Golgariten verringert. Außerdem hat er Gernot noch für die Anhörung auf seine Seite gebracht, und es ist aufgrund der Anhängerschar beider Golgariten sehr wahrscheinlich, dass an den Raben von Punin ein Antrag zur Absetzung Borondrias eingeht, der von der Hälfte der Ordensleute unterstützt wird.

ДАНКЕ ШӨН УНД АУФ WIEDERSEHEN

Wenn die Helden mit Remurs Leiche erscheinen, werden sie sofort eingelassen, falls sie ihn an Ort und Stelle bestattet haben, müssen sie zunächst der Torwache einen Bericht erstatten. Schließlich werden sie zum Landmeister *Yerwan Sieghard von Wulfenklamm* (*989 BF, sehnig, Glatze, dunkelbrauner Vollbart, braune Augen, viele Kampfnarben, geschmeidige Bewegungen) geführt, der sie in einem kleinen Besprechungsraum empfängt. Dem Bericht lauscht er die meiste Zeit schweigend und aufmerksam und stellt nur selten Nachfragen. Was in ihm vorgeht, ist in dem stoischen Gesicht nur schwer zu lesen, lediglich herausragende Menschenkenner können erkennen, dass ihn das Auftauchen von Untoten westlich des Walls sehr beunruhigt. Die Helden erhalten eine Belohnung von zwei Dukaten pro Person dafür, dass sie die Untoten vernichtet oder vertrieben und den Toten und die Ausrüstung zurückgebracht haben. Falls Remur noch lebt, erhöht sich die Belohnung auf fünf Dukaten pro Person. Haben die Helden den Leichnam nicht mitgebracht, erhalten sie nur einen Dukaten Belohnung und dazu einen milden Tadel, dass eine Bestattung außerhalb der eingesegneten Boronanger nicht sicher ist. Falls kein Geweihter das Grab eingesegnet hat, werden die Golgariten den Körper bergen und in ein gesegnetes Grab bringen. Schließlich lässt Yerwan sich noch eine Wegbeschreibung zum Ort des Angriffs geben und verspricht, der Sache auf den Grund zu gehen. Dann bedankt er sich erneut bei den Helden und verabschiedet sie mit Borons Segen. Das abrupte Ende der Szene mag für die Spieler überraschend kommen, doch um sich das Vertrauen der Golgariten zu verdienen, ist mehr Einsatz von ihnen nötig. Den Auftrag für das erste Abenteuer erhalten sie von jemand anderem.

EINSTIEGSSZENE 2: DER WAGENZUG

Falls Ihre Helden gerade in einer anderen Gegend unterwegs sind und einen Grund brauchen, überhaupt erst in die Rabenmark zu reisen, können sie als Begleitschutz, Kundschafter oder Ähnliches von einem Wagenzug angeheuert werden. Dieser wird von *Magali Wallroder* (*989 BF, 1,69 Schritt, leicht rundlich, fettige, rotblonde, schulterlange Haare, blassgrüne Augen, freundliche und unverbindliche Art, bodenständig aber geschäftstüchtig) angeführt, die Lebensmittel, geweihte Graberde, Saatgut und Dinge des täglichen Bedarfs (Waffenpflegeöl, Wappenröcke, Werkzeug etc.) von einem größeren Borontempel oder Kloster der Golgariten aus nach Devensberg oder Sancta Boronia bringen soll.

Mit dem Wagenzug reisen die Helden bis in das Land und können die Einstiegsszene 1 erleben. Sollten Ihre Helden nicht auf das fliehende Pferd achten oder den Reiter seinem Schicksal überlassen, kann Magali die Helden als ihre Wächter und Kundschafter ausschicken, nach dem gestürzten Reiter zu suchen. Bei Bedarf können sich den Helden weitere Kämpfer oder Mitglieder des Wagenzugs anschließen.

Möchten Sie diese Szene vermeiden, sollten Ihre Helden sich auf andere Weise um den Wagenzug verdient machen. Sie könnten einen Räuberüberfall zurückschlagen, den Weg durch einen finsternen Wald sicher finden oder den Wagenzug vor anderen Schrecken der früheren Wildermark bewahren. Wählen Sie eine Möglichkeit, bei der Ihre Helden ihre Stärken zeigen können und über die die Händlerin später in den Tavernen von Devensberg völlig übertrieben berichten wird. Um auch in dieser Version schon einmal die Botschaften bekannt zu machen, können die Helden kurz vor ihrem Ziel auf den verletzten Remur treffen, dem es schwer verletzt gelungen ist, die Untoten zu erschlagen, und der darum bittet, sich dem Wagenzug anschließen zu dürfen. Hier können sich die Helden durch Versorgung seiner Wunden empfehlen und erfahren, dass er auf einem Botengang war, als Untote ihn überraschend angegriffen haben. Er wirkt beunruhigt, dass jemand versucht, die Botschaften abzufangen und ist sehr auf die Sicherung der Gruppe bedacht. Am Ziel angekommen bedankt er sich für die Begleitung, wünscht allen Mitgliedern des Wagenzugs Borons Segen und verlässt sie dann. Auch hier erhalten die Spieler nicht direkt den ersten Auftrag des Abenteuers, sondern werden von Magali mit dem vereinbarten Lohn verabschiedet.

HAUPTLINIE I: DIE SUCHE NACH DEM MAUSELOCH

Mit dem ersten Szenario beginnt die Erforschung des Todeswalls, welche dieses Kapitel in verschiedenen Facetten dominiert. Die Helden werden von einem Vertreter des Paktes von Al'Zul oder den Golgariten, wenn sie entsprechende Verbindungen haben, angeworben. Sie sollen den Wall untersuchen und eine Stelle für einen gefahrlosen und dauerhaft sicheren Weg durch den Wall finden.

Während der Erforschung steht es den Helden frei, wie sie agieren. Sie gelangen früher oder später zu der Erkenntnis, dass der Wall eine Art eigenes Bewusstsein mit Augen, Kämpfern und Regenerationsfähigkeiten besitzt. Dies erlaubt zwar einen militärischen Durchbruch, macht eine dauerhafte Sicherung jedoch unmöglich. Sie können herausfinden, dass dieser Wall ein Daimonid ist, und einen Verbündeten gewinnen, mit dem sie gegen diesen vorgehen können. Sie sollten schließlich mit den gewonnenen Informationen Erfolge vorweisen und Strategien entwickeln können, die vom jeweiligen Auftraggeber honoriert werden.

IM DIENST DES TODES

Nachdem die Helden sich auf die eine oder andere Art und Weise einen Namen gemacht haben, befinden sie sich in der Rabenmark, vermutlich in Devensberg oder einer anderen Niederlassung der Golgariten. Hier können sie zunächst einige Zeit angespannte Ruhe erleben, Leute treffen und das tägliche Leben kennenlernen, welches noch deutlich von der Gefahr im Osten und den Verheerungen des Landes der letzten Jahrzehnte geprägt ist. Wenn Ihren Spielern die Lust am Rumsitzen vergeht oder sie gezielt nach einem Auftrag suchen, lassen Sie *Paske Gernot von Rabenmund* (*1012 BF,

1,91 Schritt, dunkelblondes Kurzhaar, kräftig, tugendhafter Ritter, Baron von Bohlenburg, **Jahrbuch35 116**) im Auftrag von Swantje von Rabenmund einen der Helden oder die gesamte Gruppe ansprechen.

Falls die Helden von einem Mitglied des Paktes von Al'Zul zur Unterstützung geschickt werden, wird ihnen Paske als Ansprechpartner in Devensberg genannt, bei dem sie sich melden sollen. Werden die Helden von einer anderen hochstehenden Partei hierher geschickt oder wollen von sich aus dem Pakt von Al'Zul oder der Rabenmark ihre Unterstützung anbieten, wird ihnen von Wirtsleuten oder Händlern ebenfalls Paske als Ansprechpartner genannt. All diese Möglichkeiten führen zur folgenden Anwerbung, bei der Sie lediglich den Einstieg und die Belohnung entsprechend anpassen sollten.

Nur wenn die Helden das Vertrauen der Golgariten genießen und für diese bereits tätig waren, werden sie direkt vom Schwingenführer *Saltarez Bahram von Jurios* (*1002 BF, 1,86 Schritt, halblange, braune Haare, dunkelgraue Augen, durchdringender Blick, einige Narben, leicht gebräunte Haut, nachdenklich, **siehe Wichtige Meisterpersonen, Seite 119**) um Unterstützung gebeten. Der Auftrag ist in diesem Fall der gleiche, Sie müssen nur einige Details anpassen.

Mit einigen einleitenden Worten lobt Paske die ritterlichen Tugenden, die Tapferkeit oder den Mut der Helden und fragt, ob sie Interesse an einem göttergefälligen aber auch gefährlichen Auftrag haben, der die Zukunft des Landes entscheidend prägen wird. Stimmen die Helden zu, lädt er sie zu gutem Essen in das Hinterzimmer eines Gasthauses ein und eröffnet ihnen Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch einmal lässt Paske euch von seinem Knappen Wein und Bier nachschenken, dann holt er tief Luft und setzt eine wichtige Mine auf. „Ihr habt sicher von den andauernden Bemühungen gehört, das Land östlich des Todeswalls zu befrieden, und von den häufigen Rückschlägen und Enttäuschungen bei diesen Bemühungen. Und sicher habt ihr auch vom Pakt von Al’Zul gehört, der vor Kurzem geschlossen wurde.“ Er nimmt während einer theatralischen Pause einen Schluck von seinem Wein.

„Mithilfe des Paktes soll es gelingen, die östlichen Teile der Rabenmark zu befreien. Die Kräfte von Boron, Travia, Praios, Rondra und Peraine sollen zusammenstehen und die finsternen Mächte verjagen, die dort ihr Unwesen treiben. Hierzu könnt ihr einen wichtigen Beitrag leisten.“ Erneut legt er eine Pause ein, um seine Worte wirken zu lassen.

„Das größte Hindernis für unser Vorhaben ist der Todeswall in seiner ganzen Verderbtheit. Er ist von niederhöllischen Mächten bewohnt, die einen sicheren Durchgang in den Osten unmöglich machen. Oh, ich sehe bereits die Unternehmungslust in euren Blicken! Ja, ihr vermutet richtig, dies soll euer Werk für die guten Götter sein und der Auftrag, den ich euch auf den Weg geben möchte.“

Lassen Sie die Helden ein wenig diskutieren oder Nachfragen stellen. Folgende Informationen können von Interesse sein:

- ☞ Die Trollpforte ist der einzig sichere und gangbare Durchgang nach Osten im Umkreis von über 150 Meilen. Sie muss befriedet werden, sowohl für die Befreiung der Menschen hinter dem Wall wie auch für den Heerzug *Kaiserin Rohajas* gegen *Haffax*, der sonst schon an diesem Wall zu scheitern droht. Die Helden leisten also auch dem Kaiserhaus und dem ganzen Mittelreich einen Dienst.
 - ☞ Die Golgariten besitzen zwar die karmale und militärische Stärke, einen solchen Weg freizukämpfen, aber so lange die Quelle der niederhöllischen Macht im Wall nicht ausgeschaltet ist, sind die Nachschubwege für die Truppen nicht sicher. Schon mehrfach gerieten Kampfeinheiten im Osten in Schwierigkeiten, weil ihnen der Rückweg oder Nachschub abgeschnitten wurde.
 - ☞ Während der letzten Eroberung des Walls durch *Answin von Rabenmund* gab es einen Schwarzmagier als Kommandanten des Walls. Nachdem dieser gefallen war, konnte der Wall länger gehalten werden.
 - ☞ Vor einem Angriff auf den Todeswall muss klar sein, wo ein Durchbruch möglich ist und wie die niederhöllischen Kräfte im Wall ausgetrieben oder vernichtet werden können. Das herauszufinden ist die Aufgabe der Helden. Anschließend soll der Schlag gegen den Wall im Osten vorbereitet werden – selbstverständlich mit Beteiligung der Helden, so sie dies wünschen.
- Für Spesen und Ausrüstung (also Proviant, Pferde, Wildnissäusrüstung, Heilkräuter, Verbandszeug etc.) kann Paske aufkommen, magische Artefakte oder Heiltränke sind für ihn

nicht zu beschaffen. Auch eine Belohnung oder einen Sold ist er bereit zu zahlen. Dieser beläuft sich je nach Leumund und Erfahrung der Helden auf 5 Heller bis 1 Dukaten pro Tag und Person, ergänzt um eine Erfolgsprämie von 20 Dukaten pro Kopf, wenn sie einen geeigneten Ort für einen Angriff und die Quelle der niederhöllischen Energie finden.

ALLER ANFANG IST SCHWER

Wenn die Helden versuchen, an Informationen über den Wall des Todes zu gelangen, können sie die schauerlichsten Geschichten über ihn hören. Gemein ist allen, dass der Wall nicht geheuer ist (+ zeigt eine wahre Information an, – eine falsche):

- ☞ Seinen Namen trägt er, seitdem Hunderte während der Dritten Dämonenschlacht hier ihr Leben ließen. (jeder, +)
- ☞ Der Wall ist sehr alt und stand schon im Zentrum vieler Schlachten. (jeder, +)
- ☞ Der Wall wurde einst gegen den Ogerzug aufgeschüttet und von Kaiser Hal verteidigt. (Söldner, einfaches Volk, +/-)
- ☞ Während der Ogerschlacht war der Wall noch kleiner und nicht so böse, wie er heute ist. (Söldner, Golgariten, +)
- ☞ Während der dritten Dämonenschlacht ist Borbarads Geist im Wall aufgegangen und lebt in ihm fort. (einfaches Volk, –)
- ☞ Der Wall weist permanente, magische Präsenzen dämonischer Art auf. (Golgariten, Magier, Geweihte, +)
- ☞ Dämonen gehen auf dem Wall um und entreißen jedem die Seele, der ihn betritt. (einfaches Volk, –)
- ☞ Der Wall wächst immer weiter. Einst wird er auch unsere Siedlung verschlingen. Möge Boron geben, dass ich das nicht mehr erlebe. (einfaches Volk, –)
- ☞ Der letzte Mensch, der den Wall erobert hat, war der Usurpator Answin von Rabenmund, und auch der hat sich nicht lange gehalten. (Söldner, einfaches Volk, +)
- ☞ Nachdem die Kaiserin in der Wildermark für Ordnung gesorgt hat, haben sich einige Kriegsfürsten nach Osten durch den Wall gehackt. Seitdem gibt es ein paar Untote mehr dort. (Söldner, einfaches Volk, Golgariten, +)
- ☞ Nehmt euch in Acht, der Wall lebt! (einfaches Volk, +)
- ☞ Es gibt viele Untote am Wall, die ein Eindringen unmöglich machen. Jeder Knochen darin ist mit unheiligem Leben erfüllt. (Söldner, einfaches Volk, +/-)
- ☞ Der Wall wurde über seine Grenzen hinaus von den finsternen Schergen verlängert, um uns ein Umgehen unmöglich zu machen. (Söldner, Golgariten, +)
- ☞ Besonders bei Nacht, wenn die Untoten wachen, ist es gefährlich am Wall. Dann schließen sich auch die Breschen wieder, die am Tag geschlagen werden. (Golgariten, Magier, +)
- ☞ Haltet euch vom Wall fern, schon einige sind dahin gegangen und keiner ist wiedergekommen. Jedenfalls nicht bei klarem Verstand. (einfaches Volk, +/-)
- ☞ Nahe des Walls gibt es Wachen, die uns warnen sollen, wenn er sich regt oder darauf etwas Unheimliches passiert – aber die sind auch schon einfach so verschwunden und nie wieder aufgetaucht ... (Golgariten, Söldner, +)
- ☞ Die Tiere sind klüger als wir, die haben die Gegend um den Wall schon lange verlassen. Wenn mein Hof nicht hier wäre, dann wäre ich auch schon lange fort, und wenn ihr einen Rat wollt, dann nehmt die Beine in die Hand, so lange ihr noch könnt. (einfache Leute, +/-)

Falls die Helden versuchen, in Bibliotheken oder Archiven etwas über den Wall zu erfahren, so finden sie zwar Berichte über die Dritte Dämonenschlacht, allerdings nichts über spätere Untersuchungen. Nur wenige haben je den Wall lebend wieder verlassen, und kaum einer hat etwas von seinen Erlebnissen aufgeschrieben.

Wollen die Helden noch Ausrüstung kaufen, setzen Sie die Preise höher an als im restlichen Mittelreich (+20%), da fast alle Waren von außerhalb eingeführt werden müssen. Abgesehen von ausgefallenen Alchimika sind Dinge des täglichen Bedarfs auf größeren Märkten wie Devensberg zu bekommen.

DER ERSTE ANSCHEIN ...

Wenn die Helden sich auf den Weg zum Wall des Todes machen, treffen sie auf dem ersten Stück des Weges noch häufig auf Pilger. Diese wollen nach Sankta Boronia (**Schild 187**) und hoffen einen Weg durch den Nebel zu finden oder zumindest einen Blick auf das Heiligtum zu erlangen. Direkt am Boronheiligtum können die Helden in dem kleinen Weiler ein letztes Mal Proviant und Ausrüstung kaufen, Informationen einholen und in einem Gasthaus übernachten, welches hier speziell für die Pilger Unterkunft bietet. Dahinter wird das Land immer menschenleerer und schon bald gehen sie über ein Gräberfeld, auf dem sich viele Boronräder und Gedenksteine für die Gefallenen der Dritten Dämonenschlacht finden. Helden mit dem Nachteil Medium sowie jegliche Tiere, auch Vertraute, fühlen sich hier unwohl und möchten diesen Ort schnell verlassen. Für solche Helden erfordert die weitere Annäherung an den Todeswall eine Probe auf *Selbstbeherrschung*, für Vertraute eine auf Loyalität und für Pferde und andere Reittiere eine auf *Reiten*. Sollte eine dieser Proben scheitern, weigern sich Tiere näher an das unheilige Bauwerk heranzugehen und müssen zurückgelassen werden. Helden haben gehörigen Respekt davor und müssen von ihren Gefährten zunächst einmal davon überzeugt werden, sich dem Wall zu nähern.

Doch auch anderen Helden kann beim Anblick des Walls mulmig werden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Heiligtum habt ihr inzwischen hinter euch gelassen, und statt Pilgern begleiten nun Grabsteine neben dem Weg eure Reise. Die Nebelschwaden Boronias bleiben hinter euch zurück und immer größer und dominanter schiebt sich der Wall des Todes in euer Blickfeld. Schwarz und gewaltig wirkt das Bauwerk, das im Zentrum so vieler großer Schlachten stand. An vielen Stellen ragen Zacken, kleine Kastelle und Auswüchse aus der Mauer und verleihen ihr einen bizarren und unwirklichen Eindruck. Der Wall ist eine riesige Anlage, die sich über die gesamte Breite des Tals zieht und fast zehn Schritt in der Höhe misst. Die unheilige Aura des Bauwerkes ist fast greifbar, und als ihr näherkommt, meint ihr noch das Klirren von Waffen der großen Schlachten zu hören. Langsam wird euch klar, warum die Golariten über Jahre keinen Erfolg damit hatten, dieses Bauwerk endgültig zu befrieden.

Der Wall wirkt aus der Entfernung statisch, und abgesehen von obskuren Bannern, die im Wind flattern, lässt sich keine Bewegung ausmachen. In sicherer Entfernung von ein bis zwei Meilen harren immer wieder Wachposten auf verfallenen Wachtürmen und Burgen oder einfachen Aussichtsplattformen aus. Sie sollen ungewöhnliche Vorkommnisse, Truppen oder übernatürliche Phänomene melden, damit im Falle eines Angriffes rechtzeitig reagiert werden kann. Auch hier haben die Helden noch einmal die Möglichkeit, bei den Wachhabenden Informationen über den Wall einzuholen. Falls die Helden einen der Wachtürme in der Ebene aufsuchen, so können sie hier auf den Golariten *Hirberth Helm-bichler* (*1003 BF, 1,72 Schritt, stämmig, blond, Wehrheimer Bürstenschnitt, Kaiser-Reto-Bart, wortkarg und pflichtbewusst) oder die Söldnerin *Moirä Timana* (*994 BF, 1,83 Schritt, schwarzer Zopf, sehnig, viele Narben auf den Armen, Krötenhaut, einfache, aber freundliche Art, führt Selbstgespräche) treffen, von denen die Helden folgende Informationen erhalten können:

- ☞ Es wurde bereits mehrfach karmal und auch magisch versucht, die niederhöllischen Mächte des Todeswalls zu exorzieren, was jedoch immer nur einen kurzfristigen Erfolg brachte. (+)
- ☞ Das Tor steht zwar immer offen, ist aber von dämonischen Ranken zugewuchert, die einem mit ihren Dornen die Seele aus dem Leib reißen. (+/-)
- ☞ Nachts halten Untote auf dem Wall Wacht, die mit Bögen und Schlimmerem bewaffnet sind. Man sollte ihnen nicht zu nahe kommen. (+)
- ☞ Wenn man zu lange auf den Wall schaut, wird man wahnsinnig, da er nur teilweise von dieser Welt ist. (-)
- ☞ Die Boroni *Yaeva von Firunslicht* (*999 BF, inzwischen gebeugte Gestalt, schlohweiße, lange Haare, hektischer, wirrer Blick, lange Fingernägel) hat einst den Wall betreten und als eine von wenigen auch wieder verlassen. Allerdings spricht sie seitdem nicht mehr und wird dauerhaft von Alpträumen geplagt, die sie auch im wachen Zustand heimsuchen. Sie befindet sich heute in der Obhut der Noioniten im Kloster Devensberg. (+)

Auch einige Details zur Front des Walls, wie Informationen über die hier gebundenen Skelette, können die beiden Wachen den Helden mitteilen, Hintergrundwissen zur wirkenden Magie besitzen sie jedoch nicht. Ebenso hat sich keiner der beiden dem Wall jemals weiter als 100 Schritt genähert oder ihn gar betreten.

Falls die Helden sich die Mühe machen, Yaeva von Firunslicht im Kloster zu besuchen, können sie durch einen BLICK IN DIE GEDANKEN oder ähnliche magische oder karmale Mittel einen ersten Eindruck vom Inneren des Walls und seinen Gefahren erhalten. Hier können Sie als Meister auf die späteren Beschreibungen zurückgreifen (siehe **Von hinten durch die Brust ins Auge, Seite 28**).

... KANN TRÜGERISCH SEIN.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem Wall weiter nähert, verstummen die meisten Geräusche um euch herum. Alles, was ihr noch hört, ist der Hufschlag eurer Pferde/das Geräusch eurer Schritte und das Krächzen von Raben und Krähen. Ihr könnt immer mehr Einzelheiten erkennen, und tatsächlich wirkt der Wall noch monströser und unheimlicher als aus der Entfernung. Die Mauer ist nicht aus einzelnen Steinen gefügt, sondern scheint an einigen Stellen wie aus einem gewaltigen Felsen geschlagen, an anderen wie erstarrte Lava, und an vielen Orten spottet sie mit ihrer Erscheinung jeder Regel der Baukunst und teilweise gar Sumus Griff. Es wuchern zusätzliche Holzkonstruktionen, Metallgitter und Käfige sowie Ranken eines grün-rötlich schimmernden Gewächses, in denen einzelne Knochen oder ganze Skelette hängen. Der Boden ist vielerorts verbrannt, ausgezehrt, aufgerissen oder von Asche bedeckt. Häufig seht ihr Boronsräder aufgestellt, und Statuen der legendären sieben Gezeichneten und andere Gedenksteine erinnern hier an die Dritte Dämonenschlacht. Als ihr den Wall fast erreicht habt, seht ihr, dass er mitnichten so leblos und statisch ist, wie er aus der Ferne scheint. Die Knochen und Skelette am Wall bewegen sich und die leeren Augenhöhlen der Totenschädel scheinen euren Bewegungen zu folgen. Die Ranken kriechen über den Stein, als wollten sie ihn streicheln, und der Stein selbst ist an einigen Stellen in sehr langsamer Bewegung und fließt oder schiebt sich in eine neue Form und Position.

Ab diesem Punkt sind die Helden sehr frei darin, welchen Teil des Walls sie zuerst untersuchen wollen und welche Mittel sie dazu anwenden. In der Folge finden Sie eine Beschreibung der verschiedenen Örtlichkeiten des Walls mit möglichen Erkenntnissen der Helden sowie eine schematische Übersicht, mit deren Hilfe Sie die Untersuchung gestalten können. Falls die Helden den eigentlichen Wall verlassen und sich die Schanzen im Gebirge näher ansehen wollen, so kön-

nen Sie zum nächsten Szenario, **Ein Umweg, den rechten Weg zu finden, Seite 23** überleiten.

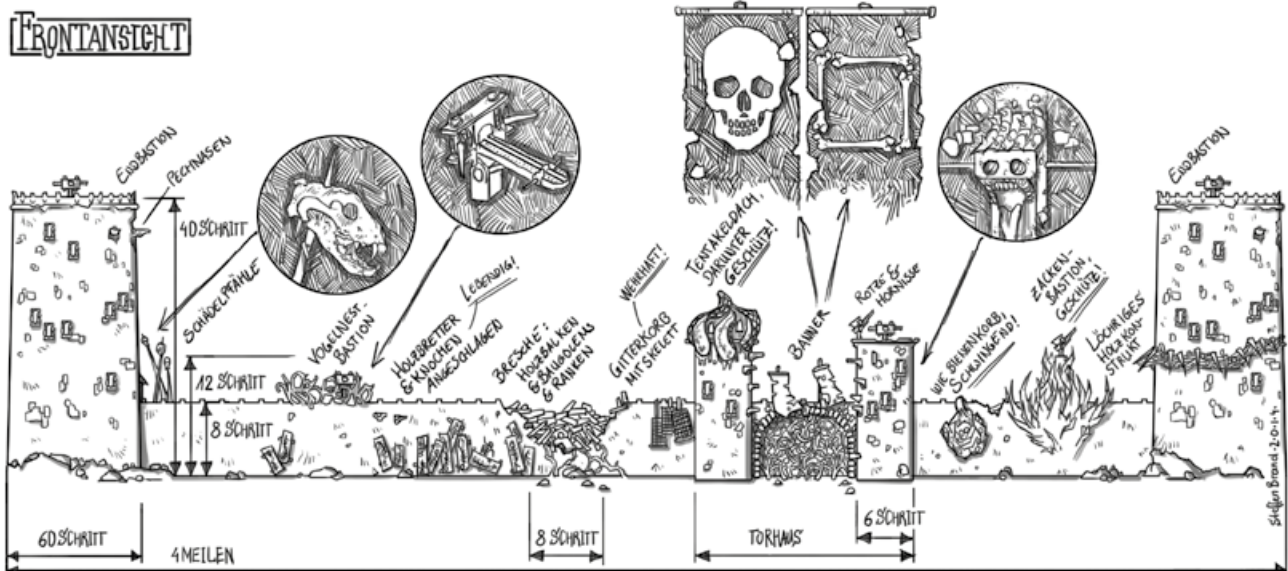
Die Schlüsselinformationen, welche die Helden am Ende der Untersuchung haben sollten, sind: Ein Durchbruch von der Vorderseite ist mit militärischer, magischer und karmaler Macht möglich, fordert allerdings hohe Verluste. Solange die dämonische Präsenz im Wall nicht gebannt ist, wird ein solcher Durchgang nicht dauerhaft sicher sein, wie er es für eine ständige Versorgung von Truppen hinter dem Wall sein müsste. Außerdem scheint der Wall von einem Willen gelenkt und zu zielgerichteten Handlungen fähig, um sich zu verteidigen, zu regenerieren und zu reparieren.

DER WALL DES TODES – FÜR DEN MEISTER

Der Todeswall ist gewissermaßen das Herzstück dieses Kapitels und stellt in Ermangelung eines wirklichen Gegenspielers für die Helden zugleich Auftrag, Gegner, Hindernis und Verbündeten dar. In diesem Abschnitt ist zunächst der Wall für Sie als Meister beschrieben, und in den folgenden Abschnitten werden verschiedene mögliche und wahrscheinliche Untersuchungen und Erfolge der Helden geschildert. Dabei ist es nicht notwendig, dass sie alle Informationen erlangen. Wie leicht oder schwer und wie lang oder kurz Sie als Meister Ihren Spielern diesen Weg machen, liegt bei Ihnen. Die folgende schematische Übersicht soll Ihnen zur Orientierung dienen:

GESTERN, HEUTE, MORGEN – DIE GESCHICHTE DES WALLS

Der Wall des Todes existiert als Bauwerk bereits seit Äonen und hatte ob seiner Lage schon immer eine immense strategische Bedeutung. Mit der Trollpforte sichert er den einzigen Durchgang von Mittelaventurien nach Osten im Umkreis von über 150 Meilen und ist daher Schauplatz verschiedener großer Schlachten gewesen. Gerüchten zufolge soll er bereits während des zweiten Drachenkrieges errichtet worden sein (*Sagen/Legenden- oder Geschichtswissen-Probe +8*), die letzten großen Schlachten waren die Ogerschlacht (12. Praios 1003 BF, beschrieben in den Romanen **Der Dämonenmeister**





WAS ALLES IM UND UM DEN WALL „LEBT“

Gerade zu Beginn der Untersuchung werden die Helden vermehrt mit dem ‚Fußvolk‘ des Walls beschäftigt sein. Als Augen dienen der Kreatur im Wall Gotongis, die den Wall in beachtlicher Anzahl umschwirren und die Helden auf Schritt und Tritt beobachten, sowie die auf dem Wall befindlichen Untoten. Gehen Sie als Meister davon aus, dass sich ständig mindestens zwei Gotongi in Sichtweite der Helden aufhalten, auch im Wall, und jeder Untote in Sichtweite sie ebenfalls beobachtet. Es sollte für die Helden unmöglich sein, einen Schritt in der näheren Umgebung oder gar im Wall zu tun, ohne dass das Wesen im Wall dies weiß.

Zudem können die Untoten vom Wall als Verteidigung eingesetzt werden. Sie folgen dem Wall vollkommen loyal wie einem Beschwörer, besitzen jedoch kein eigenes Bewusstsein oder Intelligenz. Von ihnen können die Helden keine Informationen erhalten. Aufgrund der vielen Toten der Dritten Dämonenschlacht, der Ogerschlacht und weiterer geschlagener Schlachten können Sie hier fast jeden Untoten positionieren, den Sie auf Ihre Helden loslassen möchten. Anregungen zur Ausgestaltung eigener Untoter finden Sie im Band **Von Toten und Untoten**, beispielhafte Begegnungen weiter unten.

Als ebenfalls geist- und intelligenzlose Kreaturen leben die Bau- und Reparaturgolems im Wall. Sie haben etwa die Größe eines fünfjährigen Kindes und sind mittels der borbaradianischen Variante des STEIN WANDLE! erschaffen worden. Insgesamt existieren etwa 50 dieser Kreaturen im Wall, welche von unterschiedlicher Gestalt sind und in stetiger, langsamer Bewegung durch den Wall ziehen und die verschiedensten Tätigkeiten ausführen. Ihr Körper besteht aus den Steinen des Walls und ist nicht fixiert, sondern durch das agrimothische Chaos im Wall inzwischen in der Lage, Steine in sich aufzunehmen, zu bewegen und später an anderer Stelle wieder in eine Mauer einzusetzen. Zudem können die Golems auch Gestein formen, welches von den dämonischen Ranken mittels HARTES SCHMELZE verflüssigt wurde, um dieses in die von der Kreatur gewünschte Form zu bringen. Solange die Helden den Wall oder die Golems selbst nicht angreifen, ignorieren diese die Helden völlig.

Allgegenwärtig und sowohl Hände als auch Waffen des Walls sind die Ranken des daimoniden Blutblatts, welche sich durch den Wall ziehen. Sie erinnern von der Form der Blätter und der Farbgebung her noch deutlich an Blutblatt (**ZooBotanica 230**), weisen dazwischen jedoch fingerlange Dornen auf, mit denen sie sich lebendiger Gegner erwehren können. Diese Dornen sind in der Lage, Lebenskraft und auch Sikaryan aus einem Lebewesen zu ziehen (mittels Lebensraub II **WdZ234**) und der Kraft des Walls hinzuzufügen. So die Dornen ein Lebewesen getroffen haben, versuchen sie dieses zu umschlingen und ihm jegliches Sikaryan auszusaugen. Zudem übertragen sie Zauber der Kreatur, z.B. HARTES SCHMELZE.

Die Ranken können sich auch durch Stein bewegen (Eigenschaft Durch Erz gehen), weshalb sie Metallrüstungen ungehindert durchschlagen können, nicht jedoch solche aus Humus wie z.B. Leder oder Holz.

DIE MAGIE DES WALLS

Überall im und am Wall stoßen die Helden auf magisches Wirken und übernatürliche Kreaturen oder können Astralkraft fließen sehen. Der Wall bezieht einen Großteil seiner Macht aus einer Kraftlinie, die ihn mit Al’Zul verbindet (Elementares Hexagramm). Diese wurde während der Dritten Dämonenschlacht von Borbarad persönlich gestärkt, um den Wall zu halten, bis seine Beschwörung beendet ist. Noch heute entzieht die Kreatur im Wall dieser Linie Energie, wodurch das Erdheiligtum Al’Zul geschwächt wird. Zusätzlich saugt die Kreatur lebendigen Wesen Sikaryan aus, durch welches sie die Untoten länger erhält und an Macht gewinnt.

Die Golems und Untoten sind nicht in der Lage, selbst Magie zu wirken, sie sind lediglich von solcher belebt. Die Zauber der Gotongis finden Sie im folgenden Abschnitt unter den Werten, sie entsprechen denen eines Standard-Gotongi. Primärer Wirker von Zaubern und Magie ist der Daimonid, welcher damit den Wall beherrscht und formt. Der wichtigste Zauber der Kreatur ist HARTES SCHMELZE, mit dem sie in der Lage ist, dem Gestein des Walls mithilfe der Golems eine fast beliebige Gestalt zu geben. Dabei folgt sie teilweise dem Auftrag, den Wall wehrhaft zu gestalten, teilweise den architektonischen Vorstellungen von Jaramillo nach tulamidischem Vorbild, teilweise der Struktur eines Blutblattes und teilweise den undenkbbaren Geometrien des Gna-Rishaj-Tumar.

Auch wenn Jaramillo Magier war, so hat er in seiner Geistergestalt keine Möglichkeit mehr, Magie zu wirken, so dass er für Zauber auf den Daimoniden angewiesen ist. Gleiches gilt für die Kontrolle der Golems, welche ebenfalls nur dem Daimoniden möglich ist (Herrschaft über agrimothische Baudämonen).

DER WALL IN WERTEN

Es ist davon auszugehen, dass Ihre Helden auf die eine oder andere Art mit dem Wall interagieren. Die Gotongis des Walls sind durchschnittliche Vertreter ihrer Art, die als unsichtbare Spione und Beobachter für den Wall fungieren:

Gotongi:

Beschwörung: +8	Beherrschung: +3
Wahrer Name: 3/6	Basiskosten: 3
INI 16+1W6 PA 18	LeP 12 AsP 60 RS 0

Zwicken:

DK HNS	AT 15	TP ISP
GS 25	MR 12	GW 6

Besondere Kampffregeln und -manöver: Sehr kleines, fliegendes Wesen (AT +4, PA +8)

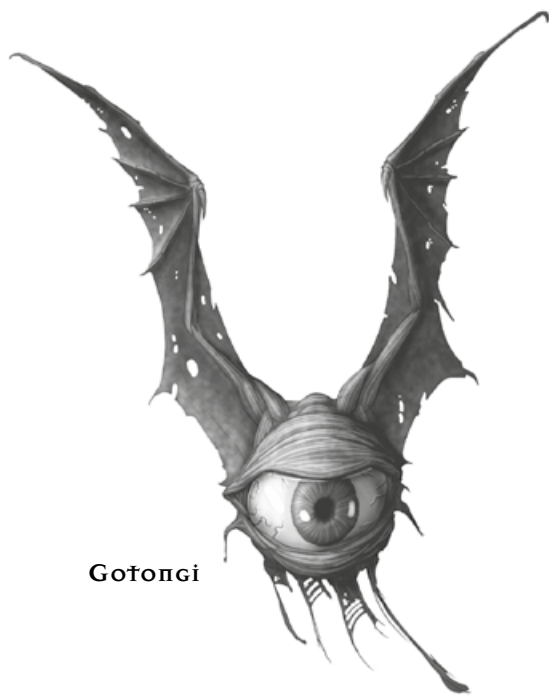
Besondere Eigenschaften: Unsichtbarkeit II, Suche nach dem Unbekannten, Verbindung zum Wall, Verwundbarkeit (Zauberei)

Talente: Spionage 15

Zauber (jeweils 3W6 ZfP*, immer neu Auswürfeln):

GROSSE VERWIRRUNG, BÖSER BLICK (Furcht), GROSSE GIER

Kampfverhalten: Greifen wenn möglich aus der Unsichtbarkeit heraus an und flüchten, wenn sie angegriffen werden, um sich aus der Entfernung mit Zaubern zu wehren.



GoToMgi

Die Golems ignorieren und umgehen die Helden, solange sie oder der Wall nicht angegriffen werden.

Baugolems:

Beschwörung: +28

Beherrschung: +5

Wahrer Name: I/I

MU 10

KL 2

IN 1

CH 1

FF 10

GE 12

KO 14

KK 16

INI 6+1W6

PA 2

LeP 40

RS 5

Steinfäuste:

DK H

AT 6

TP 1W3

GS 5

AuP 300

MR 15

GW 4

WS 8

Besondere Kampfregele: Kleiner Gegner (PA +2)

Besondere Eigenschaften: Verbindung zum Wall, Immunität gegen Feuer, Erz, Stich und das Merkmal Form, Leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, Mittlere Empfindlichkeit gegen ingerimmgeweihte Objekte

Talente: Steinmetz 8

Kampfverhalten: Kämpfen nur, wenn sie oder der Wall selbst angegriffen werden. Unter 10 LeP versuchen sie, in den Wall zu fliehen.

Für die Werte der auf dem Wall befindlichen Untoten schauen Sie bitte im Anhang unter den allgemeinen Gegnern nach und suchen sich dort diejenigen aus, die zu Ihrer Gruppe passen (siehe **Gegner auf Seite 123**).

Die Ranken sind die Hauptwaffe des Walls gegen kleine Gruppen und werden gerade gegen lebende Gegner gerne eingesetzt, da sie zusätzlich Sikaryan rauben können:

Ranken:

INI 7+1W6 **PA** 4 **LeP** 10* **AsP** unendlich **RS** 1

Dornen: **DK** HNSP

AT 10

TP 1W3+2

GS 3

MR 14

GW 3

Besondere Kampfregele und -manöver: *LeP einer Ranke. Fügen die Helden ihr 10 oder mehr SP zu, gilt sie als abgeschlagen, verliert langsam ihre Magie und kann gefahrlos berührt werden. Eine abgetrennte Ranke wächst nicht wieder an. Die Dornen der Ranken haben Widerhaken, welche sich im Fleisch des Opfers verfangen, sobald sie die Rüstung durchdringen, und beim Ausreißen erneut 1W3 SP anrichten. Mit einer *Heilkunde Wunden*-Probe können die Dornen ohne Schaden entfernt werden (Dauer 1 SR).

Besondere Eigenschaften: Durch Erz gehen, Kontrolle über agrimothische Baudämonen und -golems, Lebensraub II (1 LeP/KR, ebenso Sikaryan), Lebenssinn (7), Leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, Mittlere Empfindlichkeit gegen ingerimmgeweihte Objekte, Regeneration I (nur Hauptkörper)

Zauber: HARTES SCHMELZE (wird vom Hauptkörper des Daimonids gewirkt)

Kampfverhalten: Die Ranken versuchen Sikaryan zu rauben und lassen sich durch die Nähe von lebenden Wesen zum Angriff provozieren. Hat die Ranke ein Opfer getroffen, bleibt sie durch die Widerhaken verankert und saugt Sikaryan ab (maximal 10 Punkte), danach zieht sie sich in den Wall zurück. Auch wenn sie Schaden nimmt, zieht sie sich zurück.

Es gibt verschiedene Arten von Gargylen am Wall, allen gemein ist jedoch eine abschreckende, verzerrte Erscheinung. Manche von ihnen sind flugfähig, andere nicht:

Gargyle:

INI 10/8/6+1W6* **PA** 6 **LeP** 45 **AuP** 100 **RS** 4/6/8*

Klaue:

DK N

AT 15/13/11* **TP** 1W6+4/6/8*

GS 16/4**

MR 10/unendlich

GW 10 **WS** 10

Besondere Kampfregele und -manöver: Niederwerfen (4*)

Bemerkungen: *jung/mittel/alt; **fliegend / laufend

Kampfverhalten: Da alle Gargyle dämonisch belebt oder perversiert sind, verteidigen sie den Wall gegen die Helden und einige greifen aus Bosheit die Helden einfach so während der Nacht an.

Wenn die Helden in die Nähe der Endtürme kommen oder die untote Besatzung einer Bastion auf sie schießt, können Sie aus folgenden Geschützen wählen. Details zu den Geschützregeln finden Sie im **AvAr 49ff**.

Geschütz	TP*	TP**	RW	TP+	Laden
Hornisse	2W6+6	1W-5	10/20/30/ 40/50	+2/+1/ 0/0-1	5 KR
Leichte Rotze	4W6+6	1W6+4	50/100/250/ 400/600	+2/+1/0/ -1/-2	50 KR
Leichter Aal	4W6+4	1W6-2	50/100/250/ 400/600	+4/+2/0/ -1/-2	80 KR

Besonderheiten: TP* = Treffer verursachen eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2

TP** = Schaden gegen unbelebte Materie. Mit der Rotze können Granitkugeln verschossen werden (Schaden wie angegeben) sowie Tonkugeln mit Hylailer Feuer (halber Schaden durch Geschoss +6W6 Brandschaden und das Ziel brennt weiter) oder Hagelschlag (Splittergeschoss: halber Schaden für jeden im Umkreis von 5 Schritten) oder Sordulspäfel (wie Hylailer Feuer, aber dämonischer Säureschaden und Zersetzung von Humus).

ZU SCHWER / ZU LEICHT ?

Bei allen Kämpfen bieten sich verschiedene Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad an die Heldengruppe anzupassen. Generell lässt sich die Gefährlichkeit durch die Anzahl an Gegnern anpassen, und bei den Untoten haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, leichter oder schwerer zu besiegende Kreaturen im Anhang auszuwählen. Falls es nötig sein sollte, lässt sich durch die dämonische und damit chaotische Natur des Walls auch jederzeit erklären, dass eine Ranke oder ein Golem stärker oder schwächer ist als ein anderes Exemplar gleicher Art.

DER WALL DES TODES – WIE DIE SPIELER IHN SEHEN

Die folgenden Abschnitte bieten Ihnen allgemeine Beschreibungen und mögliche Untersuchungsergebnisse der Helden und sind jeweils nach verschiedenen, besonderen Orten des Walls sortiert. Durch die chaotische Struktur des Walls gibt es keinen festen oder statischen Plan, so dass die Helden Informationen auch an anderen Stellen finden können. Beachten Sie bitte, dass sich viele Dinge in der Erscheinung des Walls ändern, wenn die Helden ihn bei Nacht aufsuchen. Am Ende der beschreibenden Abschnitte stehen jeweils Hinweise auf Besonderheiten während der Nacht.

DIE MAUER – EIN „NORMALES“ STÜCK WALL

„Als wir die Ogermauer hinter uns wussten, den gewaltigen Wall, der selbst 1000 Oger aufgehalten hatte, da wussten wir, wir sind in Sicherheit.“

—Wallbert Ziegelhofer, Flüchtling aus Tobrien während der Invasion Borbarads nach Erreichen des westlichen Darpatiens, 1020 BF

Der Großteil der Mauer besteht aus einem acht Schritt hohen und ebenso dicken Bauwerk, das heute keinerlei Geometrie oder Logik mehr folgt. Die Mauer zieht sich immer noch schnurgerade von Norden nach Süden durch das Tal, doch damit endet jede für einen Menschen greifbare Dimension des Bauwerks. Die Mauer ist nicht glatt, sondern ähnelt teilweise einer Backsteinmauer, manchmal einer Hecke und an anderen Stellen einer erstarrten Flüssigkeit. Manchmal schimmert der Stein schwarz-ölig, anderswo erscheint er porös und spröde und an wieder anderer Stelle wie gewachsen und von Adern durchzogen. Es gibt Wölbungen und Vertiefungen in der Mauer, die keinem Muster folgen, und keine Kante scheint wirklich gerade zu sein.

In unregelmäßigen Abständen und verschiedenen Höhen drohen Schießscharten und Pechnasen. Die Mauerkrone wird teilweise von Zinnen, teils von Zacken, teilweise von Gargylen und teils von aufgespießten Totenschädeln gebildet. An vielen Stellen sind vorragende Holzteile an der Mauer befestigt, die das Überklettern erschweren sollen und jeder menschlichen Statik spotten. An diesen sowie auf Pfählen auf der Mauerkrone sind immer wieder Skelette festgebunden oder -genagelt, die sich trotzdem bewegen können. Wei-



tere Skelette lauern in verrosteten Eisenkäfigen, die über die Mauer verteilt befestigt sind. Sie sind eine weitere Sicherung gegen Angreifer, die die Mauer kletternd überwinden wollen. Wer dieses Bauwerk länger betrachtet, zweifelt langsam an seinem Verstand und blickt unwillkürlich immer wieder zu anderen Orten, die ihm vertrauter erscheinen als dieser Abglanz der Niederhöhlen.

Nachts können die Helden an vielen Stellen des Walls in Skelettschädeln Augen aufglühen sehen, das Schimmern der Ranken und von Teilen des Steins wird deutlicher und die Untoten sind aktiver.

DAS TORHAUS – HERZSTÜCK DES WALLS

„Seid achtsam, wenn ihr euch dem Wall nähert. Das Torhaus alleine ist eine Festung, für deren Eroberung man ein ganzes Heer braucht – und es ist nur ein kleiner Teil des Walls. Aber eben ein sehr wichtiger.“

—Hirberth Helmbichler, Golgarit und Wächter vor dem Todeswall, 1037 BF

Am Torhaus mit den zwei gewaltigen Türmen und dem Tordurchlass können die Helden naheliegenderweise nach einem Durchgang suchen. Das Tor alleine hat gewaltige Ausmaße, und die riesigen Torflügel stehen seit dem Jahr des Feuers stets offen, da sie bei der letzten Eroberung schwer beschädigt wurden. Der acht Schritt lange Tordurchgang führt gerade durch die Mauer und ist von Ranken zugewuchert. Diese haben efeuähnliche Blätter, sind von rot-grünlicher Farbe und verfügen über fingerlange, silbrig-schwarze Dornen, die ölig schimmern. Diese Ranken wachsen sowohl aus dem Boden wie auch aus dem Mauerwerk heraus, und die Helden können vereinzelt Knochen darin eingeschlungen sehen.

Die Türme seitlich des Tors überragen die Mauer um vier Schritt und erreichen eine Gesamthöhe von zwölf Schritt. Der linke läuft in einer grotesken Zinnenkrone aus, die aus Tentakeln geformt zu sein scheint und zugleich eine Art Dach bildet. Dabei lässt sie breite Schießscharten frei, durch die eine Rotze oder ein Aal abgefeuert werden können. Der rechte hingegen wird von einem normalen Zinnenkranz gekrönt. Bei einer Breite von sechs und einer Tiefe von vierzehn Schritt ragen die Türme auf beiden Seiten des Tors drei Schritt vor die Mauer vor und haben an der Innenseite viele Pechnasen und Schießscharten. Der Stein der Türme ist an vielen Stellen geschwärzt und weist Krater und Vertiefungen von früheren Angriffen mit Geschützen auf. Diese wurden teilweise mit neuem Mauerwerk gefüllt, teilweise mit Holzbrettern vernagelt und erscheinen an anderen Stellen wie zugeschmolzen.

Im oberen Bereich der Türme sitzen an vielen Stellen Wasserspeier und blicken auf die Helden herab. Zwischen diesen sind Gitterkäfige mit Skeletten aufgehängt und Holzkonstruktionen mit angenagelten Knochen befestigt.

Vor dem Tor ist eine Gruppe von 30 Untoten eingegraben, die im Fall eines Angriffs auf den Wall die Angreifer während des Sturms auf das Tor behindern und zurückschlagen soll. So die Helden sich bei Nacht dem Tor auf weniger als drei Schritt nähern, also zwischen die Türme treten, werden diese Untoten aktiviert (siehe **Mögliche Szenen vorne am Wall, Seite 22**).

Während der Nacht können die Helden zudem ausmachen, dass sowohl die Ranken wie auch verschiedene Teile der Mauer einen leichten Lichtschimmer abgeben. In einigen Totenschä-

deln glühen die Augen rötlich oder grünlich auf und folgen den Bewegungen der Helden. Weitere Augenpaare sehen die Helden hinter manchen Schießscharten, und bei genauer Beobachtung bewegen sich einige der Gargyle, die auf den Türmen sitzen.

DIE BRESCHKE – ÜBERBLEIBSEL DER POSAUNEN VON PERRICUM

„Herrin des Sturmes, erhöre uns! Lass uns nicht zerschellen!“

—Ayla von Schattengrund, Schwert der Schwerter, beim Anritt auf den Todeswall während der Dritten Dämonenschlacht 1021 BF

Links des Torkastells, etwa in der Mitte des Walls prangt die Bresche, die einst während der Dritten Dämonenschlacht die Posaunen von Perricum in die Mauer rissen. Die Bresche hatte damals eine Breite von etwa drei Schritt, ist jedoch von unten her langsam wieder mit Steinen aufgefüllt worden. Heute ist der untere Schritt Mauerhöhe wieder komplett geschlossen und darüber öffnet sich die Mauer ähnlich einem „V“, das an der Oberseite eine Breite von etwa drei Schritt hat. Diese Öffnung ist durch Bretter und Ranken versperrt, und immer wieder arbeiten hier zwei bis drei Baugolems, die an den Rändern weitere Steine einsetzen, bevor sie wieder in der Mauer verschwinden.

Da an dieser Stelle schon einmal durch die Kraft Rondras eine Bresche in die Mauer geschlagen wurde, könnten die Helden auf die Idee kommen, dass sie hier schwächer ist und ein Durchgang leicht erzwungen werden kann. Leider haben die Schergen der Finsternis gerade deswegen Sicherungen eingebaut, und so sind viele magische Fallen und eingegrabene Untote vor und hinter der Mauer versteckt und die Holzkonstruktionen der Bresche mit zahlreichen Skeletten versehen. Alles in allem machen diese und die sehr dichten Ranken den Helden das Durchkommen ebenso unmöglich wie am Torhaus.

Nachts können die Helden viel Aktivität ausmachen, wenn sich Ranken neu verschlingen und Baugolems neue Steine mittels HARTES SCHMELZE einsetzen oder Holzschanzen verbinden. Wie auch am Torhaus können die Helden in vielen Totenschädeln glühende Augen sehen, die ihnen folgen.

BASTIENEN UND VOGELNESTER – BOLLWERKE DER FINSTERNIS

„Was ihr immer habt! Die Hornisse funktioniert schon lange nicht mehr, die Pechnasen sind tot und die Knochenhaufen da oben machen mir auch keine Angst!“

—letzte Worte eines Kundschafters, der sich einen Überblick über den Wall verschaffen wollte, neuzeitlich

Die einzelnen Bastionen auf der Mauer sind so vielgestaltig wie diese selbst. Keiner regelmäßigen Abfolge oder Logik folgend wuchern immer wieder Auf- und Anbauten der Mauerkrone, in welchen sich Späher, Geschütze, Verteidiger und Fallen befinden. Diese spotten ebenso wie die Mauer den Gesetzen der Statik und jeder Geometrie. Wo eine dieser kleinen Bastionen wie ein aus Stein geformtes Vogelnest auf der Mauer thront, wirkt die nächste wie von aus der Mauer ragenden Tentakeln geformt und eine weitere hängt wie ein Bienenstock an der Mauerkante und schwebt drohend über den Helden.

So verschieden wie die Bastionen ist auch ihre Bewaffnung. Die eine mag verlassen sein, in einer anderen tun gleich vier Skelettschützen an einer Hornisse oder an einem Aal Dienst, und an einer weiteren hängen Skelettkrieger kopfüber, die mit den Oberschenkeln an Bretter genagelt sind und mit rostigen Säbeln und Schwertern gegen Angreifer vorgehen. Die Verteilung der Bastionen ist in keiner Weise logisch, manchmal drängen sich drei Stück binnen 50 Schritt Mauer und dann folgen 200 Schritt lang keine.

Gerade in der Nacht zeigt sich viel Aktivität in den Bastionen, wenn die Skelettschützen ihre Munition und Geräte überprüfen und Gargyle auf langsamer Erkundung über die Mauer klettern oder gar zu einem kleinen Flug abheben. Solange die Helden sich in der Nähe der Bastionen aufhalten, folgen ihnen permanent die glühenden Augen der Skelettschützen, und so sie sich weiter als 30 Schritt nähern, geben diese den einen oder anderen Schuss auf sie ab.

DIE ENDTÜRME – FELSENBURGEN

„Die Schanzen sind kein Problem. Solange man sie des Tags passiert, wenn die meisten Untoten nicht da sind, kommt man hier gut durch. Aber haltet euch außer Sichtweite der Türme. Diese Berge sind voll von Unleben und schießen auf alles, was sich in der Nähe bewegt. Jedenfalls, wenn es lebendig ist.“

—Jarolf, Mitglied von Vanoschs Vasallen aus der Warunkei, 1034 BF

Die Endtürme des Todeswalls liegen im Süden bereits in den Trollzacken und im Norden in der Schwarzen Sichel. Sie wirken eher wie Berge denn Türme mit ihren gewaltigen Ausmaßen von 60 Schritt Durchmesser an der Basis und 40 Schritt Höhe. Die grob konischen Rundtürme sind natürlichen Ursprungs und über Jahrhunderte immer weiter ausgebaut und mit Geschützen und Verteidigungsanlagen versehen worden. Gerade in den letzten 16 Jahren sind abstruse Anbauten hinzugekommen, wie die hölzernen Schanzen, die sich in verschiedener Höhe an die Türme schmiegen und beängstigend im Wind knarren, als könnten sie sich jederzeit lösen. Dem zum Trotz befinden sich darauf, wie auf den Plattformen oben und an den Seiten, Skelette und Geschütze, die alles und jeden in sicherlich einer Meile Entfernung beobachten und unter Feuer nehmen können.

Auf den Türmen warten schwere Schleudergeschütze mit großer Reichweite, und in den Munitionskammern liegen immer noch Tonkugeln mit Hylailer Feuer, Sordulsäpfel und Splittergeschosse, die teilweise ihre Funktionalität verloren haben. Das hindert die untote Besatzung jedoch nicht daran, diese Munition abzufeuern.

An den Außenseiten der Türme schmiegen sich an vielen Stellen Ranken, die aus dem Stein hervortreten und wieder in ihm verschwinden. Einige reichen gar bis an die Schanzen neben der Mauer heran. Die Schanzen werden jedoch nicht vom Daimoniden kontrolliert oder verändert, der auf den eigentlichen Wall beschränkt ist.

In der Nacht sind die Besatzungen der beiden Endtürme wachsamer als tagsüber, und die Dunkelheit hindert die Skelette in keiner Weise daran, die Helden unter Beschuss zu nehmen, so sie sich in Schussweite der Türme durch das Gebirge bewegen. Der Beschuss beginnt aber erst, wenn die Helden den Wall oder die Schanzen überwinden wollen.

AUF DEN ZWEITEN BLICK

Wenn die Helden sich näher mit dem Wall auseinandersetzen, können sie durch verschiedene Proben mehr Informationen gewinnen. Was ihnen nach einiger Zeit der Untersuchung sicher auffällt, ist das Fehlen von lebenden Wesen im und auf dem Wall sowie die Abwesenheit von Tieren in seiner direkten Umgebung.

EINE PROFANE UNTERSUCHUNG DES WALLS

Pflanzenkunde:

1 TaP*:	Die Ranken ähneln dem Blutblatt.
3 TaP*:	Blutblatt wächst nur an Stellen, die eine magische Präsenz haben und ernährt sich von Astralenergie.
5 TaP*:	Blutblatt hat normalerweise keine Dornen und bewegt sich nicht.

Sinnenschärfe:

1 TaP*:	Hinter den Schießscharten ist manchmal Bewegung auszumachen.
3 TaP*:	In den Ranken hängen einige Knochen und auf dem Boden liegen an einigen Stellen Waffen und Rüstungsteile wie Stücke von Kettengewebe, das Visier eines Helms und ähnliches.
5 TaP*:	Die Ranken bewegen sich langsam.
7 TaP*:	Die Skelette in den Käfigen und am Holz schauen den Helden hinterher.
10 TaP*:	Die Mauer bewegt sich an manchen Stellen langsam und fließend. Aus den Augenwinkeln lässt sich immer wieder ein schnelles Huschen ausmachen, das bei näherer Betrachtung als Sinnestäuschung erscheint (Gotongis).



Baukunst oder Steinmetz:

1 TaP*:	Die Mauer ist aus massivem Stein errichtet, weist allerdings Auswüchse oder Umbauten auf, die mit profaner Baukunst unmöglich zu erschaffen sind (z.B. das Tentakeldach am Torhaus oder die Schanzen an den Ecktürmen).
5 TaP*:	So massiv wie Türme und Mauer gebaut sind, halten sie selbst schwerem Beschuss lange Zeit stand, und die Endbastionen gleichen eher Bergen als Festungsanlagen.
7 TaP*:	Der Wall besteht aus bekannten (z.B. Granit) und unbekannten Gesteinsarten. An vielen Stellen scheint das Baumaterial verflüssigt worden und wieder ausgehärtet zu sein.

Kriegskunst:

1 TaP*:	Das Torkastell und die Endbastionen sind massiv gebaut und hervorragend zu verteidigen. Die Mauer bietet mit ihren Wehrgängen und kleinen Bastionen ein Hindernis, welches ein gewaltiges Heer lange aufhalten kann.
3 TaP*:	Falls das Tor erstürmt werden soll und sich noch Verteidiger in den Türmen befinden, wird dies einen hohen Blutzoll von den Angreifern fordern. Während des Sturms können sie von den Türmen aus beschossen wie auch mit Pech oder kochendem Öl begossen werden. Gleiches gilt für Angriffe auf die Mauer im näheren Umkreis der Türme, der Endtürme oder der Bastionen.
4 TaP*:	So massiv wie Türme und Mauer gebaut sind, halten sie selbst schwerem Beschuss lange Zeit stand.
5 TaP*:	Ein Freischiessen des Tores nimmt lange Zeit in Anspruch, da ein großer Bereich entrannt werden muss, um auch berittenen Truppen und Geschützen das Passieren zu ermöglichen.
7 TaP*:	Solange die Ranken sich bewegen oder wachsen, ist dieser Durchgang nur mit großer Mühe freizuhalten, und für eine Befriedung des Durchgangs müssen auch die Türme genommen und gehalten werden. Falls an anderer Stelle ein Durchbruch gelingt, besteht die Gefahr, dass dieser ebenfalls von Ranken zugewuchert wird wie die Bresche.

DIE MAGISCHE UNTERSUCHUNG DES WALLS

Generell gilt für jede magische Untersuchung des Walls, dass der ODEM durch die astrale Präsenz um 4 erleichtert, der ANALYS wegen der fremdartigen und chaotischen Struktur der Magie jedoch um 7 erschwert ist. Ein OCULUS ASTRALIS kann ohne Erschwernis gewirkt werden und bringt die gleichen Erkenntnisse wie ein ODEM kombiniert mit einem ANALYS, wobei hierfür jeweils 7 ZfP* mehr nötig sind, als beim ANALYS angegeben.

Versucht ein Zauberkundiger den Geist der Kreaturen im Wall oder des Walls selbst zu ergründen (BLICK IN DIE GEDANKEN oder ähnliches), so orientieren Sie sich an den Angaben zur Liturgie AURA DER FORM im Abschnitt **Karmale Untersuchung**, Seite 22.

ODEM:

1 ZfP*:	Das ganze Bauwerk ist von Magie durchdrungen, die teilweise bis in den Boden hinabreicht. Auch die Ranken sind magisch, und teilweise schweben kleine, leuchtende Punkte in der Umgebung der Mauer durch die Luft.
3 ZfP*:	Die Ranken werden von astraler Kraft durchflossen, mal stärker, mal schwächer. In der Mauer gibt es ebenfalls Abschnitte, die stark magisch sind, und solche, die nur eine schwache Reststrahlung aufweisen. Sowohl im Boden dicht unter der Oberfläche wie auch in den Türmen oder in der Luft zeigen sich einzelne, magische Präsenzen, die sich vom Gesamtkonstrukt der Mauer abheben, aber irgendwie mit diesem verbunden sind.
5 ZfP*:	Die Astralkraft in den Ranken scheint einer Art Fluss unterworfen, in manchen Ranken fließt sie in den Boden oder die Mauer hinein, aus dem sie hervorwächst, an anderen Stellen strömt die Kraft in die Ranke hinein, welche gerade wächst oder sich bewegt. Die stark magischen Stellen des Mauerwerks bewegen sich und hinterlassen im Mauerwerk eine Art Reststrahlung. Diese beweglichen Bereiche scheinen aus Mauersteinen zu bestehen.
7 ZfP*:	Alle hier sichtbare Magie ist von chaotischer Struktur. Es gibt mehrere Zaubervirkungen, die sich überlagern, und ein großes, chaotisches Ganzes ergeben. Die einzelnen Präsenzen im Boden scheinen zu ruhen, die Präsenzen in den Türmen und in der Luft sind aktiv.
12 ZfP*:	Ein Großteil der magischen Strahlung stammt von magischen Kreaturen her und nicht von singulären Zaubern. Sowohl bei den Ranken als auch bei den stark magischen Stellen der Mauer scheint es sich um magische Kreaturen zu handeln. Die Magie ist in beiden Fällen wohl der Grund für die Beweglichkeit der Kreatur, über ihre Fähigkeiten können keine Aussage gemacht werden.

ANALYS auf die Ranken:

1 ZfP*:	Es handelt sich weder um einen gildenmagischen Zauber noch um eine Wirkung in hexischer, druidischer, elfischer, kristallomantischer, schelmischer, scharlatanischer oder gar drachischer oder echsischer Repräsentation. Dabei kann der Magier nur solche Repräsentationen endgültig ausschließen, die er schon einmal analysiert hat.
4 ZfP*:	Es handelt sich nicht um eine singuläre Zauberma- trix, sondern um eine Sammlung von Astralkraft, die durch etwas Ähnliches wie Adern fließt und bis weit unter die Erde hinabreicht. Die Magie besitzt eine chaotische, dämonische Komponente.
7 ZfP*:	Es handelt sich um eine magische Kreatur, die teil- weise dämonisch geprägt ist, einen Daimoniden. Er weist eine Struktur ähnlich Dämonen aus der Domäne Agrimoths auf. Erfolgreiche Probe auf Pflanzenkunde: Der Dämon ist mit einem Blutblatt verschmolzen worden.
10 ZfP*:	Gelungene Probe auf <i>Magiekunde</i> +8: Es handelt sich bei dem dämonischen Anteil um einen <i>Gna-Ris- haj-Tumar</i> (mehrfach gehörnter Diener Agrimo- ths, Der Wall in Werten, Seite 15, Tractatus 106/138), welcher mit einer Pflanze verschmolzen ist. Also ein Pflanzen-Daimonid.

ANALYS auf den Stein:

1 ZfP*:	An den stark magischen Stellen im Stein lässt sich ein aktiver Zauber in borbaradianischer Reprä- sentation ausmachen. Bei den schwach magischen Stellen handelt es sich weder um einen gildenmagi- schen Zauber noch um eine Wirkung in hexischer, druidischer, elfischer, kristallomantischer, schelmi- scher, scharlatanischer oder gar drachischer oder echsischer Repräsentation. Dabei kann der Magier nur solche Repräsentationen endgültig ausschlie- ßen, die er schon einmal analysiert hat.
4 ZfP*:	An den schwach magischen Stellen im Stein sind nur noch Restspuren eines magischen Wirkens vorhanden, das dem Stein diese Form gab. Es lassen sich an den stark magischen Stellen die Merkmale Dämonisch und Beschwörung ausmachen. Sofern der Magier ihn kennt, kann er den Zauber STEIN WANDLE! identifizieren.
7 ZfP*:	Die schwach magischen Stellen weisen teilweise nur die Reststrahlung der Anwesenheit eines magischen Wesens auf, teilweise zeigen sich zer- faserte Strukturen eines HARTES SCHMELZE (in dämonischer Variante (Agrimoth)). An den stark magischen Stellen kann der Magier tatsächlich die Präsenz eines kleinen Golems von der Größe eines fünfjährigen Kindes aus schwarzem, teilweise zerlaufenem Gestein ausmachen, sofern er schon mal einen Golem gesehen und analysiert hat. Falls nicht, erkennt er lediglich eine magisch belebte Kreatur und kann mit einer <i>Magiekunde</i> -Probe +10 auf einen Golem unter dämonischer Belebun- g schließen.

ANALYS auf die Präsenzen in Türmen und im Boden:

1 ZfP*:	Es handelt sich um einen gildenmagischen Zauber.
4 ZfP*:	Die Präsenzen weisen nur das Merkmal Dämo- nisch (Thargunitoth) auf.
7 ZfP*:	Es handelt sich um erhobene Untote, die dauerhaft in dieser Sphäre gebunden sind. Falls der Magier den Spruch beherrscht, kann er erkennen, dass sie durch einen SKELETTARIUS erhoben wurden.
10 ZfP*:	Gelungene Probe auf <i>Magiekunde</i> +8: Die Untoten in den Türmen sind aktiv, die im Boden befinden sich in ruhendem Zustand (sofern sie die Helden noch nicht angegriffen haben).

ANALYS auf die Präsenzen in der Luft (nur auf Rest- strahlung möglich, da die Dämonen zu schnell ver- schwinden, um sie selbst zu analysieren):

1 ZfP*:	Es handelt sich nicht um einen einzelnen Zauber, sondern um eine magische Präsenz oder Kreatur.
4 ZfP*:	Es handelt sich um einen Dämon.
7 ZfP*:	Es ist ein niederer Dämon, der mit dem Wall magisch verbunden ist und dauerhaft in dieser Sphäre weilt.
10 ZfP*:	Er stammt aus der Domäne von Blakharaz. Gelun- gene Probe auf <i>Magiekunde</i> +8: Es handelt sich um einen Gotongi (siehe Der Wall in Werten, Seite 15 sowie Tractatus 16 und 138).



Gotongi

KARMALE UNTERSUCHUNG

Jede Geweihte, die sich dem Todeswall nähert, spürt eine unheilige Präsenz im Wall. In unmittelbarer Nähe des Todeswalls, wo eine Analyse sinnvoll durchgeführt werden kann, sind alle Liturgien grundsätzlich um 7 Punkte erschwert.

Gelingt der Geweihten trotzdem die Liturgie SICHT AUF MADAS WELT, so kann sie die gleichen Informationen wie aus einem ODEM gewinnen, wobei die LkP* den ZfP* entsprechen. Ein BLICK DER WEBERIN bietet hingegen alle Informationen, die auch mit einem ANALYS gewonnen werden können, wobei LkP*+5 den ZfP* entsprechen.

Sollte eine Geweihte tatsächlich auf die Idee kommen, die Liturgie AURA DER FORM auf den Todeswall zu wirken, so wird sie schon während der Dauer der Andacht von dämonischen Ranken und auch Skeletten angegriffen. Wenn dies noch nicht dazu führt, dass sie den Griff löst, verflüssigt sich der Stein unter ihren Fingern und versickert im Mauerwerk oder einer der Reparaturgolems greift an. Sollte die Geweihte dennoch die Liturgie vollenden, erhält sie tiefe Einblicke in das Wesen und die beiden Geister, die den Wall lenken (siehe **Von hinten durch die Brust ins Auge, Seite 28**). Durch die dämonische Natur der Gedanken muss sie anschließend eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +15 bestehen, um nicht vorübergehend den Verstand zu verlieren.

Wie dieser Wahnsinn sich auswirkt, hängt stark vom Helden ab: Ein aggressiver Charakter könnte den Wall sofort mit all seiner Kraft angreifen, ein anderer einfach nur apathisch dasitzen und vor sich hinsummen oder panisch die Flucht ergreifen. Mögliche Geisteskrankheiten wären auch regelmäßige Panikattacken, die Verweigerung von Essen, Angst vor Dunkelheit oder der Farbe Schwarz (jeweils ca. auf einem Wert von 12), Schlaflosigkeit oder ein Bauwahn. In jedem Fall ist er zu keiner zielgerichteten Handlung fähig, so lange der Wahnsinn anhält. Heilungsversuche können im Anschluss durch *Heilkunde Seele*-Proben erschwert um die fehlenden Punkte der *Selbstbeherrschung* unternommen werden. Dabei gilt: Der Wahn hält so viele Tage an, wie TaP zum Bestehen der *Selbstbeherrschungs*-Probe gefehlt haben. Eine gelungene Probe auf *Heilkunde Seele* kann die Dauer um TaP* Tage senken.

Ähnliche Auswirkungen hat der Versuch, mittels GIFT DER ERKENNTNIS die Gedanken des Walls zu lesen.

MÖGLICHE SZENEN VORNE AM WALL

Die Erforschung des Todeswalls lebt auch davon, dass immer wieder unvorhersehbare Ereignisse eintreten, durch die die Helden Informationen gewinnen oder zu Untersuchungen angeregt werden können. Manche dieser Ereignisse sind für die Helden gefährlich, andere eher der Stimmung dienlich. Teilweise stellen die Szenen aber auch eine Warnung davor dar, allzu sorglos mit dem Todeswall umzugehen:

☞ Nähern die Helden sich den Ranken auf weniger als einen Schritt, werden diese durch das Sikaryan in den Helden ange- lockt. Ohne Vorwarnung schlägt eine der Ranken nach den Helden (Werte und Auswirkungen siehe **Der Wall in Werten,**

Seite 15). Gelingt ihr der Lebensraub, folgen weitere Ranken.

☞ Wenn die Helden versuchen, sich einen Durchgang durch das Tor freizuschlagen oder aus anderen Gründen die Ranken angreifen, z.B. um sich zu befreien, versuchen diese, Sikaryan aus den Helden zu gewinnen, und werden ihrerseits angreifen. Dabei ziehen sich verletzte Ranken in den Stein zurück, was etwa 2-3 Kampfunden dauert, und neue, unverletzte kommen hervor, was etwa 5 Kampfunden benötigt. Der Vorrat an Ranken in der Mauer ist sehr groß und geht während der Aktion nicht zur Neige, so dass die Helden bald einsehen müssen, dass sie mit Gewalt nicht weiter kommen. Es sollte ihnen aber gelingen, einen umschlungenen Gefährten zu befreien, bevor zu viele Ranken nachgewachsen sind. Abgeschlagene Rankenteile bleiben zurück und können von den Helden untersucht werden. Ihre Magie verfliegt langsam, und die Berührung der Dornen ist zwar immer noch schmerzhaft, kostet aber kein Sikaryan mehr.

☞ Wenn die Helden die Mauer angreifen oder versuchen, diese zu erklettern, ist dies für die Untoten in den Türmen, an der Mauer und im Boden das Signal anzugreifen. Von den Türmen aus nehmen Skelettschützen die Helden unter Beschuss und ein Stück weiter graben sich zunächst fünf Untote aus dem Boden, die den Helden nach 10 Kampfunden den Rückweg abschneiden. Falls die Untoten angegriffen werden, bevor sie sich gänzlich ausgegraben haben, reduzieren Sie die Kampfwerte (AT/PA je -4). Entfernen sich die Helden weiter als 50 Schritt von der Mauer, beginnen die Untoten, sich wieder einzugraben, und die Schützen stellen ab 30 Schritt Entfernung den Beschuss ein.

☞ An manchen Bastionen und vor allem an der Bresche sind magische Fallen installiert, um Angreifer zurückzuschlagen. Gerade wenn die Helden versuchen, die Mauer zu überwinden, können Sie ihnen verschiedene Zauber entgegenwerfen: BRENNE TOTER STOFF, EIGENE ÄNGSTE, HERZSCHLAG RUHE, HÖLLENPEIN, HORRIPHOBUS, IGNISPHAERO, KULMINATIO, PANDAEMONIUM, PANIK ÜBERKOMME EUCH, SCHWARZER SCHRECKEN (die Mauer ist schwarz), WEICHES ERSTARRE (auf die Luft um den/die Helden herum). Die meisten dieser Zauber liegen in borbaradianischer Repräsentation vor, einige auch in gildenmagischer. Sie alle können durch eine magische Analyse erkannt werden. Angebracht sind die Fallen mittels ARCANOVI und die meisten haben 1-3 Ladungen. Falls Sie Ihre Helden schonen wollen, können einige bereits 'geleert' sein.

☞ Eine andere Form magischer Fallen sind die Pechnasen, aus denen sich bei einem Angriff oder bei unvorsichtiger Annäherung heißes Blut oder ätzender Schlamm über die Helden ergießt und sie verbrüht (MIASMAFAXIUS 2W6 TP, wie IGNIFAXIUS, nur perversierter Humus).

☞ Weitere Sicherungsmaßnahmen sind die eingegrabenen Untoten, die sich nicht zwingend für einen Angriff ausgraben müssen. Falls die Helden sich der Mauer nähern, kann auch eine Skeletthand aus dem Boden kommen und den Fuß eines Helden greifen. Wenn sie abgeschlagen wird, fallen die Knöchelchen zu Boden und bleiben zurück.

☞ Dazu kommen ganz profane Sicherungen wie Rotzen, Hornissen und Aale, welche auf den Bastionen und Türmen

befestigt sind und von Skelettschützen bedient werden. Manche verschießen normale Munition, manche auch solche, an denen ein Zauber aufgebracht wurde (zu Möglichkeiten siehe oben unter magischen Fallen) oder spezielle Geschosse (siehe **Der Wall in Werten, Seite 15**).

☛ Ebenfalls zur Abwehr kann der Wall die Gotongi und ihre Zauber einsetzen, die einem Helden eine GROSSE VERWIRRUNG, einen BÖSEN BLICK oder gar eine GROSSE GIER nach dem Auge eines Gefährten anhexen können.

☛ Eine weitere Verteidigungsmöglichkeit sind speziell nachts die Gargyle, welche zu großen Teilen belebt sind und angreifen, wenn die Helden in ihrer Nähe die Mauer beschädigen oder überwinden wollen.

☛ Wenn die Helden den Wall beobachten, können sie feststellen, dass die Bau- und Reparaturgolems ihn ständig umgestalten, reparieren und erweitern. Beschreiben Sie, wie ein Golem einen kleineren Stein aus der Mauer löst, ihn begutachtet und seinem Körper einverleibt. Dann wählt er einen anderen aus, den er in die Lücke setzt, und zieht weiter.

☛ Auf einer Bastion sehen die Helden einen Skelettschützen, der Armbrustbolzen aus seinen eigenen Knochen schnitzt. Vielleicht zur Überraschung der Helden finden sie an der Westseite des Walls keine Geister. Tatsächlich wurde das Schlachtfeld auf dieser Seite von vielen Geweihten eingeseget, so dass ihre Seelen Ruhe finden konnten. Auf der Ostseite begegnen die Helden dafür umso mehr von ihnen. Wie lange sich die Helden der Erforschung des Walls widmen, bleibt Ihnen und dem Spaß Ihrer Spieler überlassen. Irgendwann sollten die Helden einsehen, dass ein Durchbruch von Westen durch den Wall nur mit großen Verlusten möglich und eine geschlagene Bresche nicht auf Dauer zu sichern ist.

Nun können die Helden entweder zurückkehren und von ihrem vermeintlichen Fehlschlag berichten oder aber selbst einen anderen Weg in den Osten suchen. Im ersten Fall fahren Sie mit dem nächsten Kapitel fort, falls die Helden den Wall umgehen wollen, springen Sie in das Szenario **Ein Umweg, den rechten Weg zu finden, Seite 23**.

ZWISCHENSPIEL: WUNDEN LECKEN UND KRIEGSRAT

Es mag der Punkt in diesem oder einem der nächsten Szenarien kommen, an dem die Helden zurückkehren, um von einem vermeintlichen Fehlschlag zu berichten, neue Ausrüstung und Proviant zu besorgen oder sich zu heilen. Sollten sie lediglich neue Waren oder Heilung benötigen, erhalten sie diese, auch wenn sie nur wenige Informationen über den Wall vorweisen können. Falls die Helden aufgeben wollen, weil sie keinen Weg durch den Wall finden, versucht Paske (bzw. Saltarez), sie zu motivieren, nach einer sicheren Umge-

hung und Versorgungsmöglichkeiten hinter dem Wall zu suchen, die ein Heer nutzen könnte. Speziell sauberes Wasser ist im Osten wertvoll. In jedem Fall versucht ihr Auftraggeber, die Helden bei der Stange zu halten und für den jeweils nächsten Schritt der Erkundung zu begeistern. Falls die Helden bereits wissen, dass ein Daimonid den Wall lenkt, oder einen Weg kennen, einen Durchbruch zu ermöglichen, können Sie in die Einleitung des Kapitels **Der erste Albtraum, Seite 38** springen.

HAUPTLINIE 2: EIN UMWEG, DEN RECHTEN WEG ZU FINDEN

Wenn die Helden feststellen, dass es keine sinnvolle Möglichkeit für einen sicheren Durchbruch gibt, suchen sie hoffentlich aus eigenem Antrieb oder im Auftrag von Paske oder Saltarez nach einer Umgehung des Walls. Die folgenden Herausforderungen bei der Umgehung können Sie an beiden Enden des Walls verwenden. Wie auch im letzten Szenario folgt zunächst eine Beschreibung der Örtlichkeiten und möglicher Begegnungen. Die Schlüsselinformationen dieses Szenarios sind, dass eine Umgehung in der Nähe der Endtürme des Walls einen gewaltigen Blutzoll fordern und im Gebirge keine für ein ganzes Heer gangbare Wege zu finden sind.

DIE SCHANZEN IM GEBIRGE

„So befehle ich euch: Haltet Wacht jede Nacht und tötet jeden lebendigen Zweibeiner, der diese Wehr nach Osten überwinden will. Seinen Leichnam legt hier nieder, damit er später eure Reihen verstärken kann!“

—Tjakulon der Bleiche zu seinen frisch erhobenen Untoten an den Schanzen im Gebirge, 1032 BF

Die Schanzen in den beiden Gebirgen an der Seite des Walls reichen noch etwa 15 Meilen über den eigentlichen Wall hin-

aus in die Berge hinein bis in höhere Lagen des Gebirges. Die Mauer ist hier nicht mehr vom Daimoniden durchdrungen und hat nur eine Höhe von drei bis vier Schritt bei einer Dicke von nur ca. einem Schritt. Die Barriere ist teilweise aus Feldsteinen aufgeschichtet, teilweise von Dämonen zusammengeschmolzen und teilweise aus Holz gezimmert, ohne dass ein Plan dahinter erkennbar wäre. Im Abstand von etwa einer Meile liegt jeweils ein Wachturm aus Holz oder Stein, ein abgedeckter Graben mit einer Gruppe Untoter oder eine Geschützstellung. Die Mauer ist hier nicht mehr von dämonischem Wirken durchdrungen, und so stellt das Überklettern kein größeres Problem dar (*Klettern*-Probe +3), sofern die Helden sich dabei außerhalb der Schussweite der Endtürme und außerhalb des Wachbereiches von aktiven Untoten halten. Gerade Letzteres ist jedoch schwer einzuschätzen, da die Untoten auch in verdeckten Gräben hinter der Mauer und in den Wachtürmen auf Eindringlinge warten. Eine Abschätzung mittels *Kriegskunst*, um ungedeckte Stellen auszumachen, ist um 7 erschwert, da die Nekromanten und Schwarzmagier sich beim Errichten dieser Verteidigung nicht im Geringsten um militärische Effektivität oder Logik bemüht haben. Alternativ sind solche Stellen mit *Sinnenschärfe* +10 auszumachen.

Je nachdem wie leicht oder schwer Sie es Ihren Spielern machen wollen, können Sie verschiedene Untote aus dem Anhang oder dem Band **Von Toten und Untoten** wählen, die Ihnen für Ihre Runde passend erscheinen. Falls die Helden in der Nähe einer Geschützstellung den Übergang versuchen, werden sie ebenso beschossen wie aus den Endtürmen. Auch die Mauer selbst kann durch glatte Fugen (+5), geschmolzenen Stein (+12), Dornbüsche in der Palisade (+3), spitze Knochenscherben auf der Mauerkrone (+3) oder magische Fallen (siehe **Mögliche Szenen vorne am Wall, Seite 22**) zusätzliche Hindernisse bieten, wenn Sie dies wünschen. Dabei sollten die Helden nach einigen Fehlschlägen oder nach guter Planung einen Durchgang nach Osten finden, so dass sie im nächsten Szenario Feindesland erkunden können.

DIE GEBIRGE AN SICH

„Rauf und runter, reißende Bäche ohne Brücken und hungrige Raubtiere. Dazu stets die Angst, dass das Zugtier fehltritt und abstürzt. Keine Gasthäuser, sondern wilde Barbaren und im schlimmsten Fall noch Harpyien und andere unheilige Kreaturen. Nein, eine ordentliche Straße ist mir lieber als diese Bergpässe – und so viel kleiner ist der Gewinn auch nicht.“

—Aline Bergstätt, reisende Kauffrau aus Gareth, neuzeitlich

Nicht nur der Wall, auch die Gebirge selbst stellen für die Helden und ein Heer ein Hindernis dar. Wenn es darum geht, Belagerungsgerät oder Geschütze in den Osten zu transportieren, sind Gebirgswege kaum tauglich, was den Helden auch schnell und ohne besondere Proben deutlich wird. Natürlich macht es trotzdem Sinn nach einem gangbaren Weg zu suchen, und sei es nur um die Rückseite des Walls und seine Verteidiger auszukundschaften.

DIE SCHWARZE SICHEL

Die Schwarze Sichel ist ein Schiefergebirge, dessen Gipfel bis zu 2.600 Schritt Höhe erreichen (Drachenthron, Purpurberg) und das ganze Jahr hindurch schneebedeckt sind. In tieferen Lagen wachsen dichte Wälder aus Sichelbäumen,



Rotfichten und Firunsföhren, durch die nur selten Wege größer als ein Wildwechsel führen. Gerade an Bächen wuchert dichtes Unterholz aus Schlehdorn und Adlerfarn. An Wild kommen Kronenhirsche und Wildschweine, Luchse, Waldwölfe und Höhlenbären vor. Dazu kann man auf vereinzelte Oger treffen, die durch das Gebirge ziehen, und im Vorgebirge westlich der Schanzen treibt zudem der goblinische Kriegshäuptling **Ziplim (Schild 152)**, auch wenn es sich um einen neuen Häuptling (der ursprüngliche Ziplim wird im Kapagnenband **Mit wehenden Bannern** visibilisiert) handelt, hat er den alten, überlieferten Namen angenommen, wie viele vor ihm) sein Unwesen und wird versuchen, mit möglichst wenig Verlusten Ausrüstung und Proviant der Helden zu stehlen.

Goblinkämpfer (unerfahren/erfahren/Ziplim):

INI 8/13/15+1W6 **PA** 8/10/14 **LeP** 22/27/33

AuP 30/35/40 **MR** 1/3/5 **GS** 8/9/9 **RS** 1-3

Kurzbogen: **FK** 9/15/20 **TP** 1W6+4*

Holzspeer: **AT** 10/12/16 **TP** 1W6+3 **DK** S

Keule: **AT** 10/12/16 **TP** 1W6+2 **DK** N

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Scharfschütze

Kampfverhalten: Sie greifen aus dem Hinterhalt an und versuchen, Beute zu machen. Falls die Helden jemanden zurücklassen müssen oder jemand sich allein von der Gruppe entfernt, wird er bevorzugt als Opfer ausgesucht. Wenn sie auf starke Gegenwehr treffen, fliehen sie.

Der Weg wird von scharf eingeschnittenen Kerbtälern und schroffen Felsen geprägt, die dem Reisenden so manche Kletterpartie abverlangen. Mit dem Pferd ist an ein Durchkommen hier nicht zu denken. Lediglich am Abend, wenn die Praiosscheibe sinkt und das Sichelglühen auf dem spiegelnden, glatten Fels erscheint, entschädigt das Land den Wanderer für seine Mühen. Wenn die Helden den von ihnen gewählten und mit Mühsal beschrittenen Weg durch die Schwarze Sichel betrachten, so wird ihnen mit einer *Wildnisleben-* oder *Wettervorhersage*-Probe klar, dass dieser Pfad im Winter nicht gangbar ist, schon gar nicht für Packtiere oder Karren. Damit ist dieser Weg nicht als dauerhafte Verbindung in den Osten geeignet. Mehr zur Schwarzen Sichel finden Sie in **Schild 83f**.

DIE TROLLZACKEN

Dieses Gebirge besteht hauptsächlich aus Kalkstein und erhebt sich schroff und unwirtlich aus dem Land. Es zeigt weniger Bewuchs als die Schwarze Sichel, und die hauptsächlichsten Bewohner sind Trollzacker und Trolle, welche den Bergen ihren Namen gegeben haben. Wenn Ihre Helden tiefer in das Gebirge vordringen, um die Schanzen zu umgehen, so können sie von einem Trupp Trollzacker angegriffen werden, welcher die ‚Blutlosen‘ aus der Tiefebene ebenso verabscheut wie die blutleeren Untoten. Das kann den Helden bereits als Hinweis auf die Motivation Chaykas und hilfreiches Argument dienen, wenn sie die Barbarin später als Verbündete gewinnen wollen. Die Hänge der Berge sind mit dichten Wäldern aus Lärchen, Zirbelkiefern und Firunsföhren bewachsen, und in den Tälern können die Helden ihren Proviant an Trollbirnbäumen aufbessern. Höher gelegen gedeihen noch Latschen, Barbaritzen und Almrausch, die meist flach am Felsen wachsen, um dem ständigen Wind zu entgehen. Dazu leben hier viele Gebirgsböcke,

aber auch Grimwölfe, Berglöwen und Bären, die ebenfalls eine Gefahr für die Helden darstellen. Im Gebirge öffnen sich zahlreiche Höhlen und manche davon sind willkommener Unterschlupf für den Reisenden, andere hingegen von Raubtieren oder gar tagsüber von Gruppen Untoter bewohnt. Letzteres vor allem in der Nähe der Schanzen. Ebenfalls eine Gefahr für den Wanderer sind die meist boshaften Harpyienschwärme, die einen Reisenden von einem Grat ins Tal stoßen können. Auch hier werden die Helden einsehen müssen, dass ein von ihnen erklimmter Weg weder für schweres Gerät noch für Berittene möglich ist. Mehr zu den Trollzacken finden Sie in **Schild 84f.**

Trollzacker Barbaren (unerfahren/erfahren):

INI 10/12+1W6 **PA** 9/11 **LeP** 28/37

AuP 35/43 **MR** 1/4 **GS** 8 **RS** 1-3

Barbarenstreitax:

AT 13/15 **TP** 3W6+2 **DK** N

Speer:

AT 13/15 **TP** 1W6+5 **DK** S

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag / Hammerschlag

Kampfverhalten: Sie greifen mutig und im offenen Kampf an. Unterlegenen Feinden, die tapfer gekämpft haben, bieten sie einen schmerzvollen Tod an, um ihnen das Leben im Jenseits zu erleichtern.

Grimwolf (Rudel: 1W6+2 Tiere):

INI 9+1W6 **PA** 7 **KO** 11 **LeP** 23

AuP 100 **MR** 1 **GS** 12 **RS** 2

Biss: **AT** 10 **TP** 1W6+3* **DK** H

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (4)

Kampfverhalten: Sie greifen aus dem Hinterhalt an und versuchen, Beute zu machen.

Harpyie (Schwarm: 2W20 Kreaturen):

INI 9+1W6 **PA** 7 **KO** 14

LeP 35 **AuP** 50 **MR** 12/5 **GS** 15/2* **RS** 1

Klauen: **AT** 14 **TP** 1W6+45

Bemerkungen: *Luft/am Boden

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gelände (Baum, Gebirge)

Kampfverhalten: Sie tauchen überraschend auf und verspotten ihren Gegner gerne. Häufig sind sie sprunghaft und beginnen und beenden einen Kampf ohne erkennbaren Grund.

MÖGLICHE SZENEN AN DEN SCHANZEN

„Oh schau mal, ein Eichhörnchen! In diesem toten Land freut man sich doch, eine lebendige Kreatur zu sehen. Und es ist so zutraulich ...“

—letzte Worte einer Magierin, die magische Phänomene in der Warunkei untersuchen wollte, allerdings vorher am Biss eines perversierten Eichhörnchens starb, neuzeitlich

Die folgenden Szenen sollen Ihnen Anregungen bieten, was Ihren Helden im Gebirge widerfahren kann. Sie stellen nur eine Auswahl dar und können von Ihnen nach Geschmack und Zeit Ihrer Spielrunde entsprechend erweitert werden.

FEVER AUS DEN ENDTÜRME

Wenn sich die Helden in Schussreichweite der Endtürme des Walls befinden (etwa eine halbe Meile, auch nachts), werden sie von dort beschossen. Eine Beschreibung der Endtürme finden Sie im Abschnitt **Die Endtürme – Felsenburgen, Seite 19**, die möglichen Geschütze im Abschnitt **Der Wall in Werten, Seite 15**.

NATÜRLICHE GEFAHREN

Je weiter die Helden ins Gebirge vordringen, desto mehr wird die Natur an sich zu einem Hindernis. Klettertouren über Geröllhalden bergen das Risiko abzustürzen, ein Steinschlag kann auf die Helden niedergehen, und in höheren Lagen oder im Winter ist auch eine Lawine möglich. Ein Unwetter kann auf einem Gebirgspass ebenfalls eine große Gefahr darstellen, und Raubtiere wie Bären oder Wölfe leben zu beiden Seiten der Schanzen in den Bergen. In allen Fällen sind wildniskundige Helden in der Lage, diese Phänomene mittels *Wettervorhersage*, *Wildnisleben*, *Orientierung* oder *Tierkunde* vorherzusehen und passende Gegenmaßnahmen einzuleiten. Ohne entsprechende Ortskenntnis lassen sich die Harpyienschwärme der Trollzacken nicht vorhersagen, sie können aber ebenfalls zu einer Gefahr für die Helden werden. Schließlich sollten die Helden der Gefahren mittels *Klettern*, *Körperbeherrschung*, Kampf oder mit magischen Mitteln entgehen. Falls Sie die Gebirgswanderung detailliert ausspielen wollen, können Sie **WdE 32ff.** zu Rate ziehen.

EIN PUTZIGES EICHHÖRNCHEN

Wenn die Helden einen Großteil des Weges durch das Gebirge hinter sich haben und langsam dämonisch berührtes Land erreichen, können sie auch auf die ersten dämonisch veränderten Tiere treffen. Möglich sind hier prinzipiell alle Tiere, einen gruseligen Schreckmoment entfalten aber vor allem diejenigen, die sonst eher harmlos sind, wie z.B. ein Eichhörnchen.

Dieses können die Helden zunächst auf einem Baum sitzen und sie beobachten sehen, dann springt es zielsicher einem Helden auf die Schulter oder läuft zu ihm und klettert an seinem Bein und dem Oberkörper hoch, um sich auf die Schulter zu setzen. Hier zeigt es ein fast schon menschliches Grinsen, wobei die Augen rot aufleuchten, bevor es dazu ansetzt, den entsprechenden Helden in die Halsschlagader zu beißen. Falls der Held Gefahreninstinkt hat, kann dieser ausgelöst werden (Probe –5). Ansonsten hat er nach einer gelungenen IN-Probe noch die Möglichkeit, das Eichhörnchen wegzuschlagen (*Raufen*, GE-Probe). Falls nicht, hat dieses erfolgreich einen gezielten Angriff auf eine ungeschützte Stelle des Halses ausgeführt.

Dämonisches Eichhörnchen:

INI 12+1W6	PA 8	WS 1	LeP 2
AuP 20	MR 2/3	GS 10	RS 0
Biss:	AT 15	TP 1W6+8 SP	DK H

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (12), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+8)

Kampfverhalten: Es tritt offen und zutraulich auf und versucht so, an einen verwundbaren Punkt, z.B. die Halsschlagader zu kommen. Dann beißt es ohne Vorwarnung zu.

Diese Szene können Sie natürlich auch mit jedem Waldtier vom Igel bis zum Adler und vom Wolf bis zum Wildschwein einbauen und entsprechend an die Möglichkeiten des Tieres anpassen.

TOTES LAND

Als kleinen Vorgeschmack auf das Land der Warunkei können die Helden auch im Gebirge schon auf kleinere Flecken totes Land treffen, dessen Kraft durch die Erhebung des endlosen Heerwurms ausgesaugt wurde. Orientieren Sie sich hier an den Beschreibungen im Abschnitt **Totes Land, Seite 47** und passen Sie diese auf die Landschaft im jeweiligen Gebirge an.

HEIßE WARE IN KALTER HÖHE

Noch bevor die Helden endgültig die Schanzen überwunden und das Land östlich des Walls erreicht haben, können Sie durch Proben auf *Fährtiensuchen* +3 oder auch *Sinnenschärfe* +6 (Rauch eines kleinen Feuers) auf eine Schmugglerbande aufmerksam werden, welche seit längerem Schwarzhandel zwischen der Warunkei und der Wildermark beziehungsweise heute der Rabenmark betreibt. Zwar ist ihr Leben mit

der festen Herrschaft im Westen schwieriger geworden, doch es gibt noch immer genügend Geschäftsleute in der Rabenmark, die ob der Warenknappheit dort dem schnellen Geld mit Schmuggelware aus den Schwarzen Landen nicht abgeneigt sind.

Die Schmuggler unterhalten ein kleines Lager in einem abgelegenen Tal, das Sie an beliebiger Stelle in einem der beiden Gebirge verorten können. Hier gibt es einen klaren Bergbach, der frisches Wasser liefert, sowie eine natürliche Höhle, in der die Schmuggler Unterschlupf suchen. Häufig durchstreifen sie das Land der Warunkei und kaufen hier vor allem einfaches Handwerk wie Beinschnitzereien, Lavendel und Holzwaren aber auch skurrile Dämonenstatuen oder alchemistische Ingredienzien und bringen diese dann über die Berge in die Rabenmark. Dabei nehmen sie auch hin und wieder für gutes Gold einen jungen Burschen oder eine junge Maid mit in die freien Lande, wo diese dann nicht selten als Knecht oder Magd in einer billigen Schankstube oder sogar in einem Bordell landen, da sie kein anderes Auskommen finden.

In der Rabenmark kaufen die Schmuggler mit dem erwirtschafteten Geld vor allem Lebensmittel, dass sie in den armen Dörfern der Warunkei zu horrenden Preisen an die Hungernen verkaufen, die dafür nicht selten alte Familienerbstücke oder dringend benötigtes Werkzeug hergeben müssen, um nicht zu verhungern.

Falls die Helden mit den Schmugglern verhandeln, können diese für gutes Gold sichere Unterkunft und Wasser bieten sowie einen Führer in die Warunkei. Falls die Helden dem Treiben der Bande ein Ende machen wollen, wehren die Schmuggler sich mit ihren bescheidenen Möglichkeiten, kapitulieren aber, bevor sie lebensgefährlich verletzt werden.



Die Schmugglerbande hat insgesamt 15 Mitglieder, von denen sich meist nur vier bis sechs im Lager aufhalten. Unter diesen befinden sich:

☛ *Norrick Weberpfort* (*979 BF, 1,75 Schritt, wirkt kleiner, da er gebeugt geht, Halbglatze, wenige, graue Haare, schlurft, hager, trägt Lumpen, desillusioniert, hat die Dritte Dämonenschlacht und die Schlacht bei Wehrheim überlebt und sich danach zurückgezogen): Anführer der Gruppe, versucht sein eigenes und das Überleben seiner Leute in diesen „schrecklichen Zeiten“ zu sichern und verteidigt sie mit seinem Säbel.

☛ *Pafel* (*1001 BF, 1,69 Schritt, sehnig, graue Augen, Narbe auf der rechten Wange, braune Haare, schleimige, unterwürfige Art, harter Verhandlungspartner, verlangt Armen in Not noch das letzte Hemd ab): Beschaffer der Gruppe, der viel über die Dörfer in der Warunkei weiß und den Helden einige Informationen darüber geben kann – für gutes Geld versteht sich.

☛ *Walburga*, genannt *Walla* (*1012 BF, 1,74 Schritt, rundlich, rotblonder Zopf, schmierige Schürze, Körpergeruch): Köchin, Lagermeisterin und gute Seele, sie sorgt dafür, dass es „ihren Kleinen“ auch immer gut geht und erlegt mit dem Bogen öfters das Abendessen. Ein Herz für Fremde hat sie jedoch nicht.

☛ *Misda* (*1003 BF, 1,72 Schritt, schwarze, schulterlange Haare, schwarze Augen, leicht bronzener Teint, Halbtulamidin, früher Fernhändlerin, während der Invasion als Hure in den Tross von Borbarads Heer gepresst, seitdem verbittert und hart): Plant die Ein- und Verkäufe der Bande und hält Augen und Ohren nach lohnenden Geschäften offen und nutzt ihren Wanderstab zur Veteidigung.

☛ *Wiland* (*1021 BF, 1,81 Schritt, schwarze, kurze Haare, dunkelbraune Augen, leicht dunkler Teint, muskulös, grobschlächtig, faulende Zähne): Der Sohn Misdas von einem Söldner aus Borbarads Heer. Er hat lange nur Waffenknechte und Söldner gekannt und seine Mutter kümmerte sich nie wirklich um ihn. So wurde er zu einem tumben Schläger, der mit seinem Knüppel mehr durch Kraft als durch Geschick Respekt erzielt.

☛ *Tyrdana* (*1009 BF, 1,76 Schritt, blonde Haare mit Pony, halbwegs gepflegte Erscheinung, grüne Augen, löchrige Wollkleidung): Sudara stammt aus einem Dorf in der Warunkei und wurde nach der Invasion in Tyrdana umbenannt. Sie ist die Tochter eines Dorfschulzen, der sich einem Nekromanten unterworfen hatte. Nachdem dieser von seinem Herrn getötet worden war, weil er untot ein besserer Diener sei, kaufte ihre Mutter ihr bei der Schmugglerbande die Passage nach Westen. Da sie in der Wildermark kein besseres Leben fand, blieb sie bei den Schmugglern und wartet nun auf die Gelegenheit, endlich ein anständiges und sicheres Leben zu führen.

☛ Weitere Mitglieder der Schmuggler können Sie nach Belieben hinzufügen. Falls die Helden gegen die Schmuggler kämpfen, orientieren Sie sich an den Werten für Dorfbewohner und Kämpfer im Anhang (siehe **Gegner, Seite 123**).

GELD FÜR EIN ZWEITES LEBEN

Wenn die Helden die Schanzen umgangen oder überwunden haben, können sie etwas östlich im Gebirge auf einen Zug von Menschenjägern treffen, die hier ein Lager aufgeschlagen haben. Ob die Helden auf die Jäger aufmerksam werden oder umgekehrt, hängt dabei von den Vorsichtsmaßnahmen der Helden ab. Je nach Bewaffnung und Stärke der Helden sehen die Menschenjäger entweder Opfer oder eine Gefahr in ihnen und werden angreifen oder sich zurückziehen. Falls die Helden sie angreifen, werden sie sich in jedem Fall verteidigen. Wenn ihnen eine Niederlage droht, versuchen sie, sich zurückzuziehen. Ist das nicht möglich, kämpfen sie bis zum Tod.

Bei den Menschenjägern handelt es sich um frühere Söldner und Kämpfer, die in der Hochzeit der Warunkei und der untoten Garden keine Anstellung gefunden haben. So haben sie sich als Kopfgeldjäger darauf spezialisiert, Menschen und gefährliche Tiere zu töten und die Leichen an Nekromanten zu verkaufen. Wenn die Helden auf sie treffen, haben sie die frischen Leichen eines Berglöwen oder Höhlenbären und eines jungen, kräftigen Holzfällers aus der Rabenmark bei sich, die sie für gutes Gold an den Nekromanten *Tarragrin* (**Der Herr nimmt, der Herr gibt, Seite 51**) verkaufen wollen.

Falls es den Helden gelingt, einen der Menschenjäger lebendig zu fangen, so können sie von ihm einige Informationen über das Hinterland (speziell Wutzenbach, Ogertrutz und Alt-Bergenbach), den Nekromanten Satorgan (siehe **Satorgan und die untoten Sieben, Seite 30**), totes Land und einige magische Fallen hinter dem Wall erhalten. Diese Informationen gibt der Menschenjäger aber nur preis, um sich im Gegenzug Vergünstigungen oder im besten Fall die Freiheit zu erhandeln. Die Mitglieder der Bande brechen alle einen Schwur auf die Götter wie auch ihr Ehrenwort, wenn sie einen Vorteil davon haben.

Die Bande besteht insgesamt aus [Heldenanzahl+3] Kämpfern, von denen drei durch die Jagd verletzt sind. Für die Kampfwerte orientieren Sie sich an den Werten für Kämpfer im Anhang (siehe **Gegner, Seite 123**). Mögliche Mitglieder der Bande sind:

☛ *Asfaria Perlstein* (*996 BF, 1,91 Schritt, durchtrainiert, viele Narben, linkes Auge fehlt, schwarze, teilweise ausgefallene Haare, Lederrüstung, Säbel)

☛ *Leron Zertig* (*999 BF, 1,77 Schritt, Glatze, Stiernacken, muskulös, ausgebessertes Kettenhemd, Andergaster, Brandmale im Gesicht)

HAUPTLINIE 3: VON HINTER DURCH DIE BRUST INS AUG

Nachdem die Helden festgestellt haben, dass ein Heer weder durch den Wall des Todes noch durch die Gebirge marschieren kann, müssen sie nach einer alternativen Möglichkeit suchen. Die nächstliegende ist die Verteidigung des Walls zu sabotieren, so dass das Heer das Torhaus oder die Bresche stürmen kann. In diesem Szenario erkunden die Helden die Rückseite des Todeswalls und finden Eingänge, die ihnen die Erkundung des Inneren erlauben. Hier können sie endlich eine Möglichkeit zur Befriedung des Walls finden.

Die Schlüsselinformationen dieses Kapitels ermöglichen es, einen Plan für den Durchbruch durch den Todeswall zu schmieden: Es gibt eine daimonide Kreatur in den Tiefen des Todeswalls, die das magische Unleben des Walls kontrolliert. Um die dämonische Macht des Walls zu brechen, müssen die Helden den Daimoniden vernichten, wobei ihnen der mit dem Daimonid verschmolzene Geist eines Magiers helfen kann.

GESTANK UND DUNKELHEIT IM WALL

Ab hier haben die Helden die Chance, in den Wall einzudringen und ihn von innen zu erforschen. Während der gesamten Zeit im Inneren des Walls befinden sie sich in einer Umgebung, die keine Fenster oder Öffnungen hat und von Untoten bevölkert wird. Die Helden bewegen sich durch vollkommene Finsternis. So sie nicht über Licht verfügen, sind selbst Helden mit Nachtsicht vollkommen blind, sobald sich der Eingang hinter ihnen geschlossen hat (AT +8/PA +8). Alles, was die Helden nicht selbst ausleuchten, liegt in völliger Finsternis. So kann ein Spalt im Wall auch zum Absturz eines Helden führen, weil dieser ihn nicht sieht.

Allgegenwärtig ist der intensive und widerwärtige Gestank, der Helden mit sensiblen Geruchssinn über ihre Grenzen strapaziert. Dabei gibt es Abstufungen im Verwesungsgestank, je nachdem ob die Helden in einer Kasematte voller Untoter sind (Erstickungsanfälle: *Selbstbeherrschungs*-Probe +4 +doppelten Wert des sensiblen Geruchssinns) oder in einem relativ großen und freien Raum (nur moderige Luft: *Selbstbeherrschungs*-Probe +sensiblen Geruchssinn). Ein Scheitern der Probe führt zu starker Übelkeit und eventuell zu Übergeben, so dass der Held einige Zeit nicht zu anderen Handlungen in der Lage ist (Auswirkungen ähnlich TLALUCS ODEM).

DIE RÜCKSEITE DES WALLS

„Löcher sollen das sein? Das sind offene Scheunentore! Nur wo sind die Steine hin, und warum bei allen Niederhöhlen können diese Löcher wandern?“

—Satorgan bei der Betrachtung der Rückseite des Walls zu Beginn seiner Studien, ca. 1035 BF

Generell unterscheidet sich die Rückseite des Walls von der Vorderseite dadurch, dass hier keine Skelette und Knochen angebracht sind, die Pechnasen keine Funktion haben und es keine Fallen oder Ähnliches gibt, die die Helden am Erklettern des Walls hindern. Tatsächlich ist der Wall darauf ausgerichtet, Feinde von Westen abzuhalten, gegen Personen von Osten gehen auch die Geschütze und Bastionen nicht vor, solange diese den Wall nicht gezielt angreifen.

Zudem sehen die Helden hier an verschiedenen Stellen Eingänge in den Wall, von einer kleinen hölzernen Mannpforte in der Mauer über eine Falltür im Boden vor dem Wall bis zu gigantischen, metallischen und mit Zacken und Spitzen besetzten Toren. Durch die Bautätigkeit der Golems entstandene Löcher und Durchgänge können die Helden ausmachen, da die Golems an der Rückseite Material gewinnen, das sie an der Front zur Verstärkung einbauen. Den Helden stehen also viele Eingänge in die Tiefen des Walls offen. Doch auch an der Oberfläche gibt es Herausforderungen und Gefahren, denen sie sich stellen müssen.

Die folgende schematische Übersicht soll Ihnen als Meister die Zuordnung der Örtlichkeiten erleichtern. Die Eingänge können Sie platzieren, wie es Ihnen passend erscheint. Gerade die Löcher in der Mauer bieten jedoch eine trügerische Einstiegsmöglichkeit, da sie von Zeit zu Zeit durch Golems wieder verschlossen werden oder sich an anderer Stelle öffnen.

OBEN AUF DEM WALL

Die Helden haben die Möglichkeit, die Krone des Walls zu erreichen und sich einen Überblick über das gesamte Bauwerk zu verschaffen. Es gibt halb eingestürzte Treppen auf der Rückseite und einige Falltüren, die an verschiedenen Stellen auf die Mauerkrone führen. Sie enden in den Bastionen oder den Tortürmen und Endbastionen auf den Geschützplattformen. Die Außentreppen können die Helden unbehelligt überwinden (*Klettern*-Probe -3) und auch ein Erklettern mit Wurfhaken und Seil (*Klettern*-Probe) oder ohne Hilfsmittel die Mauer hinauf (*Klettern*-Probe +3) führen nicht zu einem Alarm oder Angriffen.

Wenn die Helden oben angekommen sind, können sie den Wall aus der Vogelperspektive überblicken und sich seiner ganzen Gewalt, Masse und Monstrosität bewusst werden. Greifen Sie hier auf die Beschreibung des Walls aus dem ersten Szenario zurück um Ihren Spielern die Eindrücke zu schildern. Mit einer einfachen *Kriegskunst*-Probe erkennen die Helden, dass es ohne schweres Geschütz und Belagerungsgerät oder massive magische Hilfe unmöglich sein wird, eine Bresche in diesen Wall zu schlagen, geschweige denn ihn zu sichern.

DAS UNTOTENKASTELL

Auch das Torhaus ist auf der Rückseite zugänglich und weist eisenbeschlagene Mannpforten auf, welche unverschlossen sind und den Helden einen Eingang in den Wall bieten. Dieser ist allerdings gut bewacht, denn in den beiden Tortürmen tun jeweils ein Dutzend Skelette Dienst, die gegen die Eindringlinge vorgehen werden, so sie nicht über die Präsenz Thargunitoths verfügen. Falls die Helden in Begleitung von *Morcus* (siehe **Ein Verwirrter in der Dunkelheit, Seite 31**) sind, können sie die Tortürme ungehindert passieren und durch die Kasematten in die tieferen Schichten des Todeswalls vordringen, werden jedoch stark vom Forschungseifer des Nekromanten gebremst.

In den Tortürmen gibt es schwere, metallene Falltüren, die direkt in Untoten-Kasematten führen. Öffnen die Helden diese, sehen sie sich gut 50 Untoten gegenüber, die stoisch auf ihren Einsatz warten. Greifen die Helden die Skelette in den Tortürmen an und schalten mehr als drei von ihnen aus, aktivieren sich alle Untoten, öffnen die Luken und klettern heraus, was 60 KR dauert. Falls die Helden nicht über mächtige magische oder karmale Mittel verfügen (siehe **Arsenal von Tag und Nacht, Seite 39**), sollten sie hier schleunigst den Rückzug antreten.

In jedem der Tortürme gibt es zwei Falltüren in solche Kasematten.

DIE RÜCKSEITE DER BRESCHÉ

Die Rückseite der Bresche unterscheidet sich vom Bauzustand her kaum von der Vorderseite, lediglich die Skelette zur Abwehr fehlen hier an den Holzkonstruktionen. Dies ist neben den Treppen die einfachste Stelle, um die Mauer zu erklettern (einfache *Klettern*-Probe), wobei die Helden während der gesamten Klettertour in Reichweite der daemodiden Ranken sind, die teilweise die Bresche verschließen. Diese machen auch den Einstieg in den Wall an dieser Stelle unmöglich – sofern die Helden nicht Hilfe vom Geist Jaramillos erhalten (siehe **Die Seele und der Geist des Walls, Seite 32**).

DIE GEISTER DER SCHLACHT

Wenn die Helden sich entlang der Rückseite der Mauer bewegen, befinden sie sich auf dem Schlachtfeld der Dritten Dämonenschlacht und der Ogenschlacht. Und zwar in dem Teil, der nicht von Geweihten eingeseget wurde. So treffen die Helden hier an vielen Stellen auf Geister in Form von gefesselten Seelen, Spuken und Erscheinungen, und auch ein Nachtalp treibt hier sein Unwesen. Wie viele der Geister Sie Ihren Spielern zumuten, sollten Sie davon abhängig machen, ob Ihre Spieler Spaß daran haben. In jedem Fall sind es aber am Jahrestag der Dritten Dämonenschlacht (am 22. und 23. Ingerimm) und bei Vollmond deutlich mehr als in anderen Nächten. Weiteres zu Geistern finden Sie in **WdZ 203ff.**

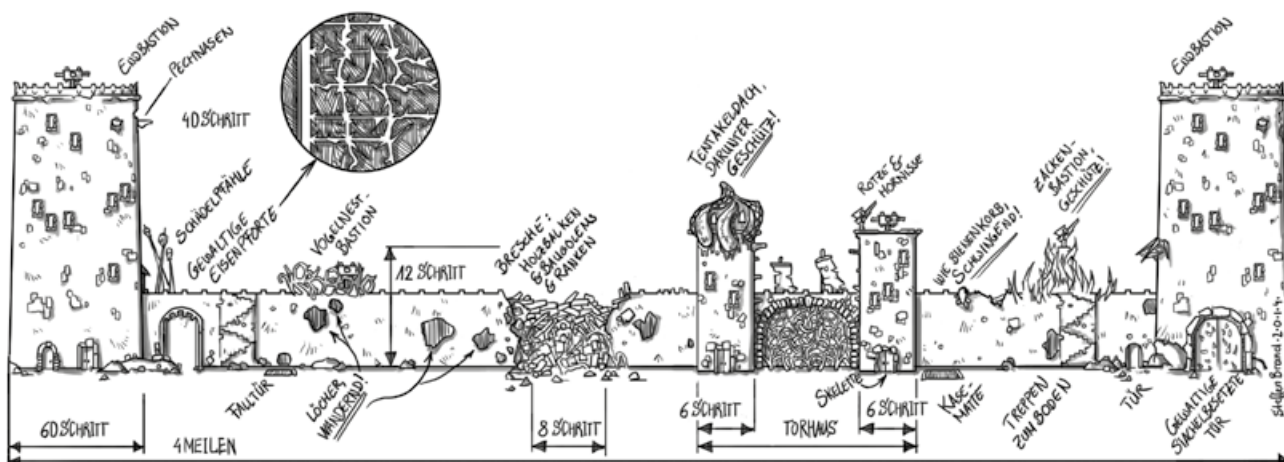
Mögliche Geistererscheinungen sind:

☞ Die Erscheinung eines Streitrosses nahe der Bresche: Es gehörte einst einem der Rondrageweihten, die mit den Posauern von Perricum die Bresche in die Mauer schlugen, und wurde nach dem Durchbruch von einem untoten Pikenier aufgespießt und stürzte, wobei es seinen Reiter unter sich begrub. Seither galoppiert es jede Nacht aus der Bresche und stürzt kurz darauf. Wird es beschworen und kann noch einmal einen Menschen tragen, ist es erlöst.

☞ Ein Nachtalp, der als Blakharaz-Paktierer und Dämonenbeschwörer an der Schlacht teilnahm und getötet wurde, bevor er die Beschwörung eines Irrhalken abschließen konnte. Seither zieht er auf der Jagd nach Sikaryan über das Feld, um wieder zu erstehen und sich ein neues Leben zu verschaffen. Er hat aktuell etwa 100 LeP und kann den Helden für geopferte Lebenskraft (Blut) auch Informationen zum Wall und zur Schlacht geben, so Sie dies wünschen (dabei gehen keine permanenten LeP verloren aber nach Maßgabe des Meister eventuell Sikaryan).

☞ Ein Spuk oder Poltergeist, der einst als Söldner in Kampfrausch versetzt ausgeschickt wurde, um die Errichtung des Bannzaubers auf dem Wall des Todes zu verhindern. Seine Seele ist heute an einen der großen Bergkristalle gebunden, welche damals als zusätzlicher Astralspeicher für den Bann konzipiert waren. Gelingt es den Helden, dies durch ein Gespräch oder magische Analyse herauszufinden, und versprechen sie ihm, diesen Kristall zu zerstören, so kann er ihnen mit seiner Kraft einen Weg in das Innere öffnen. Ansonsten kann er sie mit Mauersteinen bewerfen oder gar ihre Ausrüstung beschädigen, sollten sie sich in seinem Wirkungsbereich aufhalten.

RÜCKANSICHT



☞ Gefesselte Seelen beider Seiten, die nach der Schlacht aufgrund der wirkenden magischen und karmalen Kräfte keine Ruhe finden konnten: z.B. eine Söldnerin in Diensten Borbarads, die bei der Rückeroberung der Mauer fiel, ein Kämpfer der Winhaller Wolfsjäger, der starb, als er Raidri Conchobair den Weg zu Borbarad freikämpfte, oder ein Kampfmagier der Akademie Schwert und Stab, der beim Angriff auf die Steinerne Schlange von Paavi umkam. Manche von ihnen können mit einem Segen erlöst, andere nur gebannt werden. Sie stellen zwar keine Gefahr für die Helden dar, da sie nicht mit materiellen Dingen interagieren können, aber ihre schiere Masse sollte bedrohlich oder erschreckend wirken.

☞ Falls dieses Mysterium in Ihrer Runde noch nicht aufgelöst wurde, können Sie auch die Geister der dreizehn Schattenreiter auftreten lassen (**Schild 188**).

SATORGAN UND DIE UNTOTEN SIEBEN

Nur wenige Schritte hinter dem Wall des Todes gelegen, ein ganzes Stück von Torhaus und Bresche entfernt, steht eine kleine, einfache Holzhütte, die mit Lederplanen überzogen ist. Die einzige Öffnung ist ein schwerer, stets heruntergeklappter Ledervorhang. Tagsüber halten sich in dieser der Schwarzmagier *Satorgan von Brabak* (*999 BF, 1,89 Schritt, hager, bleich, Glatze, tief in den Höhlen liegende, schwarze Augen) und seine sieben loyalen Untoten auf. Nachts, wenn das Licht der Praiosscheibe ihn nicht stört, beschäftigt sich Satorgan mit der Untersuchung des Walls, der Kreaturen und des Schlachtfeldes. Immer wieder schickt er einen seiner Untoten mit einem Forschungsauftrag in den Wall, doch bisher ist noch keiner von ihnen zurückgekehrt, da sie vom Wall übernommen werden. So muss er immer wieder Ersatz erheben, aber Knochen gibt es reichlich auf dem ehemaligen Schlachtfeld.

Satorgan ist zwar kein Vertreter des Nekromantenrates, aber falls die Helden als Vertreter der Rabenmark oder Anhänger der Zwölfgötter erkennbar sind, versucht er, sie zu töten, da er fürchten muss, dass sie ihn wegen aktiver Nekromantie hinrichten oder zumindest gefangen nehmen. Ihm kommen die zerfallenen Verhältnisse in der Warunkei sehr gelegen, da er sich in den umliegenden Dörfern allein durch Drohungen versorgen kann. Er hat keinerlei Interesse daran, mit den Helden zusammenzuarbeiten, selbst wenn sie mit Engelszungen auf ihn einreden. Hier bleibt den Helden nur der Kampf gegen ihn und seine Untoten. Für die Werte der Untoten suchen Sie sich passende im Anhang (siehe **Gegner, Seite 123**).

Satorgan:

MU 15	KL 14	IN 12	CH 12
FF 12	GE 10	KO 10	KK 9
INI 10+1W6	PA 10	LeP 25	RS 0
Magierstab:	DK NS	AT 9	TP 1W6+1
GS 8	AsP 43	AuP 28	MR 7 WS 5
Kampfzauber: BLITZ 12, ECLIPTIFACTUS 7, HORRIPHOBUS 12, IGNIFAXIUS 8			

Kampfverhalten: Lässt zunächst nur seine Untoten kämpfen und vertreibt Gegner falls möglich mit dem HORRIPHOBUS. Sollten Gegner fallen, erhebt er diese zu Untoten und lässt sie für sich kämpfen. Wenn alle seine Untoten vernichtet sind oder er sich mit einer Übermacht im Nahkampf konfrontiert sieht, wird er versuchen zu fliehen.

IN DEN TIEFEN DES WALLS

„Auch wenn der Exorzismus gelingt und man Rumpeln und Kreischen aus dem Wall vernimmt – es dauert nur wenige Stunden, bis wieder die ersten schlurfenden Schritte hörbar werden und sich ölige Flecken auf der Mauer zeigen. Irgendwo in den Tiefen des Walls gibt es eine Quelle für diese niederhöllische Kraft. Erst wenn sie versiegt, können wir den Wall endgültig austreiben!“

—Saltarex Bahram von Jurios, nach einem längeren Boronritual am Todeswall, 1036 BF

Wenn die Helden die Rückseite des Walls erkunden, fällt ihnen auf, dass es hier keine Möglichkeit gibt, die Verteidigung des Walls zu schwächen oder zu sabotieren. Was auch immer den Wall lenkt und der Grund für die magische Präsenz ist, es befindet sich im Inneren.

Vom Inneren des Todeswalls gibt es bewusst keinen Plan, da dieses vom Daimoniden ständig weiter aus- und umgestaltet wird. Die Helden bewegen sich durch ein Bauwerk, dass dem Schönheitsempfinden und dem Konstruktionswahn eines Dämons entspricht und jegliche menschliche Vorstellungskraft sprengt, keiner erkennbaren Logik folgt und an manchen Stellen tödlich ist.

Im Folgenden finden Sie einzelne Szenen beschrieben, die Sie an beliebiger Stelle der Erforschung des Inneren einbauen können. Früher oder später wird während dieser Erkundung auch der Geist Jaramillos Kontakt zu den Helden aufnehmen, den Zeitpunkt dafür können Sie frei setzen, so die Helden nicht aktiv Kontakt zu ihm oder dem Wall an sich suchen.

GÄNGE UND İRRWEGE

Wenn die Helden in den Wall des Todes eindringen, fällt ihnen im oberirdischen Teil vor allem der schlechte Zustand der Gänge auf. Viele sind eingestürzt oder von Gestein versperrt, Treppen sind weggebrochen und manche Gänge gar bewusst zugemauert, um die Stabilität des Walls zu erhöhen. Da es keine regelmäßigen Patrouillen gibt, die begehbbare Wege brauchen, ist der Wall nicht darauf angewiesen, Gänge freizuhalten. Hier laufen die Helden häufiger in die Irre, wenn ihr Weg vor einem zugemauerten Gang endet oder sich hinter einer Tür lediglich eine weitere Wand verbirgt.

Immer wieder öffnen die Helden in diesem oberen Bereich lichtdichte Räume, in denen Untote auf ihren Einsatz im Kampf gegen Angreifer warten. Solange sie diese Untoten nicht angreifen, warten diese ruhig ab, da sie vom Wall derzeit nicht aktiviert sind. Lassen Sie Ihre Spieler ein paar solcher Kavernen mit jeweils 10 bis 100 Untoten sehen, damit klar wird, dass der Wall eine stattliche Armee aufbieten kann, wenn er angegriffen wird.

BAUST DU NOCH ODER WÄCHST DU SCHON?

Da der Gna-Rishaj-Tumar einst mit einer Pflanze verschmolzen wurde, hat er auch Teile dieses Körpers in sich aufgenommen und orientiert sich beim Ausbau des Inneren daran. So wuchern heute Gänge, die den Adern in einem Blatt ähneln und sich labyrinthartig immer weiter verzweigen, bis sie schließlich für einen Menschen zu eng werden oder abrupt in einer Höhle von unterschiedlichen Ausmaßen enden. Diese Höhlen können sowohl rund wie auch rechteckig sein, meist haben sie jedoch natürliche Formen wie z.B. die eines aufrechten Efeublattes.

Die meisten Räume sind von freitragenden Säulen gestützt, welche sich gebogen oder im Zickzack durch den Raum ziehen. Meist sind diese Strukturen durch ein HARTES SCHMELZE entstanden, und an einigen Stellen können die Helden Baugolems sehen, die dauerhaft eine Struktur stützen, da diese aus sich selbst heraus zu schwach wäre, um Sumus Griff zu trotzen. Die Wände dieser Hohlräume sind häufig spiegelglatt, manchmal glänzen sie gar poliert, und nur selten wachsen dämonische Ranken an den Wänden empor. Viele Gänge enden drei bis fünf Schritt über dem Boden, so dass man diesen nur durch eine gewagte Kletterpartie erreicht. Dies ist nicht immer ratsam, gehen doch an anderen Wänden die Gänge ebenfalls in einiger Höhe ab und manchmal ist der Boden geradezu überwuchert von Ranken.

In einigen der Höhlen winden sich die Ranken um die Säulen, und wenn die Helden sich hier magisch umschaun, können sie sehen, dass permanent magische Energie aus den Ranken in die Säulen abgegeben wird, damit diese überhaupt das gewaltige Gewicht des Walls darüber tragen können.

EIN VERWIRRTER IN DER DUNKELHEIT

Noch in den oberen Etagen des Todeswalls treffen die Helden auf den stark verwirrten Nekromanten und Thargunitoth-Paktierer *Morcus von Brabak* (*982 BF, 1,84 Schritt, geht stark gebeugt, abgemagert, fahle Haut, tief in den Höhlen liegende Augen, rechte Hand skelettiert, schwarze, verschlissene Robe). Dieser sucht nach einer Pforte des Grauens als Unheiligtum Thargunitoths im Todeswall, um sich diese Quelle der Macht zu sichern.

Inzwischen lebt er seit mehr als einem Jahr fast vollständig im Todeswall und ernährt sich von dämonischen Ranken und untotem Fleisch. Er ist völlig abgemagert, geht gebeugt und wirkt mehr wie ein frisch erhobener Zombie als wie ein

lebendiger Mensch, ein Eindruck der durch seine skelettierte rechte Hand, sein Dämonenmal, unterstützt wird. Seinen Magierstab besitzt er noch, nutzt diesen aber nur als Geh- und Kletterhilfe.

Wenn die Helden ihn angreifen, können sie den fast Wehrlosen recht mühelos erschlagen. Er fleht zwar seine Herrin um Gnade an, doch der ist er schon lange nicht mehr von Nutzen, und sein Tod bietet ihr immerhin Zugriff auf seine verdammte Seele. Falls die Helden ihn verschonen oder mit ihm reden, berichtet er ihnen von seiner Theorie, dass es in den Tiefen des Todeswalls eine Pforte des Grauens in das „Reich der untoten Herrin“ (die Domäne Thargunitoths) gibt, welche der Quell der ganzen Untoten ist.

Das entspricht zwar nicht der Wahrheit, trotzdem ist es gut denkbar, dass die Helden ihm glauben und vielleicht seine Hilfe bei der Suche nach der Pforte nutzen wollen. Morcus nimmt die Helden gerne als Begleitung mit, da er alleine den Klettertouren in den Höhlen nicht mehr gewachsen ist. Solange er bei den Helden ist, greifen Untote sie nicht an, da er als rechtmäßiger Verteidiger des Walls angesehen wird und Thargunitoths Präsenz in sich trägt. So können die Helden mit ihm recht einfach Kasematten von Untoten durchqueren, werden dabei aber immer wieder von seiner Begeisterung aufgehalten, wenn er ihnen seine Erkenntnisse zu einem „besonders bemerkenswerten Exemplar“ eines Untoten präsentieren möchte. Er kann sich hervorragend in Rage reden und auf die Vorzüge der verschiedenen Arten von Untoten eingehen, wie z.B. den Klauenangriff eines Skeletts, die Feuerunempfindlichkeit einer Brandleiche oder die gewaltigen Kräfte einer Mumie.

Ob und wie lange die Helden Morcus begleiten, bleibt allein ihnen überlassen, spätestens beim Einsturz des Walls wird er den Tod finden.



Morcus:

MU 12*	KL 10	IN 8	CH 9
FF 8	GE 8	KO 8	KK 9
INI 10+1W6	PA 3	LeP 15	RS 0
Klauenhand: AT 1		TP 1W6+1	GS 6
AsP 38	AuP 20	MR 6	WS 4

*Da Morcus keine Gefahren für seinen Körper mehr wahrnimmt, muss er z.B. für waghalsige Klettermanöver keine MU-Probe ablegen.

Zauber: SKELETTARIUS 14, TOTES HANDLE 10

Schwarze Gaben: Leichengesprü, Herrschaft über niedere Dämonen (TGT), Untote erheben

Kampfverhalten: Er fleht Thargunitoth um Hilfe an, die ihn jedoch nicht erhört.

DIE ZWERGE HABEN ZU TIEF GEGRABEN

Unter der Oberfläche, in einer beliebigen, eher kleinen und engen Kammer, stoßen die Helden auf die gefesselten Seelen von vier Zwergensappeuren, die hier während der Dritten Dämonenschlacht von einem wartenden Azzitai zusammen mit ihrem gesamten Banner verbrannt wurden. Da sie ihre Aufgabe, den Wall zum Einsturz zu bringen, nicht erfüllen konnten, hält sie dies noch heute auf Dere. Es handelt sich um die drei Ambosszwerge *Xebrosch Sohn des Xordogrim*, *Cugax Sohn des Cendosch* und *Undrasch Sohn des Kundrasch* sowie den Hügelzwerge *Ingrasch Apfelwiese*.

Falls die Helden auf sie aufmerksam werden, können sie sich mit ihnen unterhalten. Die Zwerge sind inzwischen verschlossen und ängstlich, da sie schon sechzehnmal am Jahrestag ihres Todes die quälende Verbrennung, den Schmerz und die Verzweiflung erneut durchleiden mussten.

Wenn die Helden ihnen Erlösung versprechen oder zumindest in Aussicht stellen, berichten sie ihnen vom Bauwahn des Walls und geben Hinweise darauf, dass einige Hallen massiv einsturzgefährdet sind, wenn man die stützenden Golems oder die Ranken an den Säulen entfernt. Auch über die Auswirkungen, also den Einsturz des gesamten Walls, klären die Zwerge die Helden auf, da dies einst als Sappeure ihre Aufgabe war. Wenn die Helden versuchen, den Wall profan zum Einsturz zu bringen, sind die Zwerge wertvolle und hilfsbereite Verbündete, die sich in den unteren Bereichen des Walls hervorragend auskennen (siehe **Die Mauerspechte**, Seite 39). Der Einsturz des Walls erlöst die Zwergengeister, ist ihre Aufgabe doch endlich erfüllt.

ICH BIN NICHT TOT, HOLT MICH HIER RAUS!

An einer beliebigen Stelle des Walls nahe einer Wand oder einem Steinhafen treffen die Helden auf die gefesselte Seele eines Streiters, der es während der dritten Dämonenschlacht auf die Mauer geschafft hat, hier aber getötet wurde.

Dieser Geist ist sich nicht bewusst, dass er bereits tot ist, und glaubt sich und seinen Körper halb unter den Steinmassen begraben. Sein Körper wurde schon lange zu unheiligem Leben erhoben und wartet in einer der Kasematten auf seinen Einsatz, so dass die Helden dieser armen Seele nur dann Frieden geben können, wenn sie später die Kasematten von Untoten säubern und das Gelände des Walls nach der Eroberung schließlich eingeseget wird. Solange begleitet sie lediglich sein Jammern und Wehklagen aus der Ferne.

Wenn Ihre Runde es unheimlicher mag, dann können Sie diese Stimme auch hinter einer Wand klagen lassen, so dass die Helden nicht sicher sein können, ob es sich um einen eingeschlossenen Lebenden oder Toten handelt.

WAS SITZT DENN DA AM WEGESRAND?

Neben diesen größeren Szenen können die Helden im Todeswall an allen möglichen und unmöglichen Stellen auf Absonderlichkeiten treffen, die gefährlich oder eher skurril sein können, aber nicht müssen. Einige Beispiele sind:

☞ Ein Schwarm untoter Fledermäuse, welche die Helden angreifen können, um Blut zu saugen.

☞ Auch im Inneren des Walls können die Helden auf Baugolems treffen.

☞ An strategisch wichtigen Stellen sollen untote Wächter Eindringlinge aufhalten, darunter auch untote Magier und sonstige Zauberkundige. Speziell in der Nähe des Daimonidenkörpers gibt es mehrere davon. Diese können Zauber wirken.

☞ Ein Wühlschrat hat sich aus dem nahen Gebirge vom reichen Steinvorkommen anlocken lassen und ist den Ranken in die Fänge gegangen. Zwar können diese ihn nicht vernichten, aber wenn er sich nicht bald befreit, verhungert er. Der Wühlschrat ist zwar dumm, aber wenn die Helden ihn befreien, gräbt er ihnen zum Dank einen Gang – falls sie sich ihm durch Magie oder einfache Gesten verständlich machen können und ihm die Ranken vom Leib halten.

☞ Immer wieder stehen die Helden vor einem aufgerissenen Schlund, einem eingestürzten Gang oder einer Rankenwand, an der sie nicht weiterkommen. Hier können die Helden ein wenig in die Irre gehen und sich verlaufen. Ein solcher Schlund kann aber auch ein Eingang in die tieferen Ebenen des Walls sein.

☞ Auch im Inneren des Walls sind Gotongis anzutreffen. Hier unten ist es aufgrund der herrschenden Enge einfacher, diese auszutreiben, was denn Wall jedoch nicht gerade freundlich stimmt und untote Wächter auf den Plan ruft.

☞ An vielen Stellen innerhalb des Walls stoßen die Helden auf Leichen in verschiedenen Verwesungszuständen, vom Skelett bis zum relativ frischen Leichnam. Die meisten von ihnen erheben sich und greifen an, wenn die Helden sich ihnen auf weniger als zehn Schritt nähern.

☞ Die Helden stoßen auf den Geist der Rondrageweiheten *Waldwina Inflammignilea von Schwarzwasser*, deren Seele gefesselt ist, da ihr Weiheschild, der Rondrakamm *Inflammignilea*, auf unheiligem Grund liegt. Sie bittet die Helden, diesen zu bergen und einem Tempel ihrer Göttin zu übergeben, damit sie Frieden finden kann.

☞ Falls Sie das wünschen, kann es auch im Wall noch verschiedene magische Fallen geben, orientieren Sie sich hier an den Angaben im Abschnitt **Mögliche Szenen vorne am Wall**, Seite 22.

DIE SEELE UND DER GEIST DES WALLS

Wenn die Helden tiefer in den Wall vordringen, wecken sie das Interesse der Ranken, da sie voller Sikaryan stecken, und so werden sie immer wieder angegriffen. Darüber bemerkt sie Jaramillos Geist, der hofft, in den Helden endlich diejenigen zu finden, die ihm Ruhe schenken und ihn von der Einheit mit dem Daimoniden befreien können.

An einer beliebigen Stelle formt sich im Stein oder aus den Dornenranken ein menschliches Gesicht mit tulamidischen Zügen, das die Helden interessiert mustert. Da der Geist zwar den Körper des Daimoniden teilweise kontrollieren, so aber nicht sprechen kann, ist hier Erfindungsreichtum in der Kommunikation gefragt. Jaramillo kann die Helden durch die Gotongi hören und sein Abbild kann einfache Gesten wie Nicken und Kopfschütteln ausführen und einzelne Worte wie seinen Namen aber auch wichtige Begriffe („Daimonid“ oder „Kraftlinie“) an eine Wand schreiben. Auch einfache Wandbilder wie Pfeile für die Richtungsangabe oder Ähnliches sind hier möglich.

Gelingt es den Helden, den Geist zu beschwören oder ihn in der Geisterwelt zu treffen, z.B. einem Schamanen, so können sie sich auch verbal mit ihm verständigen. Egal ob die Helden sich an einem GEISTERRUF oder einer Reise ins Geisterreich versuchen, sie werden mit der unglaublichen Vielzahl an Geistern am Wall des Todes konfrontiert. So können sie auf Geister von Zwergensappeuren (s.o.), Rittern, Schwarzmagiern, Söldnern, Amazonen und sogar Trollen, Orks, Goblins oder Ogern treffen, die hier gestorben sind. Ob diese den Helden freundlich oder feindlich gesonnen sind, ist Ihnen überlassen.

Ebenso können passende Hellsichtzauber eine Kommunikation mit Jaramillo ermöglichen, bergen allerdings für den Magier auch immer die Gefahr des Wahnsinns, da er zugleich Kontakt zum Geist des Daimoniden bekommt, mit dem Jaramillo verschmolzen ist und von dem sich sein Geist nicht mehr lösen kann. Da Jaramillo versucht, den Geist seiner potenziellen Befreier vor dem Daimoniden zu schützen, sind Auswirkungen nicht so gravierend, aber immer noch ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +8 nötig, um nicht vorübergehend den Verstand zu verlieren. (siehe **Karmale Untersuchung, Seite 22**)

Besitzen die Helden nicht die nötigen Fähigkeiten, um mit dem Geist in Kontakt zu treten, versucht er sie weit genug unter den Wall zu locken, um ihnen erscheinen zu können. So müssen sie mehrere Ebenen und einige waghalsige Kletterpartien weit unter den Wall vordringen, bevor sie sich dem Standort des Daimoniden so weit genähert haben, dass der Geist ihnen auch ohne Beschwörung erscheinen kann. Dies kostet den Geist einiges an Kraft, und er braucht danach Zeit zur Erholung. Umso wichtiger ist es ihm, seine Informationen weiterzugeben, bevor der Daimonid darauf aufmerksam wird, und er zeigt kein Interesse an anderen Gesprächsthemen.

Jede Art der Kommunikation birgt die Gefahr, dass der Daimonid alle Informationen, die zwischen den Helden und Jaramillo getauscht werden, ebenfalls erhält. Solange sich das Gespräch nur um ihn und sein Leben, den Wall und dessen Gestalt dreht, interessiert dies den Daimoniden nicht weiter. Wenn Jaramillo über den Wall und dessen Herrscher spricht – denn als solcher sieht sich der Daimonid –, dann lobt er bewusst dessen Effektivität in der Verteidigung, um diesen in Sicherheit zu wiegen und die Helden trotzdem zu warnen. Auch geht er auf Schwachstellen in der Konstruktion in positiver Weise ein und wird hervorheben, dass diese „dem Griff Sumus trotzende Baukunst durch die Golems und Ranken erhalten wird“. Vor allem betont er, dass der Wall „ohne seinen Herren zu einem Haufen wertloser Steine zusammenfällt“. So

wiegt er den Daimoniden in Sicherheit und die Helden erhalten trotzdem die Information, wie sie Jaramillo erlösen, den Wall zum Einsturz bringen und einen großen Erfolg erzielen können. Falls die Helden ihn so nicht verstehen, ergänzt er noch: „Stellt euch vor, auf einen Schlag würden die Untoten zerquetscht und die ganze dämonische Präsenz verschwindet. Wie gut, dass der Herr des Walls ihn erhält!“

Folgende Informationen können die Helden von Jaramillos Geist erhalten:

☞ Der Todeswall wird von einem Daimoniden bewohnt, belebt und verteidigt.

☞ Dieser kontrolliert die Ranken, die Gotongis, einen Großteil der Untoten und die Golems.

☞ Seine Aufgabe ist es, jeden Angreifer von Westen zurückzuschlagen oder zu vernichten.

☞ Der letzte Schwarzmagier, der den Wall kontrollierte, wurde bei einer Eroberung durch Answin von Rabenmund getötet. Seitdem ist die Verteidigung des Walls effektiver geworden.

☞ Tief unter dem Todeswall liegt der Körper und damit das Zentrum der Existenz des Daimoniden.

☞ Er selbst war einer der Magier, die während der Dritten Dämonenschlacht Bastrabuns Bann gewirkt haben, und ist dabei zu Tode gekommen.

☞ Er weiß, dass er tot ist, kann aber keine Ruhe finden, so lange sein ursprüngliches Ziel, den Wall von Dämonen zu befreien, nicht erreicht ist.

☞ Er hofft, dass ihm die Entdämonisierung des Walls endlich Frieden geben wird, und bittet die Helden hierfür um Hilfe. Dies wird er zunächst sehr verklausuliert tun und hoffen, dass sie ihn verstehen: „Ich sehne mich nach Ruhe und Frieden, doch die kann ich nicht finden, denn meine Aufgabe war, den Wall vor dämonischem Wirken zu sichern, und ich bin gescheitert.“

☞ Er kann den Körper des Daimoniden teilweise kontrollieren und den Helden auch sagen, was ihm möglich ist (siehe **Ein Helfer in der Not, Seite 39**).

☞ Der Daimonid bezieht seine Energie aus einer Kraftlinie, die durch den Ort seines Körpers läuft (das Elementare Hexagramm).

☞ Der profane Anteil des Daimoniden ist ein Blutblatt und er hat Teile der Pflanze in sich aufgenommen, weshalb er den Wall innen so gestaltet, wie es einer Pflanze und damit auch einem Teil von ihm entspricht.

Falls Sie weitere Informationen über den Wall für Ihre Heldengruppe für sinnvoll halten, kann Jaramillo diese ebenfalls geben, er weiß inzwischen fast alles über dieses Bauwerk. Schlussendlich sollten die Helden über den Kontakt zu Jaramillo die notwendigen Informationen erhalten, wie sie den Wall besiegen und dem Heer den Durchbruch ermöglichen können. Ob sie durch den Geist weitere Hilfestellung erhalten oder gar Absprachen treffen, bleibt dabei dem Einfallsreichtum und der Hartnäckigkeit Ihrer Spieler überlassen. Falls die Helden Jaramillo direkt Hilfe gegen den Daimoniden anbieten, wird dieser auftauchen und sie gnadenlos angreifen.

Wird der Daimonid durch eine Aussage der Helden auf deren zerstörerische Absicht aufmerksam oder Jaramillo offen nach

Möglichkeiten gefragt, den Wall zu zerstören, greift der Daimonid ein. Auch wenn der Magier inzwischen Teile des Körpers kontrollieren kann, ist der Daimonid doch mächtiger und kann so die Kommunikation mit den Helden unterbinden. Falls Jaramillo sich mittels Zeichensprache durch Ranken und Stein verständlich gemacht hat, verhöhnen diese auf einmal die Helden mit dämonisch verzerrten Gesten oder zeigen ihnen einen Pfeil in einen Abgrund oder zu einer Kasse-matte von Untoten. Wenn die Helden jetzt so tief herabge-

stiegen sind, dass der Geist mit ihnen sprechen kann, oder sie ihn beschworen haben, greift der Wall sie sofort an, fährt aber noch lange nicht seine gesamte Macht auf. Ranken versuchen die Helden einzuschließen und einzelne Untote und Gotongis greifen sie an. Wenn es dem Daimoniden gelingt, die Helden und den Geist zu trennen sowie die Helden aus den tiefen Schichten zu vertreiben, lässt der Daimonid sie wieder in Ruhe. In den letzten Jahren sind viele vermeintliche Befreier zum Wall gekommen, und alle sind bisher gescheitert.

HAUPTLINIE 4: WIR SIND DURCH – UND NUN?

Dieser Teil der Hauptlinie bietet den Helden die Möglichkeit, bereits Vorkehrungen für die Zeit nach dem Sturm auf den Todeswall zu treffen. Teile dieses Szenarios können Sie im zweiten (siehe **Ein Umweg, den rechten Weg zu finden, Seite 23**) oder dritten Abenteuer (siehe **Von hinten durch die Brust ins Auge, Seite 28**) einbauen, wenn Ihre Spieler sich vom Wall entfernen.

Die Schlüsselinformationen dieses Szenarios sind die Versorgungsmöglichkeiten für die Truppen hinter dem Todeswall. Die Helden sollen gezielt herausfinden können, wo frisches Wasser, Unterkunft und Feuerholz verfügbar sind, um den Feldzug so überhaupt erst zu ermöglichen. Genügend Nahrung für die Truppen ist derzeit im Land östlich des Walls nicht zu finden, so dass sichere Nachschubwege unabdingbar sind. Außerdem können die Helden einige Fallen entdecken und entschärfen, die hinter dem Todeswall liegen.

WILLKOMMENSGESCHENKE DER WARUNKEI

„Nun, die Schanzen sind geschafft, das Schlimmste liegt hinter uns. Doch lasst uns die Augen offen halten, in diesen verfluchten Landen mögen an jeder Ecke Dämonenknechte lauern und versuchen, uns ins Verderben zu reißen.“

—Saltarez Bahram von Jurios zu seiner Schwinge nach dem Umgehen des Todeswalls, 1037 BF

In einiger Entfernung hinter dem Todeswall sind mehrere Fallen versteckt, die einem vorrückenden Heer den Weg in die Warunkai erschweren und den Vorstoß verlustreich machen sollen. Diese können die Helden im Vorfeld bereits auskundschaften und entschärfen. Platzieren Sie die einzelnen Fallen an Stellen, an denen es Ihnen passend erscheint und an denen Sie Ihren Helden eine Herausforderung bieten wollen. Jede dieser Fallen kann mehrfach auftreten, und natürlich können auch gänzlich andere vorhanden sein.

Aufgrund des Alters treffen die Helden auch auf einige funktionslose Fallen, bei denen Tarnung oder Mechanismus versagen. So können Sie Ihre Spieler zunächst einmal warnen, bevor sie auf die erste intakte Falle treffen. Abhängig vom derzeitigen Zustand der Falle werden die Helden auf diese mit Proben auf *Gefahreninstinkt* oder *Sinnenschärfe* aufmerksam, wobei Letztere je nach aktuellem Zustand der Tarnung erschwert ist.

FEUERWERK

Bei dieser Falle handelt es sich um einen Graben von ca. drei Schritt Breite, der zwei Schritt tief und mehrere Schritt lang ausgehoben wurde. Anschließend wurde der Graben mit spitzen Steinen und einem Finger hoch Hylailer Feuer gefüllt und mit einem Tuch abgedeckt, das an beiden Seiten eingegraben und mit Erde bedeckt ist. An der Unterseite des Tuches hängen kleine Tongefäße, die luftdicht verschlossen und mit Pyrophor (**WdA 36**) gefüllt sind.

Tritt jemand auf das Tuch, gibt dieses unter einem Gewicht von mehr als 20 Stein nach und derjenige stürzt in den Graben. Dabei fallen auch die Tongefäße und zerplatzen an den Steinen, wodurch das Pyrophor Luftkontakt bekommt, sich entzündet und damit auch das Hylailer Feuer in Brand steckt. So kann diese Falle eine anstürmende Reihe von Feinden zu Fall bringen und verbrennen, während sie sich gegenseitig dabei behindern, aus dem Graben zu kommen. Zudem bildet der Flammengraben für einige Zeit einen gewissen Schutz vor weiteren Angreifern. Ob das Hylailer Feuer tatsächlich noch brennt, ist Ihnen überlassen und wird von Graben zu Graben unterschiedlich sein. Der Held kann mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +2 versuchen, seinen Sturz abzufangen (übrige TaP* von 2W6–2 SP Sturzschaden abziehen). Falls das Feuer entflammt ist, nimmt er jede KR im Graben 1W3SP Schaden.

WENN ANDERE EINE GRUBE GRABEN ...

Nach einem ganz ähnlichen Prinzip sind die Speergruben angelegt, welche lediglich mit Metallspitzen gefüllt sind statt mit Hylailer Feuer. Hier erleiden nur die Stürzenden den Schaden und der Vormarsch von Truppen soll gebremst werden. Bei einem Sturz in die Speergrube nimmt ein Held 4W6TP Schaden (WS um 2 reduziert).

WIR HABEN AUF EUCH GEWARTET!

Die klassische Falle der Nekromanten: In einer ausgehobenen Grube von ein bis zwei Schritt Tiefe lauern Untote unter Zweigen und Blättern oder einer Plane mit Erde versteckt. Wer in die Grube stürzt, wird von den untoten Wächtern angegriffen, die daraufhin auch ihre Grube verlassen. Für die Kampfwerte der Untoten wählen Sie bitte passende Gegner im Anhang aus (siehe **Gegner, Seite 123**).

SPANNUNG. UND MAGIE. UND DÄMONEN!

Wild über die Ebene hinter dem Todeswall verteilt liegen immer wieder Steine, Schädel, alte Waffen und Ähnliches, die mit einem Zauber belegt sind und Eindringlinge aufhalten sollen. Wann immer ein vernunftbegabtes Wesen sie berührt, lösen sie den gespeicherten Zauber aus. Dies können verschiedene sein:

- 👁 PANDAEMONIUM (25 Rechtschritt, 5x5 Schritt im Quadrat um den Auslöser, 13 ZfP*)
- 👁 WEICHES ERSTARRE (20 Rechtschritt, Mauer von 2 Schritt Höhe, 10 Schritt Breite und einem Schritt Tiefe bildet sich aus erstarrter Luft ca. zwei Schritt vor dem Auslöser)
- 👁 BRENNER TOTER STOFF (Variante Flammeninferno: 15 Aktionen blau-schwarze Flammen, die alle unbelebte Materie in Brand stecken, beginnend mit 1 Schritt Durchmesser, pro KR +1 Schritt)
- 👁 IGNISPHAERO (explodiert direkt am Gegenstand, wer diesen berührt steht unweigerlich im Zentrum, 5W6+4 TP nach üblichen IGNISPHAERO-Regeln)
- 👁 PANIK UEBERKOMME EUCH (auf größere Gegenstände wie einen Baum, häufig ist dann der Auslöser daran angebracht, z.B. als Waffe oder Schädel im Geist)
- 👁 CALDOFRIGO (In einer Zone von 10 Schritt Radius um den Auslöser entsteht *Niederhöllische Kälte* mit -150°C , die 2W6kTPA/2KR anrichtet.)

DIE PIEDERHÖLLEN SIND LOS

Kurz hinter dem Wall befinden sich einige Schädelpyramiden direkt am Rand der ehemaligen Reichsstraße. In einige davon sind Dämonen gebunden, die jeden angreifen, der den Schädelhaufen zerstört oder abträgt. Hier können Sie je nach Kampfkraft Ihrer Gruppe auf Zantim (**Tractatus 26/151**), Shruufya (**Tractatus 30/145**), Karmanthi (**Tractatus 69/140**) oder andere niedere und gehörnte Dämonen zurückgreifen. Es gibt hier jedoch keine Dämonen, die als Einzelwesen gelten.

SCHÄTZE EINES ARMEN LANDES

Was die Helden tatsächlich hinter dem Todeswall suchen, ist ein Lagerplatz für die Truppen, an dem eine entsprechende Verteidigung in Form von Palisaden oder Ähnlichem aufgebaut werden kann. Dieser sollte möglichst in der Ebene liegen und auch mit Karren gut erreichbar sein. Obendrein sollte es in unmittelbarer Nähe frisches und genießbares Wasser in ausreichender Menge geben, und falls hier Menschen leben, sollten die Helden diese als Verbündete gewinnen. Falls das nicht möglich ist, muss zumindest die Errichtung und der Betrieb des Lagers von ihnen geduldet werden.

MÖGLICHE LAGERPLÄTZE

Es gibt dicht hinter dem Todeswall in der Ebene nur fünf Orte, die als Lager für ein kleines Heer dienen können: Der Dämonenhügel (siehe **Neue Kraft in alten Adern, Seite 37**), das flache Land auf der anderen Seite der Straße, die Ruinen von Gräblingen und Pfort, Wutzenbach und das flache Land auf der anderen Straßenseite. Diese Plätze können die Helden mit einer einfachen *Kriegskunst*-Probe erkennen. Am besten zu verteidigen ist der Dämonenhügel, wegen der anhaltenden magischen Präsenz und unheimlichen Geschichte des Ortes birgt er jedoch unbekannte Risiken und wirkt sich schlecht



auf die Truppenmoral aus. Die anderen vier Orte sind alle gleich schlecht zu verteidigen, wobei Wutzenbach für die Kämpfer den moralischen Vorteil bietet, dass das Lager auch die Menschen hier schützt. In den Ruinen von Gräblingen und Pfort treiben viele Geister und zwei gebundene Dämonen (Braggu und Shruuf, **Tractatus 133/145**) ihr Unwesen, die eindringende Kämpfer aufhalten sollen. Zudem verdienen die Häuser inzwischen kaum noch die Bezeichnung Ruine, was den Ort noch unwirtlicher als die freie Ebene macht.

MÖGLICHE WASSERQUELLEN

Wutzenbach verfügt über einen kleinen See im Ort, der die Wasserversorgung auch im Fall einer Belagerung oder eines Angriffs durch den Feind sicherstellt. An den anderen Lagerstellen muss Wasser von einem Bach etwas abseits im Vorgebirge geholt werden, was bei einer Belagerung zu einer gefährlichen Angelegenheit wird. Falls Sie möchten, kann sich an einer dieser Wasserstellen auch regelmäßig ein Bär oder eine Gruppe Menschenjäger aufhalten, die von den neuen Besuchern wenig erfreut sind.

DIE LIEBEN NACHBARN

Wutzenbach für den eiligen Leser

Einwohner: 270

Herrschaft: Xantram Hegewälder/Tothberth Senner

Tempel: Thargunitoth-Schrein

Garnisonen: je 30 Gefolgsleute der Anführer

Wichtige Gasthöfe: –

Handel und Gewerbe: Landwirtschaft

Bei den drei Lagermöglichkeiten abseits des Dämonenhügels und der Ruinen werden die Helden sich irgendwie mit den Leuten in Wutzenbach arrangieren müssen, um eine friedliche Nachbarschaft und im Idealfall auch Arbeitskräfte zu erhalten. Insgesamt leben hier heute noch ca. 270 Personen, die den kargen Feldern und Wäldern um den Ort das Nötigste zum Leben abtrotzen. Dabei wird das Leben der Menschen dadurch kompliziert, dass es zwei widerstreitende

Dorfvorsteher gibt. Beide haben etwa gleich viele Unterstützer im Ort, so dass keiner von ihnen die Oberhand zu gewinnen vermag. So machen sie sich in einer Art Kleinkrieg immer wieder gegenseitig das Leben schwer, wofür wertvolle Ressourcen geopfert werden.

Auf der einen Seite gibt es *Xantram Hegewälder* (*984 BF, Halbglatze, geht gebeugt, abgemagert, humpelt auf einem Stumpf, geflickte Lumpen), der die borbaradianische Invasion erlebt hat und seither von den Göttern enttäuscht ist, da seine Frau, sein Vater und eines seiner Kinder während der Invasion getötet wurden. Allerdings hegt er Skepsis den ‚grausamen neuen Göttern‘ gegenüber und verweigert sich dem Gebet an die Dunkle Mutter Thargunitoth ebenso wie dem an die Zwölfe, die ihm nicht weniger grausam scheinen. Seiner Meinung nach hat Peraine das Land verlassen und lässt die Menschen hungern, Travia hat ihn mit dem Tod seiner Frau verlassen und Boron schenkte seinen Lieben keinen Frieden. Er versucht alte Werte wie Zusammengehörigkeit und gegenseitige Hilfe zu erhalten und zu fördern genauso wie Gehorsam und Unterwürfigkeit der Herrschaft gegenüber. Er betrachtet seinen Konkurrenten *Tothberth* als Emporkömmling, der ebenso wie die Kriegsherren das Land und die Leute ausbeutet und die ‚gute alte Zeit‘ mit Füßen tritt.

Tothberth Senner (*1007 BF, hochgewachsen, kräftig, schwarzes Haar, strenger Blick, gebrauchter Gambeson, schartiger Säbel) hingegen war während der Invasion noch ein jugendlicher und hat im borbaradianischen Heer als Botenjunge gearbeitet, während es an der Trollpforte lagerte. Die mächtigen Streiter mit ihren gewaltigen Waffen und Rüstungen haben ihm Respekt eingeflößt und ihn staunen lassen. Er eifert ihnen nach, und für ihn gilt nur das Recht des Stärkeren. Er betet die Dunkle Mutter und den blutigen Streiter an und setzt sich schon länger dafür ein, neben dem Schrein der Thargunitoth auch einen für Belhalhar zu bauen. Er hat vor allem die Jugend – und damit in seinen Augen die Zukunft – des Ortes hinter sich. Diese streben nach Stärke, um den Nekromanten die Stirn zu bieten, die Güter des Ortes für sich und so ein besseres Leben zu haben. Er betrachtet Rücksicht gegenüber Fremden als Schwäche und sorgt sich lediglich um seine Anhänger, für die er jedoch streitet und einsteht. Mit den „alten, schwachen Göttern“ hat er komplett abgeschlossen und betet nur noch die „wirklichen Herren“ an.

Er ist ein charismatischer Anführer, der seine Gemeinschaft gut zusammenzuhalten weiß, sie aber zweifelhaften Zielen unterwirft.

Um bei den Dörflern Akzeptanz für das Lager zu schaffen, müssen die Helden sich mit den beiden irgendwie arrangieren, zumal sich hier die Möglichkeit bietet, einige Lebensmittel zu kaufen, welche bisher meist von Menschenjägern oder Nekromanten eingefordert oder erpresst werden. Vor allem aber lassen sich Arbeitskräfte anwerben, was für den Aufbau des Lagers wichtig ist. Die Helden werden schnell in den Zwist der beiden Dorfvorsteher hineingezogen, die jeweils versuchen, die Fremden für sich einzunehmen, um so endgültig die Oberhand zu gewinnen. Dafür greifen sie im Laufe der Zeit zu immer drastischeren Maßnahmen:

☛ Anschwärzen bei den Helden für Alltäglichkeiten, die die Helden aufregen sollen, aber bei näherer Betrachtung in Wutzenbach normal sind (Gebete am TGT-Schrein, Lästern der alten Götter, Handel mit Schmugglern, Fangen und Töten eines Fuchses).

☛ Falls eine Gruppe zu unterliegen droht, macht diese Stimmung gegen die Helden und das folgende Heer (Frauen müssen zu Huren werden, sie werden uns aus den Häusern vertreiben, wir müssen hungern und sie essen unsere Vorräte).

☛ Ausrüstung der Helden stehlen und der anderen Fraktion unterschieben.

☛ Im Extremfall vergiften sie den Brunnen oder verderben das Essen und schieben es der jeweils anderen Gruppe in die Schuhe.

☛ Xantram Hegewälder schändet den TGT-Schrein, so die Helden dies noch nicht getan haben, um sich bei diesen Liebkind zu machen,

☛ Tothberth prangert die Schändung des Schreins in jedem Fall an und fordert von Xantram Wiedergutmachung, während er ihn bei den Helden als Verbrecher denunziert.

Gerade für Helden mit gesellschaftlichen Talenten bietet sich hier die Möglichkeit, zwischen den Gruppen zu vermitteln oder mit jeder separat eine Vereinbarung zu treffen. Um einen dauerhaften Frieden im Ort zu schaffen, der eine Kooperation für den Aufbau eines Lagers in der Nähe oder gar im Ort selbst ermöglicht, haben die Helden verschiedene Möglichkeiten:

☛ Tothberth Senner als Ketzer festnehmen oder gar hinrichten, auch wenn er nicht schlimmer als viele andere in diesen Landen ist. Seine Anhänger arrangieren sich früher oder später wieder mit Xantram, was aber zu schwelender Unmut und Angst unter den Leuten führt.

☛ Es ist auch möglich, Xantram gefangen zu setzen und Tothberth an die Macht zu verhelfen. In diesem Fall kommt es bei der Errichtung des Lagers schnell zu Auseinandersetzungen mit Geweihten, und er wird als Ketzer gefangen genommen. Dadurch verzögert sich der Lagerbau, da viele Dörfler sich weigern, bei den Golgariten zu arbeiten oder ihnen etwas zu verkaufen.

☛ Die Helden machen einen von ihnen zum Anführer im Dorf und versuchen so, die Ruhe zu erhalten. In diesem Fall kommt es immer wieder zu Auseinandersetzungen und Streit zwischen den Gruppen, den die Helden dann schlichten müssen. Wenn sie nicht im Ort sind, führt das zu aufflammenden Unruhen. Sorgen die Helden nicht mit drastischen Maßnahmen (exemplarische, harte Strafen) oder eindrucksvollen Mitteln (göttliches Zeichen, Illusion etc.) für Ruhe, kommt es im Ort beim Eintreffen des Heeres zu offenen Kämpfen zwischen den Parteien, welche den Aufbau des Lagers stark behindern. Später streiten sich die Arbeiter häufig, und Lebensmittel sowie Baustoffe sind knapp.

☛ Die Helden vermitteln und berufen einen Dorfrat ein, der noch weitere Mitglieder außer den beiden enthält. So sie darauf achten, eine ungerade Anzahl an Personen und beim Rest neutrale Leute zu nehmen, die keinem der Lager angehören, aber trotzdem respektiert sind, verspricht diese Lösung dauerhaften Frieden.

Interessante Personen in Wutzenbach können sein:

☛ **Isetrud Hagbur:** Die Großbäuerin unterstützt immer den Dorfvorsteher, der gerade ihrer Meinung näher steht. Sie ist ein mögliches Mitglied eines Dorfrates.

☛ **Ulhilde:** Heilkundige des Ortes, Tochter der Erde, die ihre Magie verbirgt, verachtet Dämonen und ihre Beschwörer. Ihr Vertrauter *Quaxos* lebt am Dorfteich. Mögliches Mitglied des Dorfrates.

☛ **Caljon:** Der muskulöse Schmied ist nicht besonders klug und ein wichtiger Unterstützer von Tothberth.

☛ **Eldrid Gorfen:** Als Brauerin und Brennerin genießt die ältere und teilweise durch Experimente in den letzten Jah-

ren erblindete Frau Ansehen. Sie ist eine Unterstützerin von Xantram.

☛ **Ortger:** Der eigenbrötlerische Jäger und Kundschafter hat sich durch mehrfaches Vernichten von Untoten den Respekt der Dörfler erworben. Er steht beiden Dorfvorstehern kritisch gegenüber und ist ein mögliches Mitglied im Dorfrat. Wenn die Helden sich irgendwie mit den Dörflern geeinigt oder sich gar für ein Lager auf dem Dämonenhügel entschieden haben, können sie entweder die Erforschung des Walls fortsetzen oder zu den Golgariten zurückkehren, um Pläne für einen Sturm auf den Wall zu schmieden (siehe **Erster Albtraum Seite 38**).

SZENARIO: PEVE KRAFT IN ALTEN ADERN

Dieses Szenario bietet den Helden die Möglichkeit, das erste Mal von der Existenz von Al'Zul zu erfahren und sogar einem Vertreter dieses Erdheiligtums zu begegnen, auf den sie noch häufiger in diesem Abenteuer treffen werden. Der Humusdschinn *Dornblatt* (grob humanoide Gestalt aus verwachsenen Ranken, zwei Schritt groß, vier Arme, Augen aus schwarzen Tollkirschen, im Kampf wachsen den Ranken an den Armen lange Dornen) versucht ein Ritual von Schwarzmagiern am Dämonenhügel aufzuhalten, da dieses das Erdheiligtum massiv schwächen würde. Dabei ist er auf die Hilfe der Helden angewiesen und sie können so einen wertvollen Verbündeten für das weitere Abenteuer gewinnen. Wann genau Sie dieses Szenario spielen, ist nicht von Belang, lediglich die Motivation der Schwarzmagier müssen Sie etwas anpassen.

Je nach Zeitpunkt versuchen diese entweder den Wall gegen eine Erstürmung mit Astralenergie zu versorgen, Schäden durch die Helden zu reparieren oder einen mächtigen Dämon zur Rückeroberung des Walls zu rufen. Wenn Sie es episch mögen, können deutlich mehr Schwarzmagier und Borbaradianer auch versuchen, Borbarads letzte Beschwörung, die in der Dritten Dämonenschlacht unvollendet blieb, doch noch durchzuführen.

Der Dämonenhügel selbst hat einen Durchmesser von nur etwa 30 Schritt und trägt einen Kreis aus dreizehn unheiligen Altären, zwischen denen sich durch magische Macht ein Tri-dekagramm in den Boden eingebrannt hat. Vier Schwarzmagier und Borbaradianer (der Nekromant *Varisan von Brabak*, die Nekromantin *Jelissa* vom Beschwörerkreis des Karasuk, die Dämonenbeschwörerin *Carenija* und der Thargunitoth-Paktierer *Zarreno* aus Rashdul) haben sich auf dem Dämonenhügel versammelt. Sie bereiten ein größeres Ritual vor, dass den Kreuzungspunkt der Kraftlinien nutzen und große Mengen an astraler Kraft in den Wall umleiten soll. Dabei wird ein Großteil der Kraft aus Al'Zul abgezogen. Dies spüren die Bewohner und Bewahrer des Erdheiligtums, und einer von ihnen, Dornblatt, wird entsandt, um das Ritual zu verhindern. Dabei hat er seine Fähigkeiten außerhalb des Heiligtums über- und seine Gegner unterschätzt und droht zu unterliegen.

Falls die Helden nicht auf das Ritual aufmerksam werden, bittet der geschwächte Dschinn sie um Hilfe, um seine Heimat und das Land zu bewahren und zu stärken. Wenn die Helden ohnehin gegen die Schwarzmagier vorgehen, ist er ihnen im Kampf ein überraschender Helfer. Dornblatts Werte entsprechen denen des Truncus (**Gewalten 35/164**).

Dornblatt

INI 12+1W6 **PA** 10/13/15* **LeP** 25/30/35*

Klauen: **DK** HN **AT** 12/15/17* **TP** 1W6+2/4/6*

AsP 30/40/50* **RS** 6 **GS** 9 **MR** 13 **WS** –

*vor der Zerstörung des Daimoniden / vor / nach der Befreiung von Altzoll

Eigenschaften: Elementar, Elementarer Griff I, Immunität gegen Kritische Treffer

Kampfregeln und –manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag

Bevorzugte Dienste: Kampf, Wache

Talente: Elementare Hellsicht 9, Elementare Kunstfertigkeit 15

Zauber: alle Zauber Elementar (Humus) bis Komplexität D 8, **FESSELANKEN** 10

Unterstützen die Helden ihn im Kampf gegen die Schwarzmagier und sind siegreich, wird er ihnen ein wertvoller Verbündeter für die folgende Zeit der Regeneration des Landes sein. Er kann die Helden nach dem Kampf heilen, wozu er Kraft aus dem *Elementaren Hexagramm* schöpft. Er dankt den Helden für ihre Hilfe im Namen der Humusmutter und bietet ihnen im Gegenzug einmal Hilfe (1 Dienst) an, wenn sie diese benötigen. Folgende Informationen können die Helden von ihm erhalten:

☛ Er wurde von der Tochter und Stimme des Humus geschickt, welche in einem elementaren Heiligtum lebt. Nur wenige Auserwählte wissen um dieses Humusheiligtum und er will den Helden den Standort nicht mitteilen.

☛ Die Schwarzmagier wollten Kraft aus diesem Heiligtum für ihre Zwecke nutzen und schaden diesem durch die Pervertierung der Erdkraft sehr.

☛ Auch der Wall des Todes entzieht dem Heiligtum seit Jahren Erdkraft und schwächt es (nur vor dem Kapitel **Erster Albtraum**).

☛ Wenn die Helden seine Hilfe oder die Al'Zuls brauchen, sollen sie ihn an einem humusaffinen Ort rufen. Das Element Humus hat in der Region genügend „Ohren“, sodass der Dschinn erfährt, wenn die Helden ihn als „Dornblatt“ rufen; seinen Wahren Namen gibt er nicht preis.

Falls die Helden ihm vom Pakt von Al'Zul berichten, reagiert er verwirrt und fragt, ob sie dem Heiligtum Blut oder astrale Kraft zu opfern gedenken.

DER ERSTE ALBTRAUM – EROBERUNG DES TODESWALLS

In diesem Kapitel erstürmen die Helden zusammen mit Golgariten und verbündeten Truppen des Paktes von Al'Zul den Todeswall und legen die Grundlage für die Befriedung der östlichen Teile der Rabenmark. Die Helden werden bei dieser Operation in die Planung einbezogen, da sie als Kundschafter am meisten über den Wall des Todes und die zu erwartende Gegenwehr wissen. Ihre Aufgabe während des Sturms ist jedoch nicht im Heer, sondern im Todeswall, wo sie durch ihre Aktionen den Durchbruch überhaupt erst möglich machen sollen. Wie der finale Plan genau aussieht, ist neben den Ideen der Spieler auch maßgeblich von ihren Erfolgen während der Erkundung des Walls abhängig.

DIE ZWEITE GRUPPE:

Sie und Ihre Gruppe können **Träume von Tod** auch mit zwei Gruppen erleben. In dem Fall spielen quasi zwei Gruppen gleichzeitig das Abenteuer. Eine folgt dann dem Hauptabenteuer und die andere (in der die Spieler andere Helden wählen sollten) erlebt die Eroberungen aus der Sicht der Angreifer und Golgariten.

Falls Ihre Gruppe Spaß an Schlachten und kriegesischen Auseinandersetzungen hat, können Sie den Sturm auf den Todeswall mit einer zweiten Gruppe Helden begleiten, die auch in der restlichen Kampagne immer wieder parallel zu den Helden agieren können.

PLANUNG DES STURMS AUF DEN WALL

„Wir müssen entschlossen, aber überlegt vorgehen. Schon zu oft hat der Wall sich unseren Bemühungen widersetzt und alle Arbeit zunichtegemacht.“

—Gernot von Mersingen in der Lagebesprechung, 1037 BF

An den Planungen für den Sturm auf den Wall nehmen neben den Helden die folgenden Personen teil:

- Gernot von Mersingen, Markgraf der Rabenmark
- Welfert von Mersingen, Heermeister der Rabenmark
- Borondria, Großmeisterin der Golgariten
- Gilborn von Bregelsaum, Kommandant der Truppen der Rommilyser Mark
- Ucurian Bernigandh, Praiosgeweihter und Hauptmann der Sonnenlegion
- Perdan Ehrwald, Perainegeweihter und Vertreter des Dreischwesternordens
- Bunsenhold von Ochs, Kommandant der kaiserlichen Truppen in Gallys
- Aigilmar von Bregelsaum als Vertreter der Warunker Ritter
- Halike Rattel, Magistra magna am Informations-Institut zu Rommilys

Die Anwesenden lassen sich zunächst von den Helden die Lage am Wall schildern und mögliche Optionen vorschlagen. Geben Sie Ihren Helden die Gelegenheit, das Erforschte zu rekapitulieren und sich mit strategischen und taktischen Vorschlägen zu profilieren, die durchaus angenommen werden.

Folgende Vorschläge werden im Laufe der Besprechung von den Helden oder den Meisterpersonen vorgebracht und diskutiert. Falls der endgültige Plan ein Vorschlag der Helden ist und Erfolg hat, haben sie sich viel Hochachtung und Respekt unter den Golgariten und anderen Würdenträgern verdient.

DURCHBRUCH DURCH DAS TORHAUS

Dieser Vorschlag bietet den besten Weg für Karren und Berittene in den Osten. Allerdings wird der Durchbruch hier aufgrund

der Geschütze und Schützen der Tortürme, der Dornenranken im Tor und der Engstelle für den Angriff hohe Verluste fordern, wenn die Helden nicht auf die Möglichkeit zurückgreifen können, das Tor mit der Hilfe von Jaramillo zu öffnen. Nur wenn die Helden diese anbieten können oder vorschlagen, mit einer Kommandotruppe die Tortürme von hinten zu erstürmen, wird der Vorschlag von den versammelten Truppenführern angenommen.



DURCHBRUCH DURCH DIE BRESCH

An der Bresche haben die Posaunen von Perricum schon einmal den Wall zerstört und er ist schwächer als an anderen Stellen. Falls die Helden keine besonderen Vorschläge für andere Orte machen, setzt sich dieser Vorschlag durch, da er die geringsten Verluste und einen halbwegs brauchbaren Weg in den Osten verspricht, wenn es gelingt, die alte Bresche wieder aufzureißen.

DURCHBRUCH AN ANDERER STELLE

Wenn die Helden einen Einsturz der Mauer an anderer Stelle als der Bresche anbieten können, wird dieser Vorschlag ebenfalls angenommen, sofern er glaubhaft vorgebracht wird.

UMGEHUNG DES WALLS

Dieser Vorschlag wird rundheraus von allen abgelehnt, da sich außerhalb der Schussweite der Endbastionen nur für kleine Kommandotruppen ein sicherer Weg finden lässt, der keine sichere Versorgung des Ostens garantiert. Schlagen die Helden diese Lösung vor, so haben sie sich eher blamiert, als sich zu profilieren.

VERNICHTUNG DES BÖSEN

Wenn die Helden den Daimoniden unter dem Wall vernichten wollen, schlägt ihnen zweifelnder Unglauben entgegen. Seit Jahren versuchen Geweihte und Kämpfer der Golgariten dieser Präsenz Herr zu werden, und die Helden müssen schon gewichtige Argumente vorweisen, damit dieser Vorschlag ernsthaft diskutiert wird.

IN DIE DUNKELHEIT

Wenn der Plan steht, bereiten sich alle Truppen auf die bevorstehende Schlacht vor und die Helden werden als Vorkommando in den Wall geschickt. Um diesen auszugestalten, orientieren Sie sich am vorherigen Kapitel und den Beschreibungen während der Erkundung des Walls. Die Helden sollten mit ihren Verbündeten ein Zeichen für den

ARSENAL VON TAG UND NACHT

Neben den versammelten Truppen können die Verbündeten auch auf diverse besondere Gegenstände zurückgreifen, um ihren Angriff auf den Todeswall zu unterstützen. Die Helden können für ihr Kommandounternehmen je nach Anforderung die folgenden Dinge erhalten:

- ☛ Die Weihe einer Waffe (Praisos oder Boron)
 - ☛ Geweihte Graberde in Tongefäßen (ähnlich einem Granatapfel siehe **AvAr 44**, 4W6SP gegen Untote)
 - ☛ Sonnenlicht-Elixiere (**WdA47**)
 - ☛ Bannstaub (**WdA49**)
 - ☛ Magische Artefakte mit 2 bis 3 Ladungen (THARGUNITOTHBANN (DÄMONENBANN, Zone), IGNISPHERE, IGNIFAXIUS, FORTIFEX oder BALSAM)
 - ☛ Falls in Ihrer Gruppe kein Magier den PENTAGRAMMA ausreichend gut beherrscht, werden sie von einem Magier oder Praisosgeweihten begleitet. Möchten Sie keinen NSC mit Ihrer Gruppe führen, können Sie den Helden auch ein entsprechendes Artefakt mit einer Ladung zur Zerstörung des Daimoniden mitgeben. In diesem Fall handelt es sich um einen Teppich mit eingesticktem Pentagramm, der von *Racalla von Hosen-Rabenmund* persönlich mit dem Zauber belegt wurde.
 - ☛ Heiltränke verschiedener Qualitäten
- Falls Ihre Helden nach weiterer Ausrüstung fragen, entscheiden Sie nach der Sinnhaftigkeit und dem Preis, ob sie diese tatsächlich erhalten können.

ERWARTET SCHLIMMERES ALS DEN TOD

Schließlich ist es an den Helden, den entscheidenden Schritt zu tun, um die Verteidigung zu sabotieren und dem Heer den Durchbruch zu ermöglichen. Prinzipiell haben sie dazu mehrere Möglichkeiten, von denen Ihnen hier einige vorgestellt werden. Schlussendlich bestimmt der Erfolg der Spieler, wie verlustreich der Durchbruch für die verbündeten Truppen ist und wie lange anschließend die Sicherung und Entdämonisierung des Walls dauert.

EIN HELFER IN DER NOT

Wenn die Helden sich mit dem Geist Jaramillos gut gestellt haben (siehe **Die Seele und der Geist des Walls, Seite 32**), ist er ihnen im Inneren des Walls eine unschätzbare Hilfe. Er kann ihnen den richtigen Weg im Labyrinth der Kammern und Gänge weisen, sie vor untoten Wächtern warnen und, falls Sie dies wünschen, sogar dafür sorgen, dass die Helden diese unbehelligt passieren.

Auch im Finalkampf gegen den Daimoniden kann er den Helden auf verschiedene Weise helfen. Wie genau ist in den folgenden Abschnitten jeweils separat ausgeführt.

DIE MAVERSPECHTE

Eine Möglichkeit, den Durchbruch zu ermöglichen, ist den Wall an mehreren Stellen zu destabilisieren, so dass er teilweise in sich zusammenbricht. Diese Lösung bietet sich vor allem für handwerklich begabte Gruppen an. Falls Ihre Helden dies in Erwägung ziehen, lassen Sie sie in jedem Fall auf die Geister der Zwergensappeure treffen (siehe **Die Zwerge haben zu tief gegraben, Seite 32**). Diese können den Helden den Weg zu ihrem immer noch funktionsfähigen Werkzeug weisen (Hiebaffen, **WV -1/-3**, **TP 1W6+5**) und Hinweise auf Schwachstellen in der Statik geben. Um eine solche in einer Höhle auszumachen, ist eine Probe auf *Baukunst* oder *Steinmetz* notwendig, bei deren Gelingen mehrere Schwachstellen ausgemacht werden können. An diesen Stellen können die Helden durch das Anrichten von 50 SP gegen RS 5 so viel Material entfernen, dass die Säule ihr Gewicht nicht mehr tragen kann und einzustürzen beginnt.

Durch Zerstören von je drei Säulen in den unterirdischen Räumen werden die Decken derartig destabilisiert, dass die Untotenkasematten und der eigentliche Wall darüber zum

Einsturz kommen. Dies erlaubt den Truppen, durch die geschaffene Bresche zu brechen und von hinten in den Wall einzudringen, so dass sie den Großteil der Untoten auf dem Wall und in den Kasematten durch karmale und profane Angriffe vernichten können.

GEGENWEHR DES WALLS

Sobald die Helden die Säulen in den unteren Etagen bearbeiten, versucht der Daimonid sie mit all seinen Möglichkeiten davon abzuhalten, die Statik der Höhlen zu zerstören. Da der Daimonid quasi der Wall ist, reagiert er sofort (also in der nächsten Kampfrunde) auf diesen Angriff, wobei zunächst Gotongis vor Ort sind, dann Ranken dazustoßen und schließlich (nach 5-6 KR) auch Untote und Baugolems erscheinen. Hier können Sie als Meister im Arsenal des Walls aus dem Vollen schöpfen: Dämonenranken, Untote jeder Art, Golems und Gotongi versuchen die Helden bei ihrem Zerstörungswerk zu behindern und sollten Tribut bei den Helden fordern.

Sollten Ihre Helden in arge Bedrängnis geraten oder nicht über die nötige Kampfstärke verfügen, können Sie hier auf Jaramillo als Unterstützer zurückgreifen. Falls Sie eine sehr kampfstärke Gruppe haben, kann sich in den Tiefen des Walls auch noch ein Azzitai (**WdZ209**) befinden, der einst hier gebunden wurde, um Sappeure aufzuhalten.

DAS ENDE: ES BRÖCKELT

Schließlich sollten die Helden es trotz der Gegenwehr des Walls schaffen, die Säulen so weit zu destabilisieren, dass sie einstürzen. Es ist nicht notwendig, dass die Helden drei Säulen gleichzeitig zum Einsturz bringen, da es den Wall mehrere Tage kostet, eine solche zu ersetzen.

Sobald die Helden die erste Säule destabilisiert haben, beginnt diese einzustürzen und Trümmer regnen herab, die auch die Helden treffen können. Verlangen Sie hier Proben auf Ausweichen, *Körperbeherrschung* oder auch *Akrobatik*, um diesen zu entgehen. Eine misslungene Probe bedeutet, dass der Held von einem Trümmerstück getroffen wird (1W6+3 TP).

Nachdem die Helden die dritte Säule zerstört haben, beginnt ein Trümmerregen von der Decke. Die Helden müssen versuchen, aus der einstürzenden Höhle zu entkommen, um nicht unter mehreren Quadern von Stein, Holz, Knochen und Erde begraben zu werden. Falls Ihre Helden einen entsprechenden Fluchtweg vorgeplant haben, können Sie ihnen die folgenden Proben je nach Art der Vorbereitung erleichtern. Sollten die Helden dies versäumt haben, benötigt jeder zwei erfolgreiche *Athletik*-Proben+5, um aus der Höhle zu entkommen und in einen Gang zu flüchten. Misslungene Proben können wiederholt werden. Für jede Probe auf *Athletik* ist eine auf *Körperbeherrschung* nötig, wobei jede Probe um die Anzahl der bereits abgelegten erschwert wird (erste Probe +0, die zweite +1 usw.). Für jede misslungene Probe auf *Körperbeherrschung* nimmt der Held 1W6 TP pro bereits gescheiterter Probe. Bei der ersten gescheiterten Probe also 1W6, bei der zweiten 2W6 usw.

Falls einzelne Helden ihren Gefährten zu Hilfe kommen möchten, können sie für je 2TaP* ihrer *Athletik*-Probe einen fehlenden Punkt des anderen ausgleichen.

MAGIE HÄLT, MAGIE FÄLLT

Neben der profanen Art, die Höhlen durch Zerstörung der Säulen zum Einsturz zu bringen, ist es auch möglich, einen ähnlichen Effekt mit Magie zu erreichen. Es ist denkbar, Säulen mittels HARTES SCHMELZE zerfließen zu lassen, ein Stück Säule mittels DESINTEGRATUS zu pulverisieren oder durch gezielte Antimagie Stellen zum Einsturz zu bringen, die nur durch Magie, Golems oder dämonische Ranken gehalten werden. Belohnen Sie hier kreative Einfälle Ihrer Spieler.

Auch für eine magische Zerstörung des Walls müssen erst Stellen ausgemacht werden, an denen es lohnend ist anzugreifen. Hier können Proben auf *Steinmetz* oder *Baukunst* (wobei die Geister der Zwergensappeure helfen können) die schwächsten Abschnitte offenbaren und ein ODEM oder OCULUS Stellen zeigen, die stark von Magie durchdrungen und dadurch stabilisiert sind.

Wie viel Astralkraft nötig ist, um eine Säule zum Einsturz zu bringen, hängt vom jeweiligen Zauber ab. Für einen HARTES SCHMELZE müssen mindestens 500 Raumhalbfingern (cm³) verflüssigt werden, die sich an einer nicht magisch stabilisierten Stelle befinden. Ein DESINTEGRATUS reicht aus, um eine Säule einstürzen zu lassen.

Bezüglich der Gegenwehr des Walls, der Flucht der Helden aus der Höhle und den Folgen entspricht diese Möglichkeit dem vorgehenden Abschnitt siehe **Die Mauerspechte, Seite 39**.

ZUR WURZEL DES ÜBELS

Eine deutlich schwerere aber auch Erfolg versprechendere Methode ist es, in das Zentrum des Todeswalls vorzustoßen und den hier befindlichen Daimoniden zu vernichten. Dazu müssen die Helden zunächst tief unter den Wall vordringen, wo seine Herzkammer liegt und sich der Hauptkörper befindet. Um diese zu erreichen, müssen die Helden einige Säulenhallen, enge, halb eingestürzte Gänge, Untotenkasematten, untote Wächter und Rankenfelder passieren und durchqueren.

Je tiefer sie vordringen, desto mehr wirkt der Stein lebendig, ist an einigen Stellen von pulsierenden Adern durchzogen und teilweise in Bewegung. Durch magische oder karmale Analyse lässt sich erkennen, dass die Wände massiv von dämonischer Magie durchdrungen sind, die umso stärker ist, je mehr sich die Helden der Herzkammer nähern. So kann der ODEM oder OCULUS als Wegweiser für die Helden dienen.

Alternativ weist auch der Geist Jaramillos den Weg, wenn die Helden sich seiner Hilfe versichert haben. Falls sie den Geist bisher noch nicht getroffen haben, so sollte er ihnen spätestens auf dem Weg hinab begegnen.

Schließlich stehen sie vor der letzten Tür, die sich nur noch durch pure Gewalt oder den Willen des Daimoniden öffnet. Das Tor besteht aus pulsierendem Stein, der lebendig wirkt und in dem sich einige Risse zeigen. Steht Jaramillo auf der Seite der Helden, so kann er ihnen diese Tür öffnen. Der Stein gleitet dann zur Seite und öffnet zwischen den Rissen eine Art Tor. Wenn die Helden den Geist nicht auf ihrer Seite haben, müssen sie sich einen Weg durch den Stein schlagen, was die massive Gegenwehr des Walls provoziert (siehe **Die**

Gegenwehr des Walls, Seite 40). Um das Tor zu öffnen, müssen die Helden diesen Teil des Daimoniden vernichten (LeP 30, RS 2, Regeneration I, Schreckgestalt I), während sie den Angriffen des Walls ausgesetzt sind.

Falls die Helden hier bereits einen PENTAGRAMMA wirken wollen, wird ihnen mit einer einfachen *Magiekunde*-Probe klar sein, dass sich der eigentlich Körper des Daimoniden noch außerhalb des Wirkungsbereichs befindet und sie keinen Erfolg haben werden. Sie müssen tatsächlich durch die Tür oder die Reichweite des Zaubers einmal vergrößern (Modifikation), was den Zauber um weitere 5 Punkt erschwert und 1 Aktion länger dauert. Führen die Helden ein PENTAGRAMMA-Artefakt mit sich, wird dieses von hier aus nicht wirken. Falls es den Helden trotzdem gelingt, sind die Folgen die gleichen wie im Abschnitt **Magisches Sezierbesteck, Seite 42.**

INS HERZ DES DAIMONIDEN

Gelingt es den Helden, in die Herzkammer vorzudringen, betreten sie einen unregelmäßigen Raum, der gänzlich vom Daimoniden gebildet wird:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den Raum betretet, wird endgültig klar, was die Golgariten meinen, wenn sie sagen, der Wall hat ein böses Herz oder eine böse Seele. Ihr befindet euch in einer Kammer von etwa fünfzehn Schritt in Länge, Breite und Höhe und sehr unregelmäßiger Form. Sie verfügt nicht über feste Wände, eine Decke oder einen Boden, sondern wird ringsum gänzlich von den euch bekannten Dornenranken und lebendigem Stein gebildet. Ihr seht dicke Adern, die sich pulsierend durch den Stein ziehen, und in den Dornenranken fließt sanft silbrig schimmernde Astralenergie.

All dies ist mit einem monströsen Körper im Zentrum der Kammer verbunden. Er wirkt wie der Leib einer gewaltigen Nacktschnecke aus schwarzem Stein, der bei einer Länge von gut fünf Schritt gleichermaßen von pulsierenden Adern wie von Dornenranken durchzogen ist und deren Ursprung zu sein scheint. Auf dem Rumpf sitzt ein grob menschlicher, muskelbepackter Oberkörper, der keinerlei Haut besitzt. So könnt ihr direkt auf das rohe Fleisch blicken, welches rötlich feucht schimmert. An den Stellen, an denen normalerweise die Arme sitzen sollten, entspringen dicke Bündel von Dornenranken, die durch den Raum tasten und immer wieder in den Stein eintauchen. Der Kopf dieser gewaltigen Scheußlichkeit hat menschenähnliche Züge, ebenfalls keine Haut über den Muskeln und trägt vier Hörner. Die Augen der Kreatur glühen tiefrot, als sie sich euch zuwendet und euch fixiert.

Hier haben die Helden nun verschiedene Möglichkeiten, gegen den Daimoniden vorzugehen.

MIT DEM DOLCH MITTEN INS HERZ

Die Helden können versuchen, den Daimoniden im Kampf zu besiegen, was eine ausgesprochen kampfstärke Gruppe

voraussetzt, da sie sich hier im Zentrum seiner Macht befinden. Doch gerade mit karmaler oder magischer Unterstützung ist es möglich, den Körper des Daimoniden und damit seine derische Existenz zu vernichten und den Wall in einen profanen Haufen Steine zu verwandeln. Wenn die Helden seinen Leib angreifen, bietet der Daimonid alles an Verteidigung auf und greift auf Baugolems, Dornenranken und auch Untote zurück, welche durch die Wände im Raum auftauchen (siehe **Der Wall in Werten, Seite 15 und Gegner, Seite 123**). Dazu kann er auch den Raum selbst als Waffe einsetzen, da Wände und Boden aus dem Körper des Daimoniden bestehen. Er kann einen Helden darin einsinken lassen und in einer Dornenhecke oder in lebendigem Stein bis zu den Knien einschließen, eine Wand aus Ranken zwischen sich und den Helden bilden oder Steinteile aus der Decke auf die Helden fallen lassen.

Schlussendlich kann auch der Körper des Daimoniden selbst die Helden mit seinen Rankenarmen (insgesamt 20 Stück) angreifen:

Der Architekt des Walls

INI 6+1W6	PA 8	LeP 110	RS 4	WS -
Rankenschlag:				
DK HN5P	AT 10	TP 1W3		
Umschlingen:				
DK NS	AT 6	TP 2W6+2		
GS 1	AuP unendlich	AsP 80*	MR 18	GW 14

Besondere Kampffregeln: 2 AT/KR gegen unterschiedliche Gegner, sehr großer Gegner, ein umschlungenes Opfer kann sich mit einer KK- oder GE-Probe +8 oder einer Ringen-PA +8 befreien, ein Durchtrennen der Ranke durch einen anderen Helden löst den Griff ebenfalls – gelingt dies nicht, verliert das Opfer jede KR 1 LeP und 1 Punkt Sikaryan, wodurch der Daimonid 1 LeP hinzugewinnt. Sinkt das Sikaryan auf 0, wird der Held unweigerlich zum Untoten und gehorcht fortan dem Daimoniden.

Besondere Eigenschaften: Durch Erz gehen, Existenz

Kampfverhalten: Der Daimonid konzentriert seine Angriffe auf Geweihte, sind keine vor Ort, greift er die Gegner an, welche die größte Gefahr darstellen, wie ein Magier während eines PENTAGRAMMA. Hat er ein Opfer umschlungen, versucht er dieses so lange wie möglich festzuhalten und andere Helden abzuwehren.

*werden nicht im Kampf genutzt

Sollten die Helden Jaramillo auf ihrer Seite haben, kann er bis zu dreimal im Kampf einen Helden aus der Umklammerung des Daimoniden befreien oder eine gelungene Attacke oder Parade des Daimoniden abwenden.

Der Daimonid pariert Angriffe mit seinen Dornenranken, welche die Helden zwar abschlagen können (10+ SP an einer Ranke), die allerdings binnen 10 KR wieder nachwachsen. Die an den Ranken angerichteten SP werden nicht von den LeP des Daimoniden abgezogen, da er diese magisch mit seinen AsP und der Macht des Elementaren Hexagramms, neu erschafft. Lediglich echte Rumpftreffer werden von seiner LeP abgezogen. Dies können die Helden durch eine gelungene Probe auf *Magiekunde* oder *Kriegskunst* erkennen. Falls es den Helden gelingt, ihn zu vernichten, fahren Sie im Abschnitt **Das Herz schlägt nicht mehr, Seite 43** fort.



MAGISCHES SEZIERBESTECK

Eine leichtere Möglichkeit ist es, den im Daimoniden gebundenen Gna-Rishaj-Tumar auszutreiben und ihn in ein relativ harmloses Blutblatt zurückzuverwandeln. Dazu steht den Helden vor allem der PENTAGRAMMA zur Verfügung, der eine sehr mächtige Waffe ist. Das erste Hindernis stellt dabei der Raum selbst dar, welcher keine unbeweglichen Flächen besitzt, auf denen ein Pentagramm aufgebracht werden könnte. Ein mitgebrachtes Pentagramm, z.B. auf einem Teppich, erweist sich hier als unschätzbare Hilfe. Wenn Jaramillo den Helden hilft, kann er unter Aufbietung all seiner Kraft aus den Dornenranken des Dämonenkörpers auch gegen den Willen des Daimoniden ein Pentagramm formen, welches die Helden nutzen können. Da dies seine gesamte Konzentration fordert, kann er ihnen dann nicht mehr anderweitig helfen. Ein weiteres Hindernis stellt der Daimonid dar, der den Helden ebenso zusetzt, wie im letzten Abschnitt geschildert, so dass die anderen Helden ausreichend damit gefordert sind, den eigentlichen Zaubermagier während der Zauberdauer vor Angriffen zu schützen. Der Daimonid begreift sehr wohl, dass er vernichtet werden soll, und konzentriert seine Angriffe auf den Zaubenden.

Der PENTAGRAMMA ist um die Anrufungsschwierigkeit (+10) erschwert, dazu um weitere 9, da es sich um einen gehörnten Dämonen handelt, und um weitere 7, da er manifestiert ist. Insgesamt müssen die Helden also einen PENTAGRAMMA +26 schaffen, den sie sich durch passende Donaria an Agrimoth (verdorbene Handwerkswaren,

geschändete ingerimmgeweihte Gegenstände, pervertiertes Erz, Feuer, Luft oder Humus), ein Bannschwert, richtige Bekleidung oder auch Erzwingen erleichtern können. Gelingt der Zauber, vernichtet er den dämonischen Anteil und zurück bleibt lediglich ungefährliches Blutblatt. Umschlungene Helden bleiben dabei in den Ranken zurück und werden nicht mit dem Dämon fortgerissen.

Eine ungezieltere und gefährlichere Version, den Daimoniden loszuwerden, ist der Zauber AUGES DES LIMBUS, mit dem die Helden versuchen können, ihn in den Limbus zu schleudern und so seine Verbindung zum Wall zu trennen. In diesem Fall müssen sie allerdings trotz des wirkenden Zaubers noch eine Vielzahl an Ranken durchtrennen, um ihm den Halt zu nehmen und ihn in die Nichtwelt zu schleudern. Auf diesem Weg wird der Daimonid nicht vernichtet, sondern nur aus dem Wall entfernt, wodurch die dämonische Natur noch längere Zeit nachklingt und die Entdämonisierung des Walls sich deutlich schwieriger gestaltet. Zudem besteht hier eine große Gefahr, dass auch einzelne Helden zusammen mit dem Daimoniden in den Limbus gesaugt werden.

Fahren Sie in beiden Fällen bei Erfolg der Helden im folgenden Abschnitt **Das Herz schlägt nicht mehr**, Seite 43 fort.

PRAIOS SCHEIN IN FINSTERER HÖHLE

Auch durch eine karmale Dämonenaustreibung ist es möglich, den Daimoniden zu vernichten, und mittels eines ZER-SCHMETTERNDEN BANNSTRAHLS kann der dämonische Anteil pulverisiert werden. Der Bannstrahl kann unmodifiziert

gewirkt werden (+7 dämonisches Territorium, -7 göttlicher Auftrag), ist um die normalen 8 (Grad V) erschwert und kostet 25 KaP, davon 1 pKaP. Die Auswirkungen sind die gleichen wie bei einem PENTAGRAMMA, und auch hier ist der Geweihte das bevorzugte Ziel der Angriffe des Daimoniden. Auch ein EXORISMUS (+5) wäre möglich, muss jedoch auf Grad IV (Ingerimmgeweihter) oder Grad V gewirkt werden.

DAS HERZ SCHLÄGT NICHT MEHR

Wenn es den Helden gelungen ist, den Daimoniden zu vernichten, ist dem Wall sein ordnender Geist genommen und er verwandelt sich in einen Haufen latent magischer, aber ungelenkter Steine, Golems und Untoter zurück. Dies bedeutet im Umkehrschluss auch, dass an vielen Stellen, an denen lediglich magische Ranken oder Golems die Säulenhallen stabilisiert haben, nun Einstürze erfolgen. Dieses

Phänomen erstreckt sich über die gesamte Ausdehnung des Walls, was dem Heer einen deutlich einfacheren Zugang und Durchbruch ermöglicht und ungleich mehr Untote entweder in den einstürzenden Kasematten oder im Licht der Praiosscheibe vernichtet.

Auch wenn die Helden auf diese Art und Weise einen großen Sieg erringen, können sie sich noch nicht ausruhen, sondern müssen versuchen, mit heiler Haut aus dem einstürzenden Wall zu entkommen. Orientieren Sie sich für die Flucht an den Angaben im Abschnitt **Das Ende, es bröckelt, Seite 40**. Falls Sie Spaß an theatralischen Szenen haben, kann der Geist Jaramillos, nun vom Daimoniden gelöst, die Helden begleiten, ihnen den Weg weisen und sich oben beim Anblick des eingestürzten Walls mit einem Seufzen auflösen, als er endlich Frieden findet.

DIE SCHLACHT UM DEN WALL

	Kommandant:	Stab:	Truppenverbände:	Belagerungsgeräte:
Truppen des Paktes von Al'Zul:	Gernot von Mersingen	Borondria Welfert von Mersingen Gilborn von Bregelsaum Bunsenhold von Ochs Aigilmar von Bregelsaum Ucurian Benigandh Halike Rattel	100 Ritter und Knappen der Golgariten 250 Kämpfer und Söldner der Rabenmark 300 Kämpfer der Rommilyser Mark 30 teilweise geweihte Sonnenlegionäre 30 Magier (Kampf, Antimagie)	Rammen, fahrbare Geschütze
Der Todeswall:	Daimonid		Hunderte Untote 30 Baugolems Hunderte Gotongis beliebig viele Dornranken ca. 20 Nekromanten	Geschütze auf den Bastionen

Während die Helden aus dem einstürzenden Todeswall fliehen, greift das Heer den Wall an, bricht an einer Schneise mit Rammen, Geschützen und Infanteristen durch und vernichtet die verbliebenen Untoten und Nekromanten hinter dem Wall. Während ihrer Flucht können die Helden immer wieder Kampfärm, Choräle zu Ehren Praios', geschleuderte Kampf- und Bannzauber sowie Gebete vernehmen, die mit dumpfem Dröhnen, gleißenden Blitzen oder lodernden Flammen auf Gegner und die Reste des Walls krachen. Falls die Helden auf Jaramillos Hilfe verzichten oder ihn darum bitten, gibt er oben den Truppen den Weg durch das Tor frei, indem er die Ranken daraus zurückzieht. Dadurch wird der Durchbruch auch für Berittene ermöglicht und somit schneller und weniger verlustreich gemacht.

FOLGEN DER SCHLACHT

Den vereinigten Truppen gelingt es, den Todeswall zu überwinden und einen Durchgang zu schaffen. Wie verlustreich und schnell der Wall entdämonisiert werden kann, hängt maßgeblich von den Aktionen der Helden ab:

Pro Falle, die die Helden hinter dem Wall entschärfen	Verluste -1 (max. -5)
Pro Halle, die die Helden zum Einsturz bringen	Verluste -3
Jaramillo öffnet den Tordurchgang	Verluste -5
Dämon in den Limbus geschleudert	Verluste -6
Vernichtung des Daimoniden während des Angriffs	Verluste -10
Vernichtung des Daimoniden vor dem Angriff	Verluste -15

Anhand der Verluste können Sie nun den Erfolg der Helden bestimmen:

Überragender Sieg: Die Schlacht hat kaum Opfer gefordert, die Helden werden gefeiert, die Befriedung ist schnell abgeschlossen und das Lager gedeiht. Die Helden erhalten im nächsten Kapitel mehrfach Unterstützung von Geweihten oder Bewaffneten, wenn sie es wünschen.

Glorreicher Erfolg: Die Schlacht hat weniger Opfer gefordert, als man erwartet hat, die Helden werden gelobt und genießen hohes Ansehen. Die Befriedung geht recht schnell vonstatten und das Lager wird rasch aufgebaut.

–14 bis –18: Die Helden erhalten im nächsten Kapitel zweimal Unterstützung von Geweihten oder Kämpfern, wenn sie es wünschen.

Erwarteter Ausgang: Man ist mit den Helden zufrieden, auch wenn die Schlacht Opfer gefordert hat. Die Befriedung dauert noch eine Weile, kommt aber gut voran und das Lager wächst langsam aber stetig. Die Helden können einmalig im zweiten Kapitel Unterstützung von Geweihten oder Bewaffneten erhalten.

Herber Rückschlag: Die Verluste fallen deutlich größer aus als erwartet, die Befriedung des Walls zieht sich hin und das Lager wächst nur langsam. Die Helden können im zweiten Kapitel nur mit viel Überredungskunst Unterstützung durch einzelne Geweihte heraushandeln. Kämpfer werden am Lager gebraucht.

Desaster: Viele Kämpfer der Verbündeten sind gefallen, die Helden werden als unfähig bezeichnet, die Befriedung des Todeswalls dauert lange und die Errichtung des Lagers geht schleppend voran. Die Helden erhalten im zweiten Kapitel keine Unterstützung.

DIE FOLGEN DER MAVERSPECHTE

Haben die Helden lediglich einige Säulenhallen zum Einsturz gebracht oder den Daimoniden in den Limbus geschleudert, bleiben immer noch dämonische Anteile im Wall erhalten, und die Untoten folgen ihren Befehlen und greifen die Eindringlinge an. Dies führt dazu, dass die Seele von Jaramillo nicht erlöst wird und er verbleibt als einer von vielen ruhelosen Geistern im Wall beziehungsweise im Limbus.

DIE FOLGEN DER VERPÜCHTUNG DES DAIMONIDEN

Ist es den Helden gelungen, den Daimoniden zu vernichten, vergehen die dämonischen Anteile im Wall nach kurzer Zeit und es müssen nur die übrigen Gotongis, Untote und Golems von den Geweihten vernichtet werden, was relativ schnell vonstattengeht. Dazu bleibt den Helden das gute Gefühl, Jaramillos Geist und auch den Zwergen endgültig Frieden gegeben zu haben. Falls sie bereits die Bekanntschaft von Dornblatt gemacht haben, bedankt dieser sich zu gegebener Zeit bei den Helden für die Beseitigung des „Parasiten“, der die Kraft Al’Zuls missbraucht hat, und bietet ihnen einen (weiteren) Gefallen (1 Dienst) an. Ist einer der Helden im Kampf gegen den Daimoniden gefallen, kann er diesen als Dienst mit der Kraft des Humus-Heiligtums nach der Schlacht wiederbeleben (LeP permanent –2).



AUSKLANG

Wenn die Helden schließlich wieder an der Oberfläche ankommen, ist ein Großteil der *Schlacht um den Wall* geschlagen, und die Angreifer durchstreifen die Ruinen, um die letzten Untoten, Dämonen und Geister auszutreiben oder zu vernichten. Nun können die Helden sich entweder selbst auf den Weg zu ihren Verbündeten und Auftraggebern machen, oder sie werden von einigen Streitern gefunden und dorthingeführt. Die versammelten Strategen diskutieren über den Sieg und weitere Maßnahmen. In dieser Runde tut sich vor allem *Welfert von Mersingen* (*989 BF, einäugig, knapp 2 Schritt groß, jovial und draufgängerisch, verschwenderisches Gebaren) hervor, der die glorreiche Schlacht und das taktische Genie hervorhebt, die den überragenden Sieg möglich gemacht haben – womit er allein sein Kommando über die Truppen meint. Die Leistung der

Helden erkennt er allenfalls als Kundschafter an, in der finalen Schlacht seien sie „schließlich nicht vor Ort gewesen, um Tapferkeit und Einsatz zu zeigen!“

Der Heermeister der Rabenmark soll an dieser Stelle bewusst überheblich und unsympathisch wirken und den Helden auch in Zukunft noch das eine oder andere Mal bitter aufstoßen, ohne dass sie ihm Fehler oder Behinderung ihrer Tätigkeiten nachweisen können.

Im Gegensatz dazu bedanken sich Gernot, Borondria und Saltarez bei den Helden je nach Erfolg aufrichtig bis gequält dafür, dass sie diesen Erfolg nach Jahren des zähen Ringens möglich gemacht haben, und laden die Helden ein, auch weiter beim Aufbau des Lagers und der Sicherung der Umgebung zu helfen. So können Sie direkt in das nächste Kapitel überleiten.

DER LOHN DER SCHLACHT

Mit der Eroberung des Todeswalls und der Vernichtung des Daimoniden ist der erste große Schritt zu einer dauerhaften Befreiung und Befriedung der östlichen Teile der Rabenmark getan und die Helden hatten maßgeblichen Anteil daran. Hierfür verleiht ihnen Gernot von Mersingen bei geringen Verlusten (kleiner –9) die Kaiser-Rauls-Schwerter in Bronze.

Für ihren Einsatz bisher erhalten sie jeweils **500 AP** sowie je drei spezielle Erfahrungen, die sich vor allem an ihrem Vorgehen orientieren sollten. Denkbar sind hier: *Wildnisleben*, *Baukunst*,

Klettern, *Magiekunde*, *ODEM*, *ANALYS* oder andere häufig genutzte Talente oder Zauber.

Nachdem die erste große Schlacht um die Befreiung der östlichen Rabenmark geschlagen ist, können die Helden nun die verbündeten Streiter noch bei der Jagd nach Gotongis, Untoten und Golems im Wall unterstützen. Zudem sind sie den Golariten beim Ausbau eines Lagers auf der Ostseite des Walls, für das sie einen Platz ausgewählt haben, eine willkommene Hilfe.

TIEFSCHLAF – SICHERUNG UND ERKUNDUNG DES LANDES BIS ALTZOLL

Im folgenden Kapitel erkunden die Helden das Land zwischen dem Todeswall und Altzoll und versuchen, es für den raschen Durchmarsch der Truppen nach Altzoll zu befrieden, um dort überraschend zuzuschlagen. Dabei werden die Helden in den Dörfern vor ganz unterschiedliche Herausforderungen gestellt, die oft moralischer Natur sind und nicht mit dem Schwert gelöst werden können.

Hier werden Ihnen verschiedene Dörfer vorgestellt, die die Helden auf dem Weg besuchen können. Sie können diesen jederzeit weitere hinzufügen, wozu Ihnen im Anhang ein Dorfgenerator für kleinere Orte zur Verfügung steht (siehe **Dorfgenerator, Seite 126**). Während die Helden auf diesen Erkundungen immer weiter Richtung Altzoll vordringen, Verbündete gewinnen oder Gegner beseitigen, bauen die Golariten das Lager und die Versorgungswege aus und befrieden endgültig den Todeswall. Dabei liefern sie sich immer wieder Scharmützel mit Nekromanten, Untoten und der Drachengarde, die die Eindringlinge wieder aus der Albraummark vertreiben wollen.

Gerade in der Nähe von Altzoll können die Helden weitere Hinweise auf Al'Zul erhalten und erneut auf Dornblatt treffen, den Sie auch als Joker für die Helden einsetzen können, gerade wenn er ihnen einen Gefallen versprochen hat. Zudem treffen die Helden mögliche Verbündete, die sie beim Kampf um Altzoll unterstützen können. Welche davon die Helden wählen, bleibt dabei allein ihnen überlassen.

DIE ANDERE GRUPPE:

Wenn Sie die andere Gruppe auch während der Erkundungszeit bespielen wollen, können Sie diese mit der Bewachung von Versorgungstransporten, der Verteidigung des Lagers gegen Angriffe von Nekromanten und Menschenjägern und der Befriedung der näheren Umgebung von Untoten beauftragen. Hier kann die Gruppe später auch auf Drachengardisten oder Golariten treffen, die Kinder entführen, um die Tränenlose zu finden (siehe **Gerüchte und Ereignisse auf der Suche nach der Kraftlinie, Seite 92**).

AUF EIN PNEVES: DER AUFTRAG

„Lucardus, ehemaliger Gefährte, Verräter! Du willst Boron stürzen? Du der sein, der den Streit entscheidet? O Boron, was wird die Zukunft? Was wirst du? Sprich zu mir, Schweigsamer!“
—Borondria nach ihrer Vision am Orakel der Nacht 1036 BF

Nach einigen Tagen der Konsolidierung, des Lagerbaus und der Sicherung der Nachschubwege werden die Helden zu Borondria gebeten, welche sie zu einer privaten Audienz empfängt. Zunächst lässt sie sich von ihnen ausführlich die Erlebnisse im Wall und ihre bisherigen Untersuchungen des weiteren Landes schildern und hört geduldig zu. Anschließend erkundigt sie sich nach den Träumen der Helden in der letzten Zeit. Diese Frage dient ihr vor allem dazu, die Reaktionen der Helden zu beobachten und ihre Einstellung zu Boron zu ergründen.

Hat sie die Helden ausreichend geprüft, gibt sie ihnen folgenden Auftrag:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Vor Langem wurde mir eine Vision zuteil. Ein Orakel, welches von der Zukunft dieses Landes spricht. Es ist an uns, Lucardus aufzuhalten, der faulenden Verführerin Einhalt zu gebieten und ihr – so Boron uns diese Gnade schenkt – die Seele des Erzfrevlers zu entreißen, damit dieser einst wieder auf der Seite des Schweigsamen streiten kann.“

Damit wir schnell wie ein Dolch in der Nacht nach Altzoll in sein Herz vorstoßen können, muss das Land von hier bis dort erkundet und von Fallen und Feinden befreit werden. Nur so können wir ungehindert auf die Stadt ziehen. Ihr habt schon einmal eure Fähigkeiten bewiesen und euch um Boron und unseren Orden verdient gemacht – ich bitte euch, ein weiteres Mal für den einzig wahren Herren des Todes auszu ziehen und seinen Streitern den Weg zu bereiten. Wollt ihr dies für die Sache der guten Götter tun?“

Die Helden genießen nach der Eroberung des Todeswalls die Aufmerksamkeit und das Vertrauen von Borondria, und sie beschließt deswegen, sie mit diesem Auftrag zu betrauen. Notwendige Ausrüstung wie Pferde, Proviant, Rüstungen oder Waffen erhalten die Helden, ebenso etwas Handgeld und geweihte Graberde, um gegen Untote vorzugehen. Zudem kann sie ihnen Unterstützung in Form von Kämpfern oder Geweihten zusagen, wenn diese ein größeres Lager der Gegner ausgemacht haben. Je nach Erfolg der Helden im Wall wird diese kleiner oder größer sein.



DANN SCHAUEN WIR UNS MAL EIN BISSCHEN UM

„Dort vorne sind Häuser, und aus einem steigt sogar ein wenig Rauch auf. Zumindest einer muss hier also lebendig sein!“

—Hirberth Helmbichler bei einem Erkundungsritt in der östlichen Rabenmark, neuzeitlich

Hier werden einige beispielhafte Dörfer beschrieben und dazu das jeweilige Urteil der Golgariten über die Menschen dort. Sollten Sie einen Golgariten oder Borongeweihten in der Gruppe haben, spiegelt dies seine Position wider. Es gibt in manchen Dörfern bewusst keine richtige Entscheidung, sondern viele Abstufungen von Grau. Dies soll den Helden verdeutlichen, dass die Menschen sich bis zu einem gewissen Grad anpassen mussten, um zu überleben. So wird es noch lange dauern, bis der dämonische Einfluss aus Herzen, Seelen und dem Land verschwunden ist.

Dabei sind nur die Orte gesondert aufgeführt, an denen es Besonderheiten gibt oder Herausforderungen auf die Helden warten. Für alle anderen Orte orientieren Sie sich bitte an der allgemeinen Beschreibung einer Siedlung.

Nach der Beschreibung der Örtlichkeiten können Sie in einem weiteren Abschnitt mögliche Verbündete finden, welche die Helden früher oder später treffen werden. Ob und mit welchen Parteien die Helden (Zweck-)Bündnisse eingehen, bleibt dabei allein dem Geschmack und der Moral Ihrer Spieler und Helden überlassen.

GEFAHREN DER ÖSTLICHEN RABENMARK

Wenn die Helden sich auf den Weg machen, treffen sie neben Untoten, Dörfern und Kriegshaufen auf diverse Gefahren, die dem Land und seiner Pervertierung entspringen. Zur Ausgestaltung solcher Szenen am Wegesrand seien Ihnen hier einige Ideen an die Hand gegeben. Für weitere Inspirationen kann der Regionalband **Schattenlande** (65ff.) dienen.

BESONDERE PFLANZEN DES LANDES

Durch dämonische Präsenzen im Land haben sich Pflanzen verändert und teilweise neue Arten hervorgebracht, welche

bisher unbekannte Gefahren für Reisende bergen. Bereits gehört haben können die Helden vom *Grauen Lotos* (**ZooBotanica** 246), für dessen Pollen Alchimisten gute Preise zahlen, oder von der *Braunschlinge* (**WdA** 192), der die Helden in die Fangarme gehen können, die abgetrennt als Seil aber auch gute Preise erzielt. Ein erhebender Augenblick mag für die Helden der Fund einer *Boronie* (**ZooBotanica** 231) sein, deren Duft sie zudem vor Untoten schützen kann und meist auch einen Ort anzeigt, der Boron wohlgefällig ist.

Wenig bekannt und für die Helden daher überraschend können *Libellengras* (**WdA** 194), *Seelenhauch* (**WdA** 195), ein *Schwarmschwamm* (**ZooBotanica** 265) oder gar ein *Tuur-Amash-Kelch* (**ZooBotanica** 270) sein.

BESONDERE TIERE DES LANDES

Nicht nur die Pflanzen, auch die Tiere haben sich in den Jahren der Pervertierung verändert, und so können die Helden heute bei keinem Tier mehr sicher sein, nicht eine unangenehme Überraschung zu erleben. Dabei fällt auf, dass es generell wenig Raubtiere in der Gegend gibt, sind doch die meisten von ihnen ausgewandert oder verhungert, da es einfach zu wenig Beute gibt. Gleiches gilt für Aasfresser, die von Nekromanten gejagt werden. So können die Helden Nutztieren wie Schafen und Ziegen und vor allem kleine Tiere antreffen.

Neben dämonisch pervertierten Tieren (siehe **Ein putziges Eichhörnchen**, Seite 25) und selten vorkommenden Raubtieren stellen vor allem Krähenschwärme eine nicht zu unterschätzende Gefahr für die Helden dar, da diese inzwischen auch lebende Beute angreifen, um mit einigen Fleischbrocken zu verschwinden (orientieren Sie sich am Zauber **KRÄHENRUF**, **LCD** 147).

Auch eine Begegnung mit untoten Tieren ist möglich, vor allem auf totem Land. So könnten die Helden ein taumelndes, untotes Reh sehen, dessen ungeborenes Kitz noch zwischen den bereits halb abgenagten Rippenknochen sitzt und sich vom faulenden Fleisch der Mutter ernährt. Gerade im Grenzland zu Transsylvien können die Helden zudem vereinzelt auf *Weißer Hetzer* (**WdZ** 230) treffen.



BESONDERE EREIGNISSE DER ÖSTLICHEN RABENMARK

Neben Tieren und Pflanzen treffen die Helden immer wieder auf besondere Orte oder Ereignisse. So können sie jederzeit während einer Nacht in diesem Land schlimmste Albträume haben (keine Regeneration, alle schlechten Eigenschaften am nächsten Tag +5) oder auf einzelne Untote oder Ghule treffen. Auch Geister sind ein häufiger Anblick in der Warunkel, und an passenden Stellen können Sie *Grufnebel*, *Spuke*, *Irrlichter* oder *Nachtalpe* (WdZ 203ff.) auftreten lassen.

Ebenfalls im ganzen Land verteilt sind Ruinen von Dörfern oder Burgen, welche während der Eroberung geschleift und niedergebrannt wurden, einer späteren Auseinandersetzung zwischen Kriegsherren der Gegend zum Opfer fielen oder von Nekromanten bei der Rekrutierung neuer Truppen einfach ausgelöscht wurden. Für die Darstellung solcher Ruinen orientieren Sie sich an den Angaben der Ruinenstadt Baldewerth (siehe **Zwischen Geistern und Ruinen**, Seite 49).

An vielen Stellen im Land finden die Helden Schädelpfähle, teilweise belebte Knochenhaufen (**Schattenlande 212**) und aufgegrabene Boronanger. Ebenfalls häufig sind Blutsteine, an denen Opfer dargebracht werden. Seltener finden sich tempelähnliche Huldigungsstätten für Dämonen, welche meist weithin sichtbar auf Bergkuppen liegen.

Berüchtigt ist das *Totenwetter*, bei dem dichter, grauer Dunst über dem Land liegt, das Licht der Praiosscheibe abhält und so den Untoten auch bei Tag das Verlassen ihres Schutzes erlaubt.

TOTES LAND

Häufig können die Helden auf Flecken des sogenannten 'Toten Landes' (**Schattenlande 66**) stoßen, dem durch die Erhebung des *Endlosen Heerwurms* alle Lebenskraft entzogen wurde, auf dem Pflanzen verkrüppelt und verdorrt sind und kein Tier lebt. Dafür erhebt sich alles Tote wieder zu unheiligem Leben – auch das zum Abendessen erlegte Kaninchen der Helden.

Diese Flecken haben häufig streng geometrische Formen wie Kreise, Ellipsen oder Streifen und sind nur von gelblichem oder gräulichem Staub oder sumpfigem Morast bedeckt, in dem kein Insekt lebt, dafür Irrlichter spuken. Häufig stehen darauf belebte Knochenhaufen und -zäune, die wandernd zu einer Falle für den unbedachten Reisenden werden, den sie mit Knochenhänden greifen und erwürgen, wenn ihm nicht rechtzeitig die Flucht gelingt.

Ein „normales“ Dorf in der Warunkel

Die Siedlungen in diesem Teil des Landes werden von ihrem Dorfvorsteher regiert, sofern nicht gerade ein Kriegsherr mit seinen Bewaffneten hier einfällt. Die Häuser sind häufig in schlechtem Zustand, lediglich Türen und Fensterläden sind selbst an Ställen und Scheunen massiv ausgeführt, um Untote draußen zu halten, und häufig fallen abgemagerte Hunde auf, die beim Auftauchen von Untoten Alarm schlagen.

Die Menschen bauen auf steinigem Äckern Getreide und Gemüse an und halten genügsame Ziegen und Schafe, die



EIN NORMALES DORF IN DER WARUNKEI

ein karges Auskommen versprechen, sofern keine Bewaffneten die Menschen ausrauben. Die meisten Bewohner bringen inzwischen den ‚neuen Göttern‘ Opfer dar und beten zu Miskara um Verschonung vor der Kornfäule oder zur Dunklen Mutter um eine Nacht ohne Albträume.

Bei den Dorfvorstehern können die Helden vom fähigen Verwalter über den selbstherrlichen Tyrannen bis zum aufopfernden Menschenfreund alle Arten antreffen, was sich deutlich auf die Stimmung im jeweiligen Dorf auswirkt. Generell sind Dörfer im Tal nahe der Reichsstraße wehrhafter und abweisender gegenüber Fremden als Gebirgsdörfer, da Erstere häufiger das Ziel von Angriffen sind. Weiteres zu Glauben und Leben der Menschen hier finden Sie im Regionalband **Schattenlande 65ff.**

LEBEN FÜR DAS LAND (GEISFELD)

Geisfeld für den eiligen Leser:

Einwohner: 310

Herrschaft: Erdmuthe Dergelsteiner

Tempel: Blutaltar (Alzunam)

Garnison: 10 Dorfbüttel, regelmäßige Patrouillen mit 5-10 Mann (Untote + Drachengarde)

Wichtige Gasthöfe: Zur roten Wiese (Q3/P2)

Handel und Gewerbe: Landwirtschaft, Viehzucht, Brauerei

Herausforderung für die Helden: Blutopfer gelten als verwerflich, stärken hier jedoch das Erdheiligtum Al'Zul. Moralisch vertretbaren Weg der (Blut-)Opfer finden.

Einstellung der Golgariten: Blutmagie ist unheiliges Tun und muss unterbunden werden. Frevelhafte Altäre müssen vernichtet werden.

auf dem Elementaren Hexagramm. Diesen Umstand haben sich die Menschen hier unbewusst zu Nutze gemacht, indem sie an einem Steinaltar Blutopfer darbringen, um die Ernte ihrer Felder zu steigern und das Land wieder fruchtbar zu machen. Nach Jahren hat sich hier ein ganz eigener Kult um den Rankengott *Alzunam* entwickelt, da nach einem Blutopfer immer wieder Mindergeister oder Elementare des Humus auf den Feldern erscheinen, welche den Menschen wie göttliche Boten erscheinen.

Das Dorf hat es durch die fruchtbaren Felder zu einem gewissen Wohlstand gebracht. Da die Bewohner einen Großteil der Versorgung von Alt-Bergenbach leisten, wohin sie einmal in der Woche ihre Waren und Tiere bringen, genießen sie Schutz durch deren Truppen. Dennoch wird der Ort immer wieder von Kämpfern überfallen, die sich hier Proviant besorgen wollen. So haben die Dörfler inzwischen gut versteckte Vorratsgruben in ihrem Dorf angelegt, in denen sie die Ware lagern, und ein funktionierendes Warnsystem mit einem Ausguck auf dem Dach des höchsten Hauses im Ort. Wenn dieser eine Gruppe von gefährlichen Angreifern meldet, flüchten die Menschen ins nahe gelegene Hügelland und senden Boten nach Alt-Bergenbach. Bei kleineren Gruppen wappnen sie sich zur Verteidigung ihrer Habe.

Wenn die Helden den Ort erreichen, stehen sie zunächst einer Gruppe von 30 Bauern und Viehhirten gegenüber, die mit Dreschflegeln, Sensen und Mistgabeln bewaffnet die Helden schon am Dorfeingang abfängt und sie ihre Waffen ablegen lässt, ehe sie ins Dorf kommen dürfen. Geben die Helden bei Nachfrage an, hier Proviant oder Lebensmittel kaufen zu wollen, so lässt die Feindseligkeit der Leute deutlich nach und die Dorfvorsteherin *Erdmuthe* (*989 BF, graue Haare, hochgewachsen, hält sich gerade, wettergegerbtes Gesicht, energisch, anpackend, sehr auf Gerechtigkeit bedacht) tritt auf sie zu und bietet ihnen einen Handel an.

Hier können die Helden etwas Verpflegung für das Lager der Golgariten kaufen, wenn auch nicht genug, um das ganze

Das Dorf Geisfeld liegt nahe den Ruinen von Balderweith in unmittelbarer Nähe der Reichsstraße und ziemlich genau

Heer zu versorgen. Ein solches Geschäft mit dem Dorf stimmt die Bewohner bei den Verhandlungen über sicheren Durchzug der Kämpfer und bei Bemühungen, sie von den Blutopfern abzubringen, freundlicher. Eine Besonderheit ist die an die Gaststube des Ortes angeschlossene Brauerei, und ihr *Knochenbräu* wird vor allem in Alt-Bergenbach verkauft. Dabei ist der Name den Vorlieben der Nekromanten und Drachengardisten geschuldet, Knochen kommen nicht zum Einsatz.

Wenn die Helden sich näher im Dorf umschaun, entdecken sie am südwestlichen Ende den blutigen Altarstein und können Zeuge werden, wie einer der Dörfler hier etwas von seinem Blut als Opfer bringt und Alzunami darum bittet, „mit seinen Ranken und Blättern die Felder zu hegen und Tiere zu nähren“. Hören die Helden sich im Dorf um, können sie von der Verehrung des Rankengottes erfahren und dass dieser durch seine Diener das tote Land zurückdrängt und die Felder und Tiere fruchtbar macht. Befindet sich in Ihrer Heldengruppe ein Druide, eine Hexe oder vergleichbarer Held, kann er den Kult als eine Art Sumu-Verehrung identifizieren. Aus den Erzählungen der Leute sowie durch magische Analyse können die Helden herausfinden, dass es sich bei den Dienern des vermeintlichen Gottes um Mindergeister und Elementare handelt. Eine SICHT AUF MADAS WELT sowie ein ODEM oder OCULUS offenbaren das Vorhandensein einer starken Kraftlinie und ihre Affinität zum Humus (siehe **Untersuchung der Kraftlinie, Seite 85**).

Durch eine Probe auf *Magiekunde* oder *Geographie* +5 oder durch Befragung von Dornblatt, falls die Helden noch einen Gefallen bei ihm gut haben, können Sie erfahren, dass die Kraftlinie zum Elementaren Hexagramm gehört und hier in der Nähe des Herzens der Erdmutter eine starke Affinität zum Humus hat. Tatsächlich hat das Erdheiligtum das Bestreben, die Kraft des Humus in der Umgebung zu stärken, was seine Diener, die Elementare und Mindergeister, unterstützt durch die Blutopfer der Menschen vorantreiben. Diese wirken unwissend eine Art archaischer Blutmagie, indem sie ihre Lebenskraft geben und den Einfluss des Humus dadurch stärken. Untersuchen die Helden die Menschen im Ort, so können sie zwar mit einer SEELENPRÜFUNG bei einigen leichte dunkle Flecken durch kleine Frevel in den Jahren der Dämonenherrschaft finden, aber keine Paktierer oder Personen mit Minderpakt.

Eine Betrachtung der Umgebung zeigt, dass die Felder und Weiden in der Nähe des Ortes viel fruchtbarer sind und reicheren Ertrag bringen, als andere in dieser Gegend. Ein Stück totes Land westlich des Dorfes ist teilweise schon wieder in normales Ackerland verwandelt und ein Fortschreiten dieser Entwicklung ist sichtbar. Dies ist für die Helden ein weiterer Hinweis darauf, dass die Kraft Al'Zuls genutzt werden kann, um das Land von den Schrecken der Dämonenherrschaft zu heilen, und dass es bedingt möglich ist, diese Kraft zu lenken. Die Hauptaufgabe in diesem Ort ist, eine für Dörfler wie auch Golgariten akzeptable Form der Opfer und Verehrung von Alzunami zu finden. Eine Möglichkeit wäre hier, den Menschen nahezubringen, dass es sich bei Alzunami um Peraine handelt und ihr eher Feldfrüchte und Tiere zu opfern sind. Falls die Helden einen Peraineschrein errichten und ihr Opfer dort sichtbare Folgen hat (z.B. durch eine Elementar-

beschwörung, Liturgie oder Absprache mit Dornblatt), können die Menschen nach viel Überzeugungsarbeit im Laufe der Zeit dazu gebracht werden, von Eigenblutopfern abzulassen. Hier spielt den Helden in die Hand, dass durch die Vernichtung des Daimoniden im Todeswall die Kraftlinie an Stärke gewinnt und die Auswirkungen der Blutopfer immer stärker werden und sich nach einiger Zeit ins Negative verkehren. Korn sprießt auf der Ähre, Wege wachsen zu und Dornbüsche wuchern auf den Feldern. An diesem Punkt verfehlt auch eine eindringliche Predigt ihre Wirkung nicht.

Eine Zerstörung des Altarsteins versuchen die Dorfbewohner zu verhindern, so lange sich noch kein neuer Glaube bzw. eine neue Opferpraxis etabliert hat. Die Helden können dies trotzdem mit Gewalt durchsetzen, verspielen so aber viel Sympathie im Ort und viele Bewohner führen die Blutopfer einfach heimlich auf den Feldern fort, auch wenn es dagegen ein Verbot geben sollte. Bis Alzunami aus der Verehrung der Menschen verschwindet oder durch den Glauben an Peraine ersetzt wird, braucht es ein bis zwei Generationen.

Falls die Helden *Chayka Gramzahn* (siehe **Blut und Stärke, Seite 58**) in diesen Ort bringen, kann ihr Shochzul *Zulchran* die Kraft Al'Zuls durch Rituale lenken und die negativen Auswirkungen der Zunahme an Kraft im Elementaren Hexagramm ausgleichen. Allerdings bestärkt er dann die Menschen im Glauben an Alzunami und benennt Chayka als Streiterin Alzunams, was die Menschen ob seiner Kontrolle der elementaren Kräfte auch glauben. So kann sich in diesem Ort ein Spannungsfeld zwischen Chayka und den Helden ergeben, sofern diese den Blutkult abschaffen wollen.

ZWISCHEN GEISTERN UND RUINEN (BALDERWEIßH, WEHRSTÄTT, TROLLENWEHR)

Nach dem Durchmarsch von Borbarads Truppen und des Endlosen Heerwurms sowie den Auseinandersetzungen zwischen den einzelnen Kriegshaufen gibt es zwischen Altzoll und dem Todeswall viele zerstörte Orte und Burgen. Die bekanntesten sind Balderweißh und Wehrstätt auf der Reichstraße sowie die Feste Trollewehr. Sie können aber nach Belieben weitere Ruinenorte setzen. Die meisten dieser zerfallenen Ansiedlungen, in jedem Fall aber Balderweißh und Wehrstätt, wurden nicht wieder besiedelt, weil dort Geister die Menschen vertreiben oder sich ein Nekromant hier niedergelassen hat, der lebende Menschen nur als Vorstufe von Untoten sieht.

DIE SPUKRUINEN VON BALDERWEIßH

Als Borbarads Heer in der Nähe Balderweißhs lagerte, wurden die meisten wehrfähigen Männer und Frauen von ihm lebend oder untot rekrutiert. Die Verbliebenen trieben die Söldner im Traviatempel zusammen, und nachdem die Menschen den Tempel nicht entweihen und sich Belharhar verschreiben wollten, nagelten die Söldner den Tempel zu und ließen die Menschen darin langsam verdursten und verhungern. Die meisten von ihnen sind als gefesselte Seelen, Gruftnebel oder Spuke im Ort zu finden, wo in der Ruine des Traviatempels noch immer ihre Gebeine ruhen. Während Spukgestalten nur danach trachten, den früheren Tempel weiter zu zerstö-

ren, um endlich freizukommen, wollen Gruftnebel Lebenskraft rauben. Mit beiden ist keine sinnvolle Kommunikation möglich. Anders bei den gefesselten Seelen, die den Helden die Geschichte des Ortes erzählen, wenn diese entsprechend einfühlsam vorgehen.

Um dem Ort wieder Frieden zu geben und ihn für den Durchzug des Heeres und eine spätere Besiedlung zu sichern, müssen die Helden die Geister austreiben. Neben einer Einsegnung des früheren Tempels müssen sie dafür bei manchen Geistern mehr aufbieten:

☞ Der damalige Traviahochgeweihte *Herdwart Seibler* hat die Ausweglosigkeit der Lage schnell erkannt und wollte seiner dreijährigen Tochter *Travinja* das Leiden ersparen und erstach sie in der folgenden Nacht. Ihr Schmerzensschrei, das verzerrte Gesicht und das Entsetzen in ihren Augen haben ihn zerbrechen lassen, und nachdem sie gestorben war, hat er sich selbst getötet. Nun kann er keine Ruhe finden, da er fürchtet, seine Tochter und seine Frau könnten ihn hassen und Travia sich von ihm abgewendet haben, weil er die Gemeinde in dieser schweren Stunde allein gelassen hat. Hier brauchen die Helden vor allem Einfühlungsvermögen und das Talent *Heilkunde Seele*.

☞ *Bergowin Seinhag* war nach dem Tod des Traviageweihten der Wortführer derer, die meinten, man sollte das Leben der übrigen verlängern, indem man das Blut der Toten trinkt und ihr Fleisch isst. Da die Traviageweihte *Irmine* und ihre Anhänger ihm die Stirn boten, erschlug er sie kurzerhand und trank ihr Blut. In den wenigen Tagen, die ihm noch zum Leben blieben, erkannte er seinen Frevel und flehte lebend und später als Geist um Travias Gnade. Hier sind vor allem Geweihte unter den Helden gefordert (*Heilkunde Seele, Überzeugen*).

☞ *Rahline* hatte sich im verborgenen Vorratskeller ihres Hauses versteckt und gehofft, dass die Söldner sie nicht finden würden und sie später unbemerkt fliehen könne. Ihr Nachbar Leron Zertig lief jedoch zum Feind über und verriet ihr Versteck an die Söldner, die sie hervorzerren und in den Traviatempel prügeln. Sie kann keine Ruhe finden, so lange ihr Mörder ungestraft ist und seine Grausamkeit an den Menschen auslässt. In ihrer Beschreibung erkennen die Helden ein Mitglied der Menschenjägerbande aus dem Umland des Walls wieder (siehe **Geld für ein zweites Leben, Seite 27**). Sollten sie ihn getötet oder gefangen genommen haben und Rahline davon glaubhaft berichten, kann sie endlich Ruhe finden.

DER UNTOTENORT WEHRSTÄTT

In Wehrstätt hat sich der Nekromant *Thargulan* (*1007 BF, 1,84 Schritt, wenige schwarze Stoppeln auf der Glatze, blutunterlaufene Augen, abgemagert, Magierstab aus schwarzem Holz mit Totenschädel, TGT-Paktierer im 3. Kreis der Verdammnis, belebter, sich ständig verändernder Schatten als Dämonenmal) niedergelassen, der im Dunstkreis von Altzoll ungestört und durch die Drachengarde beschirmt seinen Forschungen nachgeht und Abgaben an den Herren der Albtraummark entrichtet. Er beschäftigt sich mit der Erhebung von Untoten, ihrer Verbesserung und der Suche nach der perfekten Leiche, aus der er sein ‚untotes Meisterstück‘ formen will. Die niederen Arbeiten wie den Ackerbau, die Reinigung seines Hauses und das Kochen überlässt er seinen untoten Dienern. Einige davon

lässt er die Ruinen der Stadt durchsuchen, um verwertbare Dinge zu finden, die er verkauft, um so seine Forschungen zu finanzieren.

Nähern sich die Helden der Stadt, können sie einige Untote sehen, die auf den Feldern vor der Stadt Schwarzkorn anbauen. Wenn sie die Stadt betreten, entdecken sie weitere Untote aller Arten, die Häuser durchsuchen und sogar Dachschilden oder Steine der Wand auf der Suche nach verborgenen Schätzen abtragen und den Boden auf der Suche nach versteckten Türen aufgraben. Sie kümmern sich nicht um die Helden, bis Thargulan ihnen anderweitige Befehle gibt. Dann jedoch wenden sich die etwa 50 Untoten geschlossen gegen sie.

Falls die Helden vortäuschen, Handel treiben zu wollen, können sie mit dem untoten Verwalter von Thargulan sprechen, der ihnen Töpfe, Bauholz, Dachziegeln und ähnliche Dinge anpreist. Um den Magier sprechen zu können, müssen die Helden sich entweder als Leichenhändler oder als Nekromanten ausgeben.

Bei einem Kampf orientieren Sie sich für die Werte von Thargulan an denen von *Tarragrin* (siehe **Der Herr nimmt, der Herr gibt, Seite 51**) und für die der Untoten an denen im Anhang (**Gegner, Seite 123**), wobei die Untoten jegliche Form von Boni haben können, wenn sie einem besonderen Experiment entsprungen sind.

Bezüglich möglicher Unterstützung für die Helden im Kampf gelten die gleichen Aussagen wie in Alt-Bergenbach (siehe **Der Herr nimmt, der Herr gibt Seite 51**), nur dass sie hier nicht die Bevölkerung mobil machen können.

ASCHE ZU ASCHE, FLEISCH ZU FLEISCH (SCHWARZHÖHE)

Schwarzhöhe für den eiligen Leser

Einwohner: 150

Herrschaft: Berengar Faller

Tempel: Firunschrein (nicht geweiht)

Garnison: 50 Leute der Jagdtruppe (nur 20 im Ort)

Wichtige Gasthöfe: –

Handel und Gewerbe: Landwirtschaft, Jagd, Holzschlag

Herausforderung für die Helden: Ernährung der Leute ohne Untotenjagd sicherstellen.

Einstellung der Golgariten: Untotes Fleisch ist unheiliges Fleisch, und die Leute haben vielfachen Boronfrevel mit ihrem Tun begangen.

Um den Ort herum war das Land nie besonders fruchtbar, was sich seit der Entstehung eines großen Fleckens toten Landes deutlich verschlimmert hat. Da das Jagdwild schnell dezimiert war und die Menschen für geschlagenes Holz im Tal keine der knappen Lebensmittel mehr bekamen, griff der Hunger um sich. Viele Leute verließen den Ort und die Verbliebenen begannen aus Verzweiflung, die Leichen der Verstorbenen zu essen. Nach einiger Zeit verlor diese Praxis ihren Schrecken und es dauerte nicht lange, da wurden auch vernichtete Untote gegessen, wenn sie noch nicht zu stark verweset waren.

Da bald keine Untoten mehr in der Gegend zu finden waren, ziehen die Jäger aus und stellen Untoten nach, die

sie erlegen und nach Hause bringen. Dabei sind vor allem frische Untote beliebt, da sie ‚weniger Verwesungsgeschmack‘ haben. Darüber hinaus suchen sie nach Tierkadavern. Ghule werden von den Jagdtrupps ebenfalls bekämpft, weil sie als Nahrungskonkurrenten ebenfalls Kadaver fressen.

Die Helden begegnen an einer beliebigen Stelle im Umkreis von drei bis vier Tagesreisen um Schwarzhöhe einem Jagdtrupp aus sechs Leuten, der gerade in den Kampf mit zwei Zombies verwickelt ist. Greifen die Helden auf der Seite der Menschen in den Kampf ein, bietet der Anführer des Jagdtrupps ihnen anschließend halbe-halbe bei den Untoten an. *Thargian* (*1009 BF, gut genährt, muskulös, einige Narben, schwarze, kurz geschorene Haare, braune Augen, oft geflicktes Leinenhemd und Lederhose, Speer) ist ein freundlicher und lebenslustiger Mann, der den Helden unvoreingenommen gegenübertritt. Er berichtet, woher die Gruppe kommt und warum sie ausgezogen sind und versucht neugierig, Informationen über die Helden zu bekommen. Das vermutliche Entsetzen der Helden, wenn die Leute des Jagdtrupps beginnen, die Zombies zu zerlegen und zu braten, kann er nicht nachvollziehen. Er bietet den Helden etwas vom Zombie an und versucht mit Inbrunst in einer moralischen Diskussion die Helden von seinem Standpunkt zu überzeugen: „Was soll falsch daran sein, Untote zu jagen? Sie sind nur willenlose Tiere wie ein Hirsch – und den jagt ihr doch auch, oder? Ist sein Leben nicht sogar wertvoller als das eines Untoten, da er sich noch fortpflanzt? Es ist doch viel klüger, den Hirsch erst zu schießen, wenn er untot ist. Und ob nun Würmer oder wir die Körper der Toten essen, ändert an ihrem Schicksal nichts. Oder ist unser Leben euch weniger Wert als das eines Wurms?“

Besuchen die Helden Schwarzhöhe, können sie auf den Dorfvorsteher und Holzfäller *Berengar Faller* (*1002 BF, hochgewachsen, kräftig, leichter Bauchansatz, kurze, rote Haare, grüne Augen, ehrlich, aber derbe in der Ausdrucksweise, dicke, speckige Wollkleidung) treffen, der bisweilen mit auf Jagd auszieht. Er vertritt den gleichen Standpunkt: „Das Fleisch, das wir essen, ist tot. Dass es vorher untot war, macht es nicht schlechter.“ Sprechen die Helden mit den Leuten im Ort, werden sie auch solche treffen, die sich wünschen, das Essen von Leichen hätte endlich ein Ende, doch sie wissen um die Notwendigkeit, wenn sie nicht verhungern oder den Ort verlassen wollen.



Den Helden sollte schnell klar werden, dass die Menschen in Schwarzhöhe zum Verhungern verdammt sind, wenn sie kein untotes Fleisch mehr essen. Auf der anderen Seite haben die Golgariten und vermutlich auch die Helden ein Problem mit dieser Art der Ernährung der Leute. Die Helden müssen einen Weg finden, die Menschen anders zu versorgen.

Eine Möglichkeit wäre, den Menschen für Holz und Schiefer im Lager der Golgariten Lebensmittel anzubieten, eine andere, das tote Land mit der Kraft Al’Zuls wieder fruchtbar zu machen. Dazu können die Helden auf einen Dienst von Dornblatt zurückgreifen, wenn dieser ihnen einen Gefallen versprochen hat. Er erscheint auf einen entsprechenden Ruf, und nach einer Betrachtung des Landes ist er bereit, dieses zu heilen. Eine weitere Möglichkeit bietet die Verbündete Chayka Gramzahn (siehe **Blut und Stärke, Seite 58**), deren Shochzul in der Lage ist, durch ein Ritual die Kraft Al’Zuls auf dieses Land zu lenken. Die Helden können hier auf sie treffen und sie um ihre Hilfe bitten, wenn sie im Gegenzug Unterstützung bei ihrem geplanten Schlag gegen „den blutlosen“ Lucardus bekommt.

Egal wie die Helden es anstellen, das tote Land wieder fruchtbar zu machen, es dauert einige Monde, bis die Menschen die erste Ernte einfahren, und so brauchen sie Lebensmittel aus dem Lager der Golgariten, für die sie Holz (z.B. für die Palisade) oder auch Schiefer (z.B. für die Verkleidung eines neuen Borontempels) liefern.

Diese Szene gibt den Helden ebenfalls einen Hinweis darauf, dass mit der Kraft von Al’Zul das tote Land geheilt werden kann und es möglich ist, diese Kraft gezielt zu lenken. Dies ist nach der Befreiung von Altzoll noch von Bedeutung für das Abenteuer und die Rabenmark (siehe **Wachsen und Vergehen, Seite 84**).

DER HERR PIMMT, DER HERR GIBT (ALT-BERGENBACH)

Alt-Bergenbach für den eiligen Leser

Einwohner: 500

Herrschaft: Despotie, Nekromant Tarragrin

Tempel: Thargunitoth-Schrein

Garnison: 20 Skelette, ein Ogerskelett, ca. 20 Drachengardisten

Wichtige Gasthöfe: Knochenhütte (Q2/P1/S2-10), Zum kalten Alrik (Q3/P5)

Handel und Gewerbe: Landwirtschaft, Leichenhandel

Herausforderung für die Helden: Suche nach Verbündeten. Der Nekromant, untote Kämpfer und Drachengarde verteidigen die Stadt, die Helden brauchen Hilfe, um zu siegen.

Einstellung der Golgariten: Die Untoten müssen vernichtet, der Nekromant gerichtet und die Bewohner als Sünder bestraft und mit harter Hand auf den richtigen Weg zurückgeführt werden.

Alt-Bergenbach liegt direkt an der ehemaligen Reichsstraße in Richtung Altzoll und muss von den Helden in jedem Fall befriedet werden, damit das Heer auf dem Durchzug nicht behindert wird. Hier hat sich der Nekromant Tarragrin niedergelassen, der sich Lucardus unterordnet und mit seinen

Skeletten und einigen Drachengardisten ein nicht zu unterschätzendes Hindernis darstellt. Die Menschen im Ort sind durch jahrelange Unterdrückung abgestumpft und haben sich mit ihrer Situation abgefunden.

Die Häuser sind zu etwa zwei Dritteln bewohnt, wobei man ihnen von außen kaum ansieht, ob sie leer stehen, da auch die bewohnten Häuser deutliche Zeichen von Verfall zeigen. Auf dem Markt der Stadt können Lebensmittel in geringer Menge sowie Waren des täglichen Bedarfs und vielfach geflickte Kleidung und Gegenstände erstanden werden, die teilweise von reisenden Händlern aus Altzoll feilgeboten werden. Generell fehlt es in der Stadt an fast allem, von Lebensmitteln über Rohstoffe wie Holz, Leder und Erz bis zu fertigen Produkten wie Rüstungen, Kleidung oder Waffen.

Wollen die Helden sich in die Stadt einschleichen, kann ihnen dies als Händler oder Söldner verkleidet leicht gelingen, da sich die Menschen kaum um ihresgleichen scheren und die Untoten nicht auf Menschen achten. Lediglich vor den Soldaten der Drachengarde müssen die Helden sich in Acht nehmen.

Beispielhafte Personen der Stadt sind:

☛ *Erma Gatterhald* (*995 BF, schlank, faltiges Gesicht, stumpfe, graue Augen, strähnige, braune Haare, wirkt verlebt, zerschlissenes Kleid mit Mieder) Wirtin der Knochenhütte, verkauft sich, ihre Schankmagd und ihren Knecht an die Drachengardisten, um über die Runden zu kommen.

☛ *Mactal Morfin* (*1006 BF, dünne, leicht gebeugte Gestalt, Hakennase, bräunliche Haut durch tulamidischen Einschlag, einfache Wollkleidung in Grau-Braun) Krämer auf dem Markt, handelt auch mit Schmuggelware aus Transysilien und weiß sich die Drachengardisten durch Geschenke gewogen zu machen. Opportunist, der sich den Helden anschließen wird, wenn sie ihm stark genug scheinen, sie aber verrät, wenn er darin einen Vorteil für sich sieht.

☛ *Ludewine Zaffura* (*1014 BF, aufbrausendes Wesen, mühsam beherrscht, grau-blaue Augen, dunkelblonde, schulterlange Haare, schlechte Zähne, dünn, selbst genähtes Kleid aus Lumpenstücken) Eine Bäuerin, die ihre Felder direkt bei der Stadt hat und hier etwas karges Getreide und Gemüse anbaut. Seit Tarragrins Tod ihres kranken Vaters befohlen hat, um ihn als Untoten zu erheben, hasst sie den Nekromanten. Sofern die Helden ihr Rache versprechen und geringe Aussicht auf Erfolg besteht, schließt sie sich ihnen an.

☛ *Walmfried Kohlenbechler* (*998 BF, Muskeln zeichnen sich deutlich ab, groß gewachsen, rußverschmiertes Gesicht, braune Augen, Glatze, Lederschürze und -hose) ist der einzige verbliebene Schmied, der sich aufgrund des Mangels an Erz vor allem mit Reparaturarbeiten beschäftigt, wobei die Bewaffneten seine besten Kunden darstellen – allerdings nicht immer bezahlen. Für die anderen Bewohner der Stadt repariert er auch Leder oder Holzgegenstände, wenn es nicht zu kompliziert ist. Können die Helden ihm ein sicheres Auskommen unter den Golgariten versprechen oder gar seine Frau zurückbringen (s.u.), unterstützt er sie nach Kräften.

Informationen über die derzeitige Situation in der Stadt können die Helden von vielen Einwohnern oder reisenden Händlern erhalten, wenngleich sie bei schlechter Tarnung Gefahr laufen, verraten zu werden, da so mancher sich von

einem Leichentribut oder dem Zoll für seine Waren freikaufen möchte. Wurden die Helden einmal verraten, müssen sie in der Stadt um ihre Freiheit und ihr Leben fürchten, da Tarragrins sie mittels Gotongi oder seinen Untoten aufspüren und von den Drachengardisten festnehmen lassen wird. Sollten ihm die Helden in die Finger gelangen, verhört er diese zunächst und schickt sie unter Bewachung der Drachengarde nach Altzoll, um sich damit bei Lucardus von seinem Zehnt freizukaufen. So steht den Helden auf dem Weg noch die Möglichkeit der Flucht offen, die sich jedoch nicht zu einfach gestalten sollte.

Egal wie die Helden die Stadt auskundschaften, ihnen sollte klar werden, dass Tarragrins sich zu sicher fühlt, um sich zurückzuziehen, und ein Anschlag aufgrund der ihn beschützenden Untoten und Dämonen sehr schwer wird. Wenn die Helden den Angriff auf Alt-Bergenbach oder den Nekromanten und seine Skelette planen, sollte ihnen anhand der Menge von Gegnern klar sein, dass sie dafür Unterstützung brauchen. Diese können sie auf verschiedenen Wegen finden:

☛ **Golgariten:** Berichten die Helden von der Situation, können sie zehn Kämpfer erhalten, wenn die Golgariten nur geringe Verluste bei der Schlacht am Wall haben. (siehe **Folgen der Schlacht, Seite 43**)

☛ **Bevölkerung:** Überzeugen die Helden die Menschen in Alt-Bergenbach von ihrer Mission und versprechen, den Nekromanten zu beseitigen und eine neue, gerechtere Herrschaft ohne Leichentribut einzurichten, können sie einige Leute in der Stadt mobilmachen. Falls die Helden dabei nicht äußerst diskret vorgehen, fällt dies jedoch auf und führt zu ihrer Verfolgung. Zudem müssen die Helden regelmäßig *Menschenkenntnis*-Proben ablegen, um eventuell vorhandene Verräter unter ihren Verbündeten auszumachen.

☛ **Chaykas Horde:** Chayka Gramzahn ist der Nekromant mit seinen Blutlosen Streitern ohnehin ein Dorn im Auge. Falls die Helden sich auf ein Bündnis mit ihr einlassen, können sie sie auch für den späteren Sturm auf Altzoll zu ihren Verbündeten zählen. (siehe **Blut und Stärke, Seite 58**)

☛ **Waldlöwen:** Gernot von Mersingen unterhält noch immer Kontakte zu Leomar vom Berg, und wenn die Helden ihm pragmatisch genug erscheinen, vermittelt er ihnen ein Treffen mit diesem. Der ist bereit mit den Helden zusammen gegen Alt-Bergenbach zu ziehen, sofern sie ihn als gleichberechtigten Partner anerkennen (siehe **Verräter oder Verbündete?, Seite 59**).

☛ **Vanoschs Vasallen:** Falls die Helden sich moralisch darauf einlassen, ist auch ein Bündnis mit den Menschenjägern denkbar, welche dafür allerdings fordern, dass die Helden und auch die Golgariten ihnen und ihrem Tun nicht nachstellen. (siehe **Verbündete Feinde, Seite 60**)

Im Kampf um die Stadt sind das Ogerskelett und Tarragrins die gefährlichsten Gegner, dazu kommen 20 einfache Skelette und eine beliebige Anzahl an Drachengardisten (Werte siehe jeweils **Gegner, Seite 123**).



Tarragrín:

INI 10+1W6	PA 10	WS 6	MR 12
Magierstab:	DK NS	AT 9	TP 1W6+1
RS 0	GS 7	LeP 28	AsP 41
MU 15	KL 14	IN 12	CH 11
GE 10	FF 10	KO 12	KK 10

Zauber: BLITZ 10, CORPOFESSO 12, ECLIPTIFACTUS 6, FORTIFEX 8, FULMINICTUS 11, GARDIANUM 14, HORRIPHOBUS 9, INVOCATIO MINOR 16, PANDAEMONIUM 10, TOTES HANDLE 17

Schwarze Gaben: Leichengesprü, Todeshauch, Untote erheben

Besonderes: Tarragrín hat einen *Bruggu* (**Tractatus 53/133**) an sich gebunden (im Schatten verborgen), der ihn verteidigt. Im Magierstab gespeichert: ARMATRUTZ (RS3), PANDAEMONIUM 8ZfP*

Kampfverhalten: Er versucht, seine Untoten und die Drachengarde kämpfen zu lassen und sich Gegner mit Magie vom Hals zu halten. Gerade gegen Geweihte und andere Magier greift er zu offensiver Magie wie einem BLITZ oder FULMINICTUS. Stirbt er, kämpfen die Untoten nicht mehr, die Drachengarde verteidigt die Stadt jedoch weiter. Tarragrín erhebt sich als Leichnam, der nun ebenfalls bekämpft werden muss.

Ogerskelett:

Beschwörung: +7	Beherrschung: +3		
INI 6+1W6	PA 2	WS 12	MR 12
Fäuste:	DK HNS	AT 11	TP 2W6
Trampeln:	DK H	AT 5	TP 3W20
RS 3	GS 10	LeP 80	GW 18

Eigenschaften: Skelett (Resistenz Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (10), Trampeln, sehr großer Gegner

Kampfverhalten: Gehorcht Tarragrín, kämpft bis zum Tod.

OPTIONALE AUFGÄBE IN ALT-BERGENBACH

In Alt-Bergenbach werden die Helden von einigen Bewohnern um Hilfe gebeten:

☞ Der Schmied Walmfried Kohlenbechler bittet die Helden, seine Frau aus Altzoll zurückzuholen, wohin sie vom Drachengardisten *Xarfan Blutfeld* entführt wurde. Sie sei von kräftiger Statur, habe lange, schwarze Haare, graue Augen und ein auffälliges Muttermal auf der Nasenwurzel. In Altzoll kann dem Drachengardisten im Suff oder Verhör entlockt werden, dass er „die fette Schlampe nach ein paar Wochen in den Prallen Busen verkauft“ hat. Hier finden die Helden die gebrochene Frau und können sie entweder freikaufen oder nach der Befreiung der Stadt zu ihrem Mann zurückbringen. Sie sollten ihr auch helfen, die erlebten Schrecken zu vergessen (*Heilkunde Seele-Proben*).

☞ Ludewine Zaffura wünscht sich, dass ihr Vater nach all den Jahren seines untoten Daseins endlich Frieden finden kann. Da sich heute nicht mehr ausmachen lässt, welches der Skelette er einst war, sollten die Helden alle untoten Verteidiger von Tarragrín borongefällig bestatten, um ihr diesen Wunsch zu erfüllen.

☞ Ermas Schankmädchen *Mortane* (*1016 BF, verfilzte, blonde Haare, dürr, ungepflegt, blassblaue, traurige Augen) hat vor vier Jahren einen Jungen geboren, den sie jedoch nicht

versorgen konnte. So hat sie ihn mit all ihren Ersparnissen der Bäuerin *Nirrana Blumfeld* (*1005 BF, kurze, rotbraune Haare, zusammengekniffene, hellbraune Augen (kurzsichtig), rundliches Gesicht) aus Geisfeld mitgegeben, die auch gerade ein kleines Kind hatte. Mortane bittet die Helden, nach ihrem Jungen zu schauen und ihn wenn möglich zurückzubringen. In Geisfeld können die Helden die Bäuerin leicht finden. Da ihr eigenes Kind jedoch letztes Jahr gestorben ist, hütet sie den Jungen wie ihren Augapfel und ist nicht bereit, ihn wieder herzugeben. Allerdings könnte sie eine Magd gebrauchen, wenn die Helden auf diese Idee kommen.

BIS DER TOD UNS ZWEIMAL SCHEIDET (ALTENTANN)

Altentann für den eiligen Leser

Einwohner: 360

Herrschaft: Farnhold als Stellvertreter der Denkerin

Tempel: –

Garnison: Untote: 20 Verlorene, 7 Zombies

Wichtige Gasthöfe: –

Handel und Gewerbe: Landwirtschaft

Herausforderung für die Helden: Für alle tragbare Lösung finden, wie mit den Verlorenen umzugehen ist.

Einstellung der Golgariten: Die Untoten müssen vernichtet werden und ihre Seelen endlich zu Boron gelangen. Die Menschen haben sich durch das Halten von Untoten schuldig gemacht, müssen Buße tun und sollen zu Strafarbeiten herangezogen werden. Auch die Verlorenen haben sich boronungefällig verhalten, indem sie bewusst versucht haben, ihm ihre Seelen zu entziehen, und müssen sofort vernichtet werden.

Altentann liegt nahe dem Elementaren Hexagramm, und in den Anfangstagen der Herrschaft des Nekromantenrates kam die Denkerin (**Schattenlande 87**) in den Ort, um die magische Präsenz zu erforschen. Um sich gegen Kriegshäufen zur Wehr zu setzen, hat sie einige ältere Leute aus dem Ort zu Untoten erhoben. Dazu hat sie diese rituell auf einem auf der Kraftlinie stehenden Steinaltar in der Nähe töten lassen und mit ihrem magischen Kristall gezeichnet. Da die so erschaffenen Untoten von den Dorfbewohnern besser akzeptiert wurden als die anderen von Außerhalb, ließ sie diese das Dorf bewachen, als sie den Ort wieder verließ.

Da die Untoten das Dorf und die Menschen darin vor Gefahren und kleinen Räuberbanden schützten und dabei weder Müdigkeit noch Schmerz kannten, erschienen sie den Dorfbewohnern ausgesprochen nützlich. Als bald darauf ein kranker Mann sein Ende nahen fühlte, ging er zum Steinaltar, um dort zu versuchen, selbst das Ritual durchzuführen und seine kleinen Kinder weiter zu beschützen. Von diesem starken Wunsch beseelt, erhob er sich tatsächlich durch die magische Kraft des Ortes zu einem Verlorenen (**Untote 63ff.**) und kehrte am nächsten Tag in den Ort zurück, wo er noch heute bei seiner Familie „lebt“ und im Vollbesitz seines Bewusstseins ist, auch wenn er langsam verwest.

Seitdem suchten viele, die ihr Ende nahen fühlen, den Steinaltar auf, um sich dort zu einem Untoten zu erheben und ihren Familien weiter nützlich zu sein. Nur ein kleiner Teil

von ihnen jedoch schafft es, zu einem Verlorenen zu werden. Die meisten sind Gefesselte Seelen, die heute den Steinaltar bewachen, oder freie Untote, die bald verhungerten, da die Dorfbewohner nur zum Sterben an den Altar kommen und das Dorf außerhalb ihrer Reichweite liegt.

Heute bewachen den Ort noch sieben der von der Denkerin erhobenen Untoten und 20 Verlorene, die ein (fast) ganz normales Leben bei ihren Familien führen. Sie hüten tagsüber die Kinder, verrichten des Nachts Arbeiten auf den Äckern und sammeln Unterholz im Wald. Sie sind akzeptierte Mitglieder der Gesellschaft und selbst der Dorfälteste *Farnhold* (*981 BF, 1033 BF, Leichengeruch, ein Auge nur noch eine leere Höhle, an den Fingern fällt teilweise Haut und faulendes Fleisch ab, saubere, geflickte Kleidung, mager, ausgesprochen kräftig, hinter seinem Rücken auch „Faulhold“ genannt) ist ein Verlorener.

Wenn die Helden in diesen Ort kommen, sollten Sie es so einrichten, dass entweder Totenwetter herrscht oder es bereits dunkelt, so dass die Menschen in die Häuser fliehen können, während die Untoten herauskommen, um den Ort zu verteidigen. Untypischerweise sprechen die Untoten die Helden an und fragen nach dem Woher und Wohin, sofern diese nicht direkt angreifen. Verhalten die Helden sich friedlich, tritt Farnhold unter den Untoten hervor, heißt die Helden im Ort willkommen und bittet die Menschen wieder aus den Häusern, die sich ganz normal um die Untoten scharen und mit diesen unterhalten (natürlich ausschließlich mit den Verlorenen).

Falls die Helden die Untoten angreifen, können Sie Szenen einstreuen, welche auf die ungewöhnliche Situation aufmerksam machen: Dorfbewohner warnen die Untoten („Achtung, Vater, ein Kämpfer hinter dir!“) und ein kleiner Junge kommt aus einem Haus gelaufen, wenn ein Held einen Untoten erschlagen will und wirft sich in die Waffe, um seinen Großvater zu ‚retten‘. Hier stehen die Helden vor der ungewöhnlichen Situation, dass die Untoten aus freiem Willen diesen Weg gegangen sind und sich wünschen, in diesem Zustand im Ort zu bleiben. Der Tod ist für sie keine Erlösung, da sie ihr ‚zweites Leben‘ im Kreis ihrer Lieben sehr schätzen.

Suchen die Helden den Steinaltar auf, finden sie neben vielen verwesenden Leichen auch die gefesselten Seelen derjenigen, die sich nicht zu Verlorenen erhoben haben. Manche von ihnen sehen ihre Aufgabe darin, den Steinaltar und die Leichen vor Ghulen, Nekromanten und anderen Frevlern zu schützen und geben den Helden Grüße an ihre Verwandten im Dorf mit, damit diese sich keine Sorgen machen. Andere hingegen werden die Helden um Hilfe bitten, ihre Seele in ihren Körper („der leicht verweste, dort drüben“) einfahren zu lassen, damit sie ihrer Familie zur Seite stehen können. Schließlich sollen die Verwandten nicht denken, sie würden sich vor dieser Aufgabe drücken. Befragen die Helden die Golgariten oder Borongeweihten, erhalten sie unterschiedliche Meinungen zu den Verlorenen. Ein Teil (die später den Fanatikern zuzurechnen sind) sieht jeden Untoten als Boronfrevler und spricht sich strikt dafür aus, diese zu vernichten, auch wenn die Leute im Ort dies nicht wollen. Ein anderer Teil (die späteren Mystiker, darunter auch Salta-rez Bahram von Jurios) legt den Fall so aus, dass diese Untoten mit Borons Billigung auf Dere wandeln, denn kein Sterblicher könnte sich über Borons Ratschluss hinwegsetzen und kein Paktierer hat ihnen ihr Unleben eingehaucht. Diese Strömung spricht sich dafür aus, den Untoten und Seelen einen Verbleib

auf Dere zu erlauben und nur die Gefesselten Seelen am Steinaltar zu erlösen. Der Wunsch der Dörfler ist ganz klar, dass ihre Angehörigen ‚im zweiten Leben‘ bei ihnen bleiben dürfen. Wie die Helden letztlich mit den Verlorenen umgehen, bleibt ihre Entscheidung.

OPTIONALE AUFGÄBE IN ALTENTANN

Auch hier werden die Helden von einzelnen Bewohnern um Hilfe gebeten:

☛ Einige der Gefesselten Seelen am Steinaltar wünschen sich, Ruhe zu finden, und möchten nur noch eine Nachricht überbracht oder ihre Körper beige-setzt wissen.

☛ Die alte Bäuerin *Helmfriede* bittet die Helden um Hilfe dabei, selbst zu einer Verlorenen zu werden, da sie ihrer Tochter *Lolga* mit den noch kleinen Zwillingen weiterhin helfen will. Hier können die Helden lediglich auf Erfahrungsberichte der anderen Verlorenen zurückgreifen und mit Proben auf *Sternkunde* und *Magiekunde* einen passenden Zeitpunkt bestimmen, wenn sie helfen wollen.

☛ Der Verlorene *Xerwulf* hat kürzlich auf Grund von Verwesung seinen linken Daumen verloren und bittet die Helden um Hilfe bei der Heilung. Da diese nicht möglich ist, können sie einen mechanischen Ersatz schaffen (man kann ihm einen längeren Metallnagel in den verbliebenen Knochen schlagen, er empfindet keinen Schmerz).

LEBENSGEFÄHRTEN (FALKENSEE)

Falkensee für den eiligen Leser

Einwohner: 330

Herrschaft: Mactalene Binsenbinder

Tempel: Thargunitoth-Schrein

Garnison: 20 Dorfbüttel

Wichtige Gasthöfe: *Zum fliegenden Licht* (Q3/P3), *Trockenes Netz* (Q1/P2)

Handel und Gewerbe: Holzschlag, Korbflechterei, Fischfang (derzeit wenig)

Herausforderung für die Helden: Das Irrlicht austreiben oder ihm Frieden schenken.

Einstellung der Golgariten: Irrlichter sind gebundene Seelen und müssen zu Boron geschickt werden.

Das Dorf trägt seinen Namen nach dem gleichnamigen See, der seinen Namen dem früheren, für seine Falkenzucht berühmten Junkergeschlecht Falkensee verdankt. Während dieser Zeit waren der Falkensee und der Fluss Weißwasser mit ihrem Fischreichtum eine gute Nahrungsquelle, inzwischen wird nur noch im Fluss gefischt, da über dem See nachts ein Irrlicht schwebt, das schon zwei Bewohner in ein nasses Grab gelockt hat.

Diese Seele stammt von *Zayano Honorio Ossentani*, einem almanischen Kämpfer, der mit seiner Gefährtin *Concabella Amada Rüdwein* in der Dritten Dämonenschlacht kämpfte. Er überlebte verletzt, während sie in Gefangenschaft geriet. Nachdem er aus dem Lazarett entlassen wurde und von ihrem Schicksal erfuhr, machte er sich allein auf den Weg in die Warunkei, um seine Geliebte zu retten. In der Nähe von Falkensee wurde er gefasst und hier ertränkt. Da er seine Geliebte immer noch in den Fängen der Nekromanten wähnt, konnte seine Seele keine

Ruhe finden und erscheint jede Nacht, um jemand zu finden, der Concabella befreit.

Die Dorfbewohner meiden den See und halten das Irrlicht für einen bösen Geist, seit zwei junge Fischer im See ertrunken sind. So erfahren die Helden lediglich, dass es jede Nacht erscheint und einen schauerlichen Gesang ausstößt. Viele raten den Helden, sich Wachs in die Ohren zu stopfen, da dies vor dem ‚Zauber‘ des Geistes schützt. Die meisten Bewohner beten am Schrein der Thargunitoth nicht um Verschonung von Albträumen, sondern um Erlösung vom Irrlicht. Gelingt es den Helden, das Dorf von ihm zu befreien, können sie später mit Unterstützung beim Durchzug des Heeres rechnen. Wenn sie die Austreibung im Namen Borons vornehmen, bekehren sie damit einen Teil der Bevölkerung zum Glauben an die Zwölfe, hat doch Thargunitoth ihnen das Irrlicht trotz vieler Opfer nicht vom Hals geschafft.

Um mit Zayano in Kontakt zu treten, müssen die Helden in der Nacht den See aufsuchen, ohne unter den Bann des Irrlichts zu fallen (*Selbstbeherrschungs*-Probe). Gelingt dies, können sie das Irrlicht fragen, was es an diesen Ort bindet, und so die Geschichte von Zayano und Concabella erfahren. Das Irrlicht wird die Helden bitten, seine Geliebte zu finden und aus den „Klauen der Dämonendiener“ zu retten. Zayano gibt den Helden eine Beschreibung seiner Geliebten (rassige Schönheit mit glänzenden, langen, schwarzen Locken, braunen Augen und einer auffälligen Narbe vom rechten Ohr über die Wange bis zum Kinn) und weiß noch, dass sie von Dienern von Lucardus von Kémet gefangen genommen wurde.

Falls die Helden sich in Zukunft nach einer solchen Frau umsehen, können sie in Altzoll unter den Drachengardisten eine recht korpulente Kämpferin mit einer solchen Narbe, braunen Augen und fettigen, schulterlangen, schwarzen Haaren ausmachen. Diese hat inzwischen den Namen *Tijaka Blutstahl* angenommen und ist eine überzeugte Anhängerin von Thargunitoth und Lucardus von Kémet geworden. Falls die Helden sie auf ihr früheres Leben ansprechen, reagiert sie ungehalten und meint „dass ihr hier endlich wahre Macht begegnet ist“, der sie nun dient. Offenbaren die Helden ihr den bevorstehenden Angriff auf Altzoll oder dass sie befreit werden soll, verrät sie diese sicher. Sie findet beim Kampf um Altzoll den Tod. Machen die Helden diese Entdeckung, bleibt es ihnen überlassen, was davon sie dem Irrlicht berichten.

Falls die Helden das Irrlicht bekämpfen wollen, finden Sie hier die Werte:

Zayano als Irrlicht:

Beschwörung: +4

Beherrschung: +4

Austreibung: +7

INI 10+1W6

PA 0

LeP 20

RS 9

Angriff: **DK** HNS

AT 14

TP 3SP

GS 30

MR 18

GW 10

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff (1W20 SP)

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (14), Formlosigkeit I, Geisterpanzer, Immunität (profane Waffen, Gift, Krankheiten), Körperlosigkeit I, Präsenz I, Unsichtbarkeit II, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (Boron)

Kampfverhalten: Kämpft nur zur Verteidigung, dann aber bis zum Ende.

OPTIONALER AUFTRAG IN FALKENSEE

Zusätzlich kann das Wasser des Flusses und Sees verflucht sein, so dass die Fischer immer wieder unsägliche Kreaturen aus dem von tiefblauen Schlieren durchzogenen Wasser befördern. Einige sind auch schon dem Wahnsinn verfallen, nachdem sie daraus getrunken haben. Wenn die Helden nähere Untersuchungen anstellen, finden sie heraus, dass sich ein gutes Stück den Weißwasser hinauf ein Schwarmschwamm (*ZooBotanica* 265) im Wasser angesiedelt hat. Vernichten die Helden diesen, lässt die Verseuchung langsam nach, wenn auch noch längere Zeit missgebildete Fische in den Netzen und Reusen zu finden sind.

SCHRECKEN DER NACHT (BLEICHAU)

Bleichau für den eiligen Leser

Einwohner: 460

Herrschaft: Tijakon von Bleichau

Tempel: Thargunitoth-Schrein

Garnison: 15 Dorfbüttel

Wichtige Gasthöfe: *Dunkle Nacht* (Q3/P5/S12), *Mutters Stube* (Q6/P5)

Handel und Gewerbe: Landwirtschaft, Viehzucht

Herausforderung für die Helden: Den Menschen einen neuen Glauben und Hoffnung geben, sie nachweislich vor Albträumen schützen. Dazu muss der Morcan ausgetrieben werden.

Einstellung der Golgariten: Wer die Gegenspielerin Borons anbetet, ist ein Frevler und muss bestraft und geläutert werden.

Während der Herrschaft *Rhazzazors* gab es die *Totengräber* in Bleichau, eine Gruppe von Widerständlern gegen die Albtraumherrschaft. Diese wurden enttarnt, von der Knochengarde eines Nekromanten getötet und in den Endlosen Heerwurm aufgenommen. Anschließend wurde ein Morcan beschworen und an diesen Ort gebunden, welcher über die Treue der Bewohner zu Thargunitoth wachen sollte.

Im Laufe der Jahre begriffen die Menschen, dass regelmäßige Gebete am Schrein der Dunklen Mutter sie vor Albträumen und Schlimmerem bewahrten, und das abendliche Gebet unter der Leitung von Tijakon von Bleichau wurde zu einer festen Institution im Dorfleben. Die Bewohner finden an ihrem Tun nichts Verwerfliches mehr und versuchen, die Helden zur Teilnahme zu bewegen, so diese sich nicht feindlich verhalten.

Sobald die Helden versuchen, die Menschen im Ort vom Glauben an Thargunitoth abzubringen, tritt der Morcan in der folgenden Nacht auf, um die Menschen an die Macht der Erzdämonin zu erinnern. In der ersten Nacht wird lediglich eine Zweiflerin Albträume haben, zeigt dies nicht die gewünschte Wirkung, kommt es am folgenden Abend zu einem schwerwiegenden Zwischenfall:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Abend versammelt sich immer noch ein Großteil der Dorfbewohner am Schrein, um ihr abendliches Gebet zu sprechen. Als sie euch sehen, zögern manche Bewohner, einige verlassen den Platz und gehen nach Hause, wieder andere lassen sich trotzdem auf den Knien zum Gebet nieder.

Gerade als die Dunkelheit über den Ort hereinbricht, vernehmt ihr von der Seite des Platzes eine laute und deutliche Stimme: „Sehr her, ihr Zweifler! Seht, was mit denen geschieht, die sich von der Dunklen Herrin abwenden!“ Es ist *Morbert*, ein Bauer, den ihr bereits gestern davon überzeugt hattet, nicht mehr zur Dunklen Mutter zu beten.

Vor aller Augen steigt er auf das Dach des Brunnens am Dorfplatz und springt herunter, wobei er sich so dreht, dass er hart auf dem Rücken aufschlägt. Vor Schmerz wimmernd bleibt er liegen. Viele der Zweifler wenden sich mit Schauern ab und fallen ängstlich und um Gnade bittend vor dem Schrein auf die Knie.

Diese Szene gibt den Helden einen ersten Hinweis auf ihren Widersacher und zudem die Möglichkeit, die Macht der ‚Guten Götter‘ zu beweisen, z.B. indem sie den Verletzten heilen oder den Aufschlag verhindern. Er bricht sich sonst bei der Landung das Rückgrat, was nur durch einen Zauber oder eine Liturgie geheilt werden kann (3 Wunden am Rumpf, BALSAM +15 mindestens 21 AsP, WUNDSEGEN, magischer Heiltrank mit mindestens 21 LeP). Mit einer magischen oder karmalen Analyse (ODEM, OCULUS, SICHT AUF MADAS WELT etc.) lässt sich eine verschwindende magische Präsenz in dem Bauern feststellen, die durch eine *Magiekunde*-Probe als niederer Dämon aus der Domäne Thargunitoths erkannt werden kann. Sollte ein Magier den wahren Namen des Morcan kennen oder bereits einmal einen beschworen oder ausgetrieben haben, erkennt er diesen, sonst ist dazu eine *Magiekunde*-Probe +5 nötig.

Der Morcan versucht in der Folgezeit, jede Nacht von einem der Dörfler Besitz zu ergreifen und diesen zu einer Verstümmelung oder einem Attentat auf die Helden zu zwingen. Dabei wählt er möglichst solche Dörfler als Ziel aus, die sich von Thargunitoth abgewendet haben oder versuchen, andere vom Gebet abzuhalten. Den Helden sollte schnell klar werden, dass sie den Dämon vernichten müssen, wenn sie die Bewohner des Ortes vom Glauben an Thargunitoth abbringen wollen. Dazu müssen sie jedoch einen Moment abpassen, an dem der Dämon anwesend ist.

Da er körperlos ist, ist es mit normalen Waffen unmöglich und mit geweihten und magischen sehr schwer, ihn zu vernichten. Die besten Aussichten auf Erfolg haben ein PENTAGRAMMA sowie eine karmale Austreibung von Dämonen. Sollten die Helden einen PENTAGRAMMA ausführen, während der Dämon in jemand eingefahren ist, wird diese Person mit in die Niederhöhlen gerissen, was dem Magier vorher klar ist. Ein ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL oder EXORZISMUS hingegen ist für den Besessenen zwar schmerzhaft, hat aber keine weiteren Folgen.

Morcan (WdZ 218):

Beschwörung: +14

Beherrschung: +4

INI 15+1W6 PA 0

LeP 40

RS 0

GS 100 MR 8

GW 12

Besondere Kampfregeln: Körperlosigkeit I, Verwundbarkeit (Boron)

Die folgenden Personen können als beispielhafte Verbündete oder Gegner der Helden bei ihren Bemühungen eingesetzt werden:

☞ *Tijakon von Bleichau* (*1006 BF, 1,83 Schritt, mit Kohle schwarz gefärbte Haare, aufrechte, sehnige Statur, graue Augen, stolz): Der Dorfvorsteher wurde damals als treuer Anhänger Thargunitoths in sein Amt eingesetzt und glaubt fest an die Dunkle Mutter und ihre Macht. Ihn können die Helden nicht bekehren, und vermutlich wird er bei einem Angriff auf sie, z.B. um die Austreibung des Morcan zu verhindern, sterben oder gefangen genommen werden.

☞ *Morbert Bleichacker* (*1010 BF, 1,95 Schritt, muskulös, kurze, rotblonde Haare, grün-graue Augen, lächelt häufig verlegen, bringt ständig Namen durcheinander): Der Bauer ist eher naiv und lässt sich leicht von einer flammenden Rede beeindrucken und begeistern. So gehört er zu den Ersten, die den Helden folgen. Wegen seines bescheidenen und freundlichen Wesens ist er im Dorf zwar beliebt, wegen seiner Naivität allerdings auch belächelt. Dass ausgerechnet ihm etwas zustößt, ängstigt viele.

☞ *Ilmgunde Haufberger* (*1014 BF, 1,69 Schritt, hager, traurige, braune Augen, fettige braune Haare, ungepflegt, lacht nie): Die Bäuerin hat sich ihren Glauben an die Zwölfgötter all die Zeit über bewahrt und hofft im Stillen auch heute noch auf eine Befreiung, weshalb sie den Helden hilft, wo sie kann. Allerdings wird sie durch Rückschläge auch schnell verunsichert und reiht sich dann wieder resigniert ins Gebet ein.

☞ *Jadwiga Helmrich* (*996 BF, 1,88 Schritt, schwarze Haare mit grauen Strähnen, schwarze Augen, nässende, nicht heilende Wunde am Hals, jähzornig, feuchte Aussprache, wenn sie sich aufregt): Jadwiga ist ebenso wie Tijakon eine überzeugte Anhängerin der Dunklen Mutter, hält ihre Meinung aber mehr zurück als er und beobachtet die Helden, während sie hinter den Kulissen Stimmung gegen die „neuen, falschen Götter“ macht. Sie zu enttarnen fällt den Helden schwer, kann aber besonders mit der Hilfe der verbündeten Ilmgunde oder einer Probe auf *Menschenkenntnis* +8 gelingen.

OPTIONALER AUFGABEN IN BLEICHAU

Die Bäuerin Ilmgunde hat kurz nach der Bindung des Morcan ihren Sohn zur Welt gebracht. Tijakon verlangte von ihr, diesen während des Abendgebets Thargunitoth zu weihen und ihn Thargunian zu nennen. Sie lehnte dies ab, und als das Kind die ganze erste Nacht hindurch wegen Albträumen schrie, erstickte sie es mit einem Kissen, um der noch unbefleckten Seele den Weg ins Paradies zu ermöglichen, bevor sie von Dämonen verdorben werden kann. Den Körper vergrub sie in der gleichen Nacht nach einem Gebet an Boron hinter einem nahen Hügel unter einem Baum.

Heute wünscht sie sich, dass ihr Kind ein eingesegnetes Grab erhalten soll, und beschreibt den Helden gerne den Weg zum

Baum, in dessen Wurzeln sie auch ein Boronsrad geschnitzt hat. Besuchen die Helden diesen Baum, so können sie auf die Gefesselte Seele des Kindes treffen, die vom Zorn auf seine Mutter an diesen Ort gefesselt ist. Um dieser Seele Frieden zu geben, müssen die Helden Iimgunde zum Grab bringen, damit sie dem Kind ihre damalige Tat erklären kann. Dies wird ihr nicht leicht fallen und es sollte den Helden einiges an Einfühlungsvermögen abverlangen, ihr gegen den wütenden und trotzigsten Geist eines Kleinkindes beizustehen.

DIE BURGEN OGERTRUTZ UND WESTERKLOTZ

Diese Befestigungen sind seit dem Tod des Schwarzen Drachen Rhazzazor umkämpft, wichtige Stützpunkte zweier Mächtigkeitsgruppen und ihre einzige dauerhafte Machtbasis.

Zum Zeitpunkt des Abenteuers befindet sich die Burg Ogertrutz in der Hand der Menschenjäger *Vanoschs Vasallen*, die Burg Westerklotz wird von Chayka Gramzahn beherrscht und von ihrer wilden Horde verteidigt. Falls die Helden mit einer der Gruppierungen verbündet sind, ist die Burg für sie ein sicherer Ort, der den Zug der Truppen auf Altzoll nicht behindert. Sollten sie mit einer der Parteien verfeindet sein, z.B. weil sie ein Bündnisangebot ausgeschlagen haben, so droht ihnen diese bei einem Feldzug in den Rücken zu fallen und Nachschubwege abzuschneiden.

Da beide Burgen zwar beschädigt, aber noch wehrhaft genug sind, um gegen eine kleine Streitmacht zu bestehen, müssen die Helden sich hier etwas einfallen lassen, um eine längere Belagerung zu umgehen. Einige Möglichkeiten, um eine Burg schnell zu erobern bzw. die Besatzung zur Aufgabe zu bringen, sind:

☞ Das Tor oder die Mauer mittels Magie öffnen (DESINTEGRATUS, FORAMEN, BRENNEN TOTER STOFFE, Dschinne oder Elementarwesen), so dass die eigenen Kämpfer in die Festung eindringen können und eine kleine Streitmacht ausreicht, um die Burg einzunehmen.

☞ Ein guter Spion, Spitzel oder Einbrecher kann sich getarnt oder über die Mauer in die Festung einschleichen und zu einem vereinbarten Zeitpunkt das Tor öffnen. Ähnliches wäre mittels eines ECLIPTIFACTUS (Schattensprung), eines TRANSVERSALIS oder durch einen fliegenden Helden möglich.

☞ Falls die Helden noch einen Gefallen bei Dornblatt gut haben, kann er ihnen mittels starker Säure einen Weg durch das Tor öffnen. Am eigentlichen Kampf beteiligt er sich jedoch nicht.

Sicherlich fallen Ihren Spielern aber noch weitere Möglichkeiten ein.

Haben die Helden keine Möglichkeit, einen direkten Angriff gegen die Burg zu führen, bleibt nur der Weg einer längeren Belagerung, was durch die Golgariten oder verbündete Truppen möglich ist. Ansonsten müssen sie das Risiko einer feindlichen Burg im Rücken zunächst tragen und nach der Eroberung von Altzoll die Belagerung organisieren. In diesem Fall steigen die Verluste bei der Befreiung von Altzoll um 1. Falls Ihre Spieler Spaß daran haben, können Sie anhand der Angaben im Aventurischen Arsenal (AvAr 144f.) eine kurze

Belagerung ausspielen. Da die Burg nur wenig Nahrungsvorräte hat, sind die Verteidiger binnen einen Mondes zum Ausfall gezwungen. Bezüglich der Kampfstärke der Verteidiger orientieren Sie sich an den Angaben zu den möglichen Verbündeten (siehe **Blut und Stärke, Seite 58** sowie **Verbündete Feinde, Seite 60**).

DIE ANDERE GRUPPE:

Falls sie das Abenteuer mit einer zweiten Gruppe parallel spielen, kann diese die Belagerung leiten, während die Hauptgruppe weiter durch das Land reist.

WEITERE ORTE ZWISCHEN DEM TODESWALL UND ALTZOLL

Informationen zu einigen besonderen Orten wie dem *Schädelwald* oder den Erhebungen *Knochenberg* und *Gebeinhöhe* finden Sie im Anhang unter den Mysteria et Arcana (siehe **Mysteria et Arcana, Seite 130**). Weitere kleine Dörfer können Sie einfach in der Region setzen oder ausarbeiten (siehe **Dorfgenerator, Seite 126**).

DAS LAND DIREKT UM ALTZOLL

Das Land um Altzoll ist von den Verheerungen des Krieges und des Endlosen Heerwurms weitgehend verschont geblieben, und so haben sich viele Weiler in der Nähe der Stadt gehalten. Diese liegen in größerem Umkreis zwischen Feldern und Weiden um Altzoll herum und werden von Bauern bewohnt. Größere Siedlungen gibt es kaum, dafür aber Wehrdörfer, in denen Menschen und Untote Felder bestellen und Vieh hüten.

Hier gibt es für die Helden vor der Eroberung von Altzoll nichts zu tun, da es keine strategischen Hindernisse gibt, welche ein Heer aufhalten könnten. Tatsächlich sollten die Helden sich unauffällig verhalten, da die meisten Bewohner mit Lucardus' Herrschaft zufrieden sind und man hier häufig auf Patrouillen der Drachengarde stößt.

DIE STADT ALTZOLL

Erkunden die Helden nicht von selbst Altzoll, so werden sie von Borondria oder Gernot damit betraut. Eine Beschreibung der Stadt und der wichtigsten Gebäude und Personen finden Sie im folgenden Kapitel **Altzoll – Zwischen Untoten und Intrigen, Seite 63**.



HILFE IN FINSTERNEN LÄNDEN

Wenn die Helden das Land erforschen, treffen sie auf verschiedene Mächtegruppen, mit denen sie ein Bündnis schließen oder in Streit geraten können. Die wichtigsten Gruppierungen zwischen dem Todeswall und Altzoll sind Chayka Gramzahn mit ihrer *Wilden Horde*, Leomar vom Berg mit seinen *Waldlöwen* und eine Gruppe von Menschenjägern, *Vanoschs Vasallen*. Wie die Gruppierungen zu den Helden und den anderen stehen, finden Sie im Folgenden.

BLUT UND STÄRKE – CHAYKAS WILDE HORDE



FELDZEICHEN
DER WILDEN HORDE

Irgendwann während der Erkundung des Landes bis Altzoll treffen die Helden auf Chayka Gramzahn und ihre Wilde Horde. Sie hat die Austreibung der zerstörerischen Kräfte im Todeswall und das anschließende Erstarren Al'Zuls bemerkt und die Helden damit zunächst einmal als potentielle Verbündete im Kampf gegen die blutlosen Nekromanten

und Dämonenpaktierer ausgemacht. Gerade an Stätten, an denen die Kraft Al'Zuls stark ist (Geisfeld) oder benötigt wird (Schwarzhöhe), können die Helden sie treffen.

Da in ihren Augen vor allem die Stärke einer Person oder einer Gruppe zählt, greift sie die Helden mit ihren Kämpfern an, besonders wenn diese sich im Kampf mit Untoten oder der Drachengarde befinden. In letzterem Fall kämpft sie zuerst mit den Helden und wendet sich aber gegen sie,

nachdem die gemeinsamen Gegner gefallen sind. Kämpfen die Helden tapfer, bricht sie den Kampf nach einiger Zeit ab, zieht sich ein Stück zurück und wartet die Reaktion der Helden ab.

Treten die Helden selbstbewusst auf und zeigen eine gewisse Wertschätzung ihrer Kraft, haben sie gute Chancen, mit Chayka ein Bündnis gegen Lucardus oder die Nekromanten zu schließen. Falls die Helden Chayka weiter angreifen, finden Sie ihre Werte im Anhang (siehe **Wichtige Meisterpersonen**, Seite 117).

CHAYKAS ZIELE

Chaykas wichtigstes Ziel ist, die Kontrolle über Al'Zul zu gewinnen. Derzeit hält Lucardus es von Altzoll aus mit seinen Untoten unter Kontrolle, so dass sie einem Sturm auf die Stadt, um Lucardus und die Drachengarde zu vernichten, freudig zustimmen wird. Hier müssen die Helden sie eher bremsen, sobald die Kämpfer auf die Stadt vorrücken.

Für ihre Hilfe bei der Eroberung der Stadt verlangt sie von den Helden die Befreiung der „Region des alten Erdblutes“ (Al'Zul) aus der Hand der blutlosen Untoten und des „falschen Bewahrers“ (der Druiden *Ghonech*, **Schattenlande 88**) sowie die Kontrolle über dieses alte Heiligtum. Sagen die Helden ihr dies zu, beteiligt sie sich mit ihren Kämpfern am Sturm auf Altzoll und hilft den Helden auch bei der Vorbereitung, z.B. bei der Eroberung von Alt-Bergenbach.

Wollen die Helden darüber hinaus die Heilung des Landes mit der Kraft Al'Zuls vorantreiben, kann sie ihnen durch Zulchran dabei helfen, wofür sie die dauerhafte Herrschaft über das Land rings um Al'Zul verlangt. Falls die Helden nicht von selbst nach ihrer Hilfe fragen, wird sie die spätestens bei Auftreten der Wucherungen in und um Altzoll selbst anbieten und ihre Forderung stellen.

AL'ZUL NACH DER KAMPAGNE

Nach dem Ende von Träume von Tod wird Chayka Gramzahn im offiziellen Aventurien als neue Herrin der Baronie *Wassertälern* südwestlich von Altzoll und damit der Region um Al'Zul bestätigt. Dieses Versprechen können die Helden ihr geben. Falls sich die Helden bei Borondria oder Gernot von Mersingen rückversichern, stimmen diese je nach Fürsprache und Argumenten der Helden schnell oder erst nach reiflicher Überlegung dieser Forderung zu. Die Helden können Chayka mit dem Segen der Golgariten und des Markgrafen der Rabenmark die Herrschaft über Baronie Wassertälern versprechen, wenn das Land befriedet ist. Einer Vergabe von Altzoll an sie stimmen jedoch weder Gernot von Mersingen noch Borondria zu, da die Stadt ein zu wichtiger Handelsposten ist.



CHAYKAS ANSICHTEN ÜBER ANDERE MÄCHTE

Chayka respektiert die Golgariten und die Waldlöwen als mutige Kämpfer gegen die Blutlosen und akzeptiert ein Bündnis mit ihnen, wenn ihre Forderungen erfüllt werden. Den Menschenjägern steht sie neutral gegenüber, auch hier wird sie einem Bündnis zustimmen, verhöhnt sie allerdings immer wieder ob ihres ‚feigen Kampfstils‘ und verurteilt ihre Beziehungen zu den Nekromanten, was einiges Konfliktpotential in einem Bündnis mit sich bringt. Mit der Drachengarde und jeglichen Nekromanten, Untoten und Dämonenpaktiern verbindet sie eine unvereinbare Feindschaft. Einem solchen Bündnis stimmt sie nicht zu beziehungsweise tritt sie nicht bei.

CHAYKAS VERHALTEN OHNE BÜNDNIS

Falls die Helden kein Bündnis mit Chayka und ihrer Wilden Horde eingehen wollen, wird sie sich an der Jagd auf flüchtige Drachengardisten nach der Schlacht von Altzoll beteiligen und in der Folge immer wieder dort auftauchen, wo es durch die Kraft von Al’Zul zu Wucherungen kommt.

Spätestens bei der *Erdschlacht* (siehe **Der letzte Albtraum, Seite 105**) wird sie den Truppen der Golgariten auch ungefragt zu Hilfe kommen und sich gegen Drachengardisten und Untote stellen und mit der Kampfkraft ihrer Gruppe einen wichtigen Beitrag zum Sieg leisten, zumal sie die Verteidigung Al’Zuls von Angriffen auf die Golgariten abhalten kann. Letztlich wird sie sich hierdurch ihre zukünftige Position verdienen.

DIE KAMPFKRAFT DER WILDEN HORDE

Chaykas Wilde Horde besteht vor allem aus Barbaren, skrupellosen Söldnern und früheren Menschenjägern, die sie auch heute noch teilweise auf die Jagd schickt, um mit dem Verkauf von Sklaven Geld zu verdienen. Insgesamt gebietet sie über etwa 250 Infanteristen, 100 Berittene (teilweise auf Tatzelwürmern oder in Streitwagen), 100 Schützen mit Schleudern, Speeren und Bögen sowie einige Trollzacker Naturzauberer (Druiden, Schamanen) und Magiedilettanten.

CHAYKA UND AL’ZUL

Da Chayka nicht magisch begabt ist, fehlt ihr die Kraft, um das Erdheiligtum selbst zu kontrollieren. Allerdings hat sich ihr schon vor Jahren der Shochzul Zulchran angeschlossen, nachdem er aus seiner Heimat fliehen musste. Zusammen mit Chayka prägt er den Blutkult der Truppe und ist zugleich Kämpfer, Priester und Heiler der wilden Horde. Seine wohl mächtigsten Fähigkeiten sind das Bannen von Dämonen und das Herbeirufen von Elementaren und Dschinnen.

Letzteres hat ihm und damit Chayka, deren Befehlen er sich unterordnet, eine gewisse Kontrolle über Al’Zul und dessen Kraft eingebracht. Da die Geister des Humus bei den Trollzackern als unfreundliche Geister gelten (**WdG 182**), versucht er sie durch Blutopfer zu besänftigen oder ruft gar die Verderbenden, um die Humusgeister zu vertreiben. So kann er Humuselementaren und -dschinnen bis zu einem gewissen Grad eine Lenkung der Kräfte Al’Zuls abverlangen.

Wenn die Kraft Al’Zuls nach der Kampagne mehr und mehr in geregelte Bahnen zurückkehrt, nehmen auch seine Beschwörungen und die damit verbundenen Blutopfer ab.

VERRÄTER ODER VERBÜNDETE? – DIE WALDLÖWEN



FELDZEICHEN VON
LEOMAR VOM BERG

Gerade im Kampf gegen Untote, Menschenjäger oder die Drachengarde können die Waldlöwen den Helden zu Hilfe kommen, wenn diese auf verlorenem Posten scheitern. Alternativ bemerken die Helden, dass sie von einem Kundschafter der Waldlöwen beobachtet werden und können von sich aus den Kontakt mit den Söldnern suchen.

Auch wenn Leomar vom Berg ein Reichsverräter ist und unter Reichsacht

steht, sind seine Truppen die wohl schlagkräftigste Söldnerinheit in der Gegend um Altzoll und können es selbst mit der Drachengarde aufnehmen. Gerade wenn die Helden eine Burg wie Ogertrutz belagern müssen oder die Beratungen für den Sturm auf Altzoll anstehen, können Leomars strategische Fähigkeiten von unschätzbarem Wert sein.



LEOMAR VOM BERG

Für sehr reichstreue Helden ist die Kooperation mit ihm jedoch auch ein Kampf mit ihren inneren Überzeugungen und Idealen, was durchaus zu Streitigkeiten innerhalb der Gruppe führen kann.

LEOMARS ZIELE

Die drei wichtigsten Ziele von Leomar sind die Rückeroberung der Schwarzen Lande für das Mittelreich und die Wiederherstellung der zwölfgöttlichen Ordnung, die Vernichtung von Helme Haffax sowie die Wiederherstellung seines Rufes und die Aufhebung der Reichsacht. Auch wenn die Helden ihm Letzteres nicht versprechen können, können sie ihn als Verbündeten gegen Lucardus und seine Drachengarde gewinnen, wenn sie ihm zumindest freies Geleit und Duldung im Land östlich von Altzoll sowie Verpflegung und Unterstützung mit Ausrüstung zusagen.

Auch in diesem Fall stimmen der pragmatische Gernot von Mersingen wie auch die an Politik nicht interessierte Borondria diesem Bündnis und der Unterstützung mit Nahrungsmitteln und Ausrüstung unter der Hand zu, falls die Helden nachfragen.

LEOMAR UND DIE WALDLÖWEN NACH DER KAMPAGNE

Das Ende der Waldlöwen wird im weiteren Verlauf der Splitterdämmerung besiegelt, als Leomar den Truppen des Mittelreiches in die Hände fällt. Die Helden können die Golgariten und Gernot von Mersingen in **Träume von Tod** überzeugen, Seite an Seite mit dem Reichsverräter und seinen Truppen zu kämpfen, allerdings gibt es keine Amnestie für Leomar, und nach der Befreiung von Altzoll muss er sich weiter nach Osten oder in die Berge zurückziehen. Später sind es dann Warunker Soldaten, des Markgrafen Sumudan von Bregelsaum, denen es gelingt Leomar zu fangen (im Abenteuerband **Die verlorenen Lande**).

Falls die Helden sich darum bemühen, kann Gernot von Mersingen jedoch einigen von Leomars Kämpfern einen Neuanfang in den Truppen der Rabenmark ermöglichen und Borondria ihnen Vergessen beim Eintritt bei den Golgariten versprechen – dies bezieht sich ausdrücklich nicht auf Leomar vom Berg selbst.

LEOMARS ANSICHTEN ÜBER ANDERE MÄCHTE

Den Golgariten und Truppen des Mittelreiches steht Leomar grundsätzlich freundlich gegenüber, so die Helden ihm freies Geleit versprechen. Chayka Gramzahn und ihrer wilden Horde steht er neutral gegenüber, und er wird die Helden immer wieder auf ihre Disziplinlosigkeit hinweisen, wenn er auch ihren Kampfesmut schätzt und um ihre Bedeutung bei einer Erstürmung von Altzoll weiß.

Den Menschenjägern, Nekromanten, Untoten, Dämonenpaktierern und vor allem Lucardus und seiner Drachengarde steht er feindlich gegenüber und wird einem solchen Bündnis nicht zustimmen beziehungsweise aus ihm austreten.

LEOMARS VERHALTEN OHNE BÜNDNIS

Falls die Helden sich nicht auf ein Bündnis mit ihm einlassen, deckt Leomar ihnen trotzdem bei der Erstürmung von Altzoll den Rücken, indem er Verstärkung der Drachengarde aus dem Osten und Süden abfängt und mit seinen Truppen bindet. Damit macht er eine erfolgreiche Erstürmung und Verteidigung überhaupt erst möglich, was sowohl den Helden wie auch den Golgariten bewusst wird. Ob sie sich dafür nachträglich erkenntlich zeigen, liegt hier allein in der Hand der Helden. In die finale Erdschlacht mischt sich Leomar ohne Bündnis nicht ein.

DIE KAMPFKRAFT DER WALDLÖWEN

Leomar verfügt über etwa 200 Infanteristen, 25 novadische Reiter, 60 Schützen und eine Handvoll Kundschafter und Magier. Viele davon waren früher Soldaten im Heer des Mittelreiches und sind aus Loyalität zu Leomar desertiert oder später von ihm aufgenommen worden, weil sie in der Wildermark zurückblieben. Die meisten sehen in ihm nach wie vor einen Garanten für Ordnung und Sicherheit sowie die Wiederherstellung des Friedens und folgen ihm im festen Glauben, dem Reich zu dienen.

VERBÜNDETE FEINDE – DIE MENSCHENJÄGER

Wenn die Helden Burg Ogertrutz erreichen, können sie mit Vanoschs Vasallen verhandeln, die die Burg in ihrer Gewalt haben. Alternativ treffen die Helden auch auf einen Jagdtrupp der Menschenjäger, die gerade einige Gefangene auf die Burg bringen, um sie dann von hier aus weiterzuverkaufen.

Hier hängt es stark von der Zusammensetzung der Heldengruppe ab, wie viele Zugeständnisse sie machen wollen. Vermutlich haben zwölfgöttergläubigen Helden moralische Bedenken bei einem solchen Bündnis.

Angeführt werden sie vom *Einäugigen Herdan* (*1002 BF, 1,73 Schritt, muskulös mit leichtem Bauchansatz, viele Narben, links nur noch eine leere Augenhöhle, kurz geschorene, braune Haare, Fünftagebart, starker Körpergeruch, kaut häufig Kautabak, Brabakbengel und Lederrüstung), der als altgedienter Söldner abgebrüht und vor allem auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist. Er opfert jederzeit einen Teil seiner Leute, um den Rest und vor allem sich selbst zu retten und in Sicherheit zu bringen, so wie er einst auch den ersten Anführer der Gruppe, *Vanosch*, getötet hat, um die Macht zu übernehmen.

ZIELE DER MENSCHENJÄGER

Mit zunehmenden Erfolgen der Helden und Golgariten erkennen Vanoschs Vasallen, dass die Herrschaft wechselt, und versuchen ihre Zukunft zu sichern. So sind ihre wichtigsten Ziele die zukünftige Duldung auf Burg Ogertrutz und die Erlaubnis, weiter ihrem Handwerk als Menschenfänger und Leichenverkäufer nachzugehen. Auf Letzteres verzichten sie, falls ihre Forderungen bezüglich der Burg und dem Verkauf lebender Menschen erfüllt werden. Nach einer Eroberung der Burg Ogertrutz durch die Helden setzen sich die Überlebenden nach Transysilien ab.

Falls die Helden sich bei Gernot von Mersingen oder Borondria rückversichern wollen, lehnen beide eine Zusammenarbeit mit

den Menschenjägern kategorisch ab, solange diese nicht ihrem Broterwerb entsagen.

DIE ANSICHTEN DER MENSCHENJÄGER ÜBER ANDERE MÄCHTE

Herdan ist ausschließlich auf seinen Vorteil bedacht und ist zur Zusammenarbeit mit allen Bündnispartnern bereit, die seine Ziele akzeptieren.

VERHALTEN DER MENSCHENJÄGER OHNE BÜNDNIS

Lassen die Helden sich nicht auf ein Bündnis mit ihnen ein, gehen Vanoschs Vasallen weiter ihrem Handwerk nach, so lange ihre Burg nicht erobert und die Bande zerschlagen ist. Dabei greifen sie besonders gerne Versorgungszüge der Golgariten an, was die Bande zu einer Gefahr der Sicherung des Landes macht. Dies wird den Helden mit einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst* schnell offenbar.

Sollten die Menschenjäger nach der Befreiung von Altzoll noch die Burg kontrollieren, kämpfen sie in der finalen Erdschlacht auf der Seite von Lucardus von Kémet und seiner Drachengarde.

DIE KAMPFKRAFT DER MENSCHENJÄGER

Die Bande besteht aus 80 Personen, wovon meist 30 in mehreren Banden von fünf bis 15 Personen auf der Jagd sind oder ihre Ware nach Transysilien bringen und der Rest sich in der Burg befindet. Bei den meisten handelt es sich um frühere Jäger oder Söldner, die während der Regentschaft des Schwarzen Drachen zu Menschenjägern geworden sind. Sie verstehen sich auf den Umgang mit Bogen oder Armbrust, einer Nahkampfwaffe wie Speer, Schwert oder Streitkolben und einige wenige sind Magie-dilettanten. Über Magier oder Kriegsgerät verfügen sie nicht.

STOßTRUPP NACH WARUNK ODER BEILUNK

Wenn die Helden das Land bis Altzoll gesichert haben, wäre eine denkbare Überlegung, sich weiter nach Osten durchzuschlagen und Hilfe für die Eroberung von Altzoll aus Beilunk oder Warunk zu holen, welche beide Mitglied im Pakt von Al'Zul sind. Der Weg nach Osten wird allerdings durch totes Land, Nekromanten mit ihren Knochengarden, Patrouillen der Drachengarde und freie Untote zu einer echten Herausforderung für eine kleine Heldengruppe.



FELDZEICHEN
HAUS BREGELSAUM

SUMUDAN VON BREGELSAUM

Werden die Helden beim Markgrafen vorstellig, kann dieser ihnen Unterstützung des *Dreischwesternordens* (Orden 87) für die Versorgung von Verletzten zusagen. Da er selbst nicht über nennenswerte Truppen verfügt, verspricht er einige Ritter unter dem Kommando von Aigilmar von Bregelsaum, welche sich am

Angriff auf die Stadt beteiligen können, falls die Truppen beim Sturm auf den Todeswall nur geringe Verluste (–14 oder weniger) hinnehmen mussten. In diesem Fall schickt er einige Ritter und Söldner unter dem Kommando von Aigilmar von Bregelsaum, welche von einer Handvoll Rondrageweiheten im Auftrag von *Jaakon Turjeleff* begleitet werden. Sowohl die Rondrianer wie die Ritter lehnen ein Bündnis mit Leomar als Reichsverräter ab.

DIE PRAIOSGEWEIHTEN IN BEILUNK

Werden die Helden in Beilunk vorstellig und bitten um Hilfe, ist die Unterstützung von den Verlusten beim Sturm auf den Todeswall abhängig. Waren die Helden erfolgreich und die Verluste der Verbündeten nur gering (–14 oder weniger), kann Gwidühenna von Faldahon einige Geweihte und Sonnenlegionäre schicken, die bei der Erstürmung der Stadt eine große Hilfe sind. Auch in diesem Fall ist ein Bündnis der Helden mit Leomar vom Berg wie eine Zusammenarbeit mit Menschenjägern nicht möglich. Zudem verlangt Gwidühenna den Verzicht auf jegliche Magie während der Kämpfe abgesehen von Weißmagiern, was eine Zusammenarbeit mit Chayka schwierig macht.

HILFSTRUPPEN AUS DEM WESTEN

Alternativ können die Helden in der Rommilyser Mark erneut um Truppen und Unterstützung bitten. Da das Land noch von der Zeit der Wildermark gebeutelt ist, kann Swantje von Rabenmund keine Truppen für weitere militärische Aktionen zur Verfügung stellen. Waren die Verluste beim Sturm auf den Todeswall jedoch nur gering (–9 oder weniger), können die Helden eine Zusage der Unterstützung mit Proviant erhalten. Sprechen sie bei Bunsenhold vom Ochs in Gallys vor, hängt seine Antwort ebenfalls von den Verlusten beim Sturm auf den Todeswall ab. Waren diese gering (–14 oder kleiner), kann er ihnen 20 erfahrene kaiserliche Infanteristen für den Sturm auf die Stadt zusagen.



DER ZWEITE ALBTRAUM – EROBERUNG VON ALTZOLL

Dieses Kapitel behandelt die zweite größere militärische Operation der Befriedung des Landes und die Befreiung von Altzoll. Die Helden sind wieder nicht Teil des Heeres, sondern erfüllen als Vorhut die Funktion eines Türöffners. Ihre Aufgabe ist es, die Verteidigung der Stadt zu sabotieren und die Stadttore zu öffnen, um den Angreifern ein schnelles Vorrücken in die Stadt zu erlauben und die Verluste gering zu halten.

Dazu müssen die Helden die intrigante Stadtvögtin *Arnbild von Darbonia* (siehe **Die Schlange von Altzoll, Seite 118**) ausschalten und möglichst durch weitere Sabotage an den Verteidigungsanlagen die Einnahme der Stadt begünstigen.

Im Folgenden finden Sie zunächst Hinweise zur Planung, dann eine Beschreibung Altzolls und möglicher Aktionen der Helden sowie abschließend eine kurze Beschreibung der Kämpfe.

LAGEBESPRECHUNG – PLANUNG EINER EROBERUNG

„Wir müssen verhindern, dass es in der Stadt zu großen Opferzeremonien und Massenerhebungen von Untoten kommt. Vor allem die Seelenopferung Unschuldiger muss verhindert werden. Ein schneller und überraschender Angriff ist demnach unabdingbar.“
—Saltarez Bahram von Jurios, Schwingenführer der Golgariten, bei einer Einsatzbesprechung

Die Teilnehmer und Ergebnisse der Besprechung sind abhängig davon, welche Verbündeten und Informationen die Helden bereits im Vorfeld beschaffen konnten. In jedem Fall nehmen an der Besprechung neben den Helden folgende Personen teil:

- ☞ Gernot von Mersingen, Markgraf der Rabenmark
- ☞ Borondria, Großmeisterin der Golgariten
- ☞ Welfert von Mersingen, Heermeister der Rabenmark

Hinzu kommen die Anführer von Verbündeten, die die Helden gewinnen konnten.

BESPRECHUNG VOR ERKUNDUNG DER STADT

Das einzige Ergebnis der Besprechung ist, dass zunächst die Stadt, ihre Befestigungen und Verteidigungseinrichtungen erkundet werden müssen, um einen Angriff vorzubereiten. In diesem Fall werden die Helden in die Stadt geschickt, um die notwendigen Informationen zu besorgen. Sie werden besonders auf die drei strategisch wichtigen Punkte (siehe nächster Abschnitt) hingewiesen, so dass sie gezielter nach Informationen suchen können.

BESPRECHUNG NACH ERKUNDUNG DER STADT

Wenn die Helden Informationen über die Verteidigung und Befestigung der Stadt besorgen konnten, beginnt die eigentliche Planung der Eroberung. Dabei werden drei wesentliche Punkte diskutiert, zu welchen die Helden Informationen beisteuern können. Sofern die Verteidigungsmaßnahmen Altzolls bekannt sind, können Gegenmaßnahmen und entspre-

chende Taktiken entwickelt werden. Geben Sie hier zunächst den Helden die Gelegenheit, eigene Ideen anzubringen, die dann von den Meisterpersonen kommentiert und angenommen oder abgelehnt werden. Da die Helden die Erkundung vorgenommen haben, schenkt man ihren Vorschlägen entsprechend Gehör, weil sie die Zustände in Altzoll am besten kennen – und sie sich bei der Schlacht um den Wall vielleicht schon Anerkennung verdient haben. Waren die Helden dort erfolgreich, lassen Sie dies durch Vertrauen der Meisterpersonen spürbar werden.

Nach Abschluss der Besprechungen wird ein Zeitplan für den Sturm erarbeitet, und die Helden werden mit der notwendigen Ausrüstung zur Vorbereitung in die Stadt geschickt.

UNBEMERKTE UND SICHERE ANNÄHERUNG

Um einen schnellen und verlustarmen Sieg zu erringen, muss der Angriff möglichst lange unbemerkt bleiben. Dazu müssen Burgen und Dörfer auf dem Weg unter der Kontrolle der Rabenmark stehen und feindlich gesonnene Heerhaufen vorher eliminiert werden, damit sie den Streitern nicht in den Rücken fallen oder sie in Scharmützeln aufhalten können. Dies sollten die Helden bereits vor der Erkundung von Altzoll erreicht haben.

Weitere Schlüsselinformationen in diesem Bereich sind der Ausguck auf der *Trollenwarte* (siehe **Ein stummer Alarm, Seite 73**) und die Geschütze in den Wehrtürmen. Konnten die Helden dies in Erfahrung bringen, sind die besten Vorschläge zur Unterstützung des Angriffs das Bannen des Geistes und die Sabotage der Geschütze oder die Vernichtung der gefährlichen Sondermunition, um Verluste durch Beschuss zu reduzieren. Eine weitere Idee ist ein Scheinangriff aus dem Osten, um die Verteidiger und Geschützmannschaften dort zu binden, während der eigentliche Angriff im Westen erfolgt. Das setzt jedoch eine ausreichende Truppenstärke (mindestens 500 Kämpfer) voraus, da die Truppen im Osten erst sehr spät in den Kampf in der Stadt eingreifen können. Vor allem bietet sich das bei einem Bündnis mit Leomar vom Berg an, da seine Leute ohnehin im Osten von Altzoll operieren.

Diese Vorschläge können während der Besprechung von den Helden oder Meisterpersonen geäußert werden und finden

allgemeine Zustimmung. Die Helden werden mit den entsprechenden Aufgaben betraut, lediglich den Scheinangriff werden andere führen. Falls die Helden nicht über die Möglichkeit verfügen, den Geist zu bannen, werden Sie ein entsprechendes Artefakt mit einem GEISTERBANN erhalten.

SCHNELLES ÜBERWINDEN DER BEFESTIGUNGSANLAGEN

Dieser Bereich macht den Heerführern die meisten Sorgen, ist Altzoll doch von jeher aufgrund seiner Lage eine gut befestigte Stadt gewesen. Da die Angreifer weder über die nötige Truppenstärke noch schweres Gerät verfügen, ist eine Belagerung der Stadt mit derzeitigen Mitteln ausgeschlossen. Eine Erstürmung der Stadtmauern ist allerdings mit hohen Verlusten verbunden.

Schlüsselinformationen in diesem Bereich sind der gute Zustand der Stadtmauern und des Grabens, die massiven Tore und vor allem deren magische Sicherung und ihr Auslöser. Konnten die Helden die letzten beiden Informationen erringen, wird in der Besprechung einhellig beschlossen, dass die dämonischen Sicherungen die größte Gefahr darstellen und ihre Auslösung unbedingt verhindert werden muss. Der Vorschlag, den Auslöser auf die eine oder andere Weise in die eigene Gewalt zu bringen oder zu zerstören, wird sofort angenommen, auch einem Attentat auf Arnhild wird unter diesen Umständen zugestimmt.

Bieten die Helden zusätzlich eine Möglichkeit, die Angreifer einfach durch die Tore (z.B. durch Öffnen) oder über die Mauer (z.B. ein Einsturz durch Explosion) zu bringen, wird

diese gerne angenommen. Auch in diesem Fall werden die Helden mit der Ausführung der entsprechenden vorbereitenden Aktionen betraut.

DIE MORAL DER VERTEIDIGERSCHWÄCHEN

Besonders wichtig ist es, den Widerstand der Söldner und Bürgerwehren zu brechen. Wenn diese das Gefühl haben, auf verlorenem Posten oder für die falsche Seite zu streiten, ergeben sich die meisten, was weiteres Blutvergießen und aufreibende Straßenkämpfe reduziert. Schlüsselinformationen in diesem Bereich sind: Es gibt in der Stadt unter der einfachen Bevölkerung Borbaradianer, die mit Lebensenergie zaubern, und einige Nekromanten, Magier und Alchimisten. In den Kellern vieler Häuser verbergen sich Untote, die auf ihren Einsatz warten. Nur Arnhild von Darbonia und Tykran Bluthand haben die nötige Autorität, um die Verteidiger zu kommandieren.

Während die ersten Informationen vor allem wichtig sind, um die eigenen Truppen auf die Kämpfe in der Stadt vorzubereiten, ist die letzte Information sehr wertvoll, speziell wenn zusätzlich bekannt ist, dass Arnhild den Auslöser für die Torverteidigung bei sich trägt. Die vielversprechendste Möglichkeit, um einen taktischen Vorteil zu erringen, ist Arnhild und Tykran auszuschalten und so die Verteidiger zu demoralisieren. Wenn die Helden ein Attentat auf die beiden vorschlagen, wird dies von allen außer den Rondrianern begrüßt und als bestmögliche Vorgehensweise angenommen. Die Ausführung dieser Attentate wird den Helden übertragen.

ALTZOLL – ZWISCHEN UNTOTEN UND INTRIGEN

„Bis zur Rückkehr unseres geschätzten Herren Lucardus von Kémet werde ich die Geschäfte der Stadt und des Rates führen. Ich konnte ihn davon abbringen, die Steuern zu erhöhen, um weitere Kämpfer für seinen Kriegszug anzuwerben, allerdings muss ich in seinem Namen leider doch verlangen, dass 20 weitere Waffenknechte in Sold genommen werden, um seine Eskorte auszugleichen. Deshalb muss jede Zunft und Gilde im Monat einen Golddukatens zusätzliche Abgabe leisten.“

—Arnhild von Darbonia in einer der letzten Sitzungen des Stadtrates, 1038 BF

Altzoll hatte schon immer große Bedeutung für die Region, ist sie doch die einzige größere Stadt in weitem Umkreis und damit der wichtigste Handelsposten. Zugleich war sie der Herrschaftssitz der früheren Landgrafschaft Trollzacken. Ihre Bedeutung als Markt hat die Stadt nach dem Krieg unter der Herrschaft von Lucardus von Kémet wieder zurückgewonnen, und der auch durch Schmuggel zunehmende Handel lässt die Stadt an Bedeutung und Wohlstand gewinnen.

Auch wenn die Bürger kaum über Mitspracherecht verfügen, ist die Herrschaft der Drachengarde durch feste Gesetze und deren Überwachung zwar grausam, aber berechenbar, was für die meisten eine Verbesserung zur chaotischen Herrschaft von *Siriom Grim* oder Chayka Gramzahn darstellt.

Altzoll für den eiligen Leser (vor der Befreiung)

Einwohner: ca. 1.400

Wappen: Auf blau drei weiße Pfähle

Tempel: Thargunitoth, Borbarad

Herrschaft: Despotie unter Lucardus von Kémet

Garnisonen: 3 Banner Drachengarde, ca. 50 Söldner

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Gasthof *Zur alten Weide* (Q4/P5/S24), Taverne *Sattlerstube* (Q3/P3), Taverne *Knochenfaust* (Q6/P8)

Handel und Gewerbe: größter Handelsposten im Umland, Markt für Lebensmittel und Vieh, Viehzucht, Stellmacherei, Lederhandwerk

Stadtviertel: Grafbergen, Zollmarktey, Werkheym, Underfeld, Cavenalis, Beinwerk, Jedanis

Seit der Eroberung durch die Anhänger Rhazzazors liegt über der Stadt permanent der Geruch von Verwesung, in den sich bei trockenem Wetter der Gestank nach Fäkalien und Blut aus den Unratsrinnen mischt. Bei Regen verwandeln sich die meisten Wege und Straßen der Stadt sowie die Armenviertel in ein einziges Schlammloch mit Abfällen darin.

DIE STADTVERWALTUNG

Die Stadt Altzoll wird durch den Despoten Lucardus von Kémet regiert, der jedoch nur grobe Richtlinien vorgibt, die er von Arnhild von Darbonia in konkrete Gesetze und Erlasse umwandeln lässt. Generell kümmert er sich wenig um die Herrschaft, solange die Einnahmen ausreichen, seine Kämpfer und Söldner zu bezahlen. Die eigentliche Macht in der Stadt liegt in den Händen von Arnhild von Darbonia, welche es versteht, den Stadtrat durch gekonnte Manipulation auf ihre Seite zu ziehen und unbeliebte Entscheidungen als die von Lucardus auszugeben.

Insgesamt besteht der Stadtrat aus dreizehn Personen und hat eine lediglich beratende Funktion. Einige der Mitglieder haben jedoch durch Ämter weitergehende Befugnisse:

➤ **Stadtvögtin Arnhild von Darbonia:** Regiert die Stadt im Auftrag von Lucardus. Versucht die Helden durch Lügen und Versprechungen auf ihre Seite zu ziehen.

➤ **Waffenherr Tykran Bluthand:** Hauptmann der Drachengarde und Kommandant aller Truppen in Vertretung von Lucardus. Er ist ihm bedingungslos treu ergeben.

➤ **Kammerherrin Wahnild Küferhilf:** Reiche Kauffrau und verantwortlich für die Einnahme von Steuern, was sie zu einer mächtigen Person macht. Da sie sich bei den Steuereinnahmen gern auch selbst bedient, ist sie erpressbar.

➤ **Marktherr Jorgin Bötting:** Handelsherr, der vor allem im Fernhandel aktiv ist und das Treiben auf dem Markt überwacht. Er ist bestechlich, so dass viele Schmugglerbanden auf dem Markt Ware anbieten, und auch andere Gefallen kann man bei ihm gegen Gold bekommen.

➤ **Kellermeister Argmoth Sohn des Angrax:** Zwergischer Braumeister und Inhaber der einzigen Brauerei und Brennerei der Stadt. Er ist alkoholsüchtig und kaum an Politik interessiert.

➤ **Leichenherr Xarfried Jerganer:** Ehemaliger Söldner und Kämpfer der Drachengarde, der nach dem Verlust eines Unterarms über das Einsammeln von Leichen in der Stadt und ihren Verkauf wacht. Er war schon immer grausam und ist nach seiner Verstümmelung zusätzlich desillusioniert. Falls zu wenig Leichen vorhanden sind, sorgt er in den Elendsvierteln für weitere.

➤ **Brandherrin Nagraja Bornsen:** Söldnerin und Kommandantin der Brandwehr der Stadt. Diese Aufgabe hat sie vor allem der gnadenlosen Effektivität ihrer Befehle zu verdanken. So opfert sie leichten Herzens Untergebene, wenn sie dadurch einen Vorteil hat.

➤ **Hohepriesterin des Borbarad Iriaja Schwarzentann:** Fanatische Borbaradianerin, Stellvertreterin von Azaril Scharlachkraut. Setzt sich stark für die Volksbildung und die Ausbildung von Borbaradianern ein, wird aber von den meisten nur belächelt.

➤ **Hohepriester der Thargunitoth Gunthian Todesherr:** Thargunitoth-Paktierer im 2. Kreis der Verdammnis, kontrolliert einen Teil der Untoten, speziell die Tempelwachen, und ruft immer wieder zur Mehrung von Alpträumen auf, was mit nur einer Stimme dafür abgelehnt wird. Er ist Lucardus treu ergeben.

➤ **Gildensprecherin der Nekromanten Corina von Warunk:** Die Thargunitoth-Paktierer hat das Handwerk der Nekromantie in Warunk erlernt und ist im Rat eine erbitterte Gegnerin von Gunthian, da sie mehr an Profit als an Thargunitoth interessiert ist.

➤ **Gildensprecherin der Händler Farella Güldenglanz:** Zugezogene Händlerin, die die Belange der Händler vertritt. Tatsächlich ist sie nur eine Hochstaplerin und Mirhamionette von Jorgin Bötting.

➤ **Zunftvorsteherin der Schmiede Agrima Vegesen:** Zunftvorsteherin, die ausschließlich auf den Vorteil ihres Handwerks bedacht ist. Als Opportunistin wird sie sich auch einem eventuellen neuen Stadtherrscher andienen.

➤ **Zunftvorsteher der Magier und Alchimisten Wohlhard Brewensen:** Alchimist, der die Interessen seiner Zunft vertritt, aber gegen die Gilde der Nekromanten kaum etwas ausrichten kann. Er ist durch den Schmuggel von Theriak reich geworden und will die Herrschaft der Nekromanten erhalten, da sie seine besten Kunden sind.

Der Stadtrat tagt einmal in der Woche im Rathaus am Marktplatz und berät vor allem über Belange des Handels und des Handwerks, da Lucardus ihm im Bereich des Militärs keine Beratung erlaubt.

GRAFBERGEN –

DAS HERRSCHAFTSVIERTEL

Ganz im Westen prangt das Viertel Grafbergen, welches sich um den Hügel mit der Grafenburg und dem Schuldturm erstreckt. Hier leben vor allem die Reichen und Mächtigen, welche in den Zeiten der Warunkei zu Geld und Einfluss gekommen sind. Die meisten Gebäude sind Fachwerkhäuser und verfügen über zwei Stockwerke und teilweise einen Seitenflügel. Sie sind in verhältnismäßig gutem Zustand und häufig mit Knochen, Schädeln und morbiden Skulpturen oder Götzenbildern von Rhazzazor, Thargunitoth oder Borbarad geschmückt. Die meisten Häuser verfügen über kleine Gärten, die von einer Mauer, einem Zaun oder einer Hecke umgeben und von untoten oder lebendigen Kämpfern bewacht sind. Die Bewohner sind mit der Herrschaft von Lucardus zufrieden und stellen sich einer Eroberung in den Weg. In diesem Viertel werden die Helden kaum Unterstützung für ihr Vorhaben finden und müssen hoffen, nicht verraten zu werden.

Die **Grafenburg (1)** erhebt sich auf einem künstlichen Hügel und ist der Sitz von Lucardus von Kémet. Hier ist ein Teil der Drachengarde stationiert und in den Kellern wartet ein Teil des Endlosen Heerwurms, der Lucardus untersteht und des Nachts die Festung bewacht. Der Schuldturm **Trollenwarte (2)** erhebt sich zu den Füßen des Hügels und ist mit mehr als 25 Schritt das höchste Gebäude der Stadt. In die Spitze ist die Gefesselte Seele des Türmers **Ingalf Grünacker** gebannt, welche ein Warngeheul ausstößt, wenn sich ein Heer der Stadt nähert (siehe **Ein stummer Alarm, Seite 73**).

Für die Helden von Interesse ist vermutlich auch die **Stadtvilla von Arnhild von Darbonia (3)**, die ständig von drei Drachengardisten im Garten und zwei im Innern bewacht wird. Im gesamten Haus fehlen Untote, da Arnhild den Nekromanten nicht vertraut und lieber lebendige Wachen um sich hat. Zudem führen ein Koch, ihre Zofe und zwei Mägde den Haushalt, die Arnhild alle aus den Elendsvierteln der Stadt geholt hat. Sie alle sind ihrer Wohltäterin gegenüber loyal.

Viele wichtige Persönlichkeiten haben hier ihren Wohnsitz, wie der Waffenherr Tykran Bluthand, die Kammerherrin Wahnild Küferhilf, die Erzpriesterin Borbarads Azaril Scharlachkraut und der Kellermeister Argmoth Sohn des Angrax.



Legende:

- 1 Grafenburg
- 2 Trollenwarte
- 3 Stadtvilla Arnhilds
- 4 Zollkastell

- 5 Rathaus
- 6 Tempel des Wegbereiters (Borbarad)
- 7 „Sattlerstube“
- 8 „Zur alten Weide“

- 9 Arena
- 10 „Knochenfaust“
- 11 Thargunitoth-Tempel
- 12 alter Boronanger
- 13 Siechenhaus

ZOLLMARKTEY – DAS HÄNDLERVIERTEL

Das alte Zentrum hat sich einst um das **Zollkastell** (4) herum entwickelt, welches als wehrhafte Garnison der Drachengarde am Marktplatz liegt. Das Viertel erstreckt sich vom Marktplatz aus Richtung Süden bis zur Stadtmauer. Das Zollkastell ist das einzige massiv erbaute Steinhaus des Viertels, welches sonst aus Fachwerkhäusern besteht. Diese sind umso größer und besser erhalten, je näher sie sich am Marktplatz und an Grafenbergen befinden, da hier die wohlhabenderen Händler ihre Wohnhäuser und Kontore haben. Auch hier sind viele Häuser mit Knochen, Schädeln oder Fachwerk aus Gebeinen verziert, allerdings nur noch sehr selten von Gärten umgeben. Dafür gibt es viele Hinterhöfe, in denen der süßliche Duft der Verwesung hängt. In unmittelbarer Nachbarschaft des Viertels Jedanis sind die Häuser selten mehr als Ruinen oder dreckige Holzhütten.

Auf dem **Großen Markt** im Zentrum der Stadt bieten zweimal in der Woche Bauern, Handwerker und Händler ihre Ware an und von einfachen Lebensmitteln über Gegenstände des täglichen Bedarfs bis zu Kräutertinkturen und gehorsa-

men Untoten ist hier alles käuflich. Durch Schmugglerbanden sind auch Waren aus Transysilien, der Fürstkomturei und sogar der freien Lande erhältlich, zwischen denen auch Erzeugnisse der Fälscherwerkstätten in Mendena verkauft werden. An Tagen ohne Markt dient der Platz der Drachengarde als Exerzierplatz und die normalen Bürger versuchen, den Soldaten nicht im Weg zu stehen. An der Südseite des Marktes lehnen sich windschiefe Holzhütten an die Mauer des Zollkastells in denen Krämer täglich ihre Ware feilbieten. Ebenfalls am Marktplatz liegt das **Rathaus** (5), in dem der Stadtrat einmal wöchentlich tagt. Im Keller findet tagtäglich die Arbeiterbörse statt, auf der Söldner, Tagelöhner und Handwerker der unteren Schichten für einige Heller angeheuert werden können. Zudem lagern hier Bier- und Branntweinvorräte unter der Aufsicht des Kellermeisters, die er zu einem Großteil selbst konsumiert.

In diesem Viertel haben der Marktherr Jorgin Bötting und die Gildenmeisterin Farella Güldenglanz ihre Häuser und Kontore recht nah am Großen Markt. Auch sonst stößt man überall im Viertel, vor allem an größeren Straßen, immer wieder auf Kontore oder den kleinen Laden eines Krämers.

WERKHEYM –

DAS HANDWERKERVIERTEL

Das alte Handwerkerviertel erstreckt sich nördlich des Marktes und reicht bis zur Stadtmauer, wobei die typischen Fachwerkhäuser umso kleiner, schäbiger und verfallener werden, je weiter man sich vom Großen Markt und dem Viertel Grafbergen entfernt. Die meisten Häuser sind kunstfertig geschmückt, und so zieren neben echten Knochen und Schädeln auch Metallschädel, geschnitzte Skelette oder eine als Wetterschutz aufgespannte, gegerbte Menschenhaut die Häuser. Bei Handwerken, die mit Feuer arbeiten, ist ein Großteil der Häuser aus Bruchsteinen errichtet.

Die meisten Straßen in diesem Viertel tragen Namen nach den hier ansässigen Handwerken, und so arbeiten in der *Hammergasse* vor allem Schmiede, Plättner und Stellmacher, im *Holzweg* Zimmerleute, Tischler, Küfer und Schnitzer und in der *Gerbasse* neben Gerbern auch Schuster, Sattler und andere Lederverarbeiter. Diese Handwerke verfügen über Zünfte, deren Häuser in den entsprechenden Gassen liegen. Hier bietet jedes vorstellbare Handwerk, vom Töpfer über den Seiler bis zum Steinmetz, für jeden Geldbeutel und Auftrag seine Dienste an. Die angesehenen Handwerker leben im besseren Teil des Viertels, während die Gerber und der Abdecker an die Grenze zu Underfeld gedrängt wurden. Viele auf die Herstellung und Reparatur von Rüstungen spezialisierte Lederwerker haben ihre Werkstätten in der Nachbarschaft von Cavenalis.

In diesem Viertel liegt die **Sattlerstube** (7), eine typische Taverne der Handwerker, in der fast ausschließlich Einheimische und kaum Kämpfer einkehren. Reisende können im Gasthaus **Zur alten Weide** (8) am Löschteich günstig Quartier nehmen. Direkt in der Nachbarschaft wohnt die Brandherrin Nagraja Bornsen, während die Zunftmeisterin Agrima Vegensen in der Hammergasse am Markt ihr Geschäft hat. Ebenfalls am Großen Markt liegt der **Tempel des Wegbereiters** (6), wo früher der Traviatempel stand. Auf das Bauwerk wurden gewaltige Prunkbögen aus weißem Marmor gesetzt, was ihm eine menschenverachtende und kühle Eleganz verleiht. Der Reichtum des Tempels zeigt sich im Goldlack, mit dem die meisten Erkerdächer, Paneele und Wandornamente überzogen sind und der angeblich aus den geschmolzenen Schätzen Xeraans hergestellt ist. Beeindruckt von dieser Pracht kehren hier viele Hilfesuchende ein und beten in der dunklen Halle, in der allein der Kristallgötze des fallenen Alveraniars einen gewissen Lichtschimmer verbreitet. Rings um den Tempel breitet sich ein weitläufiger Park mit einem kleinen See aus, in dem man Gläubige in Meditation oder im Gebet antrifft. Die Hochgeweihte des Borbarad, Irija Schwarzentann, bewohnt ein großes und gut erhaltenes Haus direkt neben dem Tempel, welches jedoch Azaril Scharlachkraut gehört, so dass ihr nur ein Zimmer im Erdgeschoss zur Verfügung steht.

CAVENALIS – DAS ARENAVIERTEL

Das Viertel Cavenalis ist von jeher eines der kleinsten der Stadt und entstand um das Theater, welches in der Zeit der Klugen Kaiser errichtet wurde. Während der Regentschaft Pervals und nach der Eroberung durch Chaykas wilde Horde wurde es schon zweimal zu einer **Kampfarena** (9) umgestaltet. Die Häuser dieses Viertels wurden einst vor allem von Künstlern bewohnt und waren entsprechend schön dekoriert, wovon heute nur noch rudimentäre Reste erhalten sind. Die meisten sind verfallen, verschmutzt und schlecht in Stand gehalten. Lediglich in direkter Nähe der Arena sind die von Offizieren und wichtigen Gladiatoren bewohnten Häuser in halbwegs gutem Zustand. Das Viertel ist von einem rauen und gewalttätigen Umgangston geprägt, und wer sich seiner Haut nicht zu erwehren weiß, wird hier schnell Opfer derber Streiche.

Rings um die Kampfarena befinden sich in den Säulenarkaden kleine Bretterbuden, in denen Wetten auf die Kämpfe angenommen werden, und billige Garküchen Sättigung versprechen. Um diese herum liegt ein Graben von einem Spann Tiefe und einem halben Schritt Breite, der früher mit dem Blut der erschlagenen Gladiatoren und Feinde von Chaykas Horde gefüllt war. Heute dient er als Abtrennung der Arena zum Markt und zur Straße und füllt sich bei Regen schnell mit Unrat und Fäkalien, so dass über der Arena meist eine widerliche Duftmischung aus Verwesung, Schweiß, Blut und Exkrementen liegt. Immer noch finden hier Kämpfe von Gefangenen statt, vorrangig Golgariten und Borongeweihete, die gegen lebende und untote Gladiatoren antreten müssen und den einfachen Gardisten und Söldnern als Zeitvertreib und Wettmöglichkeit dienen.

Östlich der Arena an der Reichsstraße liegt die Taverne **Knochenfaust** (10), welche vor allem bei Offizieren und Magistraten beliebt ist und das beste, aber auch teuerste Essen der Stadt serviert. Falls die Helden hier einkehren, sollten sie zahlungskräftig aussehen, da sie sonst recht schnell der Taverne verwiesen werden. Ein Stück weiter nördlich liegt in einem früheren Kulissenlager des Theaters die Rekrutenschule der Drachengarde, in der die Anwärter vor einem Beitritt auf ihre Fähigkeiten geprüft werden.

UNDERFELD –

BAUERN UND ELEND

Das Viertel Underfeld liegt nördlich von Cavenalis und östlich von Werkheim an der Stadtmauer. Das Viertel war schon immer dünner besiedelt als der Rest der Stadt, da hier Bauern Gemüseäcker pflegen und Hühner- oder Schweinepferche haben. Auch heute leben hier vorrangig Bauern und Viehzüchter, von denen viele verarmt sind. Durch die Ausbreitung des Toten Landes kamen weitere Bauern aus anderen Landesteilen in die fruchtbare Niederung um Altzoll, so dass zu wenig Land verbleibt, um die Bauern zu ernähren. Die meisten Höfe und Häuser sind heruntergekommen, überbelegt und teilweise eingestürzt, die Stimmung ist gedrückt, die Menschen sind verzweifelt. Viele der Einwohner gehen jeden Morgen als Tagelöhner zur Arbeiterbörse und hoffen, am Abend zumindest genügend zu Essen für diesen Tag verdient zu haben.

BEINWERK –

УПІОТЕ VND НЕКРОМАПІЕН

Das Viertel liegt südlich der Straße und östlich von Zollmarktey und wird vorwiegend von Nekromanten, anderen Magiern, Untoten und Alchimisten bewohnt. Hier hat sich der Baustil am weitesten vom althergebrachten Fachwerk entfernt, wenngleich die Bauweise noch die gleiche ist. Ein Großteil des Ständerwerks besteht aus Knochen, wobei Menschenknochen mehr als Schmuck eingesetzt werden und die tragenden Teile der Konstruktion Oberschenkelknochen von Trollen oder Ogern sind. Einige Häuser und niedrige Magiertürme in diesem Viertel sind gänzlich aus Knochen erbaut und an einigen Stellen sogar Hausteile ähnlich einem Knochengolem belebt. So können die Helden auf Fensterläden aus Knochen treffen, die sich selbst öffnen und schließen, oder auf Stühle, die von selbst zum Tisch laufen. Viele Gebäude schmücken Verzierungen in Form von Untoten als Statuen oder morbiden Beinschnitzereien, die häufig Bezug zu Thargunitoth aufweisen. Die Stimmung ist ruhig und morbide und der süßliche Geruch von Verwesung liegt über allem, weisen doch selbst viele der Lebendigen durch ihre Magie oder einen Pakt erste Zeichen von Verwesung auf.

In diesem Viertel droht der Richtplatz mit dem Pranger, wo Steckbriefe und Urteile aushängen. Auf diesem Platz thront der gewaltige **Thargunitoth-Tempel (11)**, der aus dunklem Stein errichtet ist und mit seinen hohen, himmelstrebenden Fassaden dem Befreiungsstil ähnelt. Für diesen untypisch ist der Tempel jedoch an den Außenwänden und im Inneren vielfach mit Bildnissen und Statuen einer Frau versehen, die

immer ähnliche, ebennmäßige Züge aufweist und distanziert auf den Betrachter herabblickt. Mit ihm hat Lucardus seiner geliebten Frau einen Tempel errichtet, und wer sie einmal zu Gesicht bekommt, kann trotz des verwesenden Zustands Madalenas eine starke Ähnlichkeit zwischen ihr und den Abbildern im Tempel erkennen.

Etwas weiter südlich entlang des Knochenwegs gelangt man zum alten **Boronanger (12)** mit dem geschändeten Borontempel. Dieser dient heute als Sammelhaus für Leichen, welche anschließend verkauft werden sollen. Der Boronanger selbst gleicht einem gepflügten Acker, da die Toten erhoben wurden und sich aus der Erde gewühlt haben. Ein Stück weiter liegt das verfallene **Siechenhaus (13)**, welches früher ein Spital der Therbuniten war und heute die letzte Obhut für Kranke und Sterbende darstellt. Das Siechenhaus befindet sich in der Verantwortung des Leichenherrn Xarfried Jerganer, den man häufig mit Nekromanten zusammen hier antreffen kann, wenn er um den Preis einer Leiche feilscht, die noch nicht tot ist. Für einige Kranke war die Verhandlung um ihren Preis das Letzte, was sie hörten, bevor Xarfried ihnen kurzerhand die Kehle durchschnitt oder sie erstickte, damit der Käufer seine Ware gleich mitnehmen kann.

Nicht weit vom Siechenhaus und der Leichenhalle entfernt hat der Leichenherr sein Haus, welches üppig mit Knochen verziert ist. Gleiches gilt für die Häuser von Corina von Warunk und Gunthian Todesherr, die beide direkt am Richtplatz liegen. Im Vergleich dazu wirkt das Haus von Wohlhard Breuensen mit seinen aus Knochen geschnitzten und mit Blut und Säure gefärbten alchimistischen Symbolen geradezu harmlos. Ein weiterer bekannter Bewohner dieses Viertels ist



der Magier und private Lehrmeister *Umdoriel von Warunk* (*992 BF, hochgewachsen, schlaksig, Hände mit Säurenarben, graue Augen, schwarze Augenringe, schütteres, schwarzes Haar, spärlicher Bartwuchs, ursprünglich Beschwörerkreis von Karasuk), der auf einer Reise von der Eroberung Warunks überrascht und von Eslamsbrück abgeschnitten in der Stadt seine neue Heimat fand und davon träumt, hier ebenfalls eine Magierakademie einzurichten. Ein Buch und einen ersten Schüler, *Willibert* (*1027 BF, pickeliges Gesicht, lerneifrig, naiv), hat er bereits.

JEDANIS – GESETZLOSE UND LICHTSCHEVE

Jedanis ist das alte Elendsviertel der Stadt und erstreckt sich südöstlich von Beinwerk an der Stadtmauer entlang. Hier quetschen sich vorwiegend einfache Bretterhütten oder Zelte mit löchriger Plane auf engstem Raum zusammen. Gerade während des kalten Winters breiten sich hier Krankheiten und Hunger aus, so dass viele ihre kranken Verwandten für eine warme Mahlzeit im Siechenhaus abgeben.


Zwischen diesen Ärmsten nutzen Verbrecher sowie Magier, die selbst unter Nekromanten als gefährlich gelten, die Armut und den Dreck der Straßen und Hütten, um sich, ihre Beute und ihre Forschungen zu verstecken. So schwankt die Stimmung zwischen Heimlichkeit und Verzweiflung, und wer mehr als nur Lumpen trägt oder gar wohlgenährt aussieht, muss allein der Kleidung wegen um sein Leben fürchten.

Ausgerechnet in diesem Viertel kehrt von Zeit zu Zeit *Tislan Rasket* (*1001 BF, ergraut, hager, **Schattenlande 88**) ein, um sich einen Überblick über die Zustände und Machtverhältnisse in der Stadt zu verschaffen. Er hat neben einem der windschiefen und zugigen Bretterverschlänge an der Stadtmauer einen kleinen Phexschrein errichtet, der aus nicht mehr als einem Zinken besteht, der in die Mauer geritzt ist. Falls ein phextreuer Held dieses sehr versteckte Zeichen entdeckt, kann er hier Kontakt zu Tislan knüpfen (siehe **Ein Fuchs im Knochenmantel, Seite 71**).

INTERESSANTE ORTE UND WICHTIGE PERSONEN DER STADT

Natürlich gibt es in einer so großen Stadt wie Altzoll nicht nur die wenigen herausragenden Gebäude und Personen, sondern auch viele kleine Eigenheiten, die den Charakter der verschiedenen Viertel ausmachen. Einige Ideen für solche Szenen und Personen finden Sie hier.

KRIEMHILDS SUPPENKÜCHE

Nicht unbedingt eine Freundin aber eine Informationsquelle für die Helden ist *Kriemhild* (*1000 BF, fettige, rote Haare, Sommersprossen, leicht füllig, scheinbar freundlich und gutherzig, vor allem aber goldgierig, ) die mit ihrer Suppenküche viele in den Armenvierteln versorgt. Sie zieht täglich mit Handkarren und großem Topf durch Jedanis und Underfeld und verkauft dünne Brühe für einen Kreuzer. Für viele Arme ist dies neben Diebesgut und Abfällen das Einzige, was sie zu Essen bekommen, und über den modrigen Geschmack beschwert sich keiner.

Wenn die Helden sie ein wenig beobachten, stellen sie fest, dass sie niemals Zutaten für ihre Suppe einkauft. Öffentlich behauptet sie, dass ihre Brühe aus Schlachtabfällen und Ratten zubereitet ist, tatsächlich ‚enführt‘ sie mit ihrem Mann und Gehilfen aus den Kellern der Häuser und dunklen Gassen der Stadt Untote, die sie anschließend zerlegt und verkocht.

Dass sie damit nach den Gesetzen der Stadt ein Verbrechen begeht, ist ihr und ihrem Mann klar, sie haben allerdings mit diesem Vorgehen schon einiges an Gold verdient. Ihr Gewissen beruhigt Kriemhild damit, dass so den Armen das Überleben überhaupt ermöglicht wird, und hin und wieder schenkt sie einem hungrigen Kind oder Stammkunden eine Portion Suppe, was ihr in den Armenvierteln einen recht guten Ruf eingebracht hat.

Beobachten die Helden sie, können sie Hinweise auf die Untoten in den Kellern und *Iriadon* erhalten. Die gleichen Informationen können die Helden durch Drohungen von ihr erhalten.

SPRECHER DER ARMEN UND RECHTLOSEN

Falls die Helden sich in den Armenvierteln umsehen, werden sie bald auf *Iriadon* (*987 BF, dünne, bucklige Gestalt, zieht ein Bein nach, trägt löchrige Lumpen, Glatze mit ersten Altersflecken, faltiges, eingefallenes Gesicht) aufmerksam. Er ist dort wegen seiner Wohltätigkeit bei vielen beliebt, außerhalb kennt man ihn als Bettler und Hungerleider, der Abfälle sammelt.

Wenn die Helden ihn beobachten, sehen sie ihn häufig mit anderen Armen sprechen und mit den Kindern spielen. Dabei fällt ihnen auf, dass er den Verzweifelten Mut zu geben und den Kindern Hilfsbereitschaft und Freundschaft zu vermitteln sucht. Wenn sie ihn ansprechen, gibt er sich unterwürfig und wird ihnen ausweichend antworten, dass es seine Aufgabe sei, allen Hoffnung zu vermitteln.

Mit guter *Menschenkenntnis*, Mildtätigkeit und etwas Einfühlungsvermögen (*Heilkunde Seele* oder gutes *Überreden/Überzeugen*) erfahren die Helden schließlich seine Geschichte: Er hieß vor der Eroberung der Stadt durch die Schwarzen Horden *Gansfried* und war ein einfacher Laiendiener im Tempel der Travia, wo er sich um die heiligen Gänse und die Armenspeisungen kümmerte. Als der Tempel von den Dämonenanbetern geschändet werden sollte, stellte er sich nicht mutig an die Seite der Geweihten, sondern lief davon und versteckte sich. Als er nach Tagen von Hunger und Durst getrieben wieder aus seinem Versteck kam und die geschändete Ruine des Tempels mit den geschlachteten Gänsen und die untoten Geweihten sah, wurde ihm das Ausmaß seines Frevels bewusst, und aus Angst um sein Seelenheil, floh er aus der Stadt. Einige Monde schlug er sich im Wald mit dem Sammeln von Beeren durch und wurde von Albträumen fast in den Wahnsinn getrieben, bevor er schließlich vor Kälte und Einsamkeit floh und in die Stadt zurückkehrte. In Jedanis kam er in einer windgeschützten Ecke der Stadtmauer unter und fand in dem Elend der Menschen eine neue Aufgabe. Er glaubt fest daran, dass es Travias Wille ist, dass er im Dienst an diesen Ärmsten seine Schuld abträgt. So erbettelt und stiehlt er Lebensmittel und Lumpen in den umliegenden Gehöften und bei einigen alteingesessenen Stadtbewohnern,

die er noch von früher als mildtätig kennt. All dies verteilt er an die Armen und versucht ihnen Trost zu spenden und Halt zu geben, um sie nicht dem Glauben an Dämonen oder Borbarad anheimfallen zu lassen.

Falls die Helden sein Vertrauen gewinnen, erfahren sie einiges über die Verteidigung der Stadt (wie z.B. vom Alarm am Turm oder den Untoten in den Kellern). Wenn sie ihn davon überzeugen können, dass Travia seiner Seele Frieden schenken wird, wenn die Stadt wieder befreit ist, unterstützt er die Helden nach Kräften. Da sein Wort bei den Armen Gewicht hat, können die Helden hier eine kleine ‚Armee der Verzweifelten‘ rekrutieren und im Kampf um die Stadt in die Waagschale werfen.

KINDERSPIELE

Viel über die Einstellung von Menschen sagen die Spiele ihrer Kinder aus. So lange der Angriff auf die Stadt noch nicht begonnen hat, können die Helden in den verschiedenen, vor allem ärmeren Stadtteilen den Kindern beim Spielen auf der Straße zusehen. Auch diese Spiele sind vom jeweiligen Charakter des Stadtviertels und dem Glauben der Menschen geprägt. In Zollmarktey spielen Kinder Leichenverkäufer oder haben in ihrem Kaufmannsladen Knochenmehl, Blut von Geköpften und verbrannte Gänsefedern neben Gemüse und Getreide im Angebot. In Beinwerk ist das Spiel ‚Nekromant und Untoter‘ weit verbreitet und in Cavenalis spielen die wenigen Kinder glorreiche Siege von Lucardus’ Untoten über Golgariten nach.

Alarmierend sind die Gebete der Kinder in Werkheym, die den großen Schmied (Sattler, Töpfer) Agrimoth um eine Lehrstelle und gute Erfolge im Handwerk bitten. Das Spiel ‚Borbarads Rückkehr‘ in den Armenvierteln dürfte die Spieler irritieren. Hier stellt eines der Kinder den Heilsbringer Borbarad dar, welcher an die anderen Land, Lebensmittel, Magie und Macht vergibt. Dies gibt den Helden auch ein Hinweis auf das Erstarken des Borbaradkultes in der Stadt, dem sie nach der Befreiung noch nachgehen können.

SZENEN AM WEGESRAND

Neben diesen Szenen können Sie Meisterpersonen oder Begegnungen einbauen, die einfach nur das Flair und die besondere Situation einer Stadt in den Schwarzen Landen zeigen. Denkbare Ereignisse wären hier:

☞ Die Hohepriesterin Borbarads, *Azaril Scharlachkraut* (**Orden 37**), ist in der Stadt und besucht den Tempel des Wegbereiters. Die Helden hören entweder auf der Straße davon oder laufen ihr einfach über den Weg.

☞ Die Helden beobachten den Aufbruch von *Lucardus von Kémet* mit einem Banner Drachengardisten und seiner untoten Frau Madalena (halbverfallene Leiche, starker Verwesungsgestank, an einigen Stellen sind bereits die blanken Knochen sichtbar). So können sie ihren Gegenspieler sehen, haben aber noch keine Chance, zu ihm vorzudringen oder ihn anzugreifen.

☞ Eine Mutter tadelt ihr Kind für seinen Ungehorsam: „Benimm dich oder du wirst ein kalter Alrik!“

☞ In einem der Elendsviertel beobachten die Helden einen Nekromanten, der auf offener Straße eine Leiche erhebt, ohne dass jemand daran Anstoß nimmt.

☞ Bei Totenwetter oder während der Nacht sehen die Helden auf den Straßen untote Wachen und Boten, die ihre Aufträge ausführen.

GERÜCHTE IN DER STADT

Wenn die Helden mit den Bewohnern ins Gespräch kommen, hören sie die verschiedensten Gerüchte:

☞ Mit Borbarads Rückkehr werden die alten Götter vergehen. Geflüsterter Zusatz: Und die neuen auch! (?)

☞ Die gute Arnhild kämpft im Stadtrat für uns, ohne sie wären wir schon lange alle zu Untoten erhoben. (–)

☞ Wer im Leben frevelt, der wird Untoter (–), wer die Dunkle Mutter ehrt, dessen Seele geht in ihr ewiges Albtraumreich ein. (+)

☞ Borbarad hat mit seinen schwarzen Horden inzwischen ganz Aventurien erobert. Ich hoffe, er besucht einmal die Stadt! (–)

☞ Lucardus bereitet etwas Großes vor (+), um seine Feinde im Westen zu vernichten. (–)

☞ Lucardus hat sich mit Fürst Haffax verbündet, um Warunk wieder zu befreien. (–)



ERKUNDUNGEN IN ALTZOLL

Die erste Aufgabe der Helden vor dem Sturm auf die Stadt ist die Erkundung ihrer Verteidigungsmöglichkeiten und Schwachstellen. Die Grundvoraussetzung dafür ist, einen Weg in die Stadt zu finden und sich darin frei bewegen zu können. Einige Möglichkeiten dazu werden im Folgenden beschrieben. Im Anschluss finden Sie potentielle Kontaktpersonen und Informationen, die die Helden in der Stadt finden können, sowie Gelegenheiten, um die Stadtverteidigung zu schwächen.

Beachten Sie dabei, dass folgende Dinge und Tätigkeiten in Altzoll verboten sind und ihr Besitz beziehungsweise ihre Ausübung Strafen nach sich zieht:

- ☛ Jegliche Abzeichen, Statuen, Insignien, geweihte Gegenstände, Bücher etc. der Zwölfgötter, hierzu zählen auch rituelle Waffen wie ein Rondrakamm oder ein borongefälliger Rabenschnabel. Strafe: Hinrichtung.
 - ☛ Heilkräuter oder alchemistische/magische Heilmittel (außer bei einem Händler/Magier/Alchimist). Strafe: Konfiszierung zugunsten der Drachengarde.
 - ☛ Gebete an andere Götter, Geister oder Entitäten als das Dunkle Pantheon (Erzdämonen und Borbarad). Strafe: Hinrichtung.
 - ☛ Jegliche Wappen des Mittelreichs oder anderer freier Reiche. Strafe: Hinrichtung.
 - ☛ Vernichtung von Leichen (Verbrennung, Beerdigung o.ä.). Strafe: Bußgeld von 50D, bei einer Beerdigung im Sinne Borons: Hinrichtung.
 - ☛ Ausüben eines Handwerks, ohne Mitglied der entsprechenden Zunft zu sein. Strafe: 10D Bußgeld oder 1 Tag am Pranger.
 - ☛ Sabotage an Verteidigungsanlagen. Strafe: Hinrichtung.
- Diese Informationen erhalten die Helden von Bewohnern der umliegenden Dörfer, die regelmäßig ihre Lebensmittel auf dem Markt verkaufen. Hier müssen sie jedoch vorsichtig sein, nicht von ihrem Informanten als mögliche Spione an die Drachengarde verraten werden.

OFFENSICHTLICH UNSICHTBAR

In die Stadt hineinzukommen, stellt für die Helden kein größeres Problem dar, sofern sie über eine halbwegs brauchbare Tarnung verfügen. Die Stadttore sind Tag und Nacht geöffnet, werden allerdings streng von der Drachengarde kontrolliert, so dass verbotene oder gefährliche Ausrüstung gut versteckt sein sollte oder auf anderem Weg in die Stadt gebracht werden muss. Da die Torwachen immer zu dritt Dienst tun und außerdem stets ein treuer Gefolgsmann von Lucardus dabei ist, sind sie unbestechlich.

Sie sollten bedenken, dass die Tarnung nicht nur für den Weg durch das Tor, sondern auch in der Stadt passen muss und einige Tarnungen mehr Vorteile bieten als andere. Generell gilt, dass verbotene Gegenstände in der Stadt nicht offen getragen werden dürfen, und die Helden sollten erfahren, dass die Drachengarde zu willkürlichen Durchsuchungen von Rucksäcken oder anderem Gepäck berechtigt ist. Im Folgenden werden verschiedene mögliche Tarnungen vorgestellt,

falls Ihre Spieler andere entwickeln, orientieren Sie sich grob an den hier beschriebenen Vor- und Nachteilen.

Um die Qualität der Tarnung zu verbessern, helfen passende Gegenstände, die in den nahe gelegenen Ortschaften zu bekommen sind, und einfache Proben auf *Sich Verkleiden* oder alternativ *Kriegskunst* +7.

SÖLDNER AUF DER SUCHE NACH ARBEIT

Eine mögliche Tarnung für Kämpfer ist, sich als Söldner auszugeben, die nach einer Anstellung suchen. Sofern sie wehrhaft aussehen und keine verbotenen Dinge bei sich tragen, können sie Altzoll betreten und sich hier weitgehend frei bewegen. Es könnte sich sogar ein Held bei der Stadtwache anheuern lassen, um die Verteidigungsanlagen auszuspionieren.

REISENDE HÄNDLER

Um eine gemischte Gruppe von Helden zu tarnen, eignet sich ein Handelszug, der von einigen Söldnern bewacht und von Fuhrknechten und dem Händler begleitet wird. Falls die Helden vorgeben, hier etwas verkaufen zu wollen, müssen sie über die genannten Waren verfügen und Zoll für diese bezahlen. Lebensmittel sind dabei keine gute Wahl, so es sich nicht um ausgefallene handelt, da diese von Bauern zum Markt gebracht werden und ein bewaffneter Handelszug für Aufsehen sorgt. Rüstungen, Waffen, Paraphernalia, Leichen, Baumaterial oder Ähnliches geben passende Handelswaren ab. Der Zoll für die Ware beläuft sich auf 15% des Wertes und ist am Tor in barer Münze oder Waren zu entrichten. Falls die Helden vorgeben einkaufen zu wollen, so wird die Torwache prüfen, ob sie genügend Gold dabei haben. Ist dies der Fall, können sie die Stadt betreten und sich hier weitgehend frei bewegen.

BAUERN

Wollen die Helden sich als Bauern tarnen, die mit Handkarren Ware zum Markt bringen, sollten sie sich überlegen, woher sie kommen und warum sie den weiten Weg auf sich genommen haben. In diesem Fall werden Wagen und Bauern auf Waffen und andere Waren geprüft, so dass es schwer sein dürfte, Ausrüstung in die Stadt zu bringen. Ergibt sich keine Beanstandung der Ware, so kommen sie für 10% der Ware an Zoll in die Stadt. Dazu fallen die Helden in dieser Verkleidung auf, sobald sie den Marktplatz verlassen oder sich ein Quartier nehmen wollen.

BETTLER, TAGELÖHNER, FLÜCHTLINGE

Falls die Helden als Flüchtlinge, Tagelöhner oder Bettler in die Stadt kommen wollen, müssen sie entweder nützlich wirken (z.B. ein Handwerker oder eine kräftige Kämpferin) oder die Wache von ihrer Nützlichkeit überzeugen (was bei einer schönen Maid oder einem hübschen Burschen auch eine Bestechung der Wache ‚in Naturalien‘ bedeuten kann, ansonsten hilft *Überreden*). Beachten Sie, dass die Torwachen kein Mitleid kennen und es kein Recht auf Schutz für Flüchtlinge gibt. Selbst ein Verletzter oder halb Verhungerner wird am Tor abgewiesen. Gelingt es den Helden, so in die Stadt zu gelangen, werden sie Probleme haben, sobald sie Jedanis oder Underfeld verlassen.

MAGIER AUF DER SUCHE NACH WISSEN

Gerade Magier können sich überzeugend als Nekromanten oder an Nekromantie interessiert ausgeben und mit ihrem Gefolge problemlos einreisen. Auch in diesem Fall wird das Gepäck nach Verbotenen durchsucht, aber ein Magier und sein Gefolge können sich in der Stadt frei bewegen. Nur in dieser Verkleidung können die Helden ohne Aufsehen zu erregen die magischen Sicherungen an den Toren untersuchen.

PHEXENSPFADE

Ein Phexensjünger kann auch über die Mauer in die Stadt kommen, allerdings ist diese, wie auch der Verteidigungsgraben davor, gut instand gehalten und ebenso gut bewacht, was das Unterfangen für Ungeübte nahezu unmöglich macht. Um die Mauern ungesehen zu erreichen, ist eine *Schleichen*-Probe +4 nötig, um die Wache zu entdecken und eine passende Stelle für das Überwinden zu finden eine *Sinnenschärfe*-Probe und für das Überwinden des Grabens und Erklimmen der fünf Schritt hohen Mauer eine *Klettern*-Probe +12 (kann durch Hilfsmittel erleichtert werden, die aber auch von einer Wache entdeckt werden können).

Gelingt dieses Unterfangen, so kann der Held so auch verbotene Gegenstände in die Stadt bringen. Bedenken Sie, dass die Helden in der Stadt trotzdem eine Tarnung brauchen, um sich frei zu bewegen, und ein Versteck für ihre Ausrüstung.

INFORMATIONSMÖGLICHKEITEN IN DER STADT

Die Helden können an verschiedenen Orten Informationen zur Stadtverteidigung sammeln. Bei diesen ist angegeben, mit welcher Wahrscheinlichkeit sie der Obrigkeit auffallen. Gibt es keine Angabe, beträgt die Wahrscheinlichkeit 0%. Wenn ein Held an mehreren Stellen nachforscht, summieren Sie die Prozente auf, bei verschiedenen Helden nicht. Eine einfache *Gassenwissen*- oder *Kriegskunst*-Probe +3 offenbart, dass es sinnvoll ist, mit unterschiedlichen Helden zu suchen. Ab einer Wahrscheinlichkeit von 5% würfeln sie bei jeder weiteren Nachforschung des Helden mit 1W20, ob er entdeckt wird (5% = 20, 10% = 19-20 ...).

Folgende Schlüsselinformationen können die Helden erhalten:

☞ Oben im Schulturm (Trollenwarte) harrt eine gefesselte Seele (**WdZ 204**) als Ausguck, die bei Anrücken eines Heeres Alarm schlägt. Quellen: Stadtgarde (6%), Bevölkerung (3%), Iriadon

☞ Die Stadtmauern und der Graben sind in gutem Zustand. Quellen: Beobachten, Stadtgarde (10%), Bevölkerung (5%), Agrima, Tislan, Iriadon

☞ Die Tore stehen Tag und Nacht offen und werden nur bei einem Angriff geschlossen. Sie können von innen mit einem schweren Metallriegel verschlossen werden. Quellen: Beobachten, Stadtgarde (6%), Bevölkerung (2%), Agrima, Tislan

☞ Auf den Wachtürmen gibt es Geschütze, die alle voll funktionsfähig sind. Quellen: Stadtgarde (10%), Handwerker (5%), Agrima, Tislan

☞ Neben normaler gibt es auch spezielle Munition für die Geschütze (Sordulsäpfel, Hylailer Feuer, Hagelschlag siehe **Der Wall in Werten, Seite 15**). Quellen: Stadtgarde (10%), Alchimisten (5%), Agrima, Tislan

☞ In den Kellern vieler Häuser ruhen Untote, die im Verteidigungsfall eine beachtliche Menge Kämpfer stellen. Quellen: Stadtgarde (10%), Magier (5%), Kriemhilds Suppenküche, Agrima, Tislan

☞ Ein Teil der Bevölkerung gehört der Borbaradkirche an und wohl 5% können als Borbaradianer mit Lebensenergie zaubern. Quellen: Beobachten (im Borbaradtempel), Bevölkerung (10%), Magier (5%), Tislan, Iriadon

☞ In den beiden Stadttoren sind Dämonen gebunden, welche durch einen Auslöser gerufen und kontrolliert werden können. Quellen: Beobachten (ODEM o.ä.), Stadtgarde (5%), Magier (10%), Agrima

☞ Den Auslöser für die Dämonensicherung des Tores besitzt in Lucardus Abwesenheit Arnhild von Darbonia. Quellen: Sehen (ODEM auf Arnhild), Stadtgarde (20%), Agrima

☞ Bei den Dämonen handelt es sich um mehrere Braggui (**Untote 53/133**) und Zantim (**Untote 26/151**) sowie einige Chuchathabomek (**Untote 48/134**). Quellen: Sehen (ANALYS o.ä. 10%), Magier (30%)

☞ In Abwesenheit von Lucardus ist Arnhild von Darbonia auch Kommandantin aller Truppen. Quellen: Stadtgarde (5%), Bevölkerung (5%), Agrima, Tislan

☞ In Abwesenheit von Lucardus besitzen nur Arnhild und Tykran die notwendige Autorität und den notwendigen Respekt, um die Verteidiger zu einen. Quellen: Sehen (*Menschenkenntnis* 5%), Stadtgarde (20%), Agrima, Tislan

Ein Fuchs im Knochenmantel

Tislan Rasket ist in diesem Kapitel Ihr Joker. Der Phexgeweihte befindet sich immer wieder in der Stadt und hat viel über den Stadtrat, wichtige Personen und die Verteidigung in Erfahrung gebracht. Falls Ihre Helden nicht über die nötigen Fähigkeiten verfügen oder Ihre Spieler keinen Spaß an der Erkundung haben, können Sie über ihn die meisten relevanten Informationen an die Helden weitergeben. Sollten die Helden gar auffliegen, kann er entweder Fluchthelfer oder Verbündeter beim erneuten Weg in die Stadt sein.

Mit eigenen Augen sehen

Eine naheliegende Möglichkeit an Informationen zu gelangen, ist, sich aufmerksam in der Stadt umzusehen. Falls die Helden eine brauchbare Tarnung haben, können sie viele Entdeckungen durch aufmerksames Zuhören und Umschauen gewinnen, wobei es an der einen oder anderen Stelle nötig ist, sich anzuschleichen oder zu verstecken. Hier können vor allem phexnahe Helden und aufmerksame Beobachter durch *Sinnenschärfe*-Proben Erkenntnisse gewinnen.

Wer Ohren hat, zu hören

Eine ebenfalls ungefährliche Methode, an Informationen zu gelangen, ist das Mithören von Gesprächen oder, etwas riskanter, das geschickte Ausfragen von Personen. Hier können gesellschaftlich orientierte Helden glänzen und an verschiedenen Orten ggf. sogar in verschiedenen Verkleidungen Informationen einholen. So können verschiedene Gerüchte aufgeschnappt werden, welche die Helden zu weiteren Informationen führen können.

ANGEFÜHRT!

Lässt sich ein Kämpfer für die Stadtwache anheuern, erfährt er aus erster Hand Details über die Verteidigung, die Wachpläne, Geschütze, den Zustand von Mauer und Tor sowie die Anzahl der Verteidiger. In diesem Fall kann jeder in der Stadtverteidigung dienende Held pro Tag eine Schlüsselinformation zur Verteidigung gewinnen. Dabei sollte er darauf bedacht sein, sich nicht zu auffällig zu verhalten, was ihn in moralisch fragwürdige Situationen bringen kann. Ist ein Held Mitglied der Stadtgarde, ist die Entdeckungswahrscheinlichkeit für eine Information nur halb so hoch wie oben angegeben.

JEDER IST SICH SELBST DER NÄCHSTE

Mit einer guten *Menschenkenntnis*, durch Gerüchte oder gezielte Suche nach potentiellen Verbündeten in höheren Kreisen stoßen die Helden darauf, dass Agrima Vegensen in erster Linie auf eines bedacht ist: ihren eigenen Vorteil. Davon können die Helden unter den Schmieden der Stadt sowie bei anderen Mitgliedern des Stadtrates Wind bekommen, wenn hinter vorgehaltener Hand über ihre Wankelmütigkeit und die Wechselhaftigkeit ihrer Entscheidungen gesprochen wird. Diesen Tipp können die Helden ebenfalls von Tislan erhalten. Suchen die Helden die Stadträtin unter einem Vorwand auf, lernen sie zunächst eine freundliche, zuvorkommende Zunftvorsteherin kennen, die allem Anschein nach sehr um das Wohl ihrer Zunftmitglieder und der Stadt besorgt ist. Durch entsprechende Überzeugungsarbeit oder Drohungen (je *Überreden* +10) sowie die Demonstration von Stärke (Magie, Liturgien), können die Helden glaubhaft vermitteln, dass die Stadt an die Golgariten fallen wird. Sind die Helden klug, erwähnen sie, dass dabei die ‚Alte Garde‘ fallen wird, um Platz für eine neue zu machen.

Unter der Voraussetzung, dass sie einen Posten im späteren Stadtrat erhält und Zunftvorsteherin der Schmiede bleibt, ist Agrima bereit, mit den Helden gemeinsame Sache zu machen. Dabei ist sie als erfahrene Intrigantin (*Menschenkenntnis* 10) in der Lage, die Ehrlichkeit eines solchen Angebotes einzuschätzen und sich nicht auf zweifelhafte oder halbherzige Versprechungen einzulassen. Machen Sie es den Helden nicht zu einfach, Agrima als Verbündete zu gewinnen. Sie fordert viel (Zunftvorsteherin bleiben, einen Sitz im Stadtrat, keine Untersuchung über ihre Zeit unter Lucardus und Reinwaschung ihres Namens nach der Eroberung). Eine solche Vereinbarung wird sie die Helden bei etwas schwören lassen, dass ihnen wirklich etwas bedeutet, z.B. deren Seelenheil.

Gelingt es den Helden, Agrima auf ihre Seite zu ziehen, kann sie viele Informationen liefern, eine Audienz bei Arnhild oder Zutritt zum Haus von Tykran Bluthand verschaffen und aus ihrer Werkstatt Werkzeug und Material für Sabotagen zur Verfügung stellen.

Wahrhafte Meister der Intrige unter den Helden (*Menschenkenntnis*, *Überreden*, *Staatskunst*, *Gassenwissen* jeweils 10+) schaffen es vielleicht sogar, sie gegen Arnhild auszuspielen. Allerdings sind die beiden Damen selbst Meisterinnen ihres Fachs und in den Netzen und Beziehungsgeflechten der Stadt zu Hause, sodass es den Helden ohne Hilfe unmöglich sein dürfte, eine von ihnen zu Fall zu bringen.

DIE SCHLANGE VON ALTZOLL

Besonders dreiste Helden können versuchen, eine Audienz bei Arnhild zu bekommen, um von der Stadtherrin selbst Informationen zu erhalten. Neben Agrimas Vermittlung sind verschiedene weitere Möglichkeiten denkbar:

☞ Die Helden geben sich als Delegation aus Transsylvanien oder der Fürstkomturei aus. Beides ist mit genügend Requisiten (*Sich Verkleiden*), Schauspielkunst und Überzeugungs-fähigkeit (*Menschenkenntnis*, *Überreden*, *Überzeugen*, *Etikette*, Soziale Anpassungsfähigkeit etc.) durchaus möglich und Erfolg versprechend. Verlangen Sie hier allerdings dem Erfindungs-reichtum ihrer Helden einiges ab, vor allem, wenn es um den Grund des Besuchs geht.

☞ Falls die Helden als Magier, Kämpfer oder Handwerker ihre Dienste anbieten wollen, werden sie an die entsprechenden Zünfte, Gilden oder Ratsherren verwiesen. Eine Audienz bei Arnhild erhalten sie so nicht.

☞ Die Helden fingieren eine wichtige Botschaft von Lucardus. Dieses Vorgehen ist sehr gefährlich, da Arnhild die Drachengardisten kennt, mit denen Lucardus aufgebrochen ist. Falls die Helden eine Uniform erbeuten konnten und eine gute Geschichte erfinden (z.B. Sturm der Golgariten auf Alt-Bergbach oder Anrücken von Haffax im Osten, Probe auf *Überreden* gegen *Menschenkenntnis*), werden sie von ihr angehört. In diesem Fall wird der ‚Drachengardist‘, welcher die Botschaft überbringt, in jedem Fall in die Wache eingegliedert.

☞ Falls die Helden sich als Geweihte oder Priester eines Erzdämonen ausgeben und einen Tempelbau oder Ähnliches anfragen wollen, so werden sie an den Thargunitoth-Hohepriester verwiesen und erhalten keine Audienz bei Arnhild.

☞ Wenn ein Held sich als Spitzel, armer Bürger oder Landstreicher ausgibt, der wichtige Informationen hat, wird er erst recht nicht zu Arnhild vorgelassen, sondern von einem Hauptmann der Drachengarde vernommen und ggf. ausgepeitscht, eingesperrt oder auch belohnt, je nachdem, welche Geschichte er erzählt.

Erhalten die Helden eine Audienz, werden sie vorher entwaffnet, wobei Magier auch ihren Stab abgeben müssen, und treffen Arnhild in Begleitung von [Helden+3] Drachengardisten. Die exzellente Menschenkennerin und Intrigantin wird versuchen, aus den Helden mehr herauszukitzeln, als diese erzählen wollen, und sich so präsentieren, wie sie meint, die meisten Sympathien zu gewinnen. Dies mag die handwerksinteresierte Händlerin bei einer Delegation aus Yol-Ghurmak sein, die treue Untertanin bei einer Botschaft von Lucardus oder die kühle Herrscherin, wenn sie sich davon mehr verspricht.

Falls die Helden sie unauffällig auf Magie untersuchen, können sie zwei Artefakte bei ihr feststellen: Sie trägt einen Armatrutz-Ring (ladungsbasierter Spruchspeicher) und ein schwach magisches Amulett in Form eines beinernen Totenkopfes an einer Mondsilberkette. Bei Letzterem handelt es sich um den Auslöser für die Dämonensicherung an den Stadttoren. Falls ein Held beide Gegenstände analysiert, mit einem OCULUS betrachtet oder einen jeweils sehr guten ODEM (mind. 12 TaP*) wirkt und über die Sonderfertigkeit Signaturkenntnis verfügt, kann er erkennen, dass die Matrizen des Amuletts und des Tors zusammenpassen. Gleiches ist einem Geweihten mit der entsprechenden Liturgie BLICK DER WEBERIN möglich.



ARNHILD

Die Helden können ihn mittels GEISTERBANN, PENTAGRAMMA oder einem BANNFLUCH des HEILIGEN KHALID austreiben oder seinen Ruf mittels SILENTIUM verhindern. Es ist nicht möglich, seiner Seele Frieden zu schenken, solange sich die Stadt noch in der Gewalt der Drachengarde befindet. Er ist an seine Aufgabe gebunden, die „Herren der Stadt und Diener der Dunklen Mutter“ vor jedem Heer zu warnen.

LADHEMMUNGEN

Eine weitere Möglichkeit, den Angriff zu unterstützen und Verluste zu reduzieren, ist die Sabotage der Geschütze, wo der Angriff erfolgt. Dies kann entweder während des Angriffs erfolgen, z.B. durch Brandstiftung am Geschütz, oder aber unauffällig im Vorfeld durch Anritzen von Seilen oder Stützen. In jedem Fall müssen die Helden dazu unbehemmt das Geschütz erreichen und einige Zeit für die Manipulation zur Verfügung haben. Dies ist auf drei Arten möglich:

- ☞ Heimlich durch *Schleichen*, *Sich Verstecken* und entsprechende handwerkliche Fähigkeiten oder Brennstoffe.
- ☞ Als Mitglied der Stadtwache kann sich ein Held ganz offen bei den Geschützen aufhalten und vorgeben, damit zu üben oder sich bei Regen während eines Wachgangs unterzustellen.
- ☞ Agrima kann den Helden einen Reparaturauftrag für eines der Geschütze besorgen und ihnen so die unauffällige Sabotage ermöglichen.

MACHT AUF DIE TÜR

Hervorragend gelungene Proben auf *Menschenkenntnis* und *Überreden* (je 10+ TaP*) können zudem ihre Verstellung und bei überragendem Erfolg (je 15+ TaP*) sogar ihr eigentliches Motiv, nämlich die Mehrung und den Erhalt ihrer Macht, aufzeigen. Ein Angriff auf Arnhild während einer Audienz verbietet sich aufgrund der fehlenden Bewaffnung der Helden, sofern sie nicht wirklich gut vorgesorgt haben. Falls er doch gelingt, so haben die Helden es mit den Drachengardisten sowie Arnhild, die einen ARMATRUTZ mit RS3 auslöst, zu tun. Nach 20 KR stoßen durch den Kampflärm weitere vier Drachengardisten dazu.

MÖGLICHKEITEN, DIE VERTEIDIGUNG DER STADT ZU SCHWÄCHEN

Bei ihren Erkundungen können die Helden einige Möglichkeiten ausmachen, die Verteidigung der Stadt zu schwächen:

Ein stummer Alarm

Eine erste, wichtige Maßnahme, um die Verteidiger Altzolls zu überrumpeln, ist die Bannung des früheren Türmers der Trollenwarte, um den Alarmruf zu verhindern. Dadurch bleibt das Heer für lange Zeit unbemerkt, und die Vorbereitung der Verteidiger ist eingeschränkt, was Beschuss und Mobilmachung angeht.

Eine der effektivsten Möglichkeiten, den Angriff zu erleichtern, ist, den Angreifern die Stadttore zu öffnen. Betrachten die Helden die Tore näher, können sie herausfinden, dass diese im Fall eines Angriffs geschlossen und von innen mit einer massiven Eisenstange verriegelt werden. Um den Angreifern die Tore zu öffnen, sind verschiedene Möglichkeiten denkbar:

- ☞ Die Helden können der Drachengarde beitreten, am Tor postiert werden und dieses beim Angriff öffnen. Ihnen sollte klar sein, dass es sich dabei um ein Alveranskommando handelt.
- ☞ Eine elegante Methode wäre, in einem unbeobachteten Augenblick die Scharniere einer Seite mit einem EISENROST oder auch ADAMANTIUM zu belegen (je Seite 5 Scharniere mit je 6 Stein Gewicht). Diese sollten dann bis zum Eintreffen des Heeres brüchig und alt sein.
- ☞ Den Balken zum Verschließen des Tors oder die Befestigungen am Tor beschädigen, so dass diese bereits unter leichtem Druck nachgeben. Dies ist die wohl sicherste Methode, das Tor für die Angreifer zu öffnen, allerdings entsprechend schwer auszuführen. Das Tor wird ständig von mindestens drei Drachengardisten bewacht und der Riegel in der Wachstube im Torturm aufbewahrt, wo ständig zwei weitere Drachengardisten warten. Falls es den Helden gelingt, ungesehen an den Balken oder die Befestigungen zu kommen (z.B. VISIBILI, *Schleichen* +10), können sie mit verschiedenen Mitteln entsprechenden Schaden anrichten (*Holzbearbeitung* +7, *Grobschmied* +7,

EISENROST etc.). Gelingt dies unbemerkt, gibt der Bal-ken beim Sturm auf die Stadt unter dem ersten Ansturm der Angreifer nach.

☛ Das Tor von der Stadt aus erstürmen, wozu die Helden jedoch weitere Kämpfer benötigen. (siehe **Die Armee der Verzweifelten**, Seite 74)

DIE ARMEE DER VERZWEIFELTEN

Wenn die Helden Iriadon (siehe **Sprecher der Armen und Rechtlosen, folgender Abschnitt**) kennenlernen und sein Vertrauen gewinnen, können sie mit seiner Hilfe die Ärmsten der Armen für ihr Ansinnen mobilisieren. Viele sind bereit, für das Versprechen eines besseren Lebens zum abgebrochenen Stuhlbein zu greifen und an der Seite der Helden zu streiten. Speziell für eine Erstürmung des Tors von der Stadtseite aus macht eine solche Truppe Sinn (*Kriegskunst*-Probe).

Das Schwierige hierbei ist nicht, die Leute zu überzeugen, Iriadon kennt sie gut genug, um zu wissen, dass eine warme Mahlzeit dem Versprechen von einem besseren Leben genügend Gewicht verleiht, um sie zu mobilisieren. Die größte Gefahr geht von Verrätern aus, denn eine solche Mobilma-
chung bleibt nicht unbemerkt. Die Helden sollten damit warten, bis die Angreifer direkt vor den Toren stehen, dann müssen sie allerdings entsprechend schnell ihren Trupp gegen den Widerstand der Drachengarde und der Bevölkerung zum Tor bringen. Alternativ können sie den Angriff bereits im Vorfeld planen, hier sollten sie aber ausreichende Vorsichts-
maßnahmen gegen Verrat und fremde Ohren treffen. Falls ihre Spieler Spaß an solchen Versteckspielen haben, können Sie sie auf die Spur eines Borbaradianers aus den Elendsvier-
teln setzen, der von der Sache Wind bekommen hat und sich einschleichen will, um später für seinen Verrat Zauber ler-
nen zu dürfen. Hier liegt es an den Helden, wie sie mit dem Verräter umgehen. Sie können versuchen, ihn zu überzeugen, ihn zu bestechen oder ihn aus dem Weg zu räumen, um ihre Pläne geheim zu halten.

DER SCHLANGE DEN KOPF ABSCHLAGEN

Eine vielversprechende Schwächung der Verteidigung ist das Ausschalten der Kommandanten Arnhild und Tykran. Falls die Helden vom Auslöser für die dämonische Sicherung an den Stadttoren erfahren haben, haben sie einen weiteren Grund, Arnhild aus dem Verkehr zu ziehen oder die Kette zu stehlen. Dabei sollten sie bedenken, dass der Tod einer hoch-
stehenden Persönlichkeit in jedem Fall zur Verschärfung der Sicherheitsmaßnahmen führt und Dämonen mit der Suche nach dem Täter beauftragt werden, was unangenehm schnell zur Entdeckung der Helden führen kann. Sie sollten einen solchen Anschlag also möglichst erst kurz vor dem Angriff durchführen.

Die Möglichkeiten einer offiziellen Audienz bei Arnhild wur-
den bereits geschildert. Falls die Helden versuchen wollen, sie in ihrem Stadthaus zu überfallen, können sie mit entspre-
chenden Fähigkeiten eindringen und die Wachen umgehen. Verlangen sie hier je nach Vorgehen der Helden Proben auf
Schleichen, Klettern, Sich Verstecken.

Arnhild im Schlaf oder alleine zu überwältigen, stellt die Hel-
den nicht vor Probleme, wenn sie es leise schaffen. Gelingt es Arnhild, um Hilfe zu rufen und ihren Ring (ARMATRUTZ

RS 3) auszulösen, wird die Angelegenheit schon schwieriger, da nur fünf Kampfrunden nach dem Alarm die ersten Dra-
chengardisten den jeweiligen Raum stürmen und ein Ent-
kommen ohne magische Hilfe fast unmöglich wird.

Falls die Helden Tykran töten wollen, können sie recht ein-
fach seinen Wohnsitz in Grafbergen ausmachen. Dieser wird
ähnlich bewacht wie das Haus von Arnhild.

Wenn die Helden Erfolg haben und entkommen, wird spätes-
tens am nächsten Morgen der Mord oder Diebstahl bekannt. Falls nur einer der beiden ermordet wurde, leitet der jeweils
andere die Untersuchung. In diesem Fall werden Magier und Thargunitoth-Paktierer hinzugezogen, um den Tatort zu untersuchen und den Täter beziehungsweise die Kette zu finden. Es dauert etwa zwei Stunden, bis die ersten Dämo-
nen auf der Suche nach den Helden oder der Kette durch die Stadt schnüffeln. Die Helden sollten sich in diesem Fall ein
gutes Versteck gesucht oder die Stadt verlassen haben, wenn sie nicht gefasst werden wollen.

Wenn die Helden Arnhild und Tykran zur gleichen Zeit oder zumindest in der gleichen Nacht ermorden, gibt es viele
Schulduweisungen unter den Drachengardisten und Aus-
einandersetzungen im Stadtrat, so dass es gut fünf Stunden dauert, bis die ersten Gotongi auf der Suche nach den Tätern unterwegs sind. In diesem Fall haben die Helden eine gute
Chance, unbemerkt in der Stadt zu bleiben, bis der Angriff beginnt.

Es ist denkbar, dass die Helden bewusst eine falsche Spur legen und z.B. einen von ihnen mit der Kette aus der Stadt schicken. In diesem Fall nimmt der Dämon die Spur auf und ein Teil der Drachengarde rückt aus, um den Mörder oder Dieb dingfest zu machen. Diese Kämpfer können mit ent-
sprechender Erfahrung und Hilfe ausgeschaltet werden.

IN DIE FALLE GEGANGEN

Es ist denkbar, dass die Helden während ihrer Zeit in Altzoll der Drachengarde auffallen. Sei es, dass ihre Nachforschun-
gen zu offensichtlich sind, sei es, dass eine Sabotage schiefgeht oder sie im Besitz eines verbotenen Gegenstandes erwischt werden. Die folgenden Szenen hängen stark von der gegen-
wärtigen Lage in der Stadt und dem Vergehen der Helden ab. Die Strafen für Verbotenes sind vorne aufgeführt (siehe
Erkundungen in Altzoll, Seite 70), Sabotagen, Anstiftung zum Aufruhr oder gar Mord an einer hochstehenden Persö-
nlichkeit werden ebenso wie Spionage mit der Hinrichtung bestraft.

Wird die Stadt noch nicht akut angegriffen, landet der Beschuldigte zunächst in den Kerkern der Arena, die von der Drachengarde bewacht werden. Zwei bis vier Tage später, je nach Schwere des Falls, gibt es eine kurze Gerichtsverhand-
lung, in der die Strafe verkündet und anschließend sofort (Pranger, Geldstrafe) oder am folgenden Tag (Hinrichtung) vollstreckt wird.

Eine Hinrichtung als Frevler bedeutet immer das Antreten gegen Untote in der Arena, wobei die Anzahl der Untoten und die Bewaffnung des Helden so gewählt werden, dass die-
ser unterliegen muss. Eine Hinrichtung als Spion erfolgt auf dem Richtplatz durch Erhängen. In beiden Fällen wird die Leiche hinterher verkauft. Gleiches gilt auch, falls eine Geld-

strafe nicht gezahlt werden kann. In diesem Fall gilt der Erlös aus dem Verkauf der Leiche als Bußgeld. In den Tagen bis zur Gerichtsverhandlung und der Nacht vor der Vollstreckung haben die anderen Helden die Möglichkeit, ihren Gefährten zu befreien, was einiges an Erfindungsreichtum und Risikobereitschaft voraussetzt. Sollte die

Aktion gelingen, sind die Helden in der Stadt nicht mehr sicher, sollten diese umgehend verlassen und nur mit einer sehr guten, anderen Tarnung wieder betreten. Zuerst müssen sie jedoch die Dämonen (z.B. Zant, Karmanthi) vernichten, die ihnen nach dem Ausbruch folgen.

DER STURM BEGINNT: IN DER HÖHLE DER SCHLANGE

„Eine gelungene Stadteroberung ist wie eine Amputation. Man lenkt den Gegner ab oder wiegt ihn in Sicherheit und setzt den Angriff an, wenn er es nicht erwartet. Dann muss man, noch während er geschockt und verwirrt ist, die Verteidigung wie faules Fleisch wegschneiden. Kommt der Gegner erst zur Besinnung und zum Nachdenken, sind die Verluste gegen eine verteidigte Stadtmauer immens.“

—Gernot von Mersingen, Markgraf der Rabenmark

Je nachdem, welche Strategie die Helden mit ihren Verbündeten entwickeln, welche Bekanntschaften und Verbündete sie in der Stadt haben und welche Aufgaben ihnen zufallen, kann sich ihr Einsatz sehr unterschiedlich entwickeln. Orientieren Sie sich an den Aussagen zu den verschiedenen Sabotagemöglichkeiten im vorherigen Abschnitt, um die Helden durch diese Herausforderungen zu führen.

Da die Befreiung von Altzoll stark von der Vorarbeit der Helden abhängt, können kaum verbindliche Aussagen zum Verlauf gemacht werden. Im Folgenden finden Sie die Übersicht eines wahrscheinlichen Verlaufs mit Eingriffsmöglichkeiten durch die Helden. Orientieren Sie sich bei Ihren Beschreibungen an den Aktionen und Erfolgen Ihrer Helden, da diese den Kampf merklich zugunsten ihrer Verbündeten beeinflussen können.

DIE ANDERE GRUPPE

Falls Sie die Befreiung von Altzoll mit einer alternativen Heldengruppe zusätzlich ausspielen wollen, können Sie diese anhand der Beschreibungen für Ihre Spieler direkt erlebbar machen.

DIE BEFREIUNG VON ALTZOLL:

	Kommandant:	Stab:	Truppenverbände:	Belagerungsgeräte:
Truppen der Rabenmark:	Gernot von Mersingen	Borondria Welfert von Mersingen angeworbene Verbündete	80 Ritter und Knappen der Golgariten 250 Kämpfer und Söldner der Rabenmark angeworbene Verbündete	Rammen, fahrbare Geschütze
Altzoll:	Tykran Bluthand (ggf. tot)	Arnchild von Darbonia (ggf. tot) Wohlhard Breuensen Corina von Warunk	50 Drachengardisten 50 Söldner 200 Milizionäre und Bürgerwehr 60 Magier und Nekromanten 150 Untote in Kellern	Geschütze auf der Stadtmauer dämonische Verteidigung am Tor

DER VORSTOß: SIE KOMMEN!

Sofern die Orte auf dem Weg entsprechend befriedet wurden, rückt das Heer auf der Reichsstraße bis Westerklotz (falls mit Chayka verbündet) oder Deislar vor, wo die Kämpfer ein letztes Mal rasten. Die letzten 15 Meilen nach Altzoll nimmt die Truppe am frühen Morgen in Angriff, und falls der Geist des Türmers nicht ausgeschaltet wurde, gibt er am Vormittag etwa um die zehnte Stunde Alarm, womit die Mobilmachung der Verteidiger beginnt. Ab diesem Zeitpunkt sind die Stadttore geschlossen und es kommt niemand mehr herein oder heraus. Für die Helden ist es nun einfacher, sich unbehelligt in der Stadt zu bewegen, da viele Leute hastig unterwegs sind. Auf der anderen Seite werden jetzt gefangene Saboteure vor Ort

direkt erschlagen, wenn sie auf frischer Tat ertappt werden oder der Verdacht besteht. Falls Arnchild oder Tykran noch leben, sind sie nun ständig von einer Leibwache von zehn Drachengardisten und einem Nekromanten umgeben. Zusätzlich werden Geschütze bemannt, Munition bereitgelegt und von den Magiern Dämonen zur Verteidigung beschworen. Falls nur Tykran getötet wurde, übernimmt Arnchild das Kommando. Sie macht in der Verteidigung einige Fehler, genießt allerdings das Vertrauen der Drachengarde und der Menschen in der Stadt. Falls sie ausgeschaltet wurde, führt Tykran allein das Kommando, wodurch die Drachengarde zwar effektiv eingesetzt wird, die Moral der einfachen Leute jedoch deutlich sinkt und die Dämonensicherung am Tor nicht ausgelöst werden kann.

Wurde der Geist des Türmers ausgetrieben, bleibt das Heer bis zur Mittagszeit unentdeckt, wenn es in Sichtweite der Stadt auftaucht. In diesem Fall gelten oben geschilderte Maßnahmen erst ab der Mittagszeit und die Hektik der Verteidiger ist deutlich größer, da der Angriff überraschend kommt. Falls die Helden einen Scheinangriff von der anderen Seite organisiert haben, versammeln sich Arnhild, Tykran und ein Großteil der Magier und Drachengardisten im Osten der Stadt, so dass das Heer im Westen weit an die Stadt herankommen kann und die Helden auf dieser Seite mit Sabotagen deutlich leichteres Spiel haben. Die Torsicherung durch die Dämonen wird in diesem Fall von Arnhild im Westen nicht ausgelöst, da sie nicht rechtzeitig mit dem Auslöser am Trollfortentor ankommt.

MÖGLICHE SZENEN FÜR DIE HELDEN

Gerade in der Anfangsphase der Schlacht haben die Helden im aufkommenden Chaos der Verteidigung noch die Gelegenheit, heimliche Sabotageaktionen auszuführen oder durch schnelles und effektives Zuschlagen die Verteidigung massiv zu schwächen. Einige Möglichkeiten stellen wir Ihnen hier vor, falls Ihre Spieler andere ersinnen, orientieren Sie sich grob am hier Beschriebenen.

☞ Sabotage an Geschützen: Während diese schussbereit gemacht werden oder die Verteidiger abgelenkt sind (Scheinangriff), können die Helden hier zuschlagen.

☞ Sprengen des Munitionslagers: Durch Zerstören von einigen Brandgeschossen und Entzünden des Hylailer Feuers kommt es wegen der Ausbreitung des Feuers zur Explosion weiterer Brandgeschosse, wodurch die ebenfalls vorhandenen Hagelschläge weggeschleudert werden und in einem Splitterregen detonieren. Bei dieser Aktion werden die beteiligten Helden sicher entdeckt und erkannt und müssen um ihr Leben rennen, um nicht von der Munition oder den aufgebrachten Verteidigern getötet zu werden. (spektakuläre Einzelaktion)

☞ Unterbrechen einer Dämonenbeschwörung: Einige der Magier in der Stadt rufen Kampf- und Wächdämonen (Karmanthi, Braggui, Zantim, Shruufya etc.). Stören die Helden eine solche Beschwörung, können sie diese entweder verhindern oder – bei Störung im richtigen Moment – die Beherrschung des Dämonen verhindern, wodurch dieser sich frei auf die Umstehenden, auch die Helden, stürzen und für Chaos und Vernichtung in der Stadt sorgen wird. (Letzteres gilt als spektakuläre Einzelaktion, bei der die Helden sicher bemerkt werden, Ersteres nicht.)

☞ Angriff auf Arnhild oder Tykran vor aller Augen: Eine kampfstärke Gruppe kann versuchen, Arnhild oder Tykran trotz ihrer Leibwache vor aller Augen zu töten. Dabei werden die Helden erkannt und von den verbliebenen Verteidigern massiv verfolgt. Bedenken Sie, dass jeweils ein Magier zur Leibwache gehört und ein einzelner Zauber aus dem Hinterhalt an einem GARDIANUM scheitert, ebenso ein einzelner Bolzen an einem ARMATRUTZ. Erfolg versprechender ist die Verkleidung als Drachengardist und ein plötzlicher Angriff. Solange noch einer von den beiden lebt, können die Helden diesen Angriff jederzeit durchführen oder wiederholen. (spektakuläre Einzelaktion, ggf. Tod der jeweiligen Person)

☞ Stören der Mobilmachung: Gerade bei der Stadtbevölkerung und den Zünften können die Helden durch Aufwiegeln der Leute die Verteidigungskraft schwächen, indem sie entweder die Moral der Bürgerwehr untergraben oder kleinere Truppen gezielt

ausschalten. Je nach Tragweite der Heldenaktion kann dies mehr oder weniger Auswirkungen haben. Das Ausschalten einzelner Verteidiger fällt nicht auf, während eine überzeugende Rede vom Ende der Dämonenherrschaft und der Rückkehr der Götter mit ggf. karmaler oder magischer Unterstützung die Moral nachhaltig schwächt. Letzteres führt sicher zu einem Angriff der Drachengarde auf die Helden. (spektakuläre Einzelaktion)

DER STURM BEGINNT

Wenn die Geschütze im Westen noch einsatzbereit sind, beginnt das Feuer auf die Angreifer bei etwa 500 Schritt, wenn der Alarmruf ausgestoßen wurde, sonst erst, wenn die ersten Angreifer die Mauer erreichen. Findet ein Scheinangriff im Osten statt, sind nur wenige Geschützbediener vor Ort und es fallen nur einige ungezielte Schüsse.

Wenn die Helden das Tor für die Angreifer öffnen, ein Stück Mauer durch eine Explosion oder Ähnliches zum Einsturz bringen oder die Armee der Verzweifelten ins Feld führen wollen, so ist jetzt der Augenblick gekommen, diese Mittel einzusetzen. Dies ebnet den Angreifern einen schnellen Weg in die Stadt und die Häuserkämpfe beginnen. Anderenfalls müssen die Angreifer die Mauern mit Planken und Sturmleitern erklimmen, wobei die Verteidiger mit Armbrüsten, Bögen, Steinen und siedendem Öl (Letzteres nur, wenn durch den Alarm genügend Zeit war) einen hohen Blutzoll fordern. In diesem Fall zieht sich die Erstürmung der Mauern über einige Stunden hin, so dass der Häuserkampf erst in der Abenddämmerung beginnt, wenn es den Golgariten oder Chaykas Barbaren endlich gelingt, die Tore zu öffnen.

Sollte Arnhild die Dämonensicherung am Trollfortentor aktivieren, werden zwei Dutzend entfesselten Kreaturen der Niederhöhlen zwischen die Verteidiger fahren und viele in die Flucht schlagen (Braggui), zerfetzen (Zantim) oder einfach zerreißen (Chuchathabomek). In diesem Fall ist der Blutzoll für die Erstürmung der Mauern sehr hoch und die Moral der Verteidiger massiv gestärkt, so dass der Angriff stellenweise scheitert. Verlangen Sie in diesem Fall den Helden wirkliche Opfer – vielleicht auch das Leben eines Helden – ab, um das Blatt doch noch zu ihren Gunsten zu wenden.

MÖGLICHE SZENEN FÜR DIE HELDEN

Auch hier können die Helden durch ihr Eingreifen das Zünglein an der Waage sein und maßgeblich zum Erfolg des Angriffs beitragen:

☞ Angriff auf die Geschütze: Wenn die ersten Mannschaften das Feuer eröffnen, können die Helden durch einen Angriff und die Zerstörung der Geschütze weiteres Feuer auf ihre Verbündeten verhindern. Bei einer solchen Aktion werden die Helden sicher entdeckt. (Gilt wie eine Sabotage der Geschütze.)

☞ Angriff der Armee der Verzweifelten: Falls die Helden die Armen der Stadt auf ihre Seite gebracht haben, können sie diese nun ins Feld führen und die Wache überrumpeln, um unter Opfern die Tore für die Angreifer zu öffnen. Die Drachengardisten töten zwar einige der Elenden, letztlich sind es aber zu viele, als dass die Bewaffneten sie aufhalten könnten. (Gilt als Öffnung des Tors.)

☞ Angriff der Helden auf das Tor: Falls die Helden selbst kampfstark genug sind, können sie in einer Kommandoaktion zum Tor vorrücken und dieses für die anstürmenden Verbündeten öffnen. Dabei müssen sie sich der Angriffe von Schützen und

der gesamten Tormannschaft erwehren, weshalb dieses Vorgehen nur bei einem erfolgreichen Scheinangriff, massivem Einsatz von Magie oder karmalem Wirken oder einem wahren Heldenopfer Erfolg bringt. Bei dieser Aktion werden die Helden sicher erkannt, bei Gelingen aber nicht mehr verfolgt, da dann sofort der Häuserkampf beginnt. (Gilt als Öffnen des Tors.)

☛ Die Verteidiger mit ihren eigenen Mitteln schlagen: Wenn Steine und heißes Öl auf die Angreifer geschüttet werden, können diese von den Helden erobert und gegen die Verteidiger gerichtet werden. Hier werden die Helden sicher erkannt und auch verfolgt, können aber ersten Angreifern den Weg in die Stadt ebnen. (spektakuläre Einzelaktion)

DER KAMPF IN DER STADT

Im Häuserkampf sind zwei Dinge ausschlaggebend: die Moral der Verteidiger und die Tageszeit. Falls die Kämpfe in der Stadt schon am Mittag beginnen und die Moral niedrig ist, wird der Widerstand bis zum Abend gebrochen und die Untoten können nicht mehr in den Kampf eingreifen. Beginnt der Kampf erst in der Abenddämmerung oder später oder ist die Verteidigungsmoral hoch, so ziehen sich die Kämpfe bis in die Nacht hinein und die Untoten kommen aus den Kellern. In diesem Fall haben Nekromanten die Möglichkeit, Gefallene wieder zu erheben und an ihrer Seite streiten zu lassen. Dann ziehen sich die Kämpfe bis zum Morgengrauen hin, wenn die Untoten unter dem Schein der Praiosscheibe größtenteils zerfallen und die Verteidiger endlich in die Knie gezwungen werden können.

Sollten Praiosgeweihte aus Beilunk bei den Truppen sein, können diese während der Nacht das Licht Praios anrufen und damit effektiv gegen die Untoten und Nekromanten vorgehen, was die Dauer der Kämpfe reduziert. Falls Chayka zu den Verbündeten der Helden zählt, verringert sich die Dauer der Häuserkämpfe ebenfalls, da viele Bewohner ihre frühere Herrin und deren Grausamkeit kennen und sich ihren Kämpfern nicht in den Weg stellen. Zudem gehen ihre Barbaren mit todesverachtendem Mut und brutaler Effektivität gegen Verteidiger wie Unschuldige vor, was den Widerstand schnell bricht.

MÖGLICHE SZENEN FÜR DIE HELDEN

Auch während dieser Phase der Schlacht können die Helden oder eine weitere Gruppe aus dem angreifenden Heer durch ihren Einsatz das Zünglein an der Waage sein:

☛ Zerrütten der Moral: Die Moral der Verteidiger hängt zu einem Gutteil von ihrem Vertrauen in die alte Obrigkeit ab. Gelingt es den Helden, dieses nachhaltig zu stören, können sie die Kämpfe abkürzen. Möglichkeiten hierzu sind vor allem die Zerstörung des Borbarad- oder Thargunitoth-Tempels. (spektakuläre Einzelaktion)

☛ Ausschalten von Nekromanten: Die meisten der Untoten werden durch Nekromanten kontrolliert. Gelingt es den Helden, mehrere von diesen auszuschalten, nimmt die Schlagkraft der untoten Truppen merklich ab. (spektakuläre Einzelaktion, nur wenn die Kämpfe sich in die Nacht hinziehen)

☛ Kapitulation erzwingen: Mit einer entsprechend beeindruckend und nachdrücklich vorgebrachten Rede können die Helden unter der Bevölkerung die Kapitulation erreichen. Eine solche Ansprache muss vor Angriffen geschützt und entsprechend überzeugend (*Überzeugen*-Probe +5, 30 TaP*, je Probe 1 SR) sein, kürzt aber die Kämpfe deutlich ab. (spektakuläre Einzelaktion)

DIE VERTEIDIGER

Für die Werte der Drachengardisten, Golgariten, Barbaren, Magier, Untoten und einfachen Stadtbevölkerung orientieren Sie sich bitte an den Angaben im **Anhang** (siehe **Gegner**, Seite 123). An Dämonen können Sie dank der großen Anzahl von Magiern in der Stadt jede Kreatur in die Schlacht schicken, es sollten aber weniger und ungefährlichere Dämonen sein, wenn der Alarm ausgeschaltet wurde. Zudem können Sie auf jeden gildenmagischen oder borbaradianischen Kampfzauber zurückgreifen, um Ihren Helden und deren Verbündeten das Leben schwer zu machen.

DÄMONENSICHERUNG AM TOR

Braggu (10):

Beschwörung: +9

Wahrer Name: 6/7

INI 20+1W6 **PA** 0

Nebel: **DK** HNS

GS 50

MR 5

Beherrschung: +1

Basiskosten: 1

LeP 30

AT 12

GW 4

RS 0

TP 1W6SP

AsP 25

Besondere Kampfregelein: 3 Aktionen/KR, Fliegendes Wesen, Gezielter Angriff (Nebel eingeatmet: 2W6SP, W6 Minuten kampfunfähig, wenn keine *Selbstbeherrschung* erschwert um die erlittenen SP gelingt)

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit, Schreckgestalt II, Verwundbarkeit (Boron)

Zauber: BÖSER BLICK (18), HORRIPHOBUS (18)

Kampfverhalten: Wirken zu Beginn auf die Pferde der Reiterformation einige HORRIPHOBII, danach greifen sie vorrangig Personen an, die versuchen, das Tor aufzubrechen oder die Mauer zu erklettern.

Chuchathabomek (4):

Beschwörung: +12

Wahrer Name: 2/4

INI 10+1W6 **PA** 2

Hieb: **DK** NS

Ergreifen: **DK** HN

GS 12/2

MR 16

Beherrschung: +5

Basiskosten: 10

LeP 150

AT 8

AT 4

GW 16

RS 6

TP 4W6+6

TP 1W6+4

Besondere Kampfregelein: Fliegendes Wesen, Sehr großer Gegner, wenn er ein Opfer ergriffen hat und diesem keine Ringen-PA (erschwert um beim Ergreifen erlittene TP) gelingt, beginnt er, es in der nächsten KR zu zerreißen (2W20+20 TP)

Besondere Eigenschaften: Paraphysikalität II, Regeneration I

Kampfverhalten: Geweihte und Magier ergreift er bevorzugt, andere Kämpfer versucht er mit wuchtigen Hieben zu vernichten.

Zant (10):

Beschwörung: +10

Wahrer Name: 2/2

INI 16+1W6 **PA** 8

Pranke: **DK** N

Biss: **DK** HN

Schwanz: **DK** (N)

GS 8

MR 12

Beherrschung: +3

Basiskosten: 6

LeP 30

AT 15

AT 12

AT 12

GW 13

RS 3

TP 1W6+4

TP 1W6+2

TP 1W6+2

Besondere Kampfregelein: 3 Aktionen/KR (2 AT, max. 1 pro Art, 1 PA), Niederrennen, Sprung/Niederwerfen (4), Großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Säure, bei Berührung), Raserei, Regeneration I, Schreckgestalt I

Kampfverhalten: Greifen jeden an, der sich dem Tor von außen nähert.

Abhängig von den Aktionen der Helden hat der Sturm auf die Stadt mehr oder weniger Opfer gefordert, schlussendlich befindet sich Altzoll aber in den Händen der Golgariten und

ihrer Verbündeten. Die Zerstörungen in der Stadt sind unabhängig von den Erfolgen der Helden, da die meisten Gebäude erst nach der Eroberung geschliffen oder zerstört werden.

EINE STADT IN FREIHEIT UND TRÜMMERN

ERFOLG DER AKTION UND VERLUSTE DER ANGREIFER

Je nachdem wie erfolgreich die Helden waren, haben die Angreifer mehr oder weniger Verluste erlitten.

Heldenaktionen	Auswirkungen
Ausschalten des Alarms	Verluste -3
Scheinangriff im Osten	Verluste -2
Sabotage der Geschütze	Verluste -1
Dämonensicherung nicht ausgelöst	Verluste -5, Dauer -5
Tore von den Helden geöffnet	Verluste -5, Dauer -5
Arnhild zum Beginn der Kämpfe tot	Verluste -2, Dauer -3
Tykran zum Beginn der Kämpfe tot	Verluste -2, Dauer -1
Chayka oder Praiosgeweihte im Kampf	Dauer -1
spektakuläre Einzelaktionen der Helden	je Verluste -1 (max. -4)
Dauer 0	Verluste +10
Dauer -1 bis -4	Verluste +8
Dauer -5 bis -9	Verluste +5
Dauer ab -10	Verluste 0



BRAGGV

Ergebnisse der Schlacht:

Verluste Ergebnis

-18 und weniger:

Glorreicher Sieg: Die Eroberung wurde schnell und effizient durchgeführt, die Helden haben großen Anteil mit ihrer Vorarbeit, werden von allen gelobt und finden große Anerkennung, kaum Verluste der Angreifer, die Stimmung unter den Verbündeten ist hervorragend.

-17 bis -12:

Herausragender Erfolg: Schneller und effizienter Militäreinsatz, die Helden werden überall für ihre hervorragende Vorarbeit gelobt, nur wenige Verluste, die Stimmung ist, von gelegentlicher Trauer abgesehen, gut.

-11 bis -7:

Erwarteter Erfolg: Das Gefecht ist gelaufen, wie die Heerführer es erwartet haben. Es gibt normale Verluste und einige mächtige Gegner sind entkommen, im Großen und Ganzen ist man mit den Helden und der Lage aber zufrieden.

-6 bis 0:

Hart erkämpfter Sieg: Der Widerstand der Verteidiger war größer als gedacht oder die Vorarbeit der Helden wenig effektiv. Die Verluste übersteigen die Erwartungen, die Befriedung der Stadt zieht sich hin und es fehlen Truppen, um flüchtige Gegner zu verfolgen und das Umland entsprechend zu sichern. Schlussendlich eine zufriedenstellende Aktion, wenngleich in der Stadt die Trauer dominiert.

+1 bis +7:

Verlustreiches Gefecht: Der Kampf war aufreibender als gedacht, die Gegenwehr deutlich stärker als erwartet und die Vorbereitung der Helden nicht effektiv. Hinter vorgehaltener Hand wird Kritik am Vorgehen und der Auskundschaftung der Helden geäußert und mancher gibt ihnen die Schuld am gefallenen Kameraden. Die Stimmung in der Stadt ist von Trauer und Enttäuschung geprägt. Wichtige Gegner sind entkommen und es fehlt an Truppen, um das Umland zu sichern.

+8 und mehr:

Katastrophe: Hohe Verluste, viele wichtige Kämpfer sind gefallen. Trauer und Wut über die schlecht gelaufene Aktion sowie Angst und Misstrauen prägen die Stadt. Einige mächtige Gegner sind entkommen und es fehlen die Truppen, um ihnen nachzustellen, das Umland zu sichern und um die Ruhe in der Stadt zu gewährleisten. Immer wieder kommt es zu Angriffen verbliebener Untoter oder untergetauchter Gegner. Die Vorarbeit der Helden wird offen kritisiert.

Auch an dieser Stelle tritt Welfert von Mersingen als Heermeister und einer der Anführer der Befreiung bei der Bewertung der Erfolge in Erscheinung. Falls die Aktion ein Erfolg war, schreibt er dies seinen umfassenden taktischen Fähigkeiten zu und redet die Beteiligung der Helden daran klein. Im

Fall von größeren Verlusten oder gar einer Katastrophe kritisiert er offen Fehler der Helden, bezeichnet sie als unfähig und gibt ihnen die Schuld an den Verlusten. Er soll bewusst unsympathisch und selbstgerecht erscheinen, aber nicht als Lügner präsentiert werden. Lassen Sie ihn nur solche Versäumnisse anprangern, die tatsächlich vermeidbar gewesen wären (z.B. einen ausgelösten Alarm oder das Scheitern eines Angriffs auf Arnhild etc.) und seine Beteiligung als glänzend und fehlerfrei darstellen.

Sollte den Helden ein glorreicher Sieg oder herausragender Erfolg gelungen sein, zeichnet Gernot sie dafür mit den Kaiser-Rauls-Schwertern in Silber aus.

WICHTIGE PERSONEN DER STADT NACH DER SCHLACHT

Während der Kämpfe fallen oder fliehen namhafte Verteidiger der Stadt. Eine Übersicht der Meisterpersonen finden Sie hier. Falls Ihre Helden mit weiteren Personen in der Stadt Kontakt hatten, legen Sie deren Schicksal abhängig vom Erfolg ihrer Helden fest.

- ☛ Stadtvögtin Arnhild von Darbonia: wird von den Helden getötet oder stirbt anders ☛
- ☛ Waffenherr Tykran Bluthand: wird von den Helden getötet oder stirbt anders ☛
- ☛ Brandherrin Nagraja Bornsen: stirbt ☛
- ☛ Leichenherr Xarfried Jerganer: stirbt oder flieht ☛
- ☛ Kammerherrin Wahnild Küferhilf: stirbt oder taucht unter ☛
- ☛ Marktherr Jorgin Bötting: taucht in der Stadt unter ☛
- ☛ Kellermeister Argmoth Sohn des Angrax: gefangen genommen und hingerichtet ☛
- ☛ Thargunitoth-Tempelvorsteher Gunthian Todesherr: stirbt ☛
- ☛ Borbarad-Hohepriesterin Iriaja Schwarzentann: taucht in der Stadt unter
- ☛ Gildenvorsteher der Magier und Alchimisten Wohlhard Breuensen: als Gildenvorstand abgesetzt, bleibt aber in der Stadt und behält sein Geschäft
- ☛ Gildenvorsteherin der Händler Farella Güldenglanz: bleibt in der Stadt, wechselt den Namen und erhält sich ihren Einfluss
- ☛ Zunftmeisterin der Nekromanten Corina von Warunk: stirbt oder flieht ☛
- ☛ Zunftmeisterin der Schmiede Agrima Vegensen: bleibt in der Stadt, kann ihre Unschuld beweisen und behält ihre Stellung
- ☛ Phexgeweihter Tislan Rasket: verschwindet schon vor den Kämpfen aus der Stadt und zieht als falscher Prediger Tijakools durch die Lande
- ☛ Sprecher der Armen Iriadon: stirbt ☛

ALTZOLL NACH DER SCHLACHT

Durch die Befreiung der Stadt werden in Altzoll viele Veränderungen angestoßen, die die Stadt noch für lange Zeit prägen und beschäftigen. Gerade in den ersten Tagen bestimmt die Jagd nach flüchtigen Nekromanten und versteckten Drachengardisten den Alltag, und erst im Laufe einer Woche kehrt

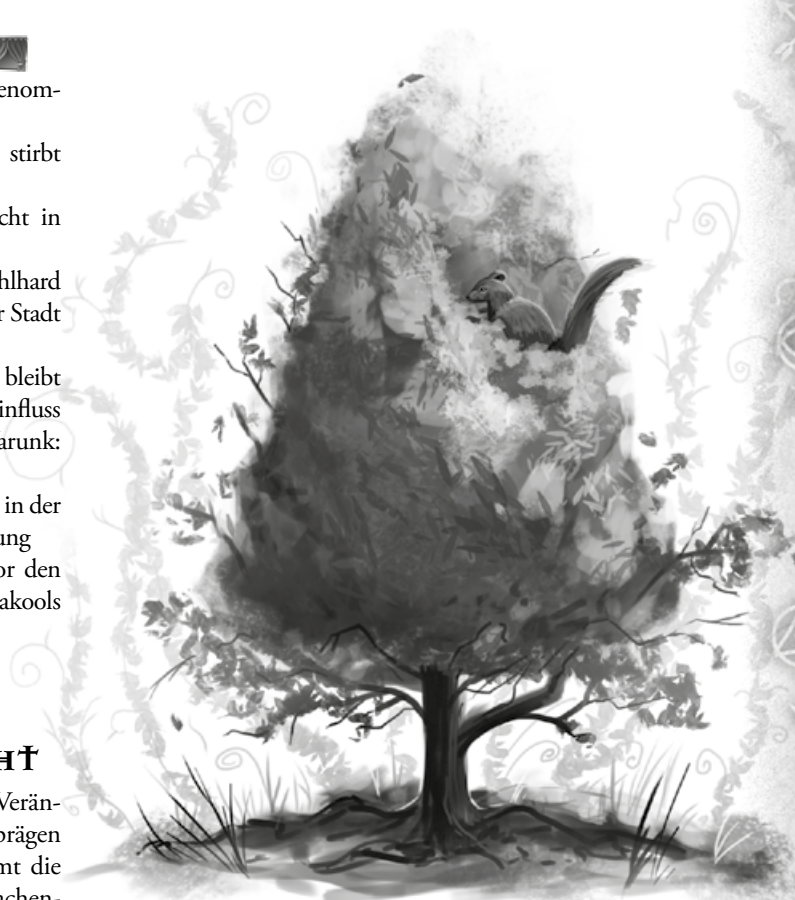
langsam wieder Normalität ein. Je erfolgreicher die Helden in der Vorbereitung der Schlacht waren, desto schneller kommt die Stadt zur Ruhe und es setzt sich die neue Ordnung durch. Nach der Eroberung ziehen Gernot von Mersingen und Borondria in die Grafenburg ein, wo sie die Unterlagen und Aufzeichnungen von Lucardus von Kémet sichtet, während er sich um die Befriedung der Stadt, die Aburteilung von gefangenen Verteidigern und die Durchsetzung der neuen Ordnung kümmert.

Haben die Helden mit Chayka als Verbündete angegriffen, verlässt diese kurz nach dem Ende der Schlacht mit ihren Leuten die Stadt wieder. Sie zieht weiter Richtung Al'Zul und begegnet den Helden in den folgenden Kapiteln wieder.

Die weitere Entwicklung Altzolls finden Sie im Anhang zusammengefasst (siehe **Altzoll – Handel und Ostwehr, Seite 127**).

IRDISCHER LOHN DERISCHER MÜHEN

Für die Befriedung des Landes, die Vorbereitung der Befreiung von Altzoll und die Teilnahme am Gefecht erhalten die Helden zunächst pauschal 500 AP und je eine spezielle Erfahrung auf *Kriegskunst* und *Menschenkenntnis* sowie zwei häufig benutzte Talente. Haben die Helden einen Herausragenden Erfolg in der Schlacht errungen (Verluste –12 oder kleiner), erhalten sie weitere 50AP.



VERGESSEN UND ERINNERN – DIE SUCHE NACH DER TRÄNENLOSEN

Nach der Eroberung Altzolls werden die Helden mit der freigeordneten elementaren Magie von Al'Zul konfrontiert, welche sie verstehen und in geordnete Bahnen lenken müssen, um die Stadt zu retten. Während die Golgariten sich durch Lucardus' Einfluss zu spalten drohen, beginnt bei der Suche nach der Tränenlosen ein Wettrennen verschiedenster Parteien, welches die Helden hoffentlich für sich entscheiden können, um die Tränenlose ihrer wahren Bestimmung zuzuführen.

DIE ANDERE GRUPPE:

Wenn Sie die Kampagne bisher mit zwei Gruppen gespielt haben, können Sie die folgenden Aufträge zwischen diesen aufteilen, so dass sich z.B. eine der Gruppen um die Erforschung der Phänomene Al'Zuls kümmert und die andere dem Zwist der Golgariten und der Suche nach der Tränenlosen nachgeht.

КНОЧЕНСПЛИТТЕР, LEICHENSCHAU – DER ALBTRAUMTEMPEL

„In der Tiefe der Nacht erahnst du die unendliche Kraft unserer dunklen Mutter und kannst dich ihren allumfassenden Armen überantworten. Ergib dich ihrer Vision von Vergehen und Auferstehung – sie bestimmt über unser Sein und wir alle schulden ihr unser Leben und unsere Träume!“

—Gunthian Todesherr, Vorsteher des Tempels der Dunklen Mutter in Altzoll, 1036 BF

Falls die Helden es nicht von sich aus vorschlagen, möchte die Etilianerin *Bishdalia von Mersingen* (*1003 BF, schwarzer Pagenschnitt, weiche Gesichtszüge, sanftmütig und hilfsbereit, spricht nur im Flüsterton, Beschreibung siehe **Einige Golgariten**, Seite 122) die Reinigung des Tempels der Widersacherin Borons in Angriff nehmen. Da die meisten Kämpfer noch mit der Sicherung und Säuberung der Stadt beschäftigt sind und die Helden sich bei der Eroberung Altzolls hervorgetan haben, wendet sich Bishdalia mit ihrer Bitte um Unterstützung auf Empfehlung ihres Bruders Gernot entweder direkt an die Helden, oder der Schwingenführer Saltarez stellt den Kontakt zu der eifrigen Geweihten her.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Verlassen und düster ragt der Tempel in den Himmel, und vor dem Tor liegen mehrere reglose Leiber auf dem blutgetränkten Boden. Mit einer knappen Geste schickt Bishdalia ihren schlaksigen Boronakoluthen zu den zerstückelten Opfern, der mit bleichem Gesicht beginnt, die einzelnen Leichenteile nebeneinander aufzubahren. Die zierliche Etilianerin schreitet lautlos auf den dunklen Schlund des Eingangs zu, doch die krampfhaft um ihren Gürtel geballten Hände zeugen von ihrer Anspannung. An ihrer Seite geht der blonde Ritter Golgaris Elurion, welcher mit erhobenem Rabenschnabel und Schild zu allem entschlossen ist. Aus dem Portal treiben vereinzelte Nebelstreifen, die ein von Schwüle und Moder durchsetzter Duft begleitet. Aus den nachtschwarzen Tiefen erklingt ein kratzendes Geräusch, als ob eine raue Oberfläche in monotonem Rhythmus immer wieder über harten Stein gerieben wird.

Die große Altarhalle ist vollständig vom süßlich-schweren Duft verbrannter Kräuter und tiefer Dunkelheit durchdrungen. Auf dem Eingang liegt ein permanenter DUNKELHEIT (Dunkelheitsstufe 14), der das dämonische Heiligtum und die Untoten vor den Strahlen der Praiosscheibe schützt. Das Innere der großen Halle (ca. 15 mal 20 Schritt) ist nicht ausgeleuchtet und nur in einigen Tonschalen glühen noch Kohlereste. Im vorderen Bereich sind mehrere, mit getrocknetem Blut befleckte Steinblöcke (ca. 1 Schritt hoch und 2 Schritt lang) chaotisch angeordnet. Die Steine dienen den Gebeinsammlern zur Aufbahrung der mitgebrachten Leichen und dem Tempelvorsteher Gunthian Todesherr als Arbeitsstätte für seine Untotenerhebungen. Rechterhand des Eingangs steht ein wuchtiges Schreibpult, auf dem zahlreiche Pergamente detailgetreu jede Spende in Form von Leichnamen, Paraphernalia oder Gold auflisten. In einer abgegriffenen Kladde sind Beschreibungen düsterer Visionen und Albträume verschiedener Tempelbesucher niedergelegt. In einer verschlossenen Holztruhe befinden sich Handgeld im Wert von ca. 30 Dukaten und allerhand skurrile Talismane, die aus verschmorten Rabenfedern, Knochensplittern, Spinnenweben und Leichentuch gefertigt sind. An der Wand hängen auf einer dunklen Vertäfelung Listen mit Preisen für Leichen und Leichenteile, die je nach Zustand mit einem Silber für einen verstümmelten Bauern bis zu fünf Dukaten für den vollständig erhaltenen Leichnam eines Golgariten entlohnt werden. Da Gunthian sowie alle Untoten des Tempels im Kampf um Altzoll vernichtet wurden, ist hier nur noch ein tumber Knochenhumunculus anzutreffen. Seinen Befehlen nachkommend putzt er unverdrossen die schweren Steine und den Boden, sortiert ausgemusterte Leichenteile, trägt Eimer mit unappetitlichen Organresten und Fäkalien aus dem Tempel und wirft neue Kohlen und Kräuter in die Rauchbecken. Der stumme Diener verteidigt sich zwar bei einem Angriff, ist ansonsten für die Helden aber keine Gefahr. Allerdings versucht er nach einiger Zeit, die vor dem Tempel aufgebahrten Leichen nach drinnen zu tragen und auf die Steinpodeste zu legen. Wird er dabei gestört, verteidigt er seine Beute mit unnachgiebiger Härte und bringt dadurch den unerfahrenen Boronakoluthen in Lebensgefahr.

КЛОСЕННОМУПСУЛ

Erscheinungsform: Menschengroßes Skelett mit vier Armen, dessen Kopf ohne Halsknochen direkt auf dem gewaltigen Brustkorbgerippe sitzt. Eine der Hände wurde durch ein Skalpell ersetzt und die Beine sind durch mehrere dicke Oberschenkelknochen verstärkt, um schwere Lasten zu heben.

Beschwörung: +16
MU 12 **KL** 1 **Beherrschung:** +1
INI 8+1W6 **PA** 4 **KK** 19
Faust: **DK** HN **LeP** 50 **RS** 4
Seziermesser: **AT** 8 **TP** 2W6+1
DK H **AT** 8 **TP** 1W6+2 **GS** 5
AuP 500 **MR** 15 **WS** 9 **GW** 12

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen/KR, Niederwerfen, Zusätzliches Armpaar

Besondere Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe / Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Immunität gegen Merkmal Form, Leichte/Mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte / geweihte Objekte des Boron

Im hinteren Bereich der ‚Leichenhalle‘ befinden sich zwei weitere Türen. Die unverschlossene linke Tür ist eher unscheinbar; einzig der Griff aus Knochen und die feinen Schnitzereien von dämonisch verzerrten Albtraumgestalten fallen auf. Die rechte Pforte hat die Form einer androgynen Gestalt, deren Gesicht von dunklen Haarsträhnen verdeckt ist und deren vor der Brust verschränkte Arme die Riegel des Eingangs darstellen (siehe **Dunkle Umarmung, Seite 81**).

Der unscheinbare Zugang führt in einen lang gestreckten Gang, in dem rechterhand sechs schlichte und von außen verschleißbare Holztüren sowie linkerhand zwei verstärkte und verschlossene Türen zu erkennen sind. Die rechten Türen sind unverschlossen und geben den Blick auf kahle Räume frei, in denen es nach Blut, Fäulnis und Tod riecht. Hier wurden die erhobenen Leichname und die unfreiwilligen Forschungsobjekte des Tempelvorstehers untergebracht – momentan sind sie unbewohnt. Die erste verschlossene linke Tür (*Schlösser knacken-* oder FORAMEN-Probe +6, 5 ASP) offenbart Vorräte und Schatzkammer des Tempels: Paraphernalia, Chirurgenbesteck, Einbalsamierungsflüssigkeit, dunkle Edelsteine und andere Opfergaben und Gerätschaften lassen sich hier finden. Die zweite Tür (*Schlösser knacken-* oder FORAMEN-Probe +1, 3 ASP) gibt den Zugang zu den persönlichen Räumlichkeiten des Tempelvorstehers frei. Der vordere Raum ist ein schlichtes Arbeitszimmer, in dem zahlreiche Pergamente und Bücher sowie eine Schmuckschatulle mit schwarzen Diamanten und Dukaten im Wert von 80 Dukaten (*Schlösser knacken-* und FORAMEN-Probe +8, 10 ASP) zu finden sind. Beschäftigen sich die Helden mit den Schriften, sind neben einer blasphemisch kommentierten Teilabschrift des *Schwarzen Buches* über Traumsuche und -deutung die Inhalte des Diariums des Thargunitoth-Paktierers interessant. Er versucht eine dauerhafte Albtraumwelt in der Dritten Sphäre mit einer offenen Pforte in den Limbus zu erschaffen, um Thargunitoths Dienern Zugang zu Dere zu ermöglichen. Neben seinen gescheiterten Versuchsbe-

schreibungen sind Spekulationen zu zahlreichen Totengöttern verschiedener Kulturen zu finden, die er mit jemandem namens ‚L‘ diskutiert hat. Im späteren Verlauf gibt es kurze Notizen zu einer Vision dieses ‚L‘, die sich um ein tobrisches Heiligtum und eine geheimnisvolle junge Frau ohne Tränen drehen. Gunthian vermutet, dass die Person ‚L‘ mithilfe des Heiligtums eine Armee Untoter aufzustellen gedenkt und die junge Frau als Anführerin dieser Armee dienen soll. Wenn sich die Helden jetzt oder später intensiver mit dem Thema Al’Zul oder der tränenlosen Frau beschäftigen wollen, können Sie Details dazu in **Die Träne des Raben, Seite 93 und Wachsen und Vergehen, Seite 84** nachschlagen.

DUNKLE UMARMUNG – DER SCHREIN DER DUNKLEN MÜTTER

Schieben die Helden die beiden verschränkten Arme der Gestalt der rechten Tür im hinteren Bereich der Halle hoch, öffnen sie den Eingang zum eigentlichen ‚Heiligtum‘ des Tempels. Die Arme erheben sich in einer einladenden Geste zum Himmel und eine schmale Pforte führt direkt in den Brustkorb hinein. Der 3 Spann breite und nur achtzig Finger hohe Spalt zwingt die meisten Besucher zu einer gebückten Büsserhaltung. Im Inneren des 1 Schritt langen Zugangs sind scharfe Knochensplitter eingearbeitet, die wie kleine Reißzähne die Haut der unwürdigen Sterblichen aufreißen. Um diese zwischen den anderen Einlegearbeiten aus Knochen zu entdecken, ist eine *Sinnenschärfe*-Probe +4 erforderlich, dann kann den Splittern mit einer erfolgreichen *Akrobatik*- oder *Körperbeherrschungs*-Probe ausgewichen werden, sonst erleidet der Held 1W6 SP.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Gemisch aus feuchter Erde und Staub schlägt euch aus der undurchdringlichen Finsternis entgegen und die Kälte einer Gruft lässt den Atem kondensieren. Der schmale Zugang führt in eine höhlenartige Kammer. Der Boden ist mit fauliger Erde bedeckt und aus den Wänden ragen Knochenhände, die sich teils in flehender Geste, teils in aggressiver Haltung Besuchern entgegenrecken. Im hinteren Bereich der Höhle tropft eine dunkle Flüssigkeit von der Decke in eine schwarze Schale auf einem fleckigen Altarstein. Im nächsten Augenblick übertönt hektisches Flügelschlagen und heiseres Krächzen aus einem hölzernen Vogelkäfig neben dem Altar das enervierende Tropfgeräusch. Dann erklingt das Scharren schwerer Stiefel und ein Schatten löst sich aus der Dunkelheit der hinteren Wand. Die Gestalt ist fast zwei Schritt groß und trägt eine geschwärzte Garethter Platte, über der ein zerschlossener, ehemals weißer Umhang mit dem zerbrochenen Rad der Boronkirche zu erkennen ist. Das Gesicht ist durch einen Vollhelm verborgen, doch scheint sich der Fremde eher abwartend oder sogar vorsichtig in eure Richtung zu orientieren.

Im Innern des Heiligtums erwartet die Helden ein untoter Golgarit, der für Lucardus als Wächter des blutigen Altarsteins zugleich Boronlästerung und Demütigung der Gol-

gariten symbolisiert. Seine Aufgabe ist einfach, aber wirkungsvoll: Jeden, der ohne Begleitung von Lucardus oder Gunthian in das Heiligtum eindringt, unschädlich machen. Dabei setzt er seine Ahnenkraft Halluzination (**Untote 109**) ein, mit welcher er jeden Eindringling in Sichtweite in ein alpträumerhaftes, alle Sinne betreffendes Trugbild hineinzieht. Der Vorlesetext ist zunächst das einzig Reale, was die Helden noch wahrnehmen, ehe sie in einem dämonischen Tagtraum mit einer Realitätsdichte von 10 versinken. Die Helden sind dabei wie ein aktiver Träumer zu behandeln und handlungsfähig (**WdZ 69ff.**), müssen aber zunächst erkennen, dass sie in einer Wahnvorstellung gefangen sind, ehe sie versuchen können auszubrechen.

Ein Alptraum wird wahr – Die Trugwelt Thargunitoths

Jeder Held ist in seiner eigenen Halluzination gefangen und agiert vollkommen unabhängig von den wirklichen Handlungen der anderen. Allerdings sind die Alpträumbilder für alle identisch, so dass Sie zu Beginn die Helden noch scheinbar gemeinsam agieren lassen können und diese wahrscheinlich erst nach einiger Zeit bemerken, dass etwas nicht stimmt. In der Alptraumwelt kann keiner der Helden die anderen mehr hören, auch wenn ihre Worte in der realen Welt vernehmbar sind – z.B. von abwartenden Helden außerhalb der Höhle. Unabhängig vom Verhalten gegenüber dem vermeintlichen Golgariten – der durch seine Rüstung und sein zurückhaltendes Gebaren erst einmal nicht als Untoter zu erkennen ist – nehmen alle Helden Folgendes wahr:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der schweigende Golgarit verblasst zu einem Schimmern, dann verschwindet er. Im nächsten Augenblick wühlen sich aus dem Boden hungrige Knochenhände hervor, die nach euren Füßen greifen. Die unzähligen Knochen an der Höhlendecke greifen nach euch, während sie langsam näher kommen. Den langen Knochenarmen folgen skelettierte Schädel und Schulterknochen, an denen die nach euch schnappenden Arme befestigt sind. Ein lauter Knall lässt die Höhle erbeben und Staub von der Decke rieseln – gerade ist die Pforte hinter euch zugefallen.

Lassen Sie die Spieler ruhig einige Kampfrunden gemeinsam gegen die vermeintlichen Gegner kämpfen, ehe sie erste Unstimmigkeiten erkennen können.

Knochenhände:

DK H	INI 10+1W6	AT 10	PA 4
TP 1W6+2	LeP 10	RS 1	WS 5
GS 5	MR 3	GW 4	

Besondere Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe / Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Immunität gegen Merkmal Form, Leichte/Mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte/geweihte Objekte des Boron

Der Verlauf der Halluzination ist für alle Helden gleich: Den greifenden Händen und Armen folgen skelettierte Körper von Untoten, die sich zu einer schier unbesiegbaren Übermacht formen. Im weiteren Verlauf des Kampfes wird die alpträumerhafte Natur der Halluzination immer deutlicher. Kameraden helfen sich bald nicht mehr, einer wirkt beispielsweise einen TRANSVERSALIS und lässt die anderen im Stich, einer erstarrt vor Schreck und gibt die Deckung auf, wodurch sein Kampfgefährte zerfleischt wird, einer flieht in blinder Panik in die Meute, bis man nur noch seine panischen Schreie vernimmt, einer stirbt edelmütig im Kampf und erhebt sich sogleich als Untoter usw. Beachten Sie, dass einer der Helden währenddessen wirklich von dem untoten Golgariten mit seinem Rabenschwanz angegriffen wird und dadurch parallel echten Schaden nimmt – zusätzlich zu dem Schaden aus dem Kampf der Alptraumwelt (1/10 der imaginären TP sind echte TP).

Damit die Helden und Spieler hinter die Natur der wahren Bedrohung kommen können, bieten sich folgende Szenen an:

☛ **Menschenkenntnis:** Beschreiben Sie einem Spieler, dass sich seine Kameraden plötzlich seltsam verhalten, wie ein Rondrageweiheter, der ängstlich zurückweicht, statt die Kampfschwachen zu schützen. Bei weniger offensichtlichem Verhalten lassen Sie eine *Menschenkenntnis*-Probe würfeln, die – je nachdem wie gut sich die Helden schon kennen – mit einer Erschwernis von 0 (schon seit Jahren gemeinsam unterwegs) bis zu +10 (erste gemeinsame Extremsituation) versehen ist.

☛ **Sinnenschärfe +10:** Immer wieder scheinen die Umriss der Personen und Gegner eine gewisse Unschärfe zu bekommen; manchmal schimmern sie gar durchsichtig wie ein Geist und der Held erhält einen kurzen Einblick in die Realität, bis die Halluzination sich wieder wie ein Vorhang über die echte Welt legt. Für einen Held mit der Sonderfertigkeit Traumgänger ist die *Sinnenschärfe*-Probe nur um 3 erschwert und er benötigt keine Probe, um die Natur der Halluzination zu erkennen.

☛ **Magiegespür +5:** Ab Beginn der Halluzination spürt der Held, dass sein gesamter Körper von Magie umhüllt ist, und seine Haut prickelt von der Stärke der wirkenden Kraft. Gelingt den Helden die Probe nicht sofort, können Sie nach einigen Kampfrunden und seltsamen Szenen weitere Probe gestatten:

☛ **Phantom Schmerz:** In der Realität hat der untote Golgarit dem Helden eine Verletzung zugefügt oder ein anderer Held ihn unabsichtlich angerempelt. Der plötzliche und unerwartete Schmerz lässt sich durch nichts im Sichtbereich des Helden erklären.

☛ **Phantomstimmen:** Inmitten des Kampflärms vernimmt ein Held auf einmal die vertraute Stimme seiner Kameraden, auch wenn diese weit entfernt und irgendwie undeutlich klingt, weil sie von der Halluzination überdeckt wird. Wenn er seinen Kampfgefährten jedoch ansieht, hat dieser den Mund nicht geöffnet und reagiert auch gar nicht mehr auf den Helden. Um die Alptraumwelt als solche zu erkennen, ist eine gelungene Probe auf *Götter/Kulte* +6, *Magiekunde* +2 oder *Sagen/Legenden* +4 oder die Sonderfertigkeit Traumgänger notwendig.

MAGISCHE ANALYSE

Ein magiebegabter Held möchte die Umgebung oder einen Gegner möglicherweise magisch analysieren und kann ebenfalls Hinweise auf die Natur der Bedrohung erhalten.

ODEM

Hier können sinnvolle Erkenntnisse vor allem über die Varianten Sicht oder Umgebung erzielt werden, denn jedes Objekt, jede Person und sogar die Luft glüht ‚magisch rot‘, da es sich um Halluzinationen handelt:

0-2 ZfP*:	Die Luft scheint rot zu glühen und es gibt nichts um den Helden herum, das nicht von Magie durchsetzt ist.
ab 3 ZfP*:	Die Stärke der astralen Kraft ordnet sich nach der Okharim-Skala irgendwo zwischen Onyx und Smaragd ein (ca. 20-50 ASP).
ab 7 ZfP*:	Die Magie ist von dämonischem Wirken durchdrungen und die astrale Kraft ist überall gleich stark vorhanden. Sieht der Held an sich herunter, kann er erkennen, dass auch er vollständig von der Magie umschlungen ist.
ab 12 ZfP*:	Die Kraftströme stammen von einer unsichtbaren Quelle, die sich zu bewegen scheint. Meisterinformation: Dabei handelt es sich um den untoten Golgariten, von dem aus die Halluzination auf die Sinne und den Geist der Helden einwirkt.

ANALYS / OCULUS

Sofern sich der Zauberrnde noch nicht mit der Analyse von Kräften Untoter oder Zaubern aus der Domäne Thargunitoths beschäftigt hat, ist die Probe um 6 erschwert.

1 ZfP*:	Bei der Magie handelt es sich um eine zauberspruchähnliche Kraft, die sowohl der Magica phantasmagorica als auch Magica communicativa entspringt und von Spuren der Magica invocatio daemonis aus der Domäne der Widersacherin Borons durchdrungen ist. Es ist keine Repräsentation zu erkennen. Wenn der Zauberer schon einmal die arkane Struktur eines Untoten analysiert hat, so erkennt er in der Zusammensetzung der Magie viele Übereinstimmungen mit diesen Kreaturen.
4 ZfP*:	Die Kraft wurde von einem mächtigen Untoten gewirkt und ruft eine halluzinogene Wirkung hervor, die alle Sinne der Opfer beeinflusst.
7 ZfP*:	Das untote Geschöpf wurde von einem Gildenmagier mit der Sonderfertigkeit Bewahrer der Ahnenmacht zu einem besonders mächtigen Untoten mit besonderen Kräften erschaffen.

Wenn ein Held versucht sich aus der Halluzination zu befreien, kann dies mit einem VERSTÄNDIGUNG STÖREN oder ILLUSION AUFLÖSEN +5 zuzüglich der halben Magieresistenz des Helden gelingen. Alternativ befreit auch schiere Willenskraft (*Selbstbeherrschung*-Probe +10) aus den Albträumen. Diese Erschwernis kann verringert werden, wenn sich der Held absichtlich starke Schmerzen zufügt (je –1 pro 5 SP) und seinem Geist so das Abschütteln der Illusion – in der die Schmerzen keine logische Erklärung bieten – erleichtert. Noch während die Helden gegen die Albtraumwelt kämpfen, ver-

sucht der untote Golgarit die Helden auszuschalten. Da er sich bei seinen Handlungen jedoch auf die Halluzination konzentrieren muss, kann er nur langsam vorgehen. So kann er sich den Helden je Kampfrunde immer nur 2 Schritt nähern und auch nur einmal je Kampfrunde eine einfache Attacke ohne ein Kampfmanöver ausführen, die oder das um 7 erschwert ist. Sobald der Untote zerstört wurde, endet für alle die Halluzination.

Skelettierter Golgarit:

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +5

INI 12+1W6 **PA** 5 **LeP** 40 **RS** 6

Rabenschnabel:

DK N **AT** 14 **TP** 1W6+5

GS 4 **MR** 6 **WS** 8 **GW** 12

Besondere Kampfregeln und -manöver: Niederwerfen, Wuchtschlag

Besondere Eigenschaften: Schreckgestalt I, Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe/Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Immunität gegen Merkmal Form, Leichte/ Mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte/geweihte Objekte des Boron, KL 5

In der Höhle befindet sich außer dem Altar nichts Außergewöhnliches; abgesehen von einem Vogelkäfig mit einem misshandelten – aber gerade noch lebendigen – Boronsraben (**Zoo-Botanica** 183). Sein Gefieder ist größtenteils gerupft und von kleinen Brandwunden entstellt, doch wenn sich ein Held des misshandelten Tieres annimmt (*Heilkunde Wunden* +3 und *Tierkunde*-Probe), kann er dieses wieder aufpäppeln. Auf der Altarplatte liegen unheilige Opfergaben: eine blank polierte Knochenkette, das verwesende Herz eines Borongeweihten, verkohlte Rabenfedern und krumme Sargnägel, ein Kelch mit Blut, ein großer Topas (Kraftspeicher) und eine marmorne Grabplatte. Die abgeblätterten Goldbuchstaben der verwitterten Schrift in Bosparano auf der weißen Grabtafel (3 mal 1 Spann) können mit einer *Kryptographie*- oder *Sinnenschärfe*-Probe +5 entziffert werden: „*Madalena, Geliebte und Freundin, 988 BF-1020 BF*“. Die Steintafel stammt vom Grab der Geliebten von Lucardus von Kémet, die er bei der Entweihung des Grabes und dem Raub ihres Leichnams mitnehmen ließ. Mittlerweile ist das Kleinod in ‚Madalenas Schrein‘ für Lucardus eine Erinnerung daran, welche Opfer und Anstrengungen er für die Liebe auf sich zu nehmen bereit ist. Weitere Informationen zu Madalena und der Grabtafel finden Sie im Szenario **Recherche auf Burg Mersingen, Seite 99**. Untersuchen die Helden den Edelstein näher, finden sie heraus, dass es ein Kraftspeicher mit dem abgewandelten Zaubersymbol Kraftquellenspeisung ist. Dadurch können sie schon früh auf die Spur der Kraftlinie kommen, die im Szenario **Wachsen und Vergehen, Seite 84** relevant wird. Im Anschluss an die Untersuchung der Helden verteilt Bishdalia geweihte Erde in der Höhle und lässt alle Leichen und Knochen aus dem Tempel bringen, wo sie auf dem frisch geweihten Boronanger (12) zusammen mit den anderen Gefallenen der Schlacht borongefällig beerdigt werden.

Als Dank für die Hilfe der Helden überreicht ihnen die Etilianerin einen kleinen Beutel mit geweihter Erde und – sofern sich einer der Helden des verletzten Raben angenommen hat – eine Gebetskette: einen langen Lederriemen, an dem dunkle Holzperlen aus Ebenholz aufgereiht sind und an dessen Ende ein kunstvoll aus den Stängeln von Schwarzem Mohn geflochtenes Boronsrad befestigt ist.

WACHSEN UND VERGEHEN – DER ZORN AL'ZULS

Die Dämonendiener in Altzoll zapfen schon seit Jahren mit dem Topas aus dem Albtraumtempel über eine Kraftlinie einen Großteil der magischen Energie Al'Zuls ab. Durch diesen Kraftspeicher beschränken sie die unbändige Kraft des Humus auf den unmittelbaren Umkreis des Heiligtums. Nachdem der Thargunitoth-Schrein zerstört, der Kraftspeicher weggebracht und die Dämonen vertrieben sind, zeigt sich die unbändige Macht des Humus-Heiligtums wieder und erobert das verlorene Gebiet zurück. Die Kraft durchdringt in voller Stärke das Land und fast schon versiegtte Kraftlinien werden mit Astralenergie gespeist. Das dadurch entstehende Ringen mit dem pervertierten toten Land ruft entlang des Elementaren Hexagramms verschiedene magische Manifestationen hervor – vom Todeswall im Nordwesten bis in die Trollzacken im Südwesten. Es liegt an den Helden, den Ursprung der Humusmagie zu ergründen und für die Bewohner des Landes einen Vermittler zu den Urkräften des Erdheiligtums zu finden.

AUF DER SPUR DER ELEMENTE – AUFTRAG IN ALTZOLL

Gernot von Mersingen bittet die „Helden der Befreiung von Altzoll“ in das improvisierte Hauptquartier auf der Grafenburg zu kommen. Mit besorgter Miene schildert er einige ungewöhnliche Phänomene, die zu neuer Unruhe in der Stadt führen, und ersucht die Helden, die Hintergründe aufzudecken oder besser noch die Ursache zu beseitigen:

- ☞ In vielen Gärten des Herrschaftsviertel Grafbergen sind Blumen weit vor ihrer Zeit erblüht oder wachsen mit beunruhigender Geschwindigkeit aus dem Boden.
- ☞ Das Viertel Beinwerk hat besonders unter den Wucherungen hartnäckiger Pflanzen zu leiden. Sie umschlingen Gebäude und es gibt Gerüchte, dass sich in dem Gewächs Untote verste-

cken, die sich in der Nacht auf die Suche nach lebendem Fleisch machen. Außerdem wurden hier einige Keller verschüttet oder haben sich mit brackigem Schlamm gefüllt, was darin vermutete Untote wahrscheinlich zerstört aber die Häuser teilweise in Mitleidenschaft gezogen hat.

☞ In Underfeld und vor der Stadt liegen zerfleischte Leichname von Untoten und Stadtbewohnern. Die meisten Bauern sind zu verängstigt, um auf ihre Felder zu gehen, denn es gibt Gerüchte über sich plötzlich öffnende Erdspalten und seltsame Geister, die Jagd auf alles machen, was sich bewegt.

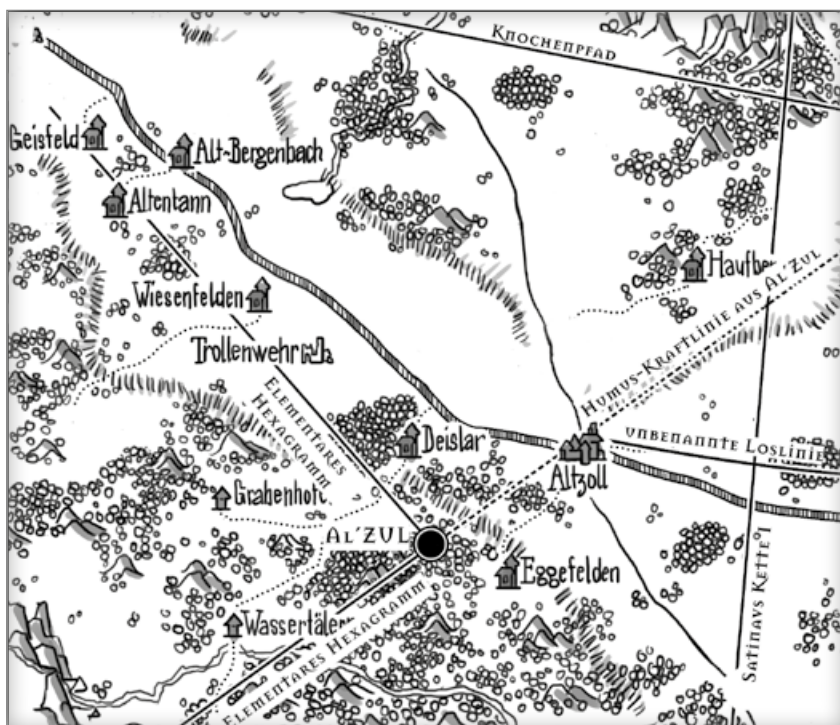
ANALYSEHILFE

Sofern keiner in der Gruppe die Phänomene magisch oder karmal untersuchen kann, hat Gernot zuvor die Inquisitorin *Praigunde von Beilunk* mit der Untersuchung der Ereignisse betraut. Diese schätzt die Situation folgendermaßen ein:

Die Phänomene werden durch Magie verursacht und sind irgendwie mit einer durch Altzoll verlaufenden Kraftlinie verbunden. Irgendwo entlang dieser Kraftlinie muss etwas passiert sein, das die Kräfte plötzlich freigesetzt hat und sie beeinflusst. Die magische Linie verläuft vom Südwesten der Stadt gen Nordosten, der Ursprung muss aber nicht zwangsläufig innerhalb der Stadt liegen. Durch die Magie sind Elementarwesen entstanden, deren Anzahl beständig anwächst und die sich gegen Untote, Dämonen aber auch die Menschen in der Stadt wenden.

Gernot von Mersingen stellt der Heldengruppe ein Schreiben mit seinem Siegel zur Verfügung, welches sie mit der Vollmacht eines Sonderermittlers versieht und ihnen das Recht zur Befragung und Festnahme von Verdächtigen, aber auch der Durchsuchung von Häusern gibt.

Im Anschluss hat er ein persönliches Anliegen: Seine jüngste Schwester Bishdalia möchte einem Hilfsge such der Einwohner von **Wulfen** nachkommen. Dort soll der Boronanger wieder eingesegnet werden und die Bewohner haben um geistigen Beistand wegen einiger seltsamer Vorkommnisse gebeten. Die Etilianerin will so bald wie möglich in Begleitung des Golgariten Elurion aufbrechen, und Gernot sorgt sich um ihre Sicherheit, da das Umland immer noch von ehemaligen Altzoller Söldnern unsicher gemacht wird. Weil er keinen seiner Männer abziehen kann, ersucht er die Helden, seine Schwester bei ihrem Vorhaben zu begleiten. Vielleicht können sie Bishdalia sogar unterstützen: Der verängstigte Jäger aus Wulfen berichtet von einem Getreidefeld, welches plötzlich reif wurde, um dann direkt zu verfaulen. Dies ähnelt dem ungewöhnlichen Erblühen der Blumen in Grafbergen und hat vielleicht die gleiche Ursache. Den Helden werden Pferde sowie Verpflegung zur Verfügung gestellt.





UNTERSUCHUNGEN IN ALTZOLL

In Altzoll kann Ihre Heldengruppe ohne Schwierigkeiten die von Gernot beschriebenen Orte aufsuchen und dort ihre Untersuchungen anstellen. Mit einer *Pflanzenkunde*-Probe +4 erkennen die Helden vor allem entlang der Kraftlinie große Flächen, die mit Blutblatt (*ZooBotanica* 230) bestanden sind, das den Thargunitoth-Tempel aber erst überwuchert, nachdem die letzte dämonische Präsenz durch die Geweihten getilgt ist. Auf der humusaffinen Kraftlinie können magiebegabte Helden die im grauen Kasten aufgeführten Erkenntnisse durch Analysezauber oder entsprechende Liturgien gewinnen.

UNTERSUCHUNG DER KRAFTLINIE

Die Kraftlinie hat momentan eine Linienstärke von 5 (ursprünglich 2) und eine starke Affinität zum Element Humus, während vom dämonischen Einfluss nichts mehr zu erkennen ist. Um die Intensität der Kraftlinie bestimmen zu können, müssen bei der Probe mindestens 3 ZfP*/LkP* übrig bleiben. Mit dem Ritual Weisung des Dolches, einer Knochenkeule oder einem Krötenvertrauten kann die Kraftlinie erspürt, nicht jedoch ihre Intensität bestimmt werden. Die Entdeckung mittels ODEM, Magiegespür oder SICHT AUF MADAS WELT ist um 10 erschwert; die OCULUS-Probe um 2.

ZAUBERER AUF DER HUMUSLINIE

Magiebegabte Helden regenerieren auf der Kraftlinie drei Astralpunkte zusätzlich und alle Zauber mit dem Merkmal Elementar (Humus) kosten einen Astralpunkt

weniger. Bei jedem auf der Kraftlinie gewirkten Zauber müssen die Helden mit einem W20 gegen die kritische Essenz würfeln. Bei einer 10 oder 20 zu chaotischen Phänomenen (siehe Tabelle Kritische Essenz, *WdZ* 368).

ODEM (Sichtbereich, Umgebung) / SICHT AUF MADAS WELT auf die Kraftlinie

- 0-2 ZfP*: Es ist Magie entlang einer 20 Schritt breiten Linie zu erkennen, die sich wie ein Fluss von Südwesten nach Nordosten zieht.
- 3-6 ZfP*: Die Intensität der Magie ist enorm und ordnet sich nach der Okharim-Skala zwischen Smaragd und Rubin ein (ca. 50-90 AsP).
- 7-11 ZfP*: Die Kraft ist innerhalb der Linie überall gleich stark und scheint auch tief in das Erdreich hineinzureichen.
- ab 12 ZfP*: Die Kraftlinie hat keine ruhige Fließrichtung, aber es scheint, als ob die Intensität der Kraft im Südwesten etwas stärker als im Nordosten ist.

ANALYS / BLICK DER WEBERIN

- 0-3 ZfP*: Bei der hier wirkenden Magie handelt es sich um ungebundene astrale Kräfte, die vom Merkmal Elementar (Humus) geprägt sind.
- 4-7 ZfP*: Innerhalb der astralen Ströme treten immer wieder Wesenheiten auf (Mindergeister, Elementare Diener), die neben dem vorherrschenden Merkmal Humus Spuren von anderen elementaren Merkmalen aufweisen, z.B. Elementar (Wasser) an einem Brunnen, Elementar (Erz) in den Häusern Altzolls.

Je mehr das dämonisch verseuchte Land der zurückströmenden Kraft des Humus weichen muss, desto stärker leidet Altzoll unter dem Zorn der Elementare. Dornenranken überwuchern die Häuser, Efeu umschlingt die Stadttore und Wege verwandeln sich in brackige Schlammpfuhle, während die Elementare ‚ihre‘ Stadt gegen alle Eindringlinge verteidigen und die wankelmütigen Menschen vertreiben wollen. Der Kampf gegen diese Manifestationen bindet die Eroberer Altzolls in der Stadt, bis mit den Dschinnen Al’Zuls ein zufriedenstellendes Abkommen geschlossen wird.

BLUMENPRACHT IN GRAFBERGEN

In dem wohlhabenden Viertel erkennen die Helden mit einer *Pflanzenkunde*-Probe, dass für die Jahreszeit ungewöhnliche Blumen und Sträucher blühen und für die Region untypische Pflanzen wachsen. Noch auffälliger sind die Humus-Mindergeister (Animus minor purus), die in den duftenden Gärten zu entdecken sind, wie Blätterblutfräulein, Dungschwammerl oder Erdwichtel. Die eigenwilligen Humusgeister sind neugierig wie kleine Kinder, verfügen aber nur über eine rudimentäre Intelligenz (KL 2) und können den Helden nichts mitteilen. Bei einer magischen Analyse erkennt der Zaubernde Ähnlichkeit mit dem HASELBUSCH und SUMUS ELIXIERE.

DAS WÜTEN IN GOLGARIFELD

Die wuchernden Pflanzen in Golgarifeld weisen Eigenschaften auf, die denen in Grafbergen ähneln. Im Unterschied zu diesen sind sie gegenüber Menschen und Tieren ‚aggressiver‘ und verfügen über ungewöhnlich nesselndes Blattwerk, spitze Dornen oder betäubende Düfte. Gegen alles, was dämonischer Herkunft ist, gehen die Pflanzen offensiv vor, indem sie ihre Ranken nach den widernatürlichen Untoten oder Paktiernern ausstrecken und diese zersetzen. Mit einer magischen Analyse erkennt man eine Ähnlichkeit mit WAND AUS DORNEN, HASELBUSCH und FESSELANKEN (**Gewalten 103**). In den unzugänglichen Kellern haben sich Steinstauderiche (gewöhnliche Mindergeister, Humus/Erz) niedergelassen, die alle verbliebenen Untoten vernichtet haben. Auch hier treten die Phänomene am häufigsten im Norden des Viertels, entlang der Kraftlinie auf. Das Siechenhaus ist vollständig von Blutblatt, Spinnendorn, Efeu und Sieldorn überwuchert und aus dem Dach ragt die wuchtige Krone eines Thosapfelbaumes. Zahlreiche Mindergeister verstecken sich in dem dornigen Gestrüpp und das schwer zugängliche Innere ist mit duftenden Kräutern und Blumen überwachsen. Hier hat der Humusdschinn Dornblatt eine neue Heimat gefunden, die er vehement gegen Untote und Dämonen, aber auch Menschen verteidigt. Welche Information er den Helden an die Hand gibt oder mit ihnen kooperiert, finden Sie in dem Abschnitt **Sprachrohr Al’Zuls in Geisfeld Seite 92** entnehmen.



KAMPF DER ELEMENTE IN UNDERFELD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der lehmige Boden ist überall aufgewühlt, und dunkelrote Flecken zeigen euch den Ort, an dem der Angriff auf die Bauern aus dem Nichts erfolgt sein muss. Aus dem Erdreich steigt der widerwärtige Geruch von faulendem Obst und brackigem Wasser auf und die Erdkruste ist von einer feinen Schicht Schimmel überzogen. Plötzlich vernehmt ihr ein Knarren und Kratzen, dicht gefolgt von einem dunklen Knurren. Zwischen den Schatten einiger Häuser erscheinen sechs wolfähnliche Gestalten. Schwarze Dornen bedecken die Kreaturen wie struppiges Fell, unter dem sich Muskeln aus dunkelbraunen Ranken winden. Das Knurren wird lauter, als plötzlich hinter euch der Boden aufbricht und eine Gestalt emporschießt. Faulige Blätter bedecken den bizarr verdrehten Leib eines zwei Schritt langen Salamanders, dessen Körper mit grün-gelbem Schleim bedeckt ist. Seine Hinterbeine graben sich tief in die Erde, als er sich widernatürlich aufstellt und die vorderen Klauen bedrohlich in eure Richtung schwenkt.

Bei den hier wütenden ‚Geistern‘ handelt es sich um eine der vielen Auseinandersetzungen zwischen einem Verdorbenen des Humus und einem Rudel Dornenwölfe. Dabei sind schon einige Bauern verletzt worden, und die Dornenwölfe haben sämtliche Untoten auf den Feldern zerrissen. Die Dornenwölfe sind nur unverständige Elementarwesen, die alles angreifen, was sich ihnen in den Weg stellt oder dem Element Humus zuwiderläuft. Wenn die Helden sie im Kampf gegen den Verdorbenen unterstützen, greifen die Dornenwölfe sie nicht mehr an und verteidigen die Heldengruppe sogar, wenn sie in einen Kampf geraten sollte.

Verdorbenener des Humus

Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +8
INI 12+1W6 **PA** 10 **LeP** 26 **AsP** 48 **RS** 4 **WS** –
Klaueangriff:
DK NS **AT** 20 **TP** 3W6+5 **GS** 9 **MR** 13
Eigenschaften: Angriff mit pervertiertem Humus (3 Schritt, Schaden wie ZORN DER ELEMENTE), Schreckgestalt I
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Talente: Elementare Hellsicht 4
Zauber: Alle Zauber Elementar (Humus) bis Komplexität D mit ZfW 9

Dornenwölfe (6 Stück)

Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 10+1W6 **PA** 8 **LeP** 20 **AsP** /
RS 3 **WS** –
Biss: **DK** H **AT** 12 **TP**
1W6+4
Dornen: **DK** H **AT** 5 **TP**
1W6+1
GS 12 **MR** 8
Eigenschaften: Zerschellender Panzer (Angriffe mit Holz Waffen müssen bei einer gelungenen PA des Dornenwolves einen Bruchfaktortest machen, um nicht zu zerbrechen)

Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Gelände (Wald)

Wenn die Helden sich ausreichend umgesehen haben, können sie mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +2 und anschließender *Orientierungs*-Probe die Humusspur vom Süden Grafbergens bis in die Nähe des östlichen Stadttors verfolgen und erkennen, dass die seltsamen Phänomene am häufigsten entlang dieser breiten Linie auftreten.

RECHERCHE IN ALTZOLL

In Altzoll können leider nur noch wenige Personen Hinweise auf die Kraftlinie oder das Humusheiligtum Al'Zul geben:

👁 **Wohlhard Breuensen:** Der ehemalige Gildenvorsteher der Magier und Alchimisten weiß, dass der Thargunioth-Tempel damals absichtlich auf der Kraftlinie errichtet wurde, um die Humus-Affinität zu pervertieren und damit Magie mit dämonischen Komponenten zu erleichtern. Vielen erschien es danach als Zufall, dass sich die meisten Magier am Knochenweg niedergelassen haben, doch Magiebegabte spüren intuitiv die Stärke der Kraftlinie, auf der sie mehr Astalenergie regenerieren. Allerdings steigt die Gefahr chaotischer Auswirkungen beim Zaubern. Die Kraftlinie soll ihren Verlauf weiter nach Südwesten und Nordosten haben.

👁 **Chayka Gramzahn:** Wahrscheinlich ist den Helden aus einer früheren Begegnung bekannt, dass die Trollzackerin ein Erdheiligtum in der Umgebung Altzolls befreien will. Da ihre Priorität in der Befreiung Al'Zuls liegt und der ihr verhasste Lucardus offensichtlich nicht in der eroberten Stadt ist, müssen die Helden sie allerdings erst einmal finden, um Informationen von ihr zu erhalten. Ein Kundschafter hat die Barbarin mit ihrem Kampfverband in Richtung Süden reiten sehen. Chayka sammelt nun nahe Al'Zuls ihre Kräfte für den Sturm auf das Heiligtum.

👁 **Meisterinformationen: Diarium des Gunthian Todesherr:** Im Diarium ist in Bosparano vermerkt, wie Gunthian den mithilfe seines Paktes erschaffenen Kraftspeicher einsetzt, um die Magie der Kraftlinie für die Beschwörung von Untoten und Dämonen zu nutzen. Gunthian wusste außerdem, dass Lucardus von Kémet den Ursprung der Kraft-



linie – angeblich ein altes Heiligtum der Alhanier – für ein Ritual nutzen wollte. Er vermutet, dass er einen unbesiegbaren untoten Heerbann durch die Pervertierung des Heiligtums erschaffen will. Allerdings scheint der Ritualort gut geschützt zu sein, denn alle Angriffe auf das Heiligtum sind bislang fehlgeschlagen. Leider findet sich in den Aufzeichnungen kein Hinweis auf die Lage des Heiligtums, nur dass es etwa 1 bis 2 Tagesmärsche von Altzoll entfernt ist.

☛ **Gerüchte:** Einige der Bauern in Altzoll, aber auch ehemals aus der Gegend stammende Kämpfer können den Helden Geschichten über einen magiekundigen Einsiedler berichten. Er soll nordöstlich von Wulfen in einer Ruine leben – also in gleicher Richtung, in der auch die Kraftlinie von Altzoll aus weiterführt. Auf ihn wurde von den alten Herrschern der Stadt wegen der Ermordung mehrere Drachengardisten ein Kopfgeld in Höhe von 40 Dukaten ausgesetzt. (siehe **Szenario Der Hüter des Landes, Seite 90**)

☛ **Wissen der Helden:** Verfügt einer der Helden über die Sonderfertigkeit Kraftlinienmagie I oder gelingt eine *Magiekunde*-Probe +6, weiß er, dass durch die Rabenmark der Teil des Elementaren Hexagramms verläuft, der vom Element Humus beherrscht wird. Eine erfolgreiche Probe auf *Sagen/Legenden* +8 verrät, dass die Nodices der Mittelaventurien überspannenden Kraftlinie jeweils einem bestimmten Element zugeordnet sind und im ehemaligen Tobrien das Humus-Heiligtum Al'Zul liegt. Beherrscht einer der Helden Tulamidyra auf einem Wert von mindestens vier, kann er den Namen Al'Zul mit „Blut der Erde“ oder „Urblut“ übersetzen. Mit einer Probe auf *Geschichtswissen* +6 oder *Magiekunde* +4 erinnert sich ein Held daran, dass die berühmten *Trollzacker Manuskripte* (Werk über magische Kreaturen und Völker) um 1010 BF in dieser Gegend aus einem undurchdringlichen und fast lebendig erscheinenden Dornicht geborgen wurden.

☛ **Gernot von Mersingen:** Der frühere Markgraf der Trollzacken hat den Namen Al'Zul in Verbindung mit einem Streit zwischen Druiden und Trollzackern schon einmal gehört. Seines Wissens handelt es sich um ein Heiligtum der Naturvölker, das sich angeblich irgendwo in den Trollzacken befinden soll.

HILFE FÜR WULFEN

Sofern die Helden der persönlichen Bitte Gernots nachkommen, begleiten sie am nächsten Tag Bishdalia und Elurion auf ihrem Weg nach Wulfen. Außerdem hat sich der Perainege-weihte *Perdan Ehrwald* (*1005 BF, struppige Igelfrisur, wohl-tönende Stimme, verschmitzter Charmeur, neugierig und aufgeschlossen) den Reisenden angeschlossen, da er im Sinne des Dreischwesternordens Land und Leuten in der nahen Umgebung Unterstützung und Trost angedeihen lassen will. Alle sind über die Unterstützung der Helden hoch erfreut und Perdan bemüht sich die gemeinsame Reise mit zahlreichen drolligen Anekdoten aus seinem Leben aufzulockern und versucht mit dem einen oder anderen hübschen Helden anzubändeln. Der Weg führt über eine alte Straße von **Altzoll** nach **Rossdorf** (680 Einwohner, Schrein des feurigen Vaters, große Tischlerei, haben kaum etwas von den Phänomenen der Kraftlinie bemerkt) nach **Wisseln** (von 460 nur noch 40 Einwohner, die meisten Bewohner wurden von Menschen-

jägern getötet und die Leichen nach Altzoll verkauft) und weiter nach **Wulfen**. Helden spüren mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +6 oder einem hohen Intuitionswert (IN 16+) neben dem ‚normalen‘ Argwohn der geknechteten Bewohner eine konkretere Angst. Zwar haben die Dörfler gelernt sich nicht für die Machenschaften der Obrigkeit zu interessieren, aber mit einer *Überreden*-Probe +8 (Hilfsalent *Heilkunde Seele*) erfahren die Helden in **Rossdorf**, das vor wenigen Stunden vier Golgariten unter der Führung einer entschlossenen Adligen alle Mädchen im Alter von neun Jahren sehen wollten. Nach einer schweigsamen Musterung nahmen sie die kleine *Grimma* (*Travia 1028 BF, schwarzer Wuschelkopf, leidet stark unter der Krankheit Triefnase, schüchtern und schweigsam) und *Nelda* (*Phex 1028 BF, rothaarig mit Sommersprossen, hinkt leicht wegen eines schlecht verheilten Beinbruchs) mit. Die Musterung geschah auch in **Wisseln**, allerdings wurden hier keine Kinder mitgenommen.

REISEROUTE UND -ZEITEN

Wie lange die Helden mit der Untersuchung beschäftigt sind, ist für das spätere Szenario **Die Träne des Raben** wichtig, da die Drachengarde einen Tag nach der Eroberung Altzolls die Tränenlose gefangen nimmt und vierzehn Tage später mit ihr Al'Zul erreicht. Sie sollten nach der Eroberung Altzolls notieren, wie viele Tage die Helden auf die Suche nach Al'Zul verwenden (siehe **Die Verfolgung der Drachengardisten, Seite 103**).

Hier finden sich Reisezeiten für die wahrscheinlichsten Routen der Helden (alle Angaben gelten für eine Reise zu Pferd):

- ☛ Ein Tag Erforschung in Altzoll.
- ☛ 30 Meilen nach Wulfen: eine Tagesetappe.
- ☛ Ein Tag Hilfe für den Druiden in Wulfen.
- ☛ 30 Meilen nach Altzoll zurück: eine Tagesetappe.

VARIANTE A: DIREKT NACH GEISFELD

☛ 66 Meilen nach Altentann über die Reichsstraße: eine Tagesetappe und vier Stunden auf der Reichsstraße, weitere eineinhalb Stunden nach Geisfeld (zzgl. einiger Umwege, falls die Helden unterwegs anderen Dörfern Besuche abstatten).

VARIANTE B: DIREKTER WEG AUF DER KRAFTLINIE

- ☛ 14 Meilen von Altzoll nach Deislar: ca. dreieinhalb Stunden.
- ☛ 38 Meilen von Deislar über Land (lichter Wald, Wiesen und Vorgebirge) nach Geisfeld: zwei Tage und sechs Stunden.

REISE NACH BURG MERSINGEN

- ☛ ca. 48 Meilen von Balderweith aus: eine Tagesetappe auf der Reichsstraße und vier Stunden nach Burg Mersingen auf Pfaden.

ENTFÜHRUNG UND VERRAT – ERSTES ZERWÜRFNIS DER GOLGARITEN

In Wulfen treffen die Helden auf die zuvor erwähnten Golgariten unter der Führung von Baroness *Lysandra von Lyckmoor* (*1016 BF, frisch geweihte Ritterin Golgaris, kalte schwarze Augen, spöttisches Lächeln), die Elurion auffordert, sich ihrer Mission anzuschließen. Auch wenn sich das Gespräch nicht vor den Augen der Helden abspielt, wird die Stimme des stoischen Golgariten so laut, dass es einfach ist (*Sinnenschärfe*-Probe –2), den Grund für seine Empörung zu erfahren. Die Golgariten sind schon seit Wochen im persönlichen Auftrag von Gernot unterwegs, um die Dörfer nach einem Mädchen abzusuchen, anstatt sich am Sturm auf Altzoll und der Befriedung zu beteiligen. Elurion verweigert sich dem Befehl, da er Bishdalia nicht alleine lassen will, und wirft den anderen Golgariten vor, die Kampfkraft des Ordens für persönliche und vor allem politische Zwecke des Mersingers zu schwächen. Es kommt zu einem Duell zwischen Elurion und Lysandra, das aber von einem redegewandten Helden (*Überreden*-Probe +6) verhindert werden kann. Ansonsten besiegt Elurion die wenig kampferfahrene Lysandra, die daraufhin gedemütigt mit ihrem eigentlichen Auftrag fortfährt und die ängstlichen Bewohner mit grausamer Effizienz nach allen neunjährigen Mädchen verhört. Lysandra ignoriert das Weinen der verzweiferten Mutter von *Nellie* (*1028 BF, blonde Locken, blass und hohlwangig, Angst vor der Dunkelheit), die zusammen mit den anderen vier gefangenen Mädchen nach Burg Mersingen gebracht werden soll. Wenn die Helden nicht von sich aus eingreifen, bittet Bishdalia sie, nicht tatenlos den mitleidlosen Entführungen zuzusehen. Folgende Optionen bieten sich den Helden:

☛ **Advocatus Daemonis:** Auch wenn die Etilianerin die jüngste Schwester Gernots ist, akzeptiert Lysandra keine andere Autorität als die des Markgrafen oder der Großmeisterin. Mit einer Probe auf *Götter/Kulte* +6 oder *Rechtskunde* +8 können die Helden für die unsichere Bishdalia argumentieren. Auch wenn diese gegenüber der Golgaritin nicht weisungsbefugt ist, hat ihr Wort als erfahrene Geweihte und Schwester des Markgrafen einiges an Gewicht speziell bei den anderen Golgariten. Um die fanatische Lysandra und ihr Gefolge zur Einsicht bringen, muss den Helden eine *Überzeugen*-Probe +10 gelingen (30 TaP*, jede Probe dauert eine halbe Stunde).

☛ **Konfrontation:** In einer direkten Konfrontation stehen die Helden Lysandra sowie drei Rittern Golgaris gegenüber, die fliehen, sobald ihre Anführerin schwer verletzt ist (die Hälfte ihrer Lebensenergie verloren hat). Orientieren Sie sich bei den Werten der Ritter Golgaris an denen im **Anhang, Seite 123**. Allerdings haben es die Helden dann bei dem Szenario auf Burg Mersingen deutlich schwerer (alle gesellschaftlichen Proben mit Golgariten +6).

☛ **Phexens Pfade:** Da die Golgariten nur zu viert sind, können die Kinder des Nachts befreit werden, sofern die Helden die Gruppe verfolgen. Die Golgariten kommen wegen der fünf Mädchen langsamer voran und können daher leicht eingeholt werden. Die Kinder sind durch das Auftreten der Golgariten so eingeschüchtert, dass sie nicht gefesselt sind und erst einmal zur Flucht überzeugt werden müssen (*Überreden*-Probe +6 oder *Überzeugen*-Probe +3). Um sich unbe-

merkt zu nähern, ist eine vergleichende Probe auf *Schleichen* gegen *Sinnenschärfe* (12/15/15, TaW 6) der Golgariten nötig, und die Flucht muss durch ein gutes Ablenkungsmanöver gedeckt sein, da es sonst zum Kampf kommt.

Die befreiten Kinder sind zutiefst verängstigt, ebenso wie die Bewohner von Wisseln, wenn die Helden ihre Kinder zurückbringen. Ihre größte Befürchtung ist, dass die Golgariten sie für das Handeln der Helden bestrafen werden. Mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +4 erkennen die Helden, dass die Angst der Bewohner so groß ist, dass sie versuchen werden, die Kinder selbst den Entführern zurückzubringen. Um dies zu verhindern, müssen die Helden die Bewohner mit einer zeitraubenden *Überzeugen*-Probe (20 TaP*, jede Stunde ist eine Probe erlaubt) beruhigen.

PACHFORSCHUNGEN IN WULFEN

Wulfen ist ein 440 Seelen großes Dorf, das von Köhlerhütten in den nördlichen Wäldern und einem kleinen Marktplatz lebt. Der Traviashrein und der Boronanger wurden geschändet und sind bis heute nicht wieder geweiht. Im Süden hat totes Land die einst fruchtbaren Felder und Wiesen verseucht, so dass Wulfen auf die Lieferung von Nahrungsmitteln angewiesen ist. Der Dorfschulze *Thion Oleander* (*979 BF, aufgedunsene Gesichtszüge durch seine Alkoholsucht, stoisch und hoffnungslos) ist von der Reaktion auf das Hilfsgesuch so überrascht, dass er fast einen Schlagfluss erleidet und erst einmal von Perdan in Behandlung genommen wird. Der Rest der Bewohner ist durch die Entführung des kleinen Mädchens verängstigt und eine tiefe Niedergeschlagenheit breitet sich aus. Den Helden fällt auf, dass nur wenige Kinder und Jugendliche zu sehen sind. Bedingt durch den schädlichen Einfluss des toten Landes hat in den letzten Jahren kein Kind oder Jungtier das Licht Deres erblickt. Auch wenn Bishdalia sich umgehend an die Einsegnung des Boronangers macht und die verängstigten Dörfler mit sanfter Stimme beruhigt, ist sie ziemlich verunsichert wegen des Vorfalls mit den Golgariten. Gleich am nächsten Tag will sie nach Altzoll zurückkehren und ihren Bruder zu dem Vorfall zu befragen.

KAMPF UM DAS LAND

Die Dorfbewohner berichten zögernd, dass es im Süden zu seltsamen Phänomenen gekommen ist: auf den von totem Land verseuchten Getreidefeldern wachsen am Morgen hellgrüne Triebe, die im Laufe des Tages reifen und gen Abend faulig vergehen, wenn sich die Felder wieder in den gleichen verschimmelten und verfauten Boden wie zuvor verwandeln. Seit den Phänomenen sind keine Untoten oder Geister mehr in der Umgebung aufgetaucht und die Flora um das Dorf herum ist ungewöhnlich aggressiv. Eine magische Analyse offenbart, dass die Kräfte weniger stark wirken und sich die Quelle nicht in dieser Richtung befindet.

DIE SPUREN DER ENTFÜHRER

Lucardus muss durch die Eroberung Altzolls und die starke Präsenz der Golgariten in der eroberten Rabenmark seine Suche nach der Tränenlosen deutlich beschleunigen. Nachdem er wegen dunkler Vorahnungen die Stadt rechtzeitig vor ihrer Eroberung verlassen hat, schickt er seine Drachengarde in alle Himmelsrichtungen, um passende Mädchen zu fangen.

Lucardus hat wie die Golgariten auch nur eine vage Ahnung von der Tränenlosen (ungefähres Geburtsdatum, Geschlecht, Haarfarbe und dass sie in der Rabenmark geboren wurde) und muss das von Borons Segen berührte Kind anfassen, um es zu erkennen. Fragen die Helden nach ungewöhnlichen Vorkommnissen, erfahren sie, dass gestern Mittag ein Trupp der Drachengarde das Dorf überfallen hat. Allerdings waren diese nicht an Geld oder den seltsamen Ereignissen interessiert, sondern nur an allen Mädchen über sieben und unter fünfzehn Jahren, die sie für eine Begutachtung zusammengetrieben haben. Glücklicherweise war die kleine Nellie gerade mit ihrer Mutter im Wald bei der Brennholzsuche, so dass die sechs Drachengardisten unverrichteter Dinge weiter gen Nordwesten ritten, wo sich das Geisterdorf Hornberg befindet. Sie führten ein kleines blondes Mädchen als Gefangene mit sich.

Dies soll die Helden darauf aufmerksam machen, dass auch Lucardus die Umgebung nach jungen Frauen und Mädchen absuchen lässt. Natürlich können sich die Helden trotz ihres eigentlichen Auftrags dazu entschließen, den Drachengardisten zu folgen und die gefangenen Kinder zu befreien. Den Weg der Drachengardisten sowie die Folgen dieser Befreiung können Sie im Kapitel **Die Träne des Raben, Seite 93** nachvollziehen und eventuelle Augenzeugen oder Spuren entsprechend der Reisezeiten und Reaktionen Ihrer Helden anpassen.

DER HÜTER DES LANDES

Die Dorfbewohner berichten den Helden von dem „geheimnisvollen jungen Mann aus den Wäldern“, der für seinen Widerstand gegen die brutalen Dämonendiener gleichermaßen gefürchtet wie bewundert wird. Keiner weiß, ob es sich um einen exzentrischen Magier, einen abtrünnigen Nekromanten oder einfach nur einen schrulligen Einsiedler handelt. In Wirklichkeit wohnt in den Wäldern der Hüter der Macht *Zandon* (*991 BF, Albino, hager und mit dunklen Schatten unter den Augen, gibt sich unfreundlich, ist aber eigentlich gesprächig und neugierig), der in sechster Druidengeneration einen elementaren Ort des Humus beschützt. Seit dem Einfall der Dämonenbündler hat er fast sein gesamtes Gebiet an das tote Land verloren und traut keinem Menschen mehr, nachdem er wegen seines Aussehens entweder als Paktierer abgestempelt oder von der Obrigkeit gejagt wird.

Die Helden können den Druiden mit einer *Fahrtensuchen*-Probe (20 TaP*, jede halbe Stunde eine Probe erlaubt) im undurchdringlichen Firunsföhrenwald finden. Um ihn von ihren guten Absichten zu überzeugen, muss eine *Überzeugen*-Probe +6 gelingen. Er verlangt von den Helden, dass sie als Beweis ihrer Glaubwürdigkeit zwei Ghule beseitigen, da diese seine Wälder unsicher machen und den Altar der Erdmutter in der Ruine heimsuchen.

DIE ALTE FESTUNG STÖRCKENFELS

Auf einem mit Erlen bewachsenen Hügel müssen sich die Helden zunächst einen Weg durch Brennnessel, Farne und Spinnendorn bahnen, ehe sie auf dem Gipfel das Mauerwerk der verlassenen Festung zwischen dem Schratmoos und Efeu

entdecken. Die Ghule haben sich tagsüber in einer kleinen, halbverfallenen Familiengruft eingenistet, die anhand des Geruchs und der verstreuten, angefressenen Knochenreste leicht ausfindig zu machen ist.

Ghul:

INI 8+1W6	PA 9	LeP 35	RS 2	KO 18
Klaugen:	DK HN	AT 11	TP 1W6+2	
GS 7	AuP 60	MR 15/10	GW 9	

Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff: Biss mit 1W6+4 TP, wenn SP anfallen, kommt das Gift auch mehrmals zu tragen (Stufe: 10, KK und GE -1 je KR für 2W20 KR, fällt eine der Eigenschaften auf 0, ist das Opfer gelähmt). Die Werte regenerieren sich nach 3 Stunden mit je einem Punkt je SR.

Besondere Eigenschaften: MU-Probe +3, Krankheitsübertragung (je 5 SP besteht eine 5%ige Wahrscheinlichkeit, an einer Krankheit zu erkranken, die per W20-Wurf festgelegt wird: 1-3 Schlafkrankheit; 4-6 Lutas; 7-10 Paralyse; 11-20 Schlachtfeldfieber), Ansteckungsgefahr (wer einen Ghulbiss überlebt und nicht mit einem Heiltrank, Gegengift oder KLARUM PURUM (10) behandelt wird, verwandelt sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% pro erlittener 5 SP binnen 3 Tage in einen Ghul)

Haben die Helden die Leichenfresser ausgeschaltet und sehen sich um, finden sie einen mit zahlreichen Perainebechern, Blutblatt und Satuarienbüschen umwachsenen und mit Achaten geschmückten Altarstein. Der ehemalige Peraineschrein dient dem Druiden als Altar Sumus, denn er sieht in der Macht der gütigen Göttin eine Manifestation der Erdmutter.

Ein never Verbündeter

Zandon freut sich über den Erfolg der Helden und erweist sich gegen den ersten Eindruck als gutherziger und treuer Verbündeter. Außerdem liefert er den Helden viele Informationen über die Kraftlinien, aber auch über das Humusheiligtum Al'Zul:

☞ Die Phänomene in **Wulfen** sind ein Auflodern von Sumus Kräften, nachdem sie jahrelang durch dämonische Magie und pervertierte Rituale verletzt wurde.

☞ Berichten die Helden von der Befreiung Altzolls und den dort auftretenden Phänomenen, erklärt er dies mit dem Erstarken der Humusmagie.

☞ Quelle der unbändigen magischen Kräfte der beiden Kraftlinien um Altzoll herum ist das uralte Heiligtum der Erdriesin – Al'Zul.

☞ Schon zu Zeiten der alhanischen Priesterinnen pulsierte die lebensspendende Humuskraft durch das Land, und Altzoll war von der heilenden Kraft Sumus durchdrungen. Der Anspruch der Hüter des Landes (Druiden) auf das Sumu-Heiligtum wird jedoch seit Jahrhunderten von den Barbaren des Gebirges (Trollzacker Shochzuli) infrage gestellt. Von beiden Seiten wird immer wieder versucht, den jeweiligen Anspruch gewaltsam durchzusetzen. Mit der zunehmenden Besiedlung Tobriens durch Menschen, die weder Sumus Macht verehren noch die Kräfte des Humus mit Opfern unterstützen, hat sich der heilige Ort vor der Welt verschlossen und lässt niemanden mehr eindringen.

☛ Das Sumu-Heiligtum befindet sich einige Tagesreisen westlich von **Altzoll** im Vorgebirge der Trollzacken. Weder Zandon noch sein Vorgänger waren jemals dort, so dass er den genauen Standort des Heiligtums nicht kennt.

☛ Um das Heiligtum zu finden, rät er, der Kraftlinie des Elementaren Hexagramms oder den magischen Manifestationen zu folgen oder einen Ort mit intensiver Manifestation des Elements Humus aufzusuchen und einen der elementaren Diener des Heiligtums als Verbündeten zu gewinnen. Ein solcher Ort ist seines Wissens das Dorf Geisfeld, wo sein Vorgänger den Humusdschinn Dornblatt als Manifestation Al'Zuls getroffen hat.

DIREKT INS ERDHEILIGTUM

Wenn den Helden ein kompetenter Analysemagier oder extrem schnelles Transportmittel (fliegender Teppich, TRANSVERSALIS oder Beschwörung eines Dschinns/Dämons) zur Verfügung steht, ist es möglich, dass sie sich umgehend nach Al'Zul begeben wollen. Gestehen Sie ihnen diesen Erfolg zu und schildern Sie die wachsende Armee von Untoten unter der Leitung einiger Nekromanten und der Drachengarde, welche das Heiligtum abschirmen. Die Streitmacht scheint auf irgend etwas zu warten, und ab und zu schießt eine dornige Ranke aus dem undurchdringlichen Heiligtum, welche die Belagerer angreift und mit Feuer und Schwert wieder zurückgeschlagen wird. Den Helden sollte bewusst werden, dass sie zum Betreten Al'Zuls magische Unterstützung oder einen dem Land verbundenen Verbündeten genauso benötigen wie Kämpfer, um sich der Belagerer zu erwehren. Es ist nicht direkt zu erkennen, dass Lucardus hier verweilt, da er kein auffälliges Zelt oder Banner besitzt und das Banner der Drachengarde grundsätzlich bei einer größeren Ansammlung der Einheit mitgeführt wird. Würfeln Sie einmal mit einem W20, bei einer 1-2 können die Helden einen kurzen Blick auf Lucardus und die untote Madalena erhaschen, während er sich von einem zurückgekehrten Anführer der Drachengarde die neu entführten Kinder präsentieren lässt.

Wenn die Helden Zandon wieder verlassen, ist er enttäuscht, denn er hatte sich von ihnen dauerhafte Hilfe im Kampf gegen das Tote Land erhofft und ist nun wieder auf sich alleine gestellt. Bitten die Helden ihn um Hilfe, um in das Heiligtum Al'Zul zu gelangen, verlangt er dafür, dass den Druiden allein der Zugang zum Heiligtum gewährt wird und die neuen Herrscher ihn als Hüter des Heiligtums anerkennen. Sind die Helden mit Chayka verbündet, müssen sie sich für einen von beiden Verbündeten entscheiden. Der Druiden kann ihnen jedoch später beim Angriff Lucardus' auf Al'Zul nicht wie Chayka Kämpfer zur Seite stellen. Wenn sie sich für Zandon entscheiden, können sie Chaykas Forderung nicht mehr nachkommen, da sich diese vehement gegen den Druiden als Verbündeten ausspricht und ein bereits geschlossenes Bündnis dann brechen würde.

Berichten die Helden im Dorf von dem verlassenen Peraineschrein oder erwähnen den einsamen Kampf des Druiden gegen das pervertierte Land, bietet Perdan sofort seine Hilfe an und will in Wulfen bleiben.

DIE GRÜNDUNG EINES KLOSTERS

Der Perainegeweihte Perdan schließt mit Zandon ein Bündnis, bei dem er dem Druiden durch den Dreischwesternorden Hilfe zur Heilung des Landes und all seiner geschundenen Bewohner anbietet. Um den Bund zu besiegeln, wird die alte Festung Storckenfels wieder instandgesetzt und soll künftig ein Kloster des Dreischwesternordens mit einem kleinen Sumu-Schrein im Wäldchen davor beherbergen. Immer wieder suchen Manifestationen der humusaffinen Kraftlinie die Festung heim und werden von der thargunitothen Kraftlinie – dem Knochenpfad – beeinflusst. Eine nähere Beschreibung der Festung sowie der Befestigung und Weihe des Wehrklosters finden Sie im Abenteuer **Seelenernte**, in dem das Kloster eine wichtige Rolle spielt.

FALSCHER FÄHRTE ZUM TODESWALL

Wenn die Helden den Hinweisen des Druiden folgen, wonach die Kraftlinie parallel zur Reichsstraße von Altzoll in Richtung Todeswall verläuft, reisen sie wahrscheinlich zunächst mit Bishdalia zusammen nach Altzoll zurück, um dann direkt über die Reichsstraße nach Geisfeld zu reiten oder von Deislar aus der Kraftlinie querfeldein in Richtung Todeswall zu folgen. Im Verlauf der Nachforschungen stoßen die Helden erneut auf Dörfer, die sie zuvor schon besucht haben. Die früheren Entscheidungen und Taten der Helden aus vorherigen Besuchen werden nun – im Guten wie im Schlechten – honoriert. Achten Sie darauf, dass Ortschaften nahe der Kraftlinie (bis zu 10 Meilen Entfernung) besonders von den Auswirkungen der Humusmagie betroffen sind.

WUCHERNDEN ALTZOLL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von Weitem ist zu erkennen, dass die wehrhaften Mauern Altzolls vollständig mit dornigen Pflanzenranken überwuchert sind. Eine Wolke aus dichtem Blütenstaub liegt wie ein feiner Schleier über der gesamten Stadt und erschwert nicht nur die Sicht, sondern auch das Atmen. Die meisten Häuser sind von einer dicken Blätter- und Blütenschicht überzogen, zwischen denen Bienen und Schmetterlinge schwirren. Die Idylle wird jedoch von Schwerterklirren und Angstschreien gestört, die vom Kampf gegen die unbändige Kraft des Humus zeugen.

Sofern die Helden nach Altzoll zurückkommen, stellen sie fest, dass die Humusmagie die Stadt zu ersticken droht. Soldaten kämpfen gegen die Auswüchse der Natur, aggressiv gewordene Wildtiere und Elementare an. Auffällig ist, dass Borondria mit einigen Golgariten die Stadt verlassen hat. Mehr zu den Hintergründen können Sie im Kapitel **Streitende Raben, Seite 95** erfahren. Es soll den Helden klar werden, dass die Stadt auf Dauer gegen die Humuselementare nicht zu halten ist. Auch Gernot von Mersingen hat die Stadt verlassen und das Kommando so lange dem Heermeister *Welfert von Mersingen* überlassen. Dieser schätzt es gar nicht, das „irgendwelche Dahergelaufenen“ ihm in die Verteidigung der Stadt reinreden. Wenn sich offenkundig Magiebegabte in

der Heldengruppe befinden, wirft er ihnen sogar vor, dass sie selbst die magische Katastrophe über die Stadt gebracht haben – insbesondere wenn die Helden den Kraftspeicher aus dem Thargunitoth-Tempel geborgen haben. Mit Bishdalia haben die Helden eine starke Fürsprecherin und müssen die Machtdemonstrationen Welferts (Androhung einer Festnahme oder Anklage durch die Praioskirche) nicht fürchten, doch die Etilianerin bricht sofort nach Burg Mersingen auf, wohin auch ihr Bruder gereist ist. Es kann sein, dass die Helden mit Elurion und Bishdalia reisen, da die falsche Fährte bei den Nachforschungen in etwa die gleiche Richtung weist, in die auch Bishdalia nach Burg Mersingen reisen will.

DAS LEIDEN DER TOTEN IN ALTENTANN

Der auf der Kraftlinie liegende Ort hat unter der Humuskraft besonders zu leiden, denn die elementare Kraft wehrt sich gegen die Präsenz der Untoten, sofern die Helden die Verlorenen nicht zuvor getötet haben. Wie in Altzoll greift hier die Macht des Landes nur widernatürliche Geschöpfe an, doch die Dorfbewohner sind verzweifelt, da ihre ‚Lieben‘ durch das Land getötet werden. Unterstützen die Helden die Bewohner und versuchen die Verlorenen zu beschützen, bekommen sie ebenfalls den Zorn Al’Zuls zu spüren und erhalten einen kleinen Einblick von der Unbarmherzigkeit des Humus (siehe **Zorn der Elemente, Seite 106**).

DAS SPRACHROHR AL’ZULS IN GEISFELD

In dem Dorf entstehen durch die Humusmagie immer mehr Mindergeister, und das fruchtbare Land wehrt sich gegen seine Urbarmachung. Wurde der Forderung der Golgariten nachgekommen und alle (Blut-)Opfer eingestellt sowie der Schrein Alzunams vernichtet, benötigt das Dorf zur „Einiung mit dem Land“ dringend einen Vermittler wie z.B. einen Druiden oder humusaffinen Zauberer. Häuser stürzen durch die Kraft großer Baumwurzeln zusammen, Metall wird von Säure zerfressen und aus Werkzeuggriffen sprießen neue Triebe. Wer es wagt, sein Feld zu bestellen, unter dem tun sich Erdspalten auf, während eigentlich harmlose Tiere wie Igel oder Feldmäuse sich wie tollwütig in Kleidung und Haut verbeißen. Haben die Helden zuvor die Blutopfer unterstützt, setzt sich die ungezügelte Kraft des Landes zum Wohl des Dorfes ein.

Die Helden können den Dschinn *Dornblatt* hier durch ein Blutopfer am Altarstein zu Hilfe rufen. Alternativ manifestiert er sich vor den Dorfbewohnern und fordert diese zur Wiederaufnahme der Blutopfer für Alzunam auf. Wenn die Helden sich zuvor mit dem Humusdschinn gut gestellt und seinen Kampf für Al’Zul unterstützt haben (siehe **Neue Kraft in alten Adern, Seite 37**), kommt er sowohl als Informationsquelle als auch potenzieller Verbündeter beim Eindringen nach Al’Zul infrage:

☞ Al’Zul benötigt im Kampf gegen das tote Land viel Kraft durch Blut und Erdkraft. Außerdem wird das Heiligtum momentan von pervertierten Kräften belagert und sammelt all seine Verteidigungskräfte für einen bevorstehenden Angriff.

☞ Um die ausufernde Erdkraft und den Zorn der Erdmutter zu bändigen, muss die Verbindung zwischen dem Humusheiligtum und den Menschen neu geknüpft werden. Selbstverständlich ist dann der Preis (Opfer, ein Hüter für das Heilig-

tum) für die Beanspruchung und Ausbeutung des Landes von den Menschen zu zahlen. Wenn die Helden die Humuskräfte im Kampf gegen die Untoten unterstützen, versucht Dornblatt die Kräfte des Humusheiligtums milde gegenüber den neuen Bewohnern des Landes zu stimmen.

☞ Dornblatt vermag zwar nicht die genaue Zahl der Belagerer zu beziffern, anhand der Beschreibung sollte den Helden aber klar werden, dass sie für die Verteidigung Al’Zuls Hilfe benötigen. Dabei benutzt Dornblatt natürlich nur ihm vertraute Maßeinheiten und Beschreibungen, wie „tote Wesen so zahlreich wie die Dornen an meinem Körper“ oder „Sterbliche von pervertierter Kraft durchdrungen“.

☞ Selbst wenn sich die Helden mit Dornblatt gut stellen und Opfer wie die Schlachtung eines Lamms bringen, kann er sie nicht vollkommen unbeschadet ins Heiligtum bringen, da Al’Zul in der aktuellen Situation den jahrelang unterdrückten Zorn auf alle Menschen ohne Rücksicht auf Verluste entlädt.

GERÜCHTE UND EREIGNISSE AUF DER SUCHE NACH DER KRAFTLINIE

Auf der Reise entlang der Reichsstraße und durch Dörfer gelangen die Helden an folgende Informationen:

☞ Auf der Reichsstraße von Altzoll bis zum Todeswall haben Bauern verschiedene Golgaritengruppen gesehen, die eilig in Richtung Westen ritten. (Hinweis auf den Abzug der Golgariten aus Altzoll)

☞ In einigen Abschnitten wird das tote Land durch eine unsichtbare Kraft zurückgedrängt – vor allem südlich der Reichsstraße von Sancta Boronia bis Altzoll. Andernorts breitet es sich aber mit beängstigender Geschwindigkeit aus – gerade zwischen Wutzenbach und Hornberg. Das liegt am Verlauf von zwei Kraftlinien (Elementares Hexagramm und Knochenpfad) und ihrer widersprüchlichen Affinität zu Elementarem (Humus) und Dämonischem (Thargunitoth). (Hinweis auf den ewigen Kampf des Landes, der die Rabenmark noch viele Jahre heimsuchen wird)

☞ Seit Lucardus Abreise aus Altzoll kommt es in der Rabenmark immer wieder zu Entführungen von blonden, jungen Mädchen. Die Drachengarde befragt dabei mit brutaler Härte die Eltern und Verwandten, ob es bei der Geburt zu seltsamen Vorkommnissen kam oder ob die Mädchen unter Visionen oder seltsamen Träumen leiden. (Hinweis auf Lucardus’ Suche nach der Tränenlosen)

☞ Ein reisender Händler hat einen Disput zwischen einigen Golgariten und der Drachengarde beobachtet und entsetzt mit ansehen müssen, wie zwei der Golgariten auf die Seite der Drachengarde gewechselt und nach einem Kampf gegen ihre ehemaligen Gefährten mit Lucardus’ Gardetruppe verschwunden sind. Einer der überlebenden Golgariten konnte sich auf seinem Pferd retten und ritt die Reichsstraße Richtung Nordwesten. (Hinweis auf die Teilung der Golgariten und Lucardus’ Einfluss auf diese)

☞ Einige Dörfler haben eine Abordnung von Borongeweihten gesehen, die in goldbestickte Roben gehüllt mit einem eigenartigen Akzent sprachen. Begleitet wurden sie von zwei in schwarze Platte gerüsteten Kämpfern, die ein ungewöhnliches Boronsrad (Zweidrittelkreis der Speichen mit darauf sitzendem gekröntem Raben) auf ihrem Schild und Wappen-

rock trugen. Die Gruppe erkundigte sich nach dem Weg nach Hornberg. Auf den Hinweis, dass Hornberg ein Geisterdorf sei, reagierte die dunkelhaarige Anführerin mit Kopfschütteln und einem wissenden Lächeln. Verfolgen die Helden die Spur der Fremden, führt diese zu einem Platz mit Kampfspuren und wieder zur Reichsstraße. Die Abordnung aus Al'Anfa wurde von Golgariten überwältigt und nach Burg Mersingen geschafft. Mit einer Probe auf *Geschichtswissen* +2 oder *Götter/Kulte* können die Helden ob des Hasses der Golgariten auf den Al'Anfaner Ritus schlussfolgern, dass es sich um eben diesen handelt. (Hinweis auf die alfanischen Borongeweihten, welche die Tränenlose aufgrund von Visionen aufsuchen wollten)

☛ Haben die Helden sich gegen eine gemeinsame Reise mit Bishdalia und Elurion entschieden, sind die beiden bei einem Überfall von Drachengardisten auf dem Weg nach Burg Mersingen vollkommen unterlegen. Während die fünf Drachengardisten die Borongeweihte als Opfer für das Ritual in **Al'Zul** mitnehmen, lassen sie den schwer verletzten Elurion als vermeintlich tot zurück, da sie mit ihren ganzen Gefangenen genug Ballast mit sich führen. Einige Bauern finden den Bewusstlosen und bringen ihn nach **Alt-Bergembach**. So erfahren die Helden von dem Überfall, wenn sie auf ihrer

Reise dort vorbeikommen. Wenn die Helden die beiden begleiten, umgeht der Trupp der Drachengarde die Reisegruppe, weil diese ihnen überlegen ist.

AUF DER SUCHE NACH UNTERSTÜTZUNG

Anhand der Informationen können die Helden als Ursprung der Phänomene das Humusheiligtum Al'Zul ausmachen. Haben die Helden entweder mit eigenen Augen die Streitmacht in Al'Zul gesehen oder davon erfahren, sollte ihnen klar sein, dass sie Al'Zul nicht alleine befreien oder erstürmen können. In Altzoll erhalten sie keine Unterstützung, da Welfert jeden und jede seiner Männer und Frauen im Kampf gegen die elementaren Mächte benötigt. Die wenigen anderen Kämpfer sind mit der Befriedung des Landes beschäftigt und der Heermeister der Rabenmark weigert sich, die schützenden Truppen wegen eines „vagen Verdachtes“ oder irgendwelcher Ansammlungen von Untoten im Gebirge abzuziehen. Eine Unterstützung durch die Golgariten ist wahrscheinlicher, doch dafür müssen die Helden nach Burg Mersingen reisen, wohin die Großmeisterin und der Großteil der Golgariten abgereist sind.

DIE TRÄPE DES RABEN – AUF DEN SPUREN DER TRÄPEPLOSEN

Neben der Suche nach Unterstützung im Kampf gegen die Untoten und Nekromanten vor Al'Zul haben die Helden mittlerweile Hinweise auf die Existenz eines geheimnisvollen Mädchens, dessen Schicksal mit Lucardus und den Golgariten verbunden ist. Folgende Informationen können die Helden sammeln:

☛ Die Drachengarde, ungewöhnliche Borongeweihte und Gernot von Mersingen – ob für sich oder für die Golgariten ist unklar – sind auf der Suche nach einem Mädchen aus der Rabenmark. Während die Golgariten nur die neunjährigen Mädchen mitnehmen, entführt die Drachengarde alle blonden Mädchen zwischen sieben und fünfzehn Jahren.

☛ Der Orden der Golgariten wird von schweren Auseinandersetzungen zerrissen und einige Ordensbrüder sind zu Lucardus übergelaufen.

☛ Der Großteil der Golgariten hat Altzoll verlassen und sich auf Burg Mersingen versammelt.

Alternativ haben die Helden Bishdalia nach Burg Mersingen begleitet und auf dem Weg Informationen in den Dörfern entlang der Kraftlinie (besonders Deislar, Wiesenfelden, Altentann, Geisfeld) erhalten. Dadurch haben die Helden die Möglichkeit, von Bishdalia und Elurion Informationen über Lucardus, Gernots Machenschaften und den Mythos der Tränenlosen zu erhalten (siehe **Recherche auf Burg Mersingen, Seite 99**). Bishdalia bittet die Helden auch, als Zeugen für den Vorfall in Wulfen mit den Golgariten aufzutreten, um Elurions Vorwürfe zu untermauern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einem bewaldeten Hügel ist schon von Weitem die imposante Burganlage zu erkennen, die den Hauptsitz der Mersinger und die wichtigste Niederlassung der Golgariten in der Rabenmark beherbergt. Das trutzige Gemäuer ist mit seiner Lage im Vorgebirge gut zu verteidigen und bietet sicher zwei Regimentern Unterkunft. Über den Zinnen kreist ein Schwarm Rabenvögel, und die Banner der Golgariten, des Hauses Mersingen und der Rabenmark flattern im Wind. Eine befestigte Rampe führt in verschlungenen Pfaden zur Burg hinauf, die dunkel und abweisend über euch thront.

Sind die Helden als Begleiter Bishdalias hier, werden sie sofort eingelassen und können bei Borondria oder Gernot vorsprechen. Bei späteren Nachforschungen haben sie es deutlich leichter (Proben auf Gesellschaftstalente –2), da sich die zierliche Bishdalia nicht nur bei den Bewohnern der Burg, sondern auch bei den Golgariten großer Beliebtheit erfreut. Erreichen die Helden Burg Mersingen alleine, werden sie aufgrund interner Ordensangelegenheiten der Golgariten erst nach zwei Tagen zu Borondria oder Gernot vorgelassen.

EIGENMÄCHTIGE SUCHE NACH DER TRÄNENLOSEN

Natürlich können die Helden mit den bislang gesammelten Informationen die Suche nach dem Mädchen auf gut Glück beginnen. Ihnen sollte dabei durch Gerüchte und Berichte von Zeugen der Entführungen klar werden, dass sowohl Lucardus als auch Gernot über eine Möglichkeit verfügen müssen, mit der sie die Tränenlose identifizieren können. Da dies den Helden nicht möglich ist, liegt es nahe, nach Burg Mersingen zu reisen, wohin auch die Golgariten die entführten Kinder bringen.

Die folgenden Szenarien bieten den Helden verschiedene Ansätze, um mehr über Lucardus und die Tränenlose zu erfahren und schlussendlich einen Teil der Golgariten als Unterstützung für die Befreiung Al'Zuls zu gewinnen.

DAS DUNKLE GEHEIMNIS DER MERSINGER – DIE ENTFÜHRTE KINDER

Sofern die Helden nicht plump und vorwurfsvoll den Markgrafen der Kindesentführung beschuldigen, können sie mit vorsichtigem Nachfragen und Beobachten Folgendes erfahren:

☛ Schon immer ist das Haus Mersingen für seine Großzügigkeit gegenüber Kindern bekannt. Die Burg Mersingen bietet Verzweifelten und Verlassenen aus dem früheren Tobrien und Darpatien ein neues Heim, und aus diesen Reihen stammen viele der dem Hause Mersingen nahestehenden Golgariten und Borongeweihten. In den letzten Jahren nimmt das Haus Mersingen viele Waisen aus der Rabenmark auf, die teilweise von reisenden Ordensrittern und Geweihten in die Sicherheit der Burg gebracht werden.

☛ Auf der Burg sind ungewöhnlich viele Novizen und Knappen Golgaris im Alter von neun Jahren. Bei einem Gespräch stellt sich schnell heraus, dass diese zu eben jenen aufgenommenen Waisenkindern gehören, welche ihr Leben dem Schweigsamen widmen. Allen ist gemein, dass sie dem Haus Mersingen treu ergeben sind und nur wohlwollend über dieses sprechen.

☛ In den letzten Wochen sind viele neue Kinder auf die Burg gekommen, die in den Kriegswirren Familie und Heim verloren haben. Die meisten davon sind so verängstigt, dass sie abgeschottet vom Alltag der Burg in einem separaten Trakt unter Betreuung der Noionitin *Nana Weidener* (*984 BF, silberblonde Locken, sanfte Stimme, Warzen im Gesicht, gestrenge, aber herzengute Seelenheilkundige) leben. Konfrontieren die Helden die Ordensmitglieder direkt mit den Entführungen der Kinder, werden sie zwar ernst genommen, aber für eine Klärung auf einen späteren Zeitpunkt vertröstet.



DER TRAKT DER WAISENKINDER

Der Trakt ist nicht bewacht, aber verschlossen. Nana kann überzeugt werden, die Helden hereinzulassen, wenn diese mit einer *Überreden*-Probe +4 glaubwürdig darlegen, dass sie die Kinder nicht aufregen wollen. Konfrontieren die Helden die Noionitin mit dem Vorwurf, dass einige der Kinder durch die Golgariten entführt wurden, protestiert sie empört. Eine Befragung der verängstigten Kinder hat nur Erfolg, wenn einfühlsamen Helden eine erfolgreiche *Heilkunde Seele*-Probe gelingt. Überraschenderweise wurde keines der Kinder hier entführt, ganz im Gegenteil wurden die meisten von ihnen durch die Golgariten vor Untoten, Menschenjägern oder dem Verhungern gerettet und sind wegen ihrer Erlebnisse immer noch traumatisiert.

Fragen die Helden nach den frisch entführten Kindern (Grimma oder Nellie), fällt ihnen auf, dass diese nicht hier sind. Da Nana darauf besteht, dass Neuankömmlinge sich erst vollkommen erholen müssen, ehe sie am Alltag der Burg teilnehmen, hat Gernot die Golgariten angewiesen, die potenziellen Tränenlosen direkt ins Gewölbe zu bringen. Dort findet versteckt vor den anderen Bewohnern jene Prüfung statt, welche die Tränenlose offenbaren soll. Bei einem Scheitern der Mädchen sollen diese zu ihren Eltern zurückgebracht und nur diejenigen Nanas Fürsorge übergeben werden, welche bleiben wollen.

DIE VERSCHWUNDENEN KINDER

Die Einzigen, die von dem geheimen Prüfungsgewölbe wissen, sind Borondria, Gernot und einige dem Haus Mersingen treu ergebene Golgariten, wobei Letztere dies niemals freiwillig verraten. Bishdalia weiß etwas von diesem Gewölbe, war selbst jedoch niemals dort. Gernot weigert sich mit den Helden „ordensinterne“ Angelegenheiten zu besprechen und weist die Vorwürfe der Entführungen als übertrieben zurück, selbst wenn seine Schwester sich auf die Seite der Helden stellt. Mehr Erfolg auf eine Klärung haben die Helden, wenn es ihnen gelingt, eine offizielle Anhörung bei den anwesenden Ordensmarschallen und der Großmeisterin zu erlangen. Dabei wird Gernot aufgefordert, seine Machenschaften offenzulegen, und die Helden werden als wichtige Zeugen an der Aufklärung beteiligt. Sobald Gernots eigenmächtiges Handeln bekannt wird, eskaliert der Streit zwischen den verschiedenen Strömungen der Golgariten in dem Szenario **Streitende Raben**, siehe unten, in welches die Helden aber auch schon vorher durch Gespräche mit Golgariten oder durch Elurion involviert werden können.

STREITENDE RABEN –

DIE SPALTUNG DER GOLGARITEN

Seit ihrer Pilgerreise durch Aventurien fehlt den Golgariten die Führung der starken Hand Borondrias. Diesen Zustand nutzen einige Ordensmitglieder aus, um ihre eigenen Ziele und Ansichten durchzusetzen und Einfluss zu erlangen. Als die Großmeisterin zurückkehrt, haben die Wortführer der neuen Strömungen bereits zu viele Anhänger gewonnen, als dass sich die schwelenden Konflikte einfach auflösen. Durch den Rückzug der Großmeisterin nach **Sankta Boronia** und ihr anschließend distanziertes Verhalten haben sich die Fron-

ten weiter verhärtet, bis die Auseinandersetzungen durch die Entdeckung des Briefverkehrs zwischen ihr und Lucardus sowie die Kindesentführungen durch Gernot eskalieren. Nachdem Altzoll erobert ist, befiehlt Gernot, den Großteil der Ordenstruppen zur Sicherung der Stadt dort zu binden. Sofort nach dieser Ankündigung beantragt der Schwingenführer Saltarez über den Cronrichter der Rabenmark eine Anhörung, um die Truppen abzuziehen und sich wieder den eigentlichen Ordenszielen zuzuwenden. Diese Anhörung erregt die Aufmerksamkeit der anderen Wortführer und so beantragen sie ebenfalls Gehör bei der Großmeisterin, um ihre Ansichten darzustellen. Dem Einfluss Gernots im Orden und der Größe der Burganlage ist es zu verdanken, dass dieses Treffen auf Burg Mersingen stattfindet. Die Anführer der einzelnen Strömungen werden von so vielen ihrer Anhängern wie möglich dorthin begleitet, weswegen nur noch wenige Golgariten in Altzoll oder den frisch eroberten Gebieten der Rabenmark stationiert sind.

DIE HELDEN BEI DER ANHÖRUNG

Selbst wenn die Helden sich nicht um eine offizielle Anhörung bei den Golgariten bemühen, ruft Landmeister *Yerwan Sieghard von Wulfenklamm* (siehe **Danke schön und auf Wiedersehen**, Seite 9) sie als Augenzeugen für den prekären Briefverkehr von Borondria bei der Anhörung auf. Ist Bishdalia mit Elurion in Begleitung der Helden sicher auf Burg Mersingen angekommen, beruft sie sich ebenfalls auf die Aussage der Helden bezüglich der Kindesentführungen. Da Gernot die Vorwürfe seiner Schwester mit dem Verweis, dies sei eine Ordensangelegenheit, harsch abweist, entschließt sie sich das Thema öffentlich vorzubringen.

Die Helden erhalten am Tag ihrer Anhörung einen Sitzplatz in den Reihen der Golgariten, welche den Diskussionen aufmerksam und still lauschen. Die einflussreichsten Golgariten sitzen ganz vorne, während Borondria zusammen mit Justiziar Baranoir und Großkomtur Gernot von Mersingen auf erhöhten Sitzplätzen den Ordensmitgliedern gegenüber thronen. Es gilt als unhöflich, fast schon als Frevel, seinen Gesprächspartner zu unterbrechen oder Unmutsbekundungen während des Meinungs Austausches laut zu äußern. Verstößen die Helden gegen diese ungeschriebene Regel (*Etikette*-Probe +4), erhalten sie im weiteren Verlauf des Szenarios auf alle Proben die Gesellschaftstalente gegenüber den Golgariten betreffen, eine Erschwernis von +3.

Um als Zeuge für die Kindesentführungen glaubwürdig aufzutreten oder für die Bitte um Unterstützung beim Sturm auf Al'Zul gut zu argumentieren, muss den Helden eine *Etikette*-Probe +4 oder eine *Staatskunst*-Probe +2 gelingen. Wenn Ihre Gruppe Freude am Ausspielen von Gesprächen und Diskussionen hat, nutzen Sie die Beschreibungen der einzelnen Wortführer im folgenden Abschnitt **Die verschiedenen Strömungen der Golgariten**, um die Anhörung im Detail auszugestalten. Streuen Sie ansonsten die folgenden Szenen ein, um den Verlauf der Anhörung zu skizzieren und die jeweiligen Streitpunkte zu verdeutlichen:

☞ Saltarez greift Gernot scharf an und wirft ihm vor, die Golgariten für seine politischen Ziele zu missbrauchen. Der erzkonservative Baranoir schließt sich den Vorwürfen an und zur Überraschung aller verteidigt Borondria ihren Groß-

komtur nicht wie sonst, sondern lauscht stumm den verbalen Attacken auf Gernot.

☛ Eolandra wirft der Großmeisterin vor, der Ordensführung altertümliche Liturgien und Rituale vorzuenthalten. Außerdem fehle Borondria der Weitblick, um den Orden seinem Daseinszweck entgegenzuführen. Am schlimmsten ist jedoch, dass sie mit Lucardus konspirierte, obwohl sie nach außen hin dessen Vernichtung predigt. Als Beweis legt Eolandra Briefverkehr zwischen der Großmeisterin und Lucardus vor. Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe fällt den Helden auf, dass es sich nicht um dieselben Briefe handelt, die sie dem Orden am Anfang des Abenteuers übergeben haben. Tatsächlich stammen die belastenden Beweise von Lucardus selbst, mit denen er die Überläuferin Eolandra beeinflusst hat. Bei der Forderung nach Borondrias Absetzung wird sie von Baranoir unterstützt.

☛ Borondria konfrontiert Gernot mit den von ihm befohlenen Kindesentführungen, die hinter ihrem Rücken durchgeführt wurden. Er leugnet nichts und gibt aber an, dass er damit eine Heilsbringerin für die Boronkirche in Sicherheit bringen will. Ihm wurde eine verstörende Vision vom Tod eines gesichtslosen Mädchens zuteil, deren Blut über dunkle Erde lief, während Rabenfedern vom Himmel auf den Boden fielen und das verzerrte Antlitz des Erzfeindes Lucardus schemenhaft zu erkennen war.

☛ Baranoir wirft Gernot seine Einwilligung in den Pakt von Al'Zul vor, da dies auch den Orden indirekt an politische Bündnisse gebunden hätte. Gernot hätte dies nie ohne eine Einbindung der Ordensmarschalle entscheiden dürfen.

Sofern die Helden nicht mit einzelnen Wortführern sprechen oder in die Diskussionen eingreifen, endet die Anhörung mit folgenden Ergebnissen:

☛ Die Mystiker unter Saltarez' Führung brechen nach längeren Diskussionen auf, um das Heer der Untoten bei Al'Zul zu stellen. Sie erreichen Al'Zul in dem Augenblick, als Lucardus im Heiligtum mit dem Ritual startet, und greifen die Truppen des Erzverraters an.

☛ Die Überläufer unter Eolandra stehlen mehrere Dokumente über die Prophezeiung der Tränenlosen, den Großen Traum und alten Liturgien aus dem Archiv des Ordens und reisen noch vor Ende der Anhörung nach Al'Zul, wo sie sich Lucardus anschließen.

☛ Die Traditionalisten unter Baranoir richten die alfanischen Häretiker hin und ziehen sich vollständig aus allen nicht geweihten Stützpunkten zurück. Die Stadt Altzoll verliert durch den Abzug der letzten Golgariten einige Kämpfer bei der Verteidigung gegen die elementaren Kräfte.

☛ Borondria entschließt sich zu prüfen, ob der Erzfeind Lucardus sich bei der Ansammlung Untoter und Drachengardisten am Erdheiligtum aufhält und reist mit einigen Getreuen dorthin, wobei sie die Helden bittet, ihr als Führer zu dienen. Sie dringt mit einem kleinen Kommandotrupp in das Heiligtum ein, um Lucardus aufzuhalten.

☛ Gernot überwirft sich mit Borondria und Saltarez und lässt in einem Gespräch mit Borondria die leere Drohung fallen, ihnen die Unterstützung des Haus Mersingen zu entziehen, wenn beide nicht die weltlichen Interessen besser ver-

treten. Da keine Einigung erzielt wird, ziehen er und seine Anhänger nach Altzoll, um die Truppen der Rabenmark im Kampf gegen die Humusmanifestationen zu unterstützen. Lysandra und ihre Schwinge entsendet er wieder, um die Tränenlose zu finden. Sie erreicht gen Ende der Erdschlacht Al'Zul und erweist sich als unerwartete Verstärkung. Das wesentliche Ziel der Helden sollte die Suche nach Unterstützung für den Sturm auf Al'Zul sein, die sie durch Gespräche mit den einzelnen Wortführern erlangen können. Die größte Chance auf Erfolg haben sie bei Saltarez oder Borondria.

DIE VERSCHIEDENEN STRÖMUNGEN DER GOLGARITEN

„Der Glaube ist unteilbar.“

—Lucardus von Kémet, 1014 BF bei der offiziellen Anerkennung des Ordens der Golgariten

Inzwischen haben sich vier verschiedene Strömungen bei den Golgariten etabliert, die nach den jüngsten Ereignissen den Orden beeinflussen wollen. Einige Ritter Golgaris entscheiden sich durch Lucardus' Manipulation sogar dazu, den Orden zu verraten und zum Erzfeind überzulaufen.

Die Helden haben die Möglichkeit, während der Diskussionen und Verhandlungen einige Fraktionen zu versöhnen oder zumindest auf ein gemeinsames Ziel einzuschwören. Damit vergrößern sie nicht nur ihre Streitmacht zur Befreiung Al'Zuls, sondern gewinnen in den einflussreichen und langjährigen Ordensmitgliedern außerdem wertvolle Informationsträger und Hilfe bei ihrer Suche nach der Tränenlosen.

Nachfolgend finden Sie die verschiedenen Strömungen mit Zielen, Anhängern und ihrem Verhalten dargestellt. Regeltechnisch legen die Helden bei Diskussionen und Verhandlungen Proben auf *Überreden* oder *Überzeugen* ab, die anhand der sozialen Unterschiede (SO) und Einstellung zu den Helden entsprechend erschwert sind (**WdS 22f.**). Bei den verschiedenen Persönlichkeiten müssen die Helden jeweils anders argumentieren. Dabei können die Helden eine Probe auf ein passendes Hilfstalent ablegen (z.B. *Staatskunst* bei Gernot) und die Hälfte der erzielten TaP* als Erleichterung auf die *Überreden/Überzeugen*-Probe anrechnen. Um ihren Gesprächspartner zu überzeugen, müssen die Helden eine bestimmte Anzahl an TaP* ansammeln (bei den Personen unten jeweils angegeben), wobei jede Probe etwa eine Stunde in Anspruch nimmt. Die Helden müssen abwägen (*Menschenkenntnis*-Probe um die benötigte TaP* für eine Überzeugung zu erraten) wie sie ihre Zeit aufteilen und ob sie gemeinsam eine Schlüsselperson auf ihre Seite bringen oder doch lieber mehrere zur gleichen Zeit ansprechen. Passen Sie die anfängliche Einstellung der Meisterpersonen zu den Helden entsprechend an, wenn diese sich aus Sicht der Golgariten im Verlauf des Abenteuers besonders positiv oder negativ hervorgetan haben.

Neben dem Wortführer der einzelnen Fraktionen ist der prominenteste Anhänger aufgeführt, der ebenfalls als Ansprechpartner dienen kann. Gelingt es den Helden, diesen für ihre Argumente zu gewinnen, erhalten sie bei einem Gespräch mit dem Anführer und den anderen Anhängern der Fraktion eine Erleichterung von 3 Punkten auf alle gesellschaftlichen Talentproben.

DER POLITIKER: MARKGRAF GERHOT VON MERSINGEN, GROßKOMTUR DER GOLGARITEN

Weltlich orientierter Gläubiger, dessen Ziele der Erhalt der Rabenmark für die Golgariten und die Erfüllung des geheimen Plans seines Hauses sind (siehe **Mersinger Meisterpläne, Seite 100**). Eine detaillierte Personenbeschreibung findet sich im **Anhang, Seite 120**.

➤ **Anfängliche Position:** Kein Abzug von Truppen nach Al'Zul, da dies die Befestigung der frisch eroberten Hauptstadt Altzoll schwächt. Sichere Verwahrung der Tränenlosen auf Burg Mersingen, um dem Großen Traum (geheimes Ziel des Ordens) näher zu kommen.

➤ **Prominentester Anhänger:** Archidiakonus *Zyliphar Branswein* (*991 BF, stämmig, Geheimratsecken, jähzornig, Oberster Geweihter der Golgariten, einer der letzten Ordensmitglieder aus der Gründungszeit, traut der neuen Generation im Orden nicht)

➤ **Anhänger:** Hauptsächlich auf Burg Mersingen ausgebildete Golgariten, Geweihte und profane Diener des Ordens dazu Adlige und Kämpfer aus dem ehemaligen Darpatien und Tobrien. Kann etwa 40 Kämpfer (davon 20 Golgariten) für den Sturm auf Al'Zul bereitstellen.

➤ **Wichtige Talente:** Menschenkenntnis 10 (14/15/14), Überreden 10 (15/15/14), Überzeugen 8 (14/15/14)

➤ **Hilfstalent im Gespräch:** *Staatskunst*

➤ **Sozialstatus:** 17

➤ **Einstellung zu den Helden:** Neutral oder verfeindet, sofern die Helden ‚seine‘ Golgariten bei der Entführung von Kindern angegriffen haben.

➤ **TaP* zum Überzeugen:** 50 TaP* (Pläne der Helden), 60 TaP* und zusätzlich um 6 erschwert (Versöhnung mit Saltarez), 40 TaP* (Versöhnung mit Baranoir)

Wichtigste Argumente:

➤ Seit Jahrzehnten dient das Haus Mersingen dem Boronkult und will nur das Beste für den Orden.

➤ Damit dem Orden von der Kaiserin auf Dauer die Herrschaft über die Rabenmark zugesprochen wird, ist es wichtig, die eroberten Gebiete auch zu halten. Dies wird scheitern, wenn die Truppen aus der frisch eroberten Stadt abgezogen werden, um ein dubioses Druidenheiligtum zu stürmen und sich dadurch noch mehr Feinde zu machen.

➤ Die zeitraubenden Streitigkeiten über eine Neuordnung der Golgariten kosten den Orden Einfluss und offenbaren nach außen eine gefährliche Schwäche. In diesen schweren Zeiten muss der Orden geschlossen zusammenstehen und darf nicht einfach grundlegende Prinzipien, Ziele und Strukturen infrage stellen.

DIE NEUTRALE: GROßMEISTERIN BORONDRIA

Die von Selbstzweifeln erschütterte Ordensführerin kann durch ihre Erkenntnisse über die verschiedenen Todesgötter auf ihrer Pilgerreise keine klare Position im Glaubensstreit mehr beziehen. Über die Bestimmung des Ordens ist sie sich nicht mehr im Klaren und klammert sich verzweifelt an die einzige ihr klar erscheinende Aufgabe: Die Erlösung des Erzfrevelers Lucardus von Kémet. Eine detaillierte Personenbeschreibung findet sich im **Anhang, Seite 119**.

➤ **Anfängliche Position:** Konzentration aller Kräfte um den Erzfreveler Lucardus zu finden, so dass sie durch die Weigerung zur Aufteilung der Kräfte alle anderen ausbremst.

➤ **Prominentester Anhänger:** Kriegsherr *Corvinus von Rabenmund-Mersingen ä.H.* (*999 BF, knochige Kopfform mit großen schwarzen Augen, krächzende Flüsterstimme, Landmeister von Burg Devendoch, verschlossen, nicht an Macht oder Politik interessiert)

➤ **Anhänger:** Golgariten, die in den Auseinandersetzungen eine Gefahr für den Orden sehen, und Diener Bishdariels, die sich in Gebeten und Visionssuchen einen Fingerzeig Borons erhoffen. Bei der Reise nach Al'Zul folgen ihr etwa 10 Golgariten freiwillig, da sie sich weigert, anderen diesen Kampf aufzuzwingen. Können die Helden glaubhaft versichern, dass sich Lucardus vor Al'Zul befindet, befiehlt sie den Angriff aller Golgariten.

➤ **Wichtige Talente:** Menschenkenntnis 14 (16/15/14), Überreden 6 (14/15/14), Überzeugen 12 (16/15/14)

➤ **Hilfstalent im Gespräch:** *Götter/Kulte*

➤ **Sozialstatus:** 15

➤ **Einstellung zu den Helden:** Neutral

➤ **TaP* zum Überzeugen:** 40 TaP* (Pläne der Helden), 50 TaP* (Unterstützung von Gernot), 30 TaP* (Unterstützung von Saltarez), 60 TaP* (Unterstützung von Baranoir)

Argumente:

➤ Boron wird sich den Golgariten bald offenbaren und sie auf neue Wege führen. Zuerst ist aber endlich die wichtigste Bestimmung des Ordens zu erfüllen: Die Erlösung der Seele von Lucardus von Kémet. Dafür ist kein Opfer zu hoch.

➤ Bislang hat Boron noch keinem der Wortführer seinen Willen offenbart, und sie erkennt in allen Standpunkten einen Kern Wahrheit. Ehe sich der Orden jedoch neuen Wegen zuwendet, muss er seine offenen Angelegenheiten zum Abschluss bringen.

➤ Die Kräfte des Ordens sollten sich auf ein Ziel konzentrieren, und so lange Boron seinen Willen nicht offenbart, haben politische Ambitionen wie die Rabenmark den gleichen Stellenwert wie die Tränenlose oder Al'Zul.

DER MYSTIKER: SCHWINGENFÜHRER SALTAREZ BAHRAM VON JURIOS

Der leidenschaftliche Kämpfer hofft, dass sich die Golgariten wieder mehr darauf konzentrieren, verlorene Seelen heimzuführen und die mystischen Ziele des Ordens stärker zu verfolgen. Eine detaillierte Personenbeschreibung findet sich im **Anhang, Seite 119**.

➤ **Anfängliche Position:** Unterstützung bei der Eroberung des mystischen Al'Zuls, um es nicht den Untoten zu überlassen, die damit Land und Menschen weiteren Schaden zufügen. Ergründung der wahren Bestimmung der Tränenlosen. Neuausrichtung der Golgariten und dadurch Abwendung von der fanatischen Jagd auf Lucardus und politischem Einfluss in der Rabenmark.

➤ **Prominentester Anhänger:** Cronrichter und Schwingenträger *Edorian Rabenschwinge* (*988 BF, aristokratische Gesichtszüge, stets glatt rasiert und gepflegtes Äußeres, beherrschter Einzelgänger mit gutem Ruf, reinigte seinen Geist durch karmal herbeigeführtes Vergessen beim Eintritt in den Orden, vertraut mit diversen Mysterien des Boronglaubens in den verschiedensten Ausprägungen)

➤ **Anhänger:** Viele Golgariten und Geweihte, die an der Verweltlichung des Ordens zweifeln und in alten Legenden und der Lex Boronia nach dem mystischen Ursprung und den Zielen des Ordens suchen. Beim Sturm auf Al'Zul begleiten ihn etwa 25 Kämpfer und Geweihte (davon 15 Golgariten).

➤ **Wichtige Talente:** Menschenkenntnis 12 (12/14/13), Überzeugen 12 (12/14/13)

➤ **Hilfstalent im Gespräch:** *Philosophie*

➤ **Sozialstatus:** 10

➤ **Einstellung zu den Helden:** Kooperativ

➤ **TaP* zum Überzeugen:** 20 TaP* (Pläne der Helden), 70 Tap*, zusätzlich um 6 erschwert (Unterstützung von Gernot), 60 TaP* (Unterstützung von Baranoir)

Argumente:

➤ Um Borons Willen zu erfüllen, muss der Orden nicht nur symbolisch der Vergangenheit entsagen, sondern sich mittels Liturgien aus der Vorgeschichte des Boronkultes vollends dem Vergessen hingeben. Das erfordert auch, dass man sich nicht an weltliche Ziele wie die Eroberung der Rabenmark, die Verfolgung des alananischen Kultes oder des Erzfrevelers Lucardus klammert.

➤ Die Einmischung in die Politik und andere weltliche Belange ist aus seiner Sicht ein Verrat an den Ordensstatuten. Viel zu lange schon nutzt das Haus Mersingen die Golgariten als unangreifbares Machtinstrument aus, um seine politischen Ziele durchzusetzen.

DER TRADITIONALIST: OBERSTER SCHWINGENTRÄGER UND JUSTIZIAR BARANOIR

Der Deuter Golgaris (*986 BF, klein gewachsen, unzählige Kampfnarben, duftet intensiv nach Weihrauch, spricht quälend langsam, hütet sein Wissen eifersüchtig) gehört dem erzkonservativen Flügel der Golgariten an und trauert den alten Zeiten unter Lucardus nach. Er fordert die absolute Askese, Abkehr von allem Weltlichen – vor allem den Verzicht auf Adelstitel – sowie die Einführung eines Frauenverbotes im Orden. Er gilt als schärfster und einflussreichster Kritiker von Gernot und Borondria. Seit Langem studiert er alte Schriften und weiß mehr als alle anderen Golgariten über die Geschichte, Gesetze und dunklen Geheimnisse des Ordens.

➤ **Anfängliche Position:** Mobilmachung zur Vertreibung aller alananischen Häretiker aus der Rabenmark, Absetzung Borondrias und Einsetzung eines männlichen Großmeisters, Abzug der Truppen aus Altzoll und anderen weltlichen Niederlassungen.

➤ **Prominentester Anhänger:** Landmeister *Mordaycon Motmaginte* (*984 BF, 1,77 Schritt, hager und sehnig, scharfkantiges, eingefallenes Gesicht, dunkle Augen mit strengem Blick, Adlernase, schmaler Mund, schwarze Haare mit grauen Strähnen, introvertierter Skeptiker, leidenschaftlicher Gegner ordensinterner Ränkespiele, empfindet nach dem Fall Lucardus' Misstrauen gegenüber der Ordensführung)

➤ **Anhänger:** Der erzkonservative Flügel des Ordens, welcher hauptsächlich aus einflussreichen, aber älteren Golgariten besteht. Entschließt er sich zur Unterstützung beim Sturm auf Al'Zul, steuert er etwa 40 Kämpfer (davon 30 Golgariten) bei.

➤ **Wichtige Talente:** Menschenkenntnis 8 (16/13/13), Überreden (Einschüchtern) 10 (13/15/14), Überzeugen 12 (16/15/14)

➤ **Hilfstalent im Gespräch:** *Rechtskunde* oder *Geschichtswissen*

➤ **Sozialstatus:** 14

➤ **Einstellung zu den Helden:** Abgeneigt – wie gegenüber allen Fremden, die sich in die Belange des Ordens einmischen

➤ **TaP* zum Überzeugen:** 70 TaP* (Pläne der Helden), 60 TaP* (Bündnis mit Gernot), 40 Tap* (Versöhnung mit Saltarez)

Argumente:

➤ Der eigentliche Zweck des Ordens – die Vernichtung der alananischen Häretiker – ist seit Langem wegen politischer Ziele und ordensinterner Querelen in den Hintergrund getreten. Es ist an der Zeit, sich endlich wieder diesem Ziel zu widmen!

➤ Bevor Lucardus seinen Verrat beging, stand er immer voll für den Orden ein, gab sich nie politischen oder persönlichen Ambitionen hin. Er war ein leuchtendes Vorbild und leitete den Orden mit strenger, aber gerechter Hand – nicht so unentschlossen und konfliktscheu wie seine diplomatischere Nachfolgerin.

DIE VERRÄTERIN: SCHWINGENFÜHRERIN EOLANDRA GERBLING

Die von falschen Visionen und der fanatischen Suche nach dem Geheimnis des großen Traums getriebene Ritterin Golgaris (*1011 BF, dunkelbrauner Lockenkopf, stämmiger Körperbau mit ausgeprägtem Bizeps, entrückter Blick und wissen- des Lächeln, spricht nur mit leiser Stimme und jedes von ihr erzeugte Geräusch klingt gedämpft) zweifelt schon lange an der Aufrichtigkeit der Ordensführung. Als Querulantin und Zweiflerin verrufen stellt sie seit ihrem Ordenseintritt unbequeme Fragen und lässt sich nicht mit Allgemeinplätzen und Halbwahrheiten abspeisen. Sie vermutet, dass Borondria und die Ordensmarschälle Informationen zurückhalten und befürchtet, dass sie den Orden in zermürbender Bürokratie und ihrem persönlichem Spiel um Macht ins Verderben führen. Nach ihrer Gefangennahme durch Lucardus erliegt sie seinen dunklen Verlockungen von Wissen und Prophezeiungen. Von dieser Episode ihres Lebens weiß niemand, aber ihre Predigten von Geheimnissen und die Besinnung des Ordens auf die mystischen Ziele treffen bei vielen auf offene Ohren. Sie ist absolut sicher, niemals wie Lucardus schwach zu werden und Thargunitoth zu erliegen. Dass sie mit ihrem Verrat am Orden den ersten Schritt auf dem steilen Weg in die Niederhöhlen getan hat und die meisten ihrer Visionen seitdem nicht mehr von Boron stammen, ahnt sie nicht. Als ihr glühender Anhänger *Boronmar Eichenwald* erfährt, dass Eorlandras Informationen von Lucardus stammen und sie von den Helden nicht wirklich von deren Plänen überzeugt wurde, tötet sie ihn heimlich. Damit hat sie den ersten Schritt in die Verdammnis getan und flieht kurz darauf mit ihren treuesten Anhängern zu Lucardus.

➤ **Anfängliche Position:** Entsendung aller Truppen zur Suche nach der Tränenlosen, in welcher sie die Schlüsselfigur zum großen Traum sieht. Aufgabe der aufreibenden Jagd auf Lucardus und Untote, um nur noch die Geheimnisse der Lex Boronia und von Boron gesandter Visionen zu ergründen.

➤ **Prominentester Anhänger:** Schwingenträger Boronmar Eichenwald (*989 BF, Halbglatze, krallenartige Fingernägel, kampfgestählter, aber desillusionierter Veteran, sieht in der visionären Eolandra die Zukunft der Golgariten)

➤ **Anhänger:** Von Kämpfen zermürbte und von dunklen Visionen geplagte Ordensmitglieder unterstützen ihr Ansinnen ebenso wie junge Träumer, die auf der Suche nach mystischer Entrückung ihren verlockenden Andeutungen verfallen. Zur Eroberung Al'Zuls begleiten sie sechs Golgariten.

➤ **Wichtige Talente:** Menschenkenntnis 5 (11/13/15), Überreden 4 (15/13/15), Überzeugen 8 (11/13/15)

➤ **Hilfstatent im Gespräch:** *Sagen/Legenden* oder *Philosophie*

➤ **Sozialstatus:** 8

➤ **Einstellung zu den Helden:** Neutral

➤ **TaP* zum Überzeugen:** 10 TaP*/80 TaP*, zusätzlich um 4 erschwert (Pläne der Helden), 20 TaP*/70 TaP* (Gernots Argumente), 10 TaP*/60 TaP* (Saltarez' Argumente), 15 TaP*/90 TaP* (Baranoirs Argumente). Der erste Wert gibt an, ab wann Eolandra neugierig vortäuscht, ein Bündnis einzuge-

hen. Um dies zu erkennen, muss eine vergleichende Probe auf Menschenkenntnis gelingen. Der zweite Wert ist die Summe, welche für die tatsächliche Überzeugung der potenziellen Überläuferin erreicht werden muss und bedeutet, dass sie sich im Finale nicht Lucardus anschließt.

Argumente:

➤ Im Kampf gegen die Untoten und um weltliches Territorium reibt sich der Orden seit Jahrzehnten auf und vergisst dabei, den Visionen und Prophezeiungen des Schweigsamen zu folgen.

➤ Der Wille Borons soll als Einziges den Weg der Golgariten leiten und ist aus Visionen oder der Lex Boronia zu entnehmen. Dabei sind keine Kompromisse einzugehen oder Abstriche aufgrund persönlicher Ziele oder Vorlieben zu machen.

➤ Um Boron näher zu kommen, müssen die Golgariten wieder alte Liturgien und Bräuche anwenden, die dem Orden aber von der Führung vorenthalten werden. Vielleicht haben sie durch ihre Ignoranz diese alten Rituale sogar vergessen und wertvolles Wissen ging dadurch verloren.

RECHERCHE AUF BURG MERSINGEN

Mit dem Archiv der Golgariten sowie der Anwesenheit altgedienter Ordensmitglieder stehen den Helden auf Burg Mersingen zahlreiche Möglichkeiten zur Informationsbeschaffung zur Verfügung.

LUCARDUS VON KÉMET

➤ Fast jeder Golgarit kann den Helden erzählen, dass Lucardus als souveräner und fanatischer Geweihter galt, zu dem seine Gefolgsleute mit Stolz und Ehrfurcht emporsahen. Im Khömkrieg bewahrte er mit einer Schar tapferer Recken das Orakel der Nacht davor, in die Hände der alanfanischen Häretiker zu fallen. In dem boronheiligen Orakel wurde ihm eine Prophezeiung zuteil, die für ihn Anlass für eine spätere Pilgerreise war. Für seinen Einsatz und seine treuen Dienste wurde er bei der Gründung der Golgariten zum ersten Großmeister des Ordens erhoben.

➤ Die Ritterin Golgaris *Etiliana Slatwodan* (*959 BF, hager, tiefe Falten, aber vom Alter ungebeugte Bornländerin, ruppige Art, aber freundlich, begnadete Kämpferin und enge Vertraute von Lucardus bestem Freund *Roderik von Gareth-Streitzig*) weiß außerdem, dass Lucardus im Unterschied zu den meisten anderen Golgariten eine Frau und ein Kind hatte und seiner Vergangenheit nicht abschwor. Seine Kenntnis um verschiedene Todeskulte und die Geschichte der Boronkirche war legendär, und mit seinem Verrat am Orden ging viel Wissen verloren, das er niemals schriftlich niedergelegt oder weitergegeben hatte. Um die Pilgerreise durch Aventurien kurz vor seinem Fall weiß niemand Genaueres, im Anschluss wirkte er jedoch ungewöhnlich lethargisch, zog sich zurück und nicht einmal seine enge Freundin Borondria konnte zu ihm vordringen.

☞ Nach Borondrias Meinung war die Bindung zu seiner Familie sein einziger Schwachpunkt, da die kränkliche Konstitution seiner Frau ihn bisweilen ablenkte und sogar einen Kriegszug verzögern ließ. Direkt nach dem Mord an Madalena verschwand Lucardus im Kampf gegen ein Untotenheer und wurde danach erst wieder gesehen, als er Kommandant des Untoten Heerbanns von Rhazzazor war.

☞ Die an der Rückeroberung der Rabenmark beteiligten Golgariten berichten, dass Lucardus immer aus sicherer Entfernung agiert und gezielt Golgariten abschlachten lässt, um sie als Untote seinem Heer hinzuzufügen. Gerüchten zufolge ist er stets in Gesellschaft einer stark vermoderten Frauenleiche, die ihn sogar auf Kriegszügen begleitet – stets bewacht von Drachengardisten.

MADALENA

☞ Baranoir oder Etiliana wissen zu berichten, dass Madalena eine schöne, aber zurückhaltende und zerbrechlich wirkende Frau war. Wieso sie ausgerechnet am Tag ihrer Ermordung mitten in ein Kriegsgebiet ritt, um Lucardus zu suchen, kann sich keiner erklären, ebenso wie bis heute niemand ihren Mörder kennt.

☞ Das Grabmal Madalenas wurde auf Bestreben Roderik von Gareth-Streitzigs auf Burg Boronia errichtet. Diese wurde im Jahr des Feuers beim Kampf von Lucardus gegen die Golgariten niedergebrannt und bei der Rückeroberung fast vollständig zerstört.

PROPHEZEIUNG DES ORAKEL DER NACHT

„Erinnerst du dich, als wir Seite an Seite die Truppen der Al'Anfaner zurückschlugen, erfüllt von heuchlerischer Gewissheit, den Willen des Unergründlichen zu erfüllen und ihnen den Zugriff auf das Orakel zu verwehren? An diesem Abend offenbarte es uns seine Prophezeiung. Und heute bin ich hier, um das Orakel Lügen zu strafen.“

—Lucardus von Kémet zu Borondria, bei der Schlacht um Beilunk, PHE 1026 BF

Eine detaillierte Deutung der Prophezeiung finden Sie unter **Todesahnungen, Seite 130**, ansonsten können die Helden Folgendes erfahren:

☞ Das Orakel der Nacht ist an einem geheimen Ort in den Tiefen der Khôm, das seit Jahrzehnten Streitpunkt zwischen dem Puniner und Alanfaner Kult ist.

☞ Baranoir kann sich erinnern, dass die Prophezeiung des Orakels der Nacht nicht nur Lucardus, sondern auch seiner Kampfgefährtin Borondria zuteilwurde. Kämpfer der Schlacht um Beilunk können einen Teil des Gesprächs zwischen Borondria und Lucardus wiedergeben (siehe obiges Zitat), woraus die Helden den gleichen Schluss ziehen können. Darauf angesprochen bestätigt Borondria dies, gibt aber gegenüber Ordensfremden keine Details zu der beängstigenden Prophezeiung preis.

☞ Anhand der Argumente von Eolandra können die Helden errahnen, dass sie ebenfalls über den Inhalt der ominösen Prophezeiung weiß (*Philosophie*-Probe). Sie ist bereit, die Helden am Wissen teilhaben zu lassen, wenn diese ihr Ansinnen bei der Anhörung unterstützen und helfen, die anderen zu überzeugen. Da Eolandra keine besonders gute Menschen-

kenntnis besitzt, können die Helden ihr ein Bündnis bereits mit einigen Floskeln und vagen Zusicherungen vorgaukeln. Außerdem stellt sich die Frage, woher sie die Prophezeiung hat, denn Borondria teilte dieses Geheimnis auch über die Jahre hinweg nicht einmal mit den Ordensmarschallen.

DIE TRÄNENLOSE

Bei der Anhörung fällt immer wieder der Begriff „Tränenlose“, und anhand der bisher erlangten Hinweise liegt es nahe, Lucardus' Suche ebenso wie die der Golgariten und der Alanfaner mit ihr in Verbindung zu bringen. Bei den Golgariten gilt sie als von Boron gesandte Heilsbringerin, welche seiner Widersacherin die entscheidende Niederlage auf Dere beibringt. Entsprechende Vorhersagen und Hinweise finden sich in der *Lex Boronia* – dem heiligen Buch der Golgariten mit Ordensregeln, zahlreichen Ritualen, Visionen und Legenden.

☞ Nur durch intensive Beschäftigung mit der in Bosparano verfassten *Lex Boronia* (eine *Kryptographie*-Probe und 30 TaP* von *Lesen/Schreiben*-Proben auf *Kusliker Zeichen*, jede Probe dauert 1 Stunde) sind die verschlüsselten und verstreuten Textstellen und eine wichtige Passage über die Tränenlose zu finden und zu entschlüsseln (siehe **Handout Recherche 2 Seite 136**).

☞ Im Zusammenhang mit der Tränenlosen haben einzelne Golgariten Gerüchte über die sogenannten „Mersinger Meisterpläne“ gehört, welche das Haus Mersingen seit Jahrhunderten antreiben. Bishdalia weiß, dass in ihrer Familie seit dem Schisma der Boronkirche die Legende über die Tränenlose so interpretiert wird, dass sie dem Haus Mersingen entstammen und die Boronkirche in eine neue Ära führen soll. Sie befürchtet, dass die Kindesentführungen mit diesen Plänen zu tun haben, denn ihr Bruder ist einer der Geheimnisträger des Hauses Mersingen und gilt als derjenige, der die Mersinger Meisterpläne erfüllen wird. Diese Vorhersage basiert auf dem Eintrag ihres Vorfahren Borotin, der in der *Lex Boronia* zu finden ist (siehe **Handout Recherche 1 Seite 136**).

☞ Bei der Anhörung – insbesondere beim Vorwurf der Kindesentführungen – beruft sich Gernot auf die Vorhersage der Tränenlosen in Verbindung mit seiner Familie. Das Finden derselben sei die Bestimmung des Haus Mersingen. Freiwillig gibt er niemals zu, dass seine Familie schon seit Jahrzehnten zwanghaft versucht, diese Prophezeiung zu erfüllen: durch die offensive Heiratspolitik und die tiefe Verbundenheit mit der Boronkirche bemühen sie sich, diese Heilsbringerin aus ihrer Blutlinie heraus zu zeugen. Allerdings bestätigt er, dass die zahlreichen Waisenkinder auf Burg Mersingen von ihm darauf geprüft worden sind, ob sie vielleicht eben jene Heilige sind.

Wurden die auf Burg Mersingen gefangenen alanfanischen Geweihten befreit oder anderweitig überzeugt (siehe **Die alanfanischen Geweihten, Seite 101**), weihen sie die Helden außerdem in ihre Mission und Geheimnisse ein:

☞ Im *Codex Corvinus* (heiliges Buch Nemekaths und Zentrum des Alanfaner Boronkultes) wurden schon zu Zeiten des großen Propheten Nemekath Prophezeiungen darüber niedergelegt, dass einst im Feindesland seine Erbin wiedergeboren wird. Ihr vorherbestimmtes Schicksal führt die Boron-

kirche auf neue Pfade und bringt dem Götterfürsten Boron ein großes Opfer. (siehe **Handout Recherche 3 Seite 136**)

☛ Auch wenn die Feindschaft der beiden Kulte bei der Suche nach einem neuen Hauptartefakt der Boronkirche wieder auflodert, erhofft sich die alananische Geweihte zumindest eine rudimentäre Form der Zusammenarbeit im Kampf gegen die Mächte der Niederhöhlen, wie es bei der Dämonenschlacht der Fall war. Eine *Menschenkenntnis*-Probe lässt erkennen, dass sie persönlich nicht sonderlich viel von den Golgariten hält. Darauf angesprochen merkt sie verächtlich an, dass diese ihrer Meinung nach nicht mehr dem Willen Borons lauschen, sondern nur noch den profanen Kampf gegen Untote oder ihren Erzfeind Lucardus verfolgen.

☛ In einer Vision beobachtete die Geweihte *Rimiona* schon als junges Mädchen den Tod eines skelettierten Drachen in einer gewaltigen Schlacht und ein Mädchen in einem kleinen Dorf, das im gleichen Augenblick bei seiner Geburt fast gemeinsam mit der Mutter starb. Sie hatte das unbestimmte Gefühl, dass das Schicksal des kleinen Mädchens von einem dunklen Schemen verhindert wurde, wenngleich sich ihr Selbiges nicht erschloss. Als sie Jahre später vom Tod des untoten Drachen Rhazzazor am 15. Phex 1028 BF erfuhr, verband sie diesen mit ihrer Vision, welche sie am gleichen Tag erhalten hatte. Als sie endlich anhand der Beschreibung aus ihrer Vision Hornberg als Aufenthaltsort von Nemekaths Erbin ausfindig gemacht hatte, wurde sie von den Golgariten angegriffen und gefangen genommen.

DIE PROPHEZEIUNGEN FÜR DEN SPIELLEITER

☛ **Tagebuch des Borotin von Mersingen:** Die Golgariten (Rabenkinder) herrschen mit der Eroberung Altzolls über die Ebene zwischen den Trollzacken und der Schwarzen Sichel, in dem so zahlreiche Untote wandeln (Tal der Toten). Die Tränenlose (der Mersinger Spross) reist nach Hornberg und wartet dort auf ihr Schicksal. Künftig konzentrieren die Golgariten sich wieder mehr auf die Seelsorge der Menschen, statt sich nur noch im Kampf gegen Lucardus und Untote aufzureiben.

☛ **Lex Boronia:** Die Tränenlose muss sich mit dem Heiligtum Al'Zuls vereinen und sterben, damit der Kampf der Todesgötter wieder für einige Zeit zur Ruhe kommt. Der erste Großmeister Lucardus wird geschwächt und kann getötet werden, aber seine Nachfolgerin Borondria stirbt ebenfalls oder zieht sich zurück. Erst wenn das Blut der Tränenlosen geflossen ist (die Tränen fallen), kann Boron Vergessen über die Todesgötter legen und siegreich hervorgehen.

☛ **Codex Corvinus:** Boron wurde in drei verschiedenen Anbetungsformen angerufen (V'Sar, Visar und Boron). In Al'Zul (Ort der Sechs) streiten Chayka, Lucardus, die Elemente, die Alanfaner und die verschiedenen Strömungen der Golgariten (die Sieben) darum, die Tränenlose (das Blut des Fünften) zu Boron (dem Einen) zu schicken.

AL'ZUL

Über das Erdheiligtum weiß niemand der Anwesenden etwas zu berichten. In den Archiven der Golgariten finden sich nach intensiver Suche (20 TaP* einer *Lesen/Schreiben*-Probe auf *Kusliker Zeichen*, jede Probe dauert 1 Stunde) in einigen vergilbten Pergamenten Patrouillenberichte, die vor dem Gebiet nordwestlich von Eggefelden warnen, da dort giftige Pflanzen, aggressive Tiere und unpassierbares Gelände weiteres Vordringen unmöglich machen.

DIE ALANFANISCHEN GEWEIHTEN

„Von Hass zerfressen und vom Fanatismus getrieben verurteilen uns unsere Glaubensgeschwister, obwohl sie doch das uns zuteilgewordene Wohlwollen Borons sehen können. Diese verlorenen Kinder lauschen schon lange nicht mehr dem Schweigen des Götterfürsten oder lassen sich von seinen Schwingen im Rausch davontragen, und dann beschimpfen sie uns als Häretiker ...“

—*Rimiona Delazar, Jüngerin des Raben, 1037 BF*

Neben der Versammlung der Golgariten sind die neuen Gefangenen Hauptthema der Gerüchteküche auf Burg Mersingen, so dass die Helden recht schnell von diesen erfahren können. Eine Schwinge brachte die vier Alanfaner vor Kurzem auf die Burg, seitdem sind sie in einem der Türme eingesperrt. Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Helden sich für diese Gefangenen interessieren, da sie in mehreren Orten auf ihrer Reiseroute von ihnen erfahren konnten.

Weitere Details können die Helden mit einer *Überreden*-Probe +6 vom Schwingenführer *Leoderich Riedfurt* (*999 BF, roter Bürstenhaarschnitt und zahlreiche Sommersprossen, stottert und spricht deswegen nur das Notwendigste, loyal zu Baranoir) erfahren, der die Gefangenen hierher brachte. Wenn sie nicht auf die Alanfaner aufmerksam werden, erfahren sie in der Anhörung, dass der Ritter Golgaris *Herdan von Dornhart* (*1009 BF, struppiges braunes Haar und Oberlippenflaum, stahlblaue Augen, kämpfte schon einmal Seite an Seite mit einem Geweihten des Al'Anfaner Ritus) den Antrag gestellt hat, die Gefangenen freizulassen oder zumindest die Begründung für das Eindringen in die Rabenmark anzuhören. Dafür sucht er noch Unterstützung bei jedem, der bereit ist zuzuhören. Das sind bei den Golgariten nur wenige, hauptsächlich aus Borondrias und Saltarez' Lager.

Um zu den Gefangenen vorgelassen zu werden, müssen die Helden Baranoir (*Überreden*-Probe +6), Gernot (*Überreden*-Probe +4) oder Borondria (*Überreden*-Probe +2) für sich gewinnen. Alternativ schließen sie sich Herdan an, der die Gefangenen besuchen darf und die Helden nach dem Versprechen auf Unterstützung mitnimmt. Wollen die Helden niemanden in ihr Vorhaben einweihen und heimlich mit den Alanfanern sprechen, orientieren Sie sich für das Ausspähen und Anschleichen am nächsten Kapitel **Befreiung der Häretiker**.



ГЕФАПГЕПЕ АЛАПГАПЕР

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einem vergitterten Turmzimmer sind vier Personen auf Strohlagern angekettet, die alle in schwarze Roben mit einem gekrönten, goldenen Raben gehüllt sind. Zwei der Gefesselten wirken apathisch und krank, und nur die einzige Frau unter ihnen lehnt in einer fast schon entspannten Haltung an dem kalten Mauerwerk. Trotz der Ketten blickt sie euch stolz und unbeugsam wie eine Königin entgegen, während eine schwarze Gebetskette durch ihre Finger gleitet.

„Drohungen werden euch nicht helfen, die Natur des Götterfürsten zu ignorieren und unseren Glauben zu brechen. Versündigt euch an uns und ihr versündigt euch am Ewigen!“

Die Anführerin *Rimiona Delazar* (*1016 BF, dunkler Teint und schwarze, schulterlange Locken, charismatisch, wenn auch nicht besonders gut aussehend, folgt Nemekaths Spuren im Codex Corvinus) der alanfanischen Gesandtschaft ist neugierig, aber vorsichtig, gerade wenn sie die Helden nicht einschätzen kann. Stellen diese sich überzeugend (CH-Probe oder Schwur auf Boron) als neutrale Partei dar, berichtet Rimiona, dass sie sich auf einer heiligen Queste befindet, in der Visionen und Prophezeiungen sie bis in die Rabenmark geführt haben. Deswegen ist es auch so wichtig, dass sie aus Burg Mersingen entkommen können – nicht um ihr Leben zu retten, sondern um Nemekaths Erbin zu finden. Mehr will sie nur offenbaren, wenn die Helden ihr eine Möglichkeit bieten, die gesuchte Heilsgestalt in Sicherheit zu brin-

gen. Rimiona ist sich sicher, dass sie und ihre Ordensbrüder daran gehindert werden, ihre heilige Mission zu vollenden, da diese nach all den Jahren und trotz gemeinsamer Feinde immer noch den alten Hass gegen den Alanfaner Kult pflegen. Sie schlägt den Helden vor, dass sie diese in die Geheimnisse einweiht, wenn sie ihr helfen, ihre Mission erfolgreich zu beenden. Am liebsten natürlich indem sie für ihre Freilassung sorgen, aber wenn die Helden dies verweigern oder nicht schaffen, ist sie bereit, ihnen die Informationen nach Ablegen eines GROSSEN EIDSEGENS (6 LkP*) anzuvertrauen. Der Schwur beinhaltet, dass die Helden die Heilsbringerin finden und ihrer Bestimmung zuführen und diese nicht den Golgariten in Gewahrsam geben, es sei denn, Nemekaths Erbin wünscht dies ausdrücklich. Nehmen die Helden diesen Handel an, erhalten sie wichtige Informationen zur Tränenlosen (siehe **Recherche auf Burg Mersingen, Seite 99**) und ihren wahrscheinlichen Aufenthaltsort.

BEFREIUNG DER HÄRETIKER

Rechtskundige Helden (8 TaP* bei einer Probe auf *Rechtskunde*, Hilfstalent *Götter/Kulte*) schätzen die Chancen der Alanfaner auf einen Freispruch bei der Anklage als äußerst gering ein, vor allem da der Hass der Golgariten auf diese greifbar ist. Diese Einschätzung teilt fast jeder Golgarit, den die Helden diesbezüglich befragen. Auf legalem Wege ist eine Befreiung nur durch überzeugende Argumente (*Rechtskunde*-Probe +6, *Götter/Kulte* +8, Ansammlung von 60 TaP*, nur eine Probe je Stunde erlaubt) bei der Anhörung zu erreichen. Befreien die Helden die Gefangenen mit Waffengewalt, sollten sie umgehend von der Burg fliehen, da sie sonst selbst

festgesetzt und verurteilt werden. Das bedeutet auch, dass sie keine Unterstützung von den Golgariten erhoffen oder weitere Nachforschungen zur Tränenlosen anstellen können und Baranoir ihnen eine Schwinge Golgariten hinterherschickt, welche hartnäckig versuchen, sie gefangen zu nehmen. Am ehesten verspricht eine phexische Vorgehensweise Erfolg zu haben – entweder die Gefangenen zu befreien oder ihnen dabei zu helfen, sich selbst zu befreien. Unterstützung bei der Befreiungsaktion können die Helden von Herdan erhalten, der sich in seiner Verzweiflung auch auf phexische Mittel einlässt und Material – wie Seile, Kleidung, Pferde oder Schlafgift – beisteuern kann.

Die Alanfaner sind in einem Wachturm untergebracht, der je einen Zugang vom Wehrgang und vom Hof hat. Beide sind stets verschlossen (*Schlösser knacken*-Probe +4), und die Schlüssel besitzen die wachhabenden Golgariten und der Burgverwalter. Der Trakt der Gefangenen liegt im obersten Bereich des Turmes in ca. 30 Schritt Höhe, und eine gut ausgeleuchtete Wendeltreppe ist der einzige Weg dorthin. Außer den drei Zellen im oberen Bereich befinden sich im Turm eine Wachstube – erreichbar vom Wehrgang – und einige Lager Räume, die momentan bis auf einige Getreide- und Mehlsäcke leer sind. Die Zelle der Alanfaner wird ständig von einem Ritter Golgaris bewacht, der niemanden zu den Gefangenen lässt, der nicht von Baranoir autorisiert wurde. Der Wachwechsel findet alle sechs Stunden statt, aber da sich augenblicklich viele Golgariten auf der Burg befinden, kennen sich die Wächter nicht alle persönlich. Ein versierter Held (*Verkleiden*-Probe +2 oder *Etikette*-Probe +4) kann sich als Wachblösung ausgeben und erhält dadurch die Schlüssel zur Zellentür. Alternativ können die Helden ein Schreiben Baranoirs fälschen (*Schriftlicher Ausdruck*-Probe +2), demzufolge die Gefangenen zu ihm oder der Anhörung gebracht werden sollen. Auch hierbei müssen sie sich glaubhaft als Golgariten verkleiden, wobei es götterfürchtigen Helden schwerfallen sollte, sich als Angehörige eines kirchlichen Ordens auszugeben.

Durch das kleine Fenster (ca. 3 mal 3 Spann) ist ein Zugang zu den Gefangenen ebenfalls möglich, wenn die *Klettern*-Probe +4 an der Außenmauer des Turmes gelingt und der Kletternde sich vor den wachsamen Augen der Wachen zu verbergen weiß (*Sich verstecken*-Probe). Zwar ist der Abstieg mit der Befestigung eines Seiles deutlich leichter (einfache *Klettern*-Probe), aber sowohl der verletzte als auch der fiebernde Borongeweihete (siehe nächster Absatz) sind auf diesem Weg nur mit einer angeseilten Trage – was sehr auffällig ist – oder einem starken Kletterer (*Körperbeherrschung*-Probe und *Klettern*-Probe +2) zu befreien. Die Fußketten sollten den Gefangenen vorher abgenommen werden, sonst drohen sie abzustürzen (17-20 auf W20).

Um die Alanfaner unbemerkt aus der Burg zu bringen, benötigen diese unauffällige Kleidung und die Fußketten müssen abgenommen werden (*Schlösser knacken*-Probe +4). Problematisch ist auch, dass einer der südländischen Borongeweiheten im Kampf gegen die Golgariten verletzt wurde (gebrochenes Bein und gebrochene Rippen, je 1 Wunde am Bein und am Bauch, nur noch 18 LeP) und ein anderer unter den Entzugserscheinungen von Samthauch leidet (fiebrige Halluzinationen, stößt immer wieder unartikulierte Schreie aus). Auch der dunkle Teint der Südländer ist auffällig, lässt sich

jedoch durch Kutten oder Kapuzenmäntel verbergen.

Ist die Flucht gelungen, machen sich die Alanfaner sofort auf den Weg nach Hornberg, um Nemekaths Erbin zu retten. Wenn in dem Dorf klar wird, dass die Tränenlose bereits durch die Drachengarde gefangen genommen ist, unterstützen sie die Helden beim Angriff auf Al'Zul mit karmalen Mitteln, z.B. dem **BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID (WdG 266)** oder einem **SCHUTZSEGEN (WdG 253)**.

JAGD AUF DIE TRÄNENLOSE

Entweder durch eigene Schlussfolgerungen oder bei der Auseinandersetzung der Golgariten auf Burg Mersingen sollte den Helden klar werden, dass die Tränenlose eine Schlüsselfigur für den Kampf Borons gegen Thargunitoths Einfluss auf Dere ist. Wenn nicht aus religiösen oder ehrenhaften Motiven, sollte die Heldengruppe allein wegen Lucardus' Interesse an diesem Mädchen motiviert sein, es vor dem Thargunitoth-Paktierer zu finden. Abhängig vom Verhalten der Helden in den vorherigen Szenarien kann die Suche unterschiedlich verlaufen.

DIE VERFOLGUNG DER DRACHENGARDISTEN

Eine der von Lucardus ausgesandten Truppen war kurz vor den Helden in Wulfen, und ohne es zu ahnen, haben sie ein Dorf weiter in Hornberg die Tränenlose gefangen genommen. Ihr Weg verläuft ohne Eingreifen der Helden wie hier angegeben, wobei die Gefangenen ihre Reisegeschwindigkeit deutlich vermindert haben. Die Angabe in Klammern gibt an, wie viele Tage seit ihrer Abreise aus Wulfen vergangen sind:

- ☛ Ankunft am früher Nachmittag in Wulfen, Abreise auf dem Pfad in Richtung Nordwesten
- ☛ Ankunft in der Nacht in Hornberg, Gefangennahme der Tränenlosen und Übernachtung (+1)
- ☛ Ankunft am Abend in Yergesheim, Entführung einer Fünfzehnjährigen (+2)
- ☛ Reise querfeldein Richtung Osten, Ankunft in Golzheim (+5)
- ☛ Reise auf Pfaden zurück nach Wulfen, unter Umgehung der Ortschaft (+6)
- ☛ Ankunft in Ostfeld (+7)
- ☛ Ankunft in Rabenfeld und Gefecht gegen die Dorfbewohner und Büttel des Barons, zwei der Drachengarde sind leicht verletzt (+8)
- ☛ Ankunft in Eckernheim (+9)
- ☛ Querfeldein Reise nach Hornmar, Gefangennahme eines siebenjährigen Mädchens (+10)
- ☛ Querfeldein Reise nach Lorsunk (+11)
- ☛ Querfeldein Reise nach Eggefelden (+12)
- ☛ Ankunft in Al'Zul (+14)

Der Spur kann mit einer einfachen *Fährtsensuchen*-Probe verfolgt werden, die für jeweils zwei verstrichene Tage um 2 erschwert ist. Greifen Sie für eine Beschreibung des Geisterdorfes Hornberg auf den Abschnitt **Verlassen und Vergessen, Seite 104** zurück, wo die Helden auf das Lager der Tränenlosen treffen. Holen die Helden die Drachengarde ein, können sie die entführten Mädchen nur durch einen Kampf befreien, da die Drachengarde loyal zu Lucardus steht und mehr Angst vor seinem Unmut als vor dem Tod hat. Die Werte der Drachengardisten finden Sie im **Anhang, Seite 123**.

Durch die Befreiung der Mädchen haben die Helden die Tränenlose Lucardus' Zugriff entrissen, auch wenn ihnen das zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar ist. Spätestens bei der Recherche auf Burg Mersingen sollten sie erkennen, wen sie befreit haben, und je nachdem wohin sie das frühreife Mädchen gebracht haben, muss diese ‚nur‘ noch abgeholt werden.

WER ZU SPÄT KOMMT

Sollte die Heldengruppe viel Zeit mit Nachforschungen oder der ziellosen Suche nach der Tränenlosen verbracht haben, hat Lucardus das Mädchen bereits identifiziert und wartet in Al'Zul nur noch auf die passende Sternkonstellation (20 Tage nach der Eroberung Altzolls) für sein Ritual. Damit die Helden das Finale nicht verpassen, können Sie Bishdalia, Borondria oder einem borongefälligen Helden düstere Visionen zukommen lassen, die zur Eile gemahnen. Falls die Helden sich auf Burg Mersingen aufhalten, werden sie durch Borondrias eiligen Aufbruch aufgeschreckt, sonst bemerken sie beim Herumreisen, dass keine Drachengardisten mehr das Land nach der Tränenlosen absuchen und ziehen hoffentlich die richtigen Schlüsse.

VERLASSEN UND VERGESSEN – DAS LAGER DER TRÄNEPLOSEN

In dem einst wohlhabenden Dorf lebt seit einigen Jahren keine Menschenseele mehr, nachdem viele Bewohner von Menschenjägern verschleppt wurden und die Verbliebenen wegen des ungesunden Einflusses des Knochenpfades entweder dahinsiechten oder in andere Dörfer flohen. Nur *Finja* lebt seit Kurzem wieder hier, da ihre Träume sie zu ihrem Geburtsort zurückführten und sie seitdem auf ein Zeichen der Götter wartet, was der Sinn ihres Daseins ist. Die Helden finden hier keine Spuren eines Kampfes, da sich *Finja* schicksalsergeben von der Drachengarde gefangen nehmen ließ und nur noch die Hufspuren und Stiefelabdrücke von dem Besuch zeugen. In einem kleinen Haus befindet sich eine verlassene Lagerstatt: muffiges Stroh, eine wollene Decke und einen Rucksack mit Proviant und allerlei nützlichen Dingen für das Überleben in der Wildnis. Die Kleidung passt von der Größe her einem zierlichen Jugendlichen. Ansonsten sieht man den Häusern an, dass sie schon lange verlassen sind.



DIE TRÄNEPLOSE – HEILIGE ODER OPFER?

Während ihre Mutter bei der Geburt verstirbt, wird die am 15. Phex 1028 BF geborene *Finja* (lange weißblonde Haare, sieht deutlich älter aus, emotionsloses Gesicht und dunkle traurige Augen, wirkt desinteressiert, fast apathisch, spricht nicht) von einer Seherin von Heute und Morgen gerettet, die einer düsteren Vision des Nirraven hierher folgte. Ohne das Wissen um ihren Vater, den unbedeutenden Junker *Derling von Mersingen*, wächst das Mädchen als Kriegswaise auf und zeigt an nichts und niemandem Interesse. Das unsympathische Kind mit den schattenhaften (Alb-)Träumen wird nirgends lange geduldet. Von dem unbestimmten Gefühl getrieben, etwas wichtiges Vergessen zu haben, kommt sie schließlich nach Hornberg zurück und lebt seitdem in dem verlassenen Dorf. Tatsächlich ist der einzige Sinn ihrer Existenz ihr Tod, damit durch den Eingang ihrer Seele in Borons Hallen Boron aus dem Vergessen geführt wird, mit dem er sich und die anderen Totengötter belegt hat.

Hier können die Helden relativ wenig erfahren, es sei denn sie erreichen vor den Drachengardisten das Geisterdorf und treffen direkt auf die Tränenlose bzw. folgen den Spuren der Drachengarde und befreien die Mädchen (siehe **Die Verfolgung der Drachengardisten**, Seite 103 und **Die Spuren der Entführer**, Seite 89).

IRDISCHER LOHN DERISCHER MÜHEN

Als Lohn für ihre Mühen erhalten die Helden insgesamt **350 AP** und spezielle Erfahrungen, die sich anhand der folgenden Aufstellung auf die einzelnen Szenarien verteilen:

- ☞ **Knochensplitter, Leichenschau – Der Albtraumtempel:** 50 AP, spezielle Erfahrung auf *Selbstbeherrschung*
- ☞ **Wachsen und Vergehen – Der Zorn Al’Zuls:** 200 AP, spezielle Erfahrung auf *Magiekunde* (Spezialisierung auf Elementarismus), *Reiten* (sofern sie die Reise zu Pferd zurücklegen) und *Pflanzenkunde*
- ☞ **Die Träne des Raben – Auf den Spuren der Tränenlosen:** 100 AP, spezielle Erfahrung auf Philosophie, Überreden oder Überzeugen sowie Sagen/Legenden



DER LETZTE ALBTRAUM – DIE ERDSCHLACHT

Im Finale des Abenteuers treffen die Helden auf Lucardus und müssen seine Pläne vereiteln, um Al’Zul und damit die Rabenmark zu retten und den Thargunitoth-Paktierer endgültig zu besiegen. Denn Lucardus will für die Wiederherstellung von Madalenas Körper die Macht des Erdheiligtums in einem mächtigen magischen und karmalen Ritual entfesseln. Dass es dadurch zu einer Pervertierung des humusaffinen Heiligtums und dem Elementaren Hexagramm kommen und die Rabenmark sich in eine unfruchtbare und todbringende Landschaft verwandeln wird, ist ihm gleichgültig. Die Kräfte Al’Zuls spüren die Ausstrahlung der thargunitothischen Kräfte, die sich hier ansammeln und wehren sich mit aller Macht. Wütend stemmt Al’Zul sich gegen jedwede fremde Präsenz – egal ob Geweihte, Untote oder andere Kämpfer. Um die Eindringlinge zu verjagen, wuchern seine Kräfte weit über seine Grenzen hinaus und greifen in die vor seinen Pforten tobende Schlacht ein.

Ob und mit wie vielen Verbündeten die Helden hier eintreffen, ist von ihren vorherigen Entscheidungen abhängig und bestimmt, wie leicht oder schwer sie es hier haben. Gerade wenn sie bei den Verhandlungen auf Burg Mersingen wenig Erfolg hatten, erreichen sie Al’Zul nur mit Borondria und ihren Getreuen und stehen dem versammelten Heer Lucardus’ gegenüber.

DIE TRÄNENLOSE

Das Abenteuer geht davon aus, dass Lucardus mit der Tränenlosen ins Heiligtum vordringt und die Helden diese dort während des Rituals befreien müssen. Haben die Helden die Tränenlose vorher wissentlich oder unwissentlich gerettet, ist Lucardus in Zugzwang, da sich die passende Sternkonstellation für das Ritual nähert. Er befürchtet, durch den militärischen Erfolg der Golgariten bald keinen Zugriff mehr auf Al’Zul zu haben, und lässt für das karmale Opfer einfach jeden greifbaren Borongeweihten und Golgariten in der Umgebung durch die Drachengarde ergreifen. Die Tränenlose wird in den Tagen vor dem Ritual vermehrt von blutigen Visionen geplagt und spürt zum ersten Mal in ihrem Leben ein Ziel, ein Gefühl das sie intuitiv in Richtung Al’Zul reisen lässt.

Sofern die Helden nicht in argem Zeitverzug sind, haben sie vor dem Sturm auf Al’Zul natürlich noch die Möglichkeit, Verstärkung zu holen und vielleicht die eine oder andere Meisterperson doch noch überzeugen. Die passende Sternkonstellation für das Ritual ist 20 Tage nach der Eroberung Altzolls erreicht und Lucardus startet dann seinen Vorstoß zum Zentrum des Heiligtums.

ATEM DER ERDMUTTER – DAS HUMUSHEILIGTUM AL'ZUL

„Nahe bei ihrem Herzen hört man den Herzschlag der Erdmutter und spürt ihren sanften Atem. Seit Jahrhunderten verteidigen wir ihr Heiligtum und stärken ihren Kampf mit Blut und Magie. Ich wünschte, ich würde den Ort des Urblut Sumus einmal mit eigenen Augen sehen.“

—Zandon, Hüter der Macht in der Rabenmark über Al'Zul

In den Hängen der Trollzacken liegt das seit Jahrtausenden fast unberührte Humusheiligtum, dem die Trollzacker und Tulamiden den Namen „Urblut“ gaben. Eine Hügelkette legt sich schützend um das liebliche Tal, an dessen tiefstem Punkt das Herz Al'Zuls und ein Eckpunkt des Elementaren Hexagramms liegen. Nicht nur majestätische Bäume und seltene Blüten gedeihen hier prächtig – in dem fruchtbaren Tal haben sich auch zahlreiche Tiere niedergelassen. Al'Zul hat einen Durchmesser von zehn Meilen und ist im Innern auf den letzten dreißig Höhenschritt von einer schützenden Rankendecke überwuchert. Selbst im Winter dringt das lebensfeindliche Element Eis nicht hierher vor, und die Landschaft scheint sich im beständigen Fluss von Wachsen und Vergehen zu befinden. Ein Baum wechselt innerhalb weniger Tage von frühlingsartigen Blättern über die sommerlichen Früchte hin zu rotem Herbstlaub und der kahlen Baumkrone des Winters. An anderer Stelle wächst binnen weniger Stunden ein Meer von Blumen, die nach kostbaren Augenblicken langsam verwelken, verfaulen und sich wieder mit der Erde vereinen, aus der sie entstanden sind. Um das Herzstück Al'Zuls haben sich neun Blutulmen erhoben, deren Kronen ineinander verwoben sind. Bei ihnen handelt es sich um Druiden aus uralter Zeit, die kurz vor ihrem Tod hierher kamen und sich mittels WEISHEIT DER BÄUME für immer mit dem Land verbunden haben, um es mit ihrer Lebens- und Astralkraft zu stärken. Die absichtsstehende Blutulme im Osten ist der Druide Yann, der sich durch einen Zauberpater in einen Waldschrat verwandelt hat und seitdem über das Heiligtum Sumus wacht.



Den besten Blick über das Tal können die Helden nach Erklimmen der Hügelkette erlangen, wobei sie im südlichen und westlichen Bereich aufpassen müssen, keiner Patrouille der Drachengarde oder den wachenden Untoten in die Arme zu laufen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von der Kuppe des Hügels habt ihr einen überragenden Blick auf ein idyllisches Tal. Im Osten und Westen bedecken majestätische Wälder die sanften Berghänge, während der Norden und Süden von schillernden Wasserflächen und dunklem Grün geziert werden. Das Zentrum der Senke ist von Wildrosen und Sulvosträuchern überwachsen, so dass der Boden des Tals nicht zu erkennen ist. Plötzlich entwickeln die Ranken ein Eigenleben und aus Blüten und Dornen erhebt sich der riesige Leib eines Drachen. Moosgrüne Schuppen bedecken den muskelbepackten Leib, der sich auf rankenartigen Beinen aus dem Herzen Al'Zuls erhebt. Ein tiefes Grollen lässt die Blätter der Bäume erzittern und vibriert unter eurer Haut, während der schuppige Leib elegant über Wiesen und Büsche gleitet, ohne dabei auch nur einen Strauch zu zerdrücken. Ruhelos bewegt er sich am Rand der südlichen Bergkuppe und brüllt immer wieder bedrohlich in Richtung der Belagerer.

Die Helden haben soeben den ruhelosen Humusdrachen gesehen, den die Untoten so nahe am Herz seines Heims beunruhigen. Dies sollte den Helden allein eine Warnung sein, einfach so in das Heiligtum vorzudringen.

ZORN DER ELEMENTE – DIE VERTEIDIGUNG AL'ZULS

Um das Zentrum des Heiligtums sind verschiedene Ausprägungen der Natur zu finden, die alle ihre Tücken haben. Im momentanen Zustand wehren sich das Land und all seine Bewohner mit ertümlicher Wut gegen Eindringlinge. Die Beschreibung der Landschaft, Kreaturen und die möglichen Gefahren sind allgemein gehalten, da nicht vorherzusehen ist, welchen Weg die Helden gehen. Beachten Sie jedoch, dass Al'Zul kein denkendes Wesen oder eine Persönlichkeit darstellt, sondern die Urgewalt der Natur in all ihren herrlichen aber auch grausamen Ausprägungen. Die Helden können also nicht mit Al'Zul verhandeln, sondern müssen sich die „Stimme Al'Zuls“ oder Diener wie den Humusdrach Dornblatt, den Druiden Yann oder den Humusdrachen Terenus gewogen stimmen, damit diese sie mit ihren Kräften beschützen. Sie können den Helden auch erklären, dass die Macht des Heiligtums erst wieder in die Heilung des Landes statt in den Kampf gegen seine Bewohner fließen wird, wenn alle Eindringlinge aus Al'Zul vertrieben sind.

Damit Al'Zul Ihrer Gruppe nicht schon vor dem eigentlichen Finale zu sehr zusetzt, können diese für das Eindringen magische Hilfe nutzen:

☛ **Chayka:** Der Shochzul Zulchran aus Chaykas Horde ruft einen Humusdschinn herbei, der ein sicheres Eindringen zunächst ermöglicht, während Chayka mit ihren Kämpfern die Blutlosen im Kampf ablenkt. Dadurch können die Helden die Hälfte der Strecke bewältigen, ehe sich der Humusdschinn sie im Stich lässt und das Erdheiligtum im Kampf gegen die Untoten unterstützt. Auch von Helden beschworene Luft- oder Humuselementare bieten sich für ein schnelles Vordringen oder den Schutz vor den Humusattacken an – Letztere müssen allerdings erst von der Redlichkeit der Helden überzeugt werden, sonst ist die Kontrollprobe um 7 Punkte erschwert.

☛ **Zandon:** Der Druide aus Wulfen beherrscht den LEIB DER ERDE meisterlich, so dass der gesamte Stoßtrupp weitgehend unbeschadet (abgesehen von Tierangriffen, Fallschaden und Ähnlichem) zum Heiligtum vorstoßen kann. Will einer der Helden den Zauber nutzen, sollte er über genügend Astralenergie verfügen und einen entsprechend hohen Zaubervert aufweisen (ZfW 7+, Variante Begleiter, 7 ASP +1 je Mitreisendem und Spielrunde).

☛ **Dornblatt:** Der Humusdschinn greift nur zugunsten der Helden ein und gibt ihnen Hinweise, welches der ungefährlichste Weg ins Heiligtum ist, wenn diese noch einen Dienst bei ihm freihaben. Ansonsten ist er mit der Verteidigung Al'Zuls beschäftigt, und außerdem widerspricht es seinen Prinzipien, irgendjemandem beim Eindringen nach Al'Zul zu helfen.

☛ **Yann:** Der Waldschrat fühlt sich zwar dem Schutz des Heiligtums verpflichtet, im Unterschied zum Humusdrachen können die Helden ihn jedoch mit entsprechenden Argumenten überzeugen (*Überreden*-Probe +8 wegen der Fremdartigkeit), an ihrer Seite gegen Lucardus zu streiten. Auf seinen Schultern können sie unbeschadet ins Innere Heiligtum eindringen. Ansonsten beobachtet er zunächst die Helden und ihr Verhalten und fordert diese auf, Al'Zul zu verlassen. Es ist den Helden unmöglich, Kontrolle über den Humusdrachen oder die Abwehrmechanismen des inneren Heiligtums zu gewinnen, so dass sie sich die letzten Schritte alleine durchschlagen beziehungsweise vor der Stimme Al'Zuls bestehen müssen.

DIE HÜGELKETTE

Um die Hänge zu erklimmen, ist eine einfache *Klettern*-Probe erforderlich, die durch Hilfswerkzeuge wie Steigeisen oder Seile um 4 Punkte erleichtert ist. Der Steilhang im Norden erscheint auf den ersten Blick für einen schnellen Abstieg zum Zentrum des Heiligtums gut geeignet, doch Al'Zul macht ein solches Ansinnen zu einer tückischen Falle. Der Lehm Boden des steilen Hangs wird zu einer glitschigen, etwa 30 Schritt langen Rutschbahn, und nur eine *Körperbeherrschungs*-Probe +3 bewahrt die Helden vor einem schmerzhaften bis tödlichen Sturz (**WdS 144**). Plötzlich lockert sich zuvor festes Erdwerk und löst Gerölllawinen aus (*Ausweichen*-Probe, bei Misslingen drohen 2W6 SP) oder lässt tiefe Spalten zwischen dem Fels aufklaffen, in welche die Helden stürzen können (Fallschaden aus 5 Schritt Höhe).

URTÜMLICHE WÄLDER

Reisegeschwindigkeit: 125 Schritt/Spielrunde

Vergleichbar mit dem undurchdringlichen Dschungel im Süden erschuf Al'Zul hier urtümliche Laub- und Tannenwälder. Im Norden und Westen wachsen düstere Blautannenwälder, deren unnatürlich spitze Nadeln sich wie tausend Nadelstiche durch Kleidung und in Lücken der Rüstung bohren (1 SP/Spielrunde). Im Osten und dem Zentrum des Heiligtums stehen majestätische Rosskastanien, zu deren Füßen Brennnesseln, Spinnendorn, Himbeeren und Ogerbeerenranken (1 SP/drei Spielrunden) wuchern. Um sich nicht zu verlaufen und den kürzesten Weg zum Durchqueren zu finden, ist eine erfolgreiche *Orientierungs*-Probe +4 erforderlich, ansonsten sind die Helden den Angriffen des Waldes eine halbe Stunde länger ausgesetzt.

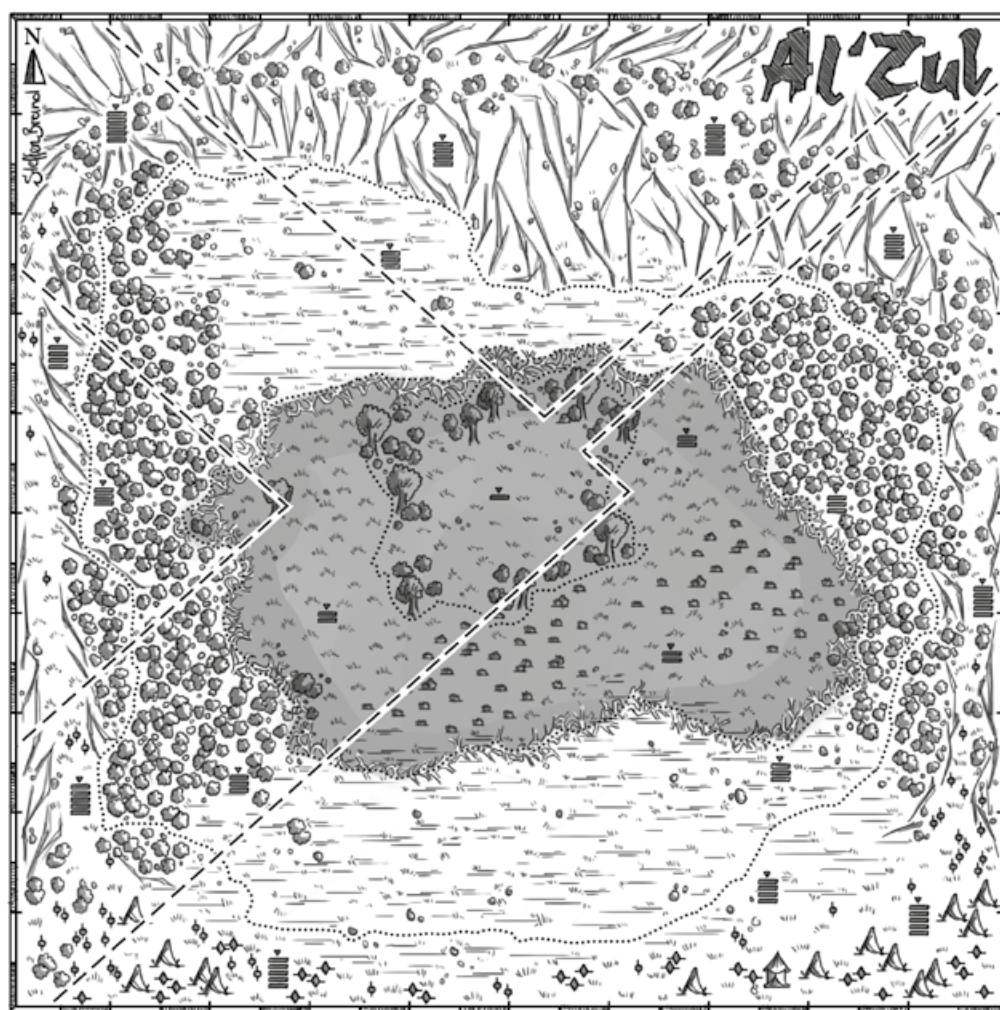
Obwohl kein Wind zu spüren ist, bewegen sich Blätter und Nadeln mit sanftem Wiegen, und das beständige Rascheln und Knacken durch Mindergeister und hier lebende Tiere kann für abergläubige oder wildnisunkundige Helden beängstigend wirken (*Selbstbeherrschungs*-Probe +4, bei Misslingen sind alle Eigenschaftsproben um 2 sowie Talent- und Zaubersproben um 4 erschwert). Nicht nur die Fauna (Blaumeisenschwärme, Ameisenheere, Nesselvipern oder Wildschweinrotten) setzt den Helden hier zu – auch die Flora erwehrt sich der Eindringlinge. Ranken aus Spinnendorn oder schlanke Äste umschlingen die Helden (GS, FF, GE, KK, INI, AT, PA und FK -5). Jede Kampfunde kann der Umschlungenen eine um 3 erschwerte KK-Probe ablegen, um sich zu befreien, seine Gefährten müssen den Ranken 20 Schadenspunkte (RS 3) zufügen, um sie zu zertrennen. Auch eine Kletterpartie über die ausladenden Äste ist nicht ungefährlich, da stabil wirkende Äste plötzlich brechen oder wie durch Zauberhand beiseiteschwingen (Sturzschaden), klebriges Harz die Helden festzukleben droht (KK-Probe +2 um sich zu befreien, sonst bleibt Ausrüstung, Kleidung oder sogar Haut kleben) oder ein stacheliger Kastanien- oder Nadelregen auf die Helden niedergeht (3W6 TP, *Körperbeherrschungs*-Probe um nicht herunterzufallen).

TRÜGERISCHES SWMPFLAND

Reisegeschwindigkeit: 30 Schritt/Spielrunde

Das satte Grün mit vereinzelten Wasserflächen kann durch eine erfolgreiche *Wildnisleben*-Probe als gefährliches Sumpf- und Moorgebiet identifiziert werden. Wo ein normaler Sumpf wegen seines instabilen Bodens, Sumpflöchern, Irrlichtern und Giftschlangen schon eine Gefahr darstellt, ist er in Al'Zul noch einmal so tödlich. Fester Boden wird zu schwerem Morast, in dem Mensch und Tier stecken bleiben. Eine Befreiung ist nur durch *Körperbeherrschungs*-Proben möglich (Ansammlung von 36 TaP*), die je KR durchgeführt werden können und um 4 erschwert sind. Jede Probe verursacht 1W6 SP (A) und bis zum Erfolg ist keine Fortbewegung möglich. Sinken die Ausdauer oder angesammelten TaP* unter 0 (misslungene Proben bringen jeweils -1W6 TaP*), erleidet das Opfer jede KR Erstickungsschaden (**WdS 146**). Helden können sich gegenseitig mit einem Seil helfen, was die Erschwernis um die Punkte senkt, mit denen eine

- Steilhang
- Wald
- Gebüsch
- Wiese
- Sumpf
- Hohe Bäume
- Kraftlinie
- Ranken & Pflanzen
- Zelte
- Lucardus Zelt
- Mehrere Söldner
- Mehrere Untote
- Tiefster Punkt
- Höchster Punkt



KK-Probe unterwürfelt wurde. Gierige Moskitos (**ZooBotanica 171**), Sumpfpfegel und Riesensprungegel (**ZooBotanica 88**) erschweren das Durchqueren zusätzlich.

ÜBER BUSCH UND STRAUCH

Reisegeschwindigkeit: abhängig vom Kampf mit den Ranken

Holunder-, Weißdorn- und Ginsterbüsche bilden eine blühende und duftende Barriere, die auf den ersten Blick wenig gefährlich und leicht zu durchdringen wirkt. Dieser Eindruck täuscht jedoch, denn in den Sträuchern nisten Wespen und Bienen (**ZooBotanica 169**), die sich wütend auf jeden Eindringling stürzen. Es ist ohnehin schwierig, sich einen Weg durch das Dickicht zu bahnen, denn die schlanken Ranken verweben sich zu einer undurchdringlichen Wand, deren endgültige Zerstörung aufgrund der regenerativen Kräfte Al'Zuls nicht möglich ist. Zum Durchqueren müssen innerhalb von 5 Kampfunden 100 SP gegen einen Rüstungsschutz von 3 angerichtet werden, da die freigeschlagene Stelle sofort wieder zuwächst. Dann haben die Helden einen Pfad von ca. 5 Schritt Länge geschaffen, der sich hinter ihnen aber sofort wieder schließt. Am effektivsten sind hier Hylailer Feuer (**WdA 45**) oder ein IGNIFAXIUS.

SAFTIGE WIESEN UND BLUMENFELDER

Reisegeschwindigkeit: 220 Schritt/Spielerunde

Ungeachtet der Jahreszeit findet sich auf den Wiesen Al'Zuls eine tsagefällige Farbenpracht auf dem leuchtenden Grün saftiger Wiesen, über denen Schmetterlinge und Hummeln sirren. Auch hier trägt das Idyll, denn ein Überqueren löst Blütenstaubwolken (Atemgift der Stufe 3, 1W6+5 SP und für 1W6 Stunden Halluzinationen und KL, IN -2) aus, hypnotisierende Düfte umschmeicheln die Helden (Atemgift der Stufe 6, Beginn: 3 KR, Wirkung: starke Halluzinationen für 2W6 SR, danach starke Kopfschmerzen und Übelkeit für 1W6 Stunden und dadurch -2 auf KL, IN und alle Talent- und Zauberproben) oder ein Ikanariachmetterlingsschwarm umtanzt die Helden (**ZooBotanica 116**).

DIE PERSONIFIZIERTE KRAFT DES HUMUS

Herzstück der Verteidigung und Wächter des Erdheiligtums ist der Erddrache Terenus (dunkelgrüne Schuppen über braunen Muskelsträngen, 30 Schritt lang und 10 Schritt hoch, normalerweise gemütlich, doch grausam und unaufhaltsam, wenn sein Zorn entfesselt ist, hat eine Schwäche für alles, was sich im Wachstum und Gedeihen befindet, was auch Tier- und Menschenkinder einschließt), der sich mit der Bedrohung Al'Zuls aus der Erde erhebt.

Erddrache:

Beschwörung: +4

Beherrschung: +2

Herausragende Eigenschaften:

FF 19 (Ranken)

GE 5

KK 50

KO 70

Träge 12

Vor- und Nachteile: Immunität gegen Schaden durch Humus (auch totes Holz), Empfindlichkeit gegen Eis, Feuer und Untotes, Flugfähigkeit (fliegt äußerst selten)

INI 7+1W6

PA 6

LeP 400

AuP 350

AsP 130

RS 10

WS –

Biss:

DK HNS

AT 10

PA 7

TP 4W6+2

Halsschwenker:

DK HN

SP 9

PA –

TP 1W6+3

Schwanzschlag:

DK HN

AT 6

PA 2

TP 2W6

Prankenhieb:

DK HN

AT 6

PA 3

TP 2W6+5

Trampeln:

DK H

AT 4

PA –

TP 5W6

Fesselranken (alle 2 KR):

DK HN

SP 15

TP (der Gegner wird festgehalten und kann sich nur mittels zunehmend schwerer GE oder

KK-Proben oder roher Gewalt wieder befreien)

GS 4/5 (fliegend)

MR 20

Eigenschaften: Immunität (Gifte, Krankheiten, Schaden durch Humus, profane und geweihte Angriffe), Unbelebt, Verschmelzen mit Humus, Blinkende Unsichtbarkeit, Angriff mit Humus (2W6 TP, 3 Schritt)

Kampfregeln- und manöver: Gelände (Wald), Niederwerfen (15), Überrennen (14, 5W6), Trampeln, Sehr großer Gegner

Zauber: brillant in Elementar (Humus), meisterlich in Umwelt, Eigenschaften, Hellsicht und Heilung

Kampfverhalten: Der Humusdrache beteiligt sich die meiste Zeit an der Hauptschlacht und entfesselt seinen Zorn erst dann im Zentrum des Heiligtums, wenn die Dryade ihn zu Hilfe ruft. Dann ist Terenus bereits stark angeschlagen (ASP auf Null und halbierte LeP) und greift alle an, die sich im Herz von Al'Zul aufhalten. Nur wenn die Helden sich mit der Dryade verständigt und geeinigt haben, bleiben sie von seinen Angriffen verschont.

ZAUBERN IN AL'ZUL

Alle Zauber mit dem Merkmal Elementar (Humus) kosten drei Astralpunkte weniger und sind um 4 Punkte erleichtert. Im Gegenzug sind alle Zauber und Rituale mit dämonischer Komponente oder Elementar (Eis) um 4 Punkte erschwert – sogar um 6, wenn sie das Merkmal Dämonisch (Thargunitoth) haben. Außerdem muss beim Zaubern auf dem Nodix ein W20 geworfen werden (wegen möglicher kritische Essenz). Bei einer gewürfelten 19 oder 20 kommt es zu chaotischen Phänomenen (**WdZ 368**).

DAS HERZ AL'ZULS

Das Zentrum ist von starker Magie durchdrungen, und wenn die Helden es erreichen, haben sie die Gefahren der Natur hinter sich gelassen und müssen sich nur noch einmal durch eine Rankenwand (siehe **Über Busch und Strauch, Seite 108**) hindurchschlagen. Der Blutulmenkreis bildet außerdem eine Art SCHUTZSEGEN (**ZooBotanica 196**) um das Zentrum, der Geistern und Dämonen ein Eindringen verwehrt. Hier lebt die Dryade *Uliane* als Stimme Al'Zuls, welche zwar den Eindringlingen keine Magie entgegenzusetzen kann, aber die Kräfte Al'Zuls – insbesondere den Humusdrachen Terenus und die Mindergeister – bis zu einem gewissen Grad kontrolliert. Uliane erscheint den Helden durch ihre Gestalt und die fremdartige Denkweise und Sprache als Manifestation Sumus, und als nichts anderes sieht sich die Dryade. Sie ist nicht sonderlich gesprächig oder intelligent, verfügt aber über die magische Macht, um „ihre Wurzeln“ (die Kraftlinien) zu lenken, die „Wunden ihres Leibes“ (Totes Land) zu heilen und die „Parasiten“ (Menschen, Paktierer und Untote) zu vertreiben.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Majestätische Blutulmen säumen eine malerische Lichtung, über der ein feiner Nebel aus tanzenden Pollen liegt. Lieblicher Blumenduft vermischt sich mit dem Geruch nach feuchtem Gras und durch das dichte Rankendach haben sich einige Lichtstrahlen gestohlen, welche die Wiese in ein ätherisches Licht tauchen. Obwohl es vollkommen windstill ist, wirbeln plötzlich Schmetterlinge und Blütenblätter hoch und formieren sich zur Gestalt einer fülligen nackten Frau mit androgynen Gesichtszügen. Eine melodische Stimme flüstert direkt in euer Ohr: „Eindringlinge, die ihr nicht von unserem Atem geschaffen wurdet, in denen aber unser Blut fließt. Wieso stellt ihr euch gegen uns? Die Zeit ist gekommen, dass ihr von unserem Antlitz getilgt werdet!“

Sofern Lucardus vor den Helden ankommen ist und gerade sein Ritual vollzieht, müssen die Helden schnell beweisen, dass sie nur das Wohl Al’Zuls im Sinn haben. Worte bedeuten der Dryade gar nichts, aber ein Blutopfer oder anderweitige Stärkung des Landes (z.B. HASELBUSCH, WUNDERSAME BLÜTENPRACHT, DREIFACHER SAATSEGEN oder SUMUS ELIXIERE) veranlasst die Dryade zumindest zuzuhören. Um sich mit ihr zu verbünden, müssen 20 TaP* mit *Überreden*-Proben +6 (wegen der fremdartigen Denkweise der Dryade) angesammelt werden, wobei eine Probe im Kampf jeweils 5 KR in Anspruch nimmt. Haben die Helden Dornblatt oder den Waldschrat Yann als Fürsprecher gewonnen, ist die Probe um 4 Punkte erleichtert. Treffen die Helden vor Lucardus ein, haben sie deutlich mehr Zeit, die Dryade für sich einzunehmen.

Die Dryade stellt an sich keine Gefahr dar, da ihre Magie durch die andauernden Angriffe von Lucardus’ Heer und seinem Vorstoß mit Unelementaren aufgezehrt sind. Durch den allgegenwärtigen Blütenstaub und die schlechten Lichtverhältnisse beträgt die Sichtweite in dem etwa zwei Meilen langen Tal unter 100 Schritt. Um Lucardus aufzuhalten, müssen die Helden seiner Spur folgen (*Fährtsensuchen*-Probe +8, da sich die Natur Al’Zuls stetig regeneriert) oder durch einfaches Suchen finden, was 1W20+5 Minuten Zeit in Anspruch nimmt. Details zu Lucardus’ Ritual und den Gegnern der Helden finden Sie im Abschnitt **Wenn Raben fallen**, Seite 112.

MEISTER MINDERER GEISTER

Die starken astralen Ströme und entfesselte Magie sind schon immer Anziehungs- und Entstehungspunkt zahlreicher Mindergeister – ob Erdwichtel, Krautmann, Blätterblutfräulein oder Lehmglichter. Die normalerweise neugierigen und verspielten Humusgeister sind durch die entfesselte Wut Al’Zuls dermaßen aggressiv, dass sie in Scharen über jeden Eindringling herfallen.

Mindergeister des Humus:

Beschwörung: –

INI 9+1W6 **PA** 8

RS 4 **WS** –

Faust: **DK** H

GS 6 **MR** 9

Beherrschung: –

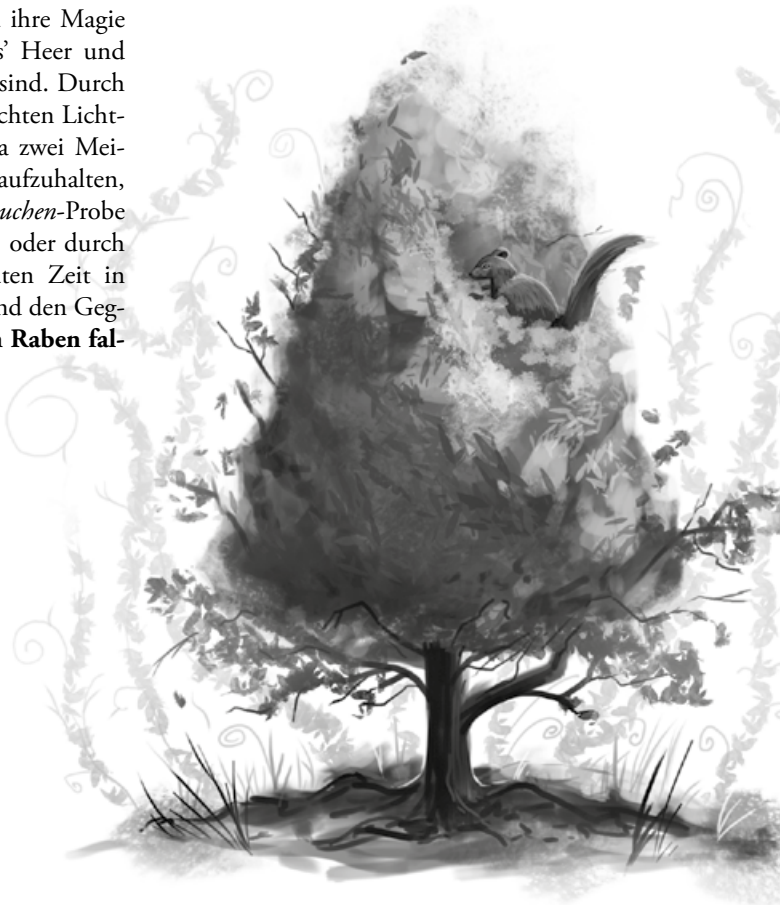
LeP 2W6+7 **AsP** /

AT 13 **TP** 1W+3

GW 7

Besondere Eigenschaften: Immunität (Gifte, Krankheiten, Schaden aus Humus, profane und geweihte Angriffe), Unbelebt, Verschmelzen mit Humus, Blinkende Unsichtbarkeit. Dazu eine der folgenden Eigenschaften: Angriff mit Humus (2W6 TP, 3 Schritt), Aura (Dornen), Durch Humus gehen, Elementarer Griff (Ranken), Elementarer Biss (Gift), Langer Arm, Lebenssinn, Regeneration I, Steinhaut, Versinken, Wildwuchs, Zerschellender Panzer

Kampfverhalten: Die Mindergeister sind darauf bedacht, größtmöglichen Schaden anzurichten und die Eindringlinge zu verjagen oder zu töten. Dabei sind sie bereit zu vergehen und arbeiten auf rudimentärer Ebene sogar zusammen, indem sie Helden einsinken oder hölzerne Waffen verfaulen lassen, während die anderen diese attackieren.



STURM AUF AL'ZUL

„Dein Versprechen ist der ewige Frieden, meines die immerwährende Treue. Lass mich nicht zweifeln oder zaudern im Angesicht des Feindes und führe mich nach dem Tod Deiner Armee zu, auf dass ich an der Seite meiner Brüder den endlosen Kampf gegen die Herrin der Nekromanten fortführen kann!“

—Elurion, Ritter Golgaris in einem Gebet vor der Erdschlacht

Während die Helden wahrscheinlich nur mit wenigen Kämpfern ins Innere Al'Zuls vordringen, ist die Aufgabe ihrer Verbündeten, Lucardus' Heer abzulenken und die Untoten zu vernichten. An dieser Schlacht nimmt Lucardus nicht teil, da er entweder bereits im Zentrum Al'Zuls das Ritual einleitet (wenn die Helden zu spät kommen oder gezögert haben) oder aufgrund des Angriffs sofort aufbricht, damit sein Vorhaben nicht durch die Golgariten unterbunden wird. In beiden Fällen kann die Heldengruppe es sich auch vergleichsweise einfach machen und den von Humusunelementaren für Lucardus geebneten Weg zum Herz Al'Zuls nutzen. Sie nehmen dann zwar keinen Schaden durch elementare Angriffe, ihnen haftet jedoch die Präsenz der Unelementare an und es besteht keine Möglichkeit mehr, mit irgendeinem Wesen aus Al'Zul zu verhandeln. Außerdem müssen sie dann einen Weg finden, sich mitten durch eine tobende Schlacht oder vor der Schlacht durch das Heereslager zu bewegen.

Am Fuß der Bergkette bindet der abtrünnige Baron von Wassertälern, Ralmir Arnulf von Tsafelden, als Heerführer der Streitmacht von Lucardus die Kräfte Al'Zuls. Hier versucht auch Chayka die Untoten zu vernichten und Al'Zul von Lucardus' Gefolge zu befreien, sofern sie nicht als Verbündete im Heer der Golgariten streitet. Sie tötet Ralmir während der Kämpfe in einem direkten Kräftemessen.

DIE ANDERE GRUPPE

Diese Schlacht können Sie erneut mit einer zweiten Gruppe bespielen, die die Truppen Lucardus' bindet und dem Kommandotrupp das Eindringen ins Heiligtum ermöglicht. Dabei muss sie sich mit Drachengarde, Untoten, Dornenranken und dem wütenden Humusdrachen Terenus auseinandersetzen, bis Lucardus endlich fällt. Weniger kampfstärke Helden können währenddessen die entführten Kinder aus Knochenkäfigen im Lager befreien, da diese sonst von außer Kontrolle geratenen Untoten oder dem Zorn des Humus getötet werden. Auf dem Höhepunkt der Schlacht erreicht eine Schwinge Golgariten unter Lysandra das Heiligtum. Diese können mühsam (*Überreden*-Probe +8) überzeugt werden, ihr Leben nicht sinnlos auf der Jagd nach der Tränenlosen und dem Versuch, alleine das Heiligtum zu stürmen, aufs Spiel zu setzen und in der Endphase der Schlacht das Zünglein an der Waage sein.



Je größer das Heer der Helden ist, desto weniger Bedeckung hat Lucardus ins Innere Al'Zuls mitnehmen können. Die große Anzahl der Untoten hält sich schon seit vielen Monden im Umkreis Al'Zuls auf und stammt noch aus den Versuchen, das Heiligtum mit roher Gewalt und schierer Übermacht von Untoten zu stürmen. Dies ist der Grund, wieso Chayka nicht schon lange Al'Zul für ihr Volk zurückerobert hat und nach geeigneter Verstärkung sucht.

DIE ERDSCHLACHT:

	Kommandant:	Truppenverbände:
Die Helden:	Saltarez Bahram von Jurios	10/15/20/30 Golgariten*
		40 Kämpfer und Söldner der Rabenmark**
Lucardus von Kémet:	Ralmir Arnulf von Tsafelden	90 Kämpfer der blutigen Äxte***
		Druide Zandon und sein Humusdschinn****
		10/20/50/60 Drachengardisten*
		50 Söldner
		160 Untote
		3 Nekromanten und Paktierer
		2 Dämonenbeschwörer
		ggf. 25 Vanoschs Vasallen

* Die Anzahl der Golgariten richtet sich danach, wen die Helden auf Burg Mersingen rekrutieren können. Die Zahl zeigt an, wie viele Golgariten mit Borondria/Saltarez/Gernot/

Baranoir als Verbündete zu dem Heer gehören. Rechnen Sie jeweils noch 0/25/30/50 Waffenknechte und Kämpfer im Gefolge der Verstärkung dazu. Mit den Drachengardisten verhält es sich genauso. Die Zahl gibt an, wie viele Lucardus für den Kampf gegen die Angreifer zurückgelassen hat.

** Nur wenn die Helden Gernot von der Notwendigkeit der Sicherung Al'Zuls überzeugen konnten.

*** Auch wenn Chayka keine Verbündete der Helden ist, mischt sie sich in den Kampf ein, um Lucardus vom Heiligtum ihres Stammes zu vertreiben und endgültig zu vernichten. Dabei töten sie und ihr Gefolge aber Drachengardisten ebenso wie Golgariten oder andere Verbündete der Helden, weswegen der Blutzoll der Schlacht deutlich höher ausfällt (+10%) und die Helden sich im Finale zusätzlich mit den Ansprüchen der Barbarin auseinandersetzen müssen.

**** Nur wenn Chayka keine Verbündete der Helden ist – sie akzeptiert die Ansprüche des Druiden auf das Heiligtum nicht und er kann bei dem Gefecht nur knapp ihrer Klinge entgehen.

Während die beiden Heere aufeinandertreffen, erheben sich auch die Verteidigungskräfte Al'Zuls: Ranken zermalmen Körper von Unten und Golgariten, Erdspalten verschlingen Drachengardisten ebenso wie Chaykas Kämpfer und das Wüten des Humusdrachen Terenus kennt weder Freund noch Feind. So wie jeder Leichnam das Heer des Gegners stärkt, erheben sich die Geister vieler Golgariten als 12. Ritter (Geister von Ordenskriegern), um ihre Kameraden zu unterstützen. Trotzdem drohen die Golgariten zu unterliegen, wenn den Helden nicht der finale Schlag gegen Lucardus gelingt.

WENN RABEN FALLEN – LUCARDUS' UND BORONDRIAS VERGEHEN

„Meine Geliebte, hier und heute wird dein Körper endlich von Tod und Verfall geheilt. Ich schwöre dir bei meiner Seele, niemals wieder wird ein eifersüchtiger Gott dir Leid zufügen oder über dein Schicksal bestimmen. In dem neuen Leib wird deine Seele endlich Ruhe finden können, an meiner Seite für die Ewigkeit!“
—Lucardus zum untoten Körper seiner geliebten Madalena, 1038 BF

Die Drachengarde hat ihren Anführer Lucardus und seine Magier gut abgeschildert und rechnet wegen der Attacken Al'Zuls ständig mit Angriffen. Am Ritualplatz haben die Magier Schutzkreise gegen Humuselementare gezeichnet und bereiten gerade die Gefangenen für die Opferung vor. Lucardus hält ein schwarz gebundenes Buch mit weißer Schrift in Händen, dass die Helden mit einer erfolgreichen Götter/Kulte-Probe +2 als Lex Boronia und Golgariten sogar als Urfassung selbiger identifizieren können. In der Mitte sitzt die Tränenlose, die jedoch nicht verängstigt, sondern eher entrückt wirkt und keine Anstalten zur Flucht macht, denn sie fühlt sich endlich ihrem vorherbestimmten Schicksal nahe. Sollte Ihre Heldengruppe die Tränenlose befreit oder vor Lucardus gefunden haben, handelt es sich bei den Blutopfern um Geweihte sowie übergelaufene Golgariten. Die Helden

erkennen unter den gefesselten Gestalten Eolandra und Bishdalia wieder – sofern diese zuvor übergelaufen bzw. gefangen genommen worden sind. Die Drachengarde greift die Helden sofort an, während die Magier und Lucardus zu Beginn des Kampfes noch für 3 KR mit den Ritualvorbereitungen beschäftigt sind. Sobald Lucardus der Eindringlinge gewahr wird, konzentriert er sich voll auf seine ehemalige Kampfgefährtin Borondria mit ihrem Gefolge. Er bietet ihr einen kurzfristigen Waffenstillstand an, um zu erfahren, was sie hier will. In der Hoffnung, ihn zu läutern, geht Borondria darauf ein und ruft ihr Gefolge – inklusive der Helden – zurück.

SIEGESSICHERE HELDEN

Ignorieren die Helden diese Anweisung, befiehlt sie ihnen mit scharfer Stimme, dass Lucardus nicht getötet werden darf, da seine Seele sonst direkt zu Thargunitoth fährt und die heilige Mission gescheitert ist. Ihre Begleitung konzentriert sich dann nicht auf den Kampf der Drachengarde mit den Helden, sondern kämpft Borondria einen Weg zu Lucardus frei, damit diese das Gespräch mit ihm suchen kann.

Beschreiben Sie wie Borondria versucht, ihren alten Waffengefährten von der Unredlichkeit seines Handelns zu überzeugen und Lucardus ihr als Borons Vertreterin seine angestaute Frustration entgegenschleudert. Die Helden können hier Einblick hinter die Fassade des verhassten Paktierers bekommen, der sich von seinem Gott verraten und verlassen fühlte, als dieser seine geliebte Frau sterben ließ und ihre Seele nicht in seine Hallen leitete. Verächtlich lässt sich Lucardus über die Selbstsüchtigkeit der Götter aus, die sich wie eifersüchtige alte Weiber streiten und auf Kosten der Sterblichen einen Krieg um die Berufung zum höchsten Totengott ausfechten. Mit einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe +6 bemerken die Helden, dass Borondria bei einigen der Vorwürfe zu zögern und an sich selbst zu zweifeln scheint.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Großmeisterin der Golgariten ist von dem Streitgespräch sichtlich erschöpft und spricht mit beschwörender Stimme auf ihren einstigen Waffengefährten ein. „Nichts ist es wert, der faulenden Herrin der Untoten deine unsterbliche Seele zu übergeben. Der Mann den ich einst kannte, hat stets das Richtige getan, und ich weiß, dass du tief in deinem Inneren immer noch einen Funken dieser Ehre verbirgst!“ Die nachtschwarzen Augen des Kriegsfürsten richten sich auf Borondria und seine Stimme verliert den sonst so gebieterischen Tonfall. „Ich war immer treu, habe alles geopfert und nur das eine gewollt. Meine Familie. Und selbst die hat er mir genommen. Wie soll ich ihm und mir das je verzeihen?“ Langsam sinkt Lucardus auf die Knie und birgt sein Gesicht in den Händen. Sanft legt Borondria die Hand auf den Kopf des Erzfevlers und streicht das strähnige Haar zurück. Seine Schultern zucken unmerklich, während er mit brechender Stimme spricht. „Es ist zu spät. Welche Macht kann er haben, wenn er nicht einmal die Seele einer unschuldigen Frau sicher in seine Hallen zu leiten vermag.“ Borondria öffnet den Mund, um zu antworten, als er ihr in einer fließenden Bewegung einen schwarzen Dolch durch ihre Rüstung tief in den Leib rammt. Während sie sich mit entsetztem Schrei zusammenkrümmt und die Hände auf die blutende Wunde presst, zeigt sein Gesicht eine Grimasse zwischen Weinen und Lachen. „Ich werde ihm nun auch nehmen, was auf Dere seinen Namen preist. Und wieder greift er nicht ein, denn wir sind alle nur austauschbare Spielfiguren, die ein eifersüchtiger Gott nach Belieben belohnt oder leiden lässt.“

Während Borondria zu Boden geht, entflammt der Kampf erneut. Es liegt nun an den Helden, den Erzverräter Lucardus zu stellen.

MISSTRAVISISCHE HELDEN

Misstrauen die Helden Lucardus zu Recht (erfolgreiche *Menschenkenntnis*-Probe +10) oder fürchten um Borondrias Leben und greifen deswegen in das Gespräch ein, können sie ihren Tod an dieser Stelle verhindern. Wenn sie während des Endkampfes die Großmeisterin vor dem Zorn Lucardus schützen, überlebt Borondria zutiefst erschüttert. Sie legt ihren Namen ein letztes Mal ab und zieht durch Aventurien, um gnädiges Vergessen ob ihres Versagens zu erbitten und weiter das Wesen der Totengötter zu forschen. Die offizielle Verlautbarung ist auf ihren eigenen Wunsch, dass sie im Kampf gegen Lucardus versagt hat und gefallen ist, aber Ihren Helden bleibt die Gewissheit, dass sie ihr Leben gerettet und ihr einen Neuanfang ermöglicht haben.

Sofern sich einer der Helden direkt um die verletzte Borondria kümmert, kann er ihr mit viel Einsatz noch das Leben retten, was durch den tobenden Kampf und die Attacken der Drachengarde erschwert ist. Sie wurde von einem mit Kukris (**WdS 149**) vergifteten Dolch in den Unterleib getroffen und hat wegen des vorherigen Kampfes sowie der Bauchwunde nur noch 15 LeP. Nach dem Treffer dauert es noch 10 KR, bis die todbringende Wirkung des Giftes einsetzt (1W6–1 SP/KR bis zum Tod). Mit dem Heiltrank an ihrem Gürtel und entsprechenden Zaubern oder Liturgien kann die Großmeisterin am Leben erhalten werden, allerdings stoppen nur ein Antidot (Qualitätsstufe E), KLARUM PURUM (erschwert um 12), ein KLEINER GIFTBANN oder die Probe auf *Heilkunde Gift* +12 die Vergiftung.

LUCARDUS' LETZTES GEFECHT

Die Golgariten sind für einige Augenblicke schockiert von Borondrias Tod, reagieren aber sofort auf energische Befehle eines charismatischen Helden (CH-Probe+3 oder *Kriegskunst*), um eine wertvolle Unterstützung im Kampf darzustellen. Orientieren Sie sich bei den Werten der Golgariten und Drachengarde an denen im **Anhang, Seite 122**.

Lucardus von Kémet

MU 18	KL 17	IN 16	CH 19
FF 12	GE 15	KO 17	KK 16

Rabenschnabel*:

INI 19+W6	AT 22	PA 18	TP 1W+7	DK N
------------------	--------------	--------------	----------------	-------------

Rabenschnabel mit Großschild*:

INI 17+W6	AT 20	PA 21	TP 1W+7	DK N
LE 48	AU 41	WS 11	MR 15	RS 5

(dunkler Schuppenpanzer mit Basiliskenschuppen)

*Aufgeladen mit der erzdämonischen Macht Thargunitohts, die gegen Elementare sowie Alveraniare, Geweihte und karmale Tiere Borons verletzend wirkt.

Dunkle Gaben: Albträume erzeugen, Dämonische Waffe (Rabenschnabel), Schutz vor göttlichem Wirken 5, Seelenopfer (Rabenschnabel), Untote erheben, Unverletzlichkeit, Todeshauch 10 (19/16/17)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Schildkampf I/II, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 12 (18/17/16), Überzeugen 17 (17/16/19), Kriegskunst 18 (18/17/19), Philosophie 15 (17/17/16)

Verhalten im Kampf: Solange die Drachengardisten noch kämpfen können, überlässt er ihnen den direkten Nahkampf und greift nur mit seinem Todeshauch oder der Fähigkeit, Untote zu erheben in den Kampf ein. Wird er trotz seines von Thargunitoth geschützten Leibes getötet, steigt er direkt in den sechsten Kreis der Verdammnis auf und erhebt sich mit der Hälfte seiner Lebensenergie als fauliger Untoter, der erneut getötet werden muss.

Ugdan Kohlenbrenner, Abgänger der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak und Thargunitoth-Paktierer im Ersten Kreis der Verdammnis

Magierstab: INI 19+W6 AT 12 PA 9
TP 1W+3 DK NS LE 29 AU 28
AsP 56 WS 6 MR 8 RS 0

Wichtige Sonderfertigkeiten: Kraftlinienmagie I, Matrixverständnis, Objektrituale: Flammenschwert

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 7 (15/12/10), Ritualkenntnis (Gildenmagie) 12

Dunkle Gaben: Dämonische Hilfe (200 Pakt-GP)

Wichtige Zaubern: AEROGEL 12 (15/15/12), ARMATRUTZ 8 (15/12/12), FORTIFEX 9 (15/12/10), GARDIANUM 11 (16/15/12), ORCANOFAXIUS 6 (16/13/12)

Durch seine Kenntnis über Kraftlinien kosten ihn alle Zaubern I ASP weniger. Würfeln Sie bei jeder Zaubernhandlung mit einem W6: Gerade Ergebnisse werden von den AsP-Kosten abgezogen, ungerade addiert.

Verhalten im Kampf: Er konzentriert sich darauf, Lucardus und die untote Madalena zu schützen und bleibt stets in deren Nähe. Wird Lucardus attackiert, wirkt er einen ARMATRUTZ (RS 3) auf diesen, versucht die Angreifer mit einem AEROGEL 10 zu binden und nutzt den Orcanofaxius, um diese auszuschalten.

Isida von Eslamsbrück, Magierin des Beschwörerkreises des Karasuk

Magierstab: INI 10+W6 AT 10 PA 10
TP 1W+3 DK NS LE 28 AU 30
ASP 53 WS 6 MR 9 RS 0

Wichtige Objektrituale: Blutmagie, Objektrituale: Zauberspeicher (Armaturutz mit RS 4, Gardianum mit 38 TP)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 5 (17/11/11), Ritualkenntnis (Gildenmagie) 13

Wichtige Zaubern: Blitz dich find 11 (15/15/11), Fulminictus 10 (15/11/11), Tlalucs Odem 10 (17/15/11)

Verhalten im Kampf: Sobald ihr die Astralenergie auszugehen droht, beginnt sie mit dem Blut der hilflosen Gefangenen zu zaubern, sofern die Helden diese nicht befreien. Sie geht offensiv gegen die Helden vor, wenn sie auch den Nahkampf vermeidet.

Solange Lucardus noch am (Un-)Leben ist, sollten die Helden kaum eine Chance haben, den Kampf siegreich zu beenden. Um Lucardus endgültig auszuschalten, hilft das Opfer der Tränenlosen (siehe nächstes Kapitel).

LUCARDUS' LÄUTERUNG

Es mag Heldengruppen geben, welche die Seele des Paktierers vor der Erzdämonin retten wollen und entsprechend versuchen, auf Lucardus einzureden. Das setzt aber hervorragende Argumente voraus. Die Helden können insgesamt drei Proben auf *Philosophie* oder *Heilkunde Seele* (Hilfstalent *Menschenkenntnis* +6) ablegen, bei denen sie 90 TaP* erreichen müssen, um Lucardus zum Einlenken zu bringen. Mit guten Argumenten können weitere TaP* nach Ihrem Ermessen aufaddiert werden:

☞ Wird Madalena ihn immer noch lieben, wenn sie weiß, dass seine Seele verdammt ist und sie niemals gemeinsam in Borons Hallen sein werden? (5 TaP*)

☞ Niemand konnte jemals den Fesseln der Erzdämonen auf Dauer widerstehen, und sein Pakt trennt ihn früher oder später für immer von Madalena. (10 TaP*)

☞ Selbst wenn er sich Boron verwehrt hat, dient er doch jetzt einer Erzdämonin und ist ebenfalls nicht frei. Sie hat ihn nicht weniger verraten, oder hätte er sich auf den Pakt eingelassen, wenn er gewusst hätte, dass seine Geliebte zu einem (Un-)Leben als seelenlose und verrottete Gestalt verdammt ist? (5 TaP*)

Während des Kampfes können einige Helden versuchen, die Gefangenen zu befreien und dadurch die Tränenlose in ihre Obhut bringen und weitere Kämpfer zu ihren Gunsten rekrutieren. Die Überläufer der Golgariten danken der Heldengruppe für die Rettung ihres Lebens und ihrer Seele mit tatkräftiger Unterstützung im Kampf (sechs Golgariten), einzig die junge Finja ist abwesend und verzweifelt, da sie sich noch bis vor wenigen Augenblicken dem Sinn ihres Lebens so nahe fühlte.

DAS OPFER DER TRÄNENLOSEN UND LUCARDUS' ENDE

„Herr der Träume und des Vergessens, schenke mir Frieden und nimm mein Opfer an. Dir zu Ehren, ohne zu zögern oder zu klagen, gebe ich Blut für Vergebung und Vergessen!“

—letzte Worte der Tränenlosen, bevor sie in Al'Zul ihr Leben aushaucht

Die Helden haben bei ihrer Recherche genug Hinweise sammeln können, um zu verstehen, dass das Schicksal Finjas sich nur durch ihren Tod erfüllen kann. Notfalls können Sie Ihrer Gruppe auch in Gestalt der Tränenlosen entsprechende Hinweise geben, zum Beispiel dass sie sich noch niemals zuvor ihrem Sinn so nahe gefühlt habe, wie als sie geopfert werden sollte. Selbst wird das Mädchen sich nicht entleiben, da sie zu viel Angst vor den Schmerzen hat und ihr der Antrieb fehlt. Sie muss nicht unbedingt von diesem Opfer überzeugt, sondern vielmehr beruhigt werden (*Heilkunde Seele*-Probe oder *ÄNGSTE LINDERN*) und spüren, dass sie durch das Opfer endlich Achtung und Dank statt Misstrauen und Spott erntet (*Menschenkenntnis*-Probe) und das Opfer der Sinn ihres Daseins ist. Weigert sich Ihre Heldengruppe, ein Mädchen durch eigene Hand zu Boron zu schicken, nimmt sich schweren Herzens **Boronwyn ui Niamad, Seite 122** der Tränenlosen an und tötet sie mit einem gezielten Stich ins Herz.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie eine Welle schwappt tiefe Finsternis über das Herz Al'Zuls. Wo eben noch das Klirren von Waffen und das Schreien der Kämpfenden zu hören war, herrscht nun Stille. In euren Knochen spürt ihr ein Vibrieren, das die Stille unterbricht und sich in heiseres Krächzen wandelt. Die Dunkelheit lichtet sich langsam wieder und die zurückweichenden Schatten wirken wie die Schwingen eines gewaltigen Raben. Die Tränenlose liegt blutend am Boden, doch auf ihren Gesichtszügen liegt ein seliger Ausdruck und um ihren leblosen Körper herum blühen glockenförmige, schwarzgoldene Blumen, die einen schweren Duft verströmen.

Durch ihr Opfer und die Entladung von Borons Kraft in ihr hat sich das Herz Al'Zuls in eine zweifach borongeweihte Zone mit einem Durchmesser von 100 Schritt verwandelt, in der zahlreiche Boronien erblüht sind. Alle Borongeweihten erhalten sofort 20 Punkte Entrückung, Lucardus und Ugdan erleiden durch die starken Schmerzen auf dem geweihten Boden 4W6 SP(A)/KR und der untote Körper Madalenas zerfällt augenblicklich zu Staub. Der Magier gibt nur noch ein schmerz- und angsterfülltes Wimmern von sich, bis einer der Golgariten oder die Helden ihn erschlagen, Lucardus von Kémet jedoch wird vom Hass auf die ‚Mörder‘ seiner Frau zur Rache getrieben. Durch die geweihte Umgebung wirken seine Dunklen Gaben nicht mehr und er erleidet ob der Schmerzen Abzüge von je 8 auf AT und PA. Ob die Helden ihn nun erschlagen oder doch noch von der Sinnlosigkeit seines Tuns zu überzeugen versuchen, liegt allein bei ihnen.

DER PAKTBRUCH

Falls die Helden Borondrias Wunsch entsprechen und Lucardus' Seele retten wollen, steht ihnen diese Möglichkeit explizit offen, wenn sie ihn davon überzeugen können, dass nicht Borons Eifersucht, sondern seine obsessive Liebe Madalenas Seele auf Dere fesselt. Auf dem derzeit geweihten Boden gelingt Lucardus der Paktbruch und die Helden müssen ihn zusätzlich aus dem wütenden Erdheiligtum retten sowie einen weiteren Tag am Leben erhalten. Dann stirbt sein ohnehin verfallener Körper und seine Seele bleibt als 12. Ritter auf Dere, um seine Frevel zu sühnen. So gewährt Boron ihm die Gnade, seine Seele erst am Ende aller Tage zu wiegen, wenn er hoffentlich wieder schwer genug ist, um Einlass in die Paradiese zu erlangen.

ERWACHEN – AUSKLANG

Lucardus von Kémet ist tot! Auf welchem Weg er gestorben ist und was mit seiner Seele geschieht, wird im offiziellen Aventurien nicht thematisiert und liegt ganz in der Hand Ihrer Spieler. Die meisten der überlebenden Drachengardisten und Söldner fliehen und die Erdschlacht ist entschieden. Nur wenige Golgariten und Kämpfer der wilden Horde verfolgen die Flüchtigen, der Großteil ist verletzt und sinkt erschöpft zu Boden.

Doch die Helden sind noch nicht in Sicherheit, denn Al'Zul ist noch nicht zur Ruhe gekommen und die Ranken und Elementare greifen weiter an. So müssen sich auch die siegreichen Kämpfer aus dem Heiligtum zurückziehen. Falls Ihre Gruppe Spaß daran hat, finden Sie hier noch einige Ideen zur Ausgestaltung der Zeit unmittelbar nach der Schlacht.

LOHN DERISCHER MÜHEN

Als Lohn für ihre Mühe erhalten die Helden noch einmal **200 AP** und **Spezielle Erfahrungen** in *Philosophie, Götter/Kulte* und einem Waffentalent oder Zauber nach Wahl. Außerdem können sie die Sonderfertigkeit Akoluth (Boron) für die Hälfte der Kosten erwerben. Des Weiteren überreicht

ihnen Saltarez ein Schreiben, mit dem die Helden künftig immer eine sichere Unterkunft in den Niederlassungen der Golgariten finden und auf das Wohlwollen des Ordens zählen können.

DIE ÜBERRESTE DER TRÄNENLOSEN

Das Wesen des Humus versucht die Körper der Toten dem Kreislauf der Natur zuzuführen, und so krabbeln nach kürzester Zeit Maden auf den Leichen herum. Viele Golgariten versuchen entsetzt, tote Gefährten zu bergen, um sie später borongefällig bestatten zu können. Wenn die Helden nicht allein auf die Idee kommen, bittet einer der Golgariten sie, den Leichnam der Tränenlosen zu bergen, während er den von Borondria trägt, um diese bestatten zu können. So müssen die Helden aus dem Heiligtum fliehen und zugleich den Körper über das schwierige Gelände transportieren, während der Humus sie alle mit sich vereinen will.

In Altzoll wird den Überresten der Tränenlosen im Borontempel ein Sarkophag mit Schrein und auf dem Boronanger eine Statue gewidmet. Bishdalia bittet die Helden, so viele Fakten wie möglich über das Leben und den Tod der Tränenlosen zu sammeln, da sie diese dem Raben von Punin als neue Heilige der Kirche vorschlagen will.

Wenn Sie möchten, begleiten die Helden sie und Borondrias Leichenzug nach Punin, um ihre Recherche vorzustellen und Zeugnis über das Boronwunder abzulegen. Neben einer Audienz beim Raben von Punin erwartet die Helden auch eine Auszeichnung der Boronkirche (Rabenschwinge am silbernen Band) für ihre Erfolge gegen Thargunitoth und ihre Diener.



NEUE WEGE DER GOLGARITEN

„Die 12. Ritter gemahnen uns, dass Boron das Gewicht der unsterblichen Seelen wichtiger ist als die Herrschaft über vergängliche Leiber. So soll der alte Orden sterben und neu geboren werden, um weltlichen Ansprüchen zu entsagen und sich wieder auf Borons Hallen auszurichten – ganz so, wie bei seiner Gründung geplant.“

—Saltarex Bahram von Jurios nach seiner Ernennung zum Großmeister der Golgariten, 1038 BF

Schon bei der Rückkehr nach Altzoll schwelt unter den überlebenden Golgariten der Streit über die Neuausrichtung des Ordens weiter. Durch das sichtbare Auftreten der 12. Ritter in der Erdschlacht nach dem Opfer der Tränenlosen und dem Vergehen aller Untoten gewinnen die Mystiker deutlich an Boden. Als unmittelbar Betroffene und Augenzeugen können die Helden aktiv am Konflikt beteiligt sein und zwischen den Parteien vermitteln. Kurz nach der Erdschlacht bricht eine Delegation mit Borondrias Leichenzug nach Punin auf, um vom Raben von Punin einen neuen Großmeister bestimmen zu lassen, und die Helden werden als Zeugen oder Anhänger einer Seite gebeten, den Zug zu begleiten. Der Rabe zeigt sich speziell an Informationen über die 12. Ritter interessiert und lässt sich alles sehr genau berichten. Eingedenk der neuen Umstände ernennt er Saltarex Bahram von Jurios zum neuen Großmeister. Auch in diesem Fall erhalten sie die Rabenschwinge am silbernen Band.



Ein neuer Tag – Аппаг

Hier finden Sie als Meister einige Hilfen wie die Beschreibungen der wichtigsten Meisterpersonen, Werte für typische Gegner in der Region und einen Dorfgenerator, falls Sie weitere kleine

Die neue Rabenmark

Während der Auseinandersetzungen der Golgariten versucht Gernot von Mersingen immer wieder, die politischen Ziele des Ordens zu betonen, findet jedoch nach den Ereignissen in Al'Zul kaum noch Gehör. Nachdem Saltarex zum neuen Großmeister ernannt wird und die Abkehr von weltlicher Macht propagiert, tritt Gernot kurz nach Saltarex' Antrittsrede aus dem Orden aus. Er ist zwar Boron tief verbunden, doch da seine Ziele und Werte vom neuen Großmeister für tot und die Golgariten für neu geboren erklärt werden, nimmt er die Gelegenheit wahr, mit dem Tod des alten Ordens auszutreten.

Da er immer noch der weltliche Herrscher der Rabenmark ist, kommt es in den folgenden Wochen und Monaten zu Spannungen zwischen ihm und Saltarex, bei denen beide Seiten gerne auf die Helden als Vermittler zurückgreifen. Schließlich einigen sie sich, dass Gernots Austritt akzeptiert wird und Saltarex freiwillig auf die Rabenmark verzichtet. Daraufhin reist Gernot zum Kaiserhof, wo er um eine rein weltliche Beilehnung mit der Rabenmark ersuchen möchte, und bittet die Helden ihn als Zeugen seiner Leistungen und Erfolge zu begleiten.

Durch den weitreichenden Einfluss der Familie Mersingen wird ihm die Markgrafschaft schließlich als nicht-erbliches Lehen zugesprochen. Die Helden können zu verschiedenen wichtigen Personen gesandt werden, um diese für die Sache Gernots einzunehmen. Falls die Helden mit Chayka verbündet sind, sollten sie diese Gelegenheit nutzen, für ihre Kampfgefährtin das Land Wassertälern und damit Al'Zul zu sichern.

Orte in der Region anspielen wollen. Außerdem finden Sie eine Beschreibung der Region, der Stadt Altzoll und der Golgariten nach dem Ende des Abenteuers.

Wichtige Meisterpersonen

Hier finden Sie eine Übersicht der wichtigsten Personen.

Der Herrscher der Albtraummark – Lucardus von Kémet

Agenda: Wiederbelebung des untoten Körpers seiner Frau Madalena, Übertragen ihrer Seele in den Körper, Brechen seines Paktes

Kurzcharakteristik: brillanter Anführer und Mystiker, der von der Liebe zu Fall gebracht wurde und heute ein Dasein zwischen Wahn und Wirklichkeit fristet

Hintergrund: Lucardus von Kémet kämpfte zusammen mit Borondria im Khômkrieg bei der Verteidigung des *Orakels der Nacht* und wurde später erster Großmeister der Golgariten. Nach dem Tod seiner Frau während des Vormarsches der Schwarzen Horden verrät er 1020 BF den Orden und läuft zum Feind über, wo er Rhazzar und später dem Nekromantenrat als Heerführer dient. Der Paktierer im 5. Kreis der Verdammnis (*979 BF, 1,84 Schritt, dürr, wächserne Haut, wirft vier Schatten, wandelnder Leichnam, der immer noch eine beeindruckende Erscheinung ist) fühlt sich mittlerweile von seiner neuen Herrin Thargunitoth genauso verraten wie einst von Boron.

Seelentier: keines mehr (früher Nebelkrähe)

Funktion: dunkle Bedrohung im Hintergrund, Hauptgegner im Finale

Schicksal: Lucardus findet in der Erdschlacht den Tod. Ob seine Seele gerettet wird, liegt in der Hand der Helden.

MU 18 **KL** 17 **IN** 16 **CH** 19
FF 12 **GE** 15 **KO** 17 **KK** 16

Rabenschnabel*:

INI 19+W6 **AT** 22 **PA** 18 **TP** 1W+7 **DK** N

Rabenschnabel mit Großschild*:

INI 17+W6 **AT** 20 **PA** 21 **TP** 1W+7 **DK** N

LE 48 **AU** 41 **WS** 11

MR 15 **RS** 5 (dunkler Schuppenpanzer mit Basiliskenschuppen)

Bemerkungen: *Aufgeladen mit der erzdämonischen Macht Thargunitoos, welche gegen Elementare sowie Alveraniare, Geweihte und karmale Tiere Borons verletzend wirkt.

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Gutes Gedächtnis, Prophezeien 16 / Neugier 7, Rachsucht 9, Schlafstörungen I

Dunkle Gaben: Alpträume erzeugen, Dämonische Waffe (Rabenschnabel), Schutz vor göttlichem Wirken 5, Seelenopfer (Rabenschnabel), Untote erheben, Todeshauch 10 (19/16/17)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfrelexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Schildkampf I/II, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 12 (18/17/16), Überzeugen 17 (17/16/19), Kriegskunst 18 (18/17/19), Philosophie 15 (17/17/16)



DIE SCHLANGE VON ALTZOLL – ARNHILD VON DARBONIA

Agenda: Überleben sichern und ihre Macht erhalten

Kurzcharakteristik: meisterliche und gewissenlose Intrigantin, erfahrene Kriegerin

Hintergrund: Arnhild (*997 BF, 1,74 Schritt, braune Haare und Augen, scheinbar freundliches Lächeln, geschmeidige Bewegungen) lernte das Kriegerhandwerk bei der Drachengarde, zeigte jedoch früh auch politisches Geschick. Von Rhazzazor als Statthalterin von Gallys eingesetzt, konnte sie sich nach dessen Fall durch geschickte Bündnisse und ihre Macht über den Golem als Stadtherrin behaupten. Nach der Befriedung der Wildermark floh sie nach Osten und wurde von Lucardus mit der Verwaltung von Altzoll beauftragt. Sie genießt aufgrund ihrer Vergangenheit das Vertrauen der Drachengarde. Überlegenen Mächten gegenüber gibt sie sich unterwürfig und loyal, nutzt die ihr verliehene Macht für eigene Zwecke und weiß sich als gnädige Vertreterin zu inszenieren.

Seelentier: Fischerspinne

Funktion: intrigante Gegenspielerin der Helden

Schicksal: fällt beim Sturm auf Altzoll

MU 15 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 16
FF 13 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 13

Langschwert:

INI 12+W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W+4 **DK** N

Langschwert mit Schild:

INI 11+W6 **AT** 15 **PA** 16 **TP** 1W+4 **DK** N

Dolch:

INI 12+W6 **AT** 18 **PA** 14 **TP** 1W+1 **DK** H

LE 36 **AU** 36 **WS** 7 **MR** 9 **GS** 4

RS 6 (langes Kettenhemd, Sturmhaube)

Wichtige Vor- und Nachteile: Begabung (Menschenkenntnis), Gut Aussehend / Arroganz 6, Eitelkeit 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 11), Binden, Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille II, Finte, Gedankenschutz, Gezielter Stich, Kampfrelexe, Kriegsreiterei, Kulturkunde (Mittelreich, Schattenlande), Linkhand, Meisterparade, Nandusgefälliges Wissen, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 7 (15/15/15), Selbstbeherrschung 11 (15/13/13), Sinnenschärfe 9 (16/15/15), Menschenkenntnis 15 (16/15/16), Überreden (Lügen) 15 (15/15/16), Überzeugen 12 (16/15/16), Kriegskunst 9 (15/16/16), Staatskunst 10 (16/15/16)

Besonderheiten: Arnhild trägt eine Orichalcumhalskette (INVERCANO, 14 ZfP*, 2 Ladungen). Ihr Dolch aus Maraskanstahl ist mit einem einmaligen BRENNETOTER STOFF (Variante Drachenglut, 7 ZfP*) versehen. Zudem trägt sie als Anhänger den Auslöser für die dämonische Sicherung der Stadttore.

DIE GROßMEISTERIN DER GOLGARITEN – BORONDRIA

Agenda: Befriedung der östlichen Teile der Rabenmark und Festigung der Herrschaft der Golgariten. Endgültiger Sieg über Lucardus von Kémet und Rettung seiner Seele

Kurzcharakteristik: brillante und sinnsuchende Borongeweihte, meisterliche Kriegerin

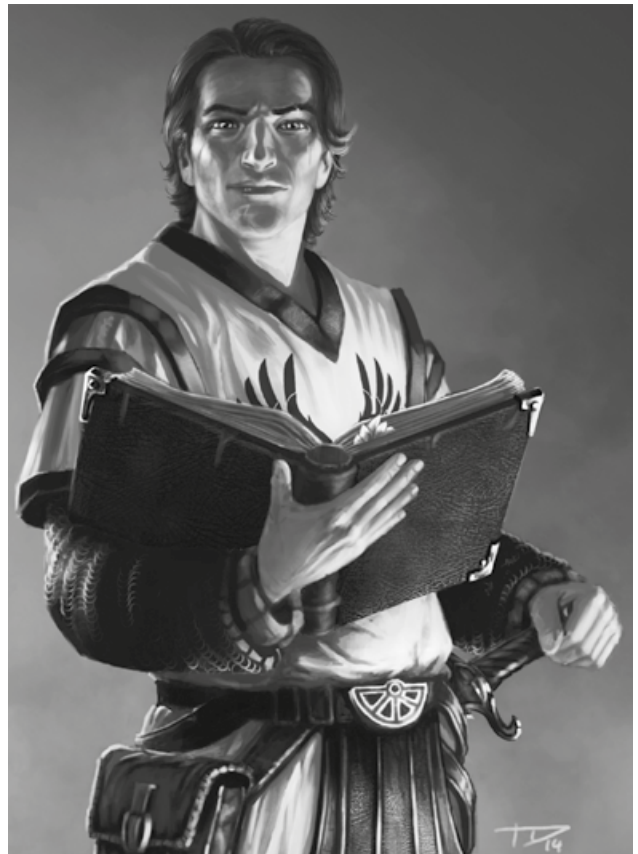
Hintergrund: Die einstige Hochgeweihte des Tempels in Brig-Lo kämpfte schon im Khömkrieg Seite an Seite mit Lucardus. Nach seinem Verrat wurde sie neue Großmeisterin und trieb vor allem das Streben nach Ordensland voran, was in der Gründung der Rabenmark mündete. Sie ist eine erbitterte Gegnerin von Lucardus und forscht ihm und seinen Entdeckungen nach. Im Jahr 1029 BF brach sie zu einer längeren Pilgerreise in den Süden auf, um einen neuen Talisman Borons für die Kirche zu finden, kehrte jedoch erfolglos und voller Selbst- und Glaubenszweifel zurück. Wir verzichten an dieser Stelle auf einen Wertekasten für Borondria, weil dieser im Abenteuer keine Rolle spielt.

Seelentier: Rabe

Funktion: Auftraggeberin der Helden im zweiten und dritten Teil des Abenteuers, Ratgeberin und Mahnerin

Schicksal: stirbt im Finale gegen Lucardus

Besonderheiten: führt den geweihten Endurium-Rabenschnabel *Tärnur'shin*



SCHWINGENFÜHRER SALTAREZ BAHRAM VON JURIOS

Agenda: Borons Willen ergründen, ihm dienen und den Menschen Seelenfrieden bringen

Kurzcharakteristik: kompetenter Kämpfer und Geweihter, meisterlicher Mystiker, unerfahrener Verwalter

Hintergrund: Saltarez wurde in Caldaia als Sohn von Edlen der Familie Jurios (**Herz 162**) geboren und von Kindesbeinen an in der Tradition des almadanischen Adels erzogen. Er lernte das Reiten und Tanzen, das Trinken und das Fechten. Da er sich geschickt mit dem Reitersäbel anstellte, wurde er dem Fechtmeister *Talfan von Jurios* (**Herz 186**) zur Ausbildung übergeben. Während er älter wurde und viele seiner Freunde sich heißblütig in Ehrenhändel stürzten, wurde er immer ruhiger und suchte nach einem Sinn in den dauernden Kämpfen und dem Sterben für die Ehre.

Bei einem Besuch des Gebrochenen Rades in Punin sah er einige Golgariten und fand in ihnen zum ersten Mal Streiter, deren Kämpfe ihm wichtig genug zum Sterben erschienen. Mit dem Segen und einigen Spenden seiner Familie trat er dem Orden bei und erwarb nach seiner fünfjährigen Knappschaft die Weihe und den Status eines Ritters Golgaris.

Schnell stieg er ob seines Eifers und seiner Herkunft zum Schwingenführer auf, und als dem Orden die Rabenmark übereignet wurde, zog er mit seinen Rittern dorthin, um hier den verlorenen Seelen Frieden zu bringen. Seitdem pflückt er weiße Blumen, welche er zwischen den Seiten seines Lex Boronia trocknet, um sie dann den Verstorbenen, welchen er die letzte Ruhe schenkt, mit ins Grab zu legen. Er glaubt, dass ihre Seelen so leichter den Weg zu Boron finden.

Seelentier: Hexenkatze

Funktion: Ansprechpartner und Hilfe für die Helden vor allem in mystischen Fragen. Wichtige Autorität der Mystiker während der Teilung der Golgariten.

Schicksal: Saltarez überlebt das Abenteuer und ist an der Vermittlung zwischen den widerstreitenden Strömungen beteiligt. Nach Borondrias Tod wird er neuer Großmeister der Golgariten und gibt dem Orden eine neue Richtung.

MU 15	KL 12	IN 14	CH 13
FF 10	GE 13	KO 13	KK 13

Säbel + Buckler:
INI 12+W6 **AT** 16 **PA** 18 **TP** 1W6+3 **DK** N
Boronsichel:
INI 9+W6 **AT** 18 **PA** 12 **TP** 2W6+4
DK 5 **LE** 32 **AU** 36 **KaP** 28
WS 7 **MR** 4 **GS** 5 **RS** 4 (leichte

Platte, Arm- und Beinschienen)

Wichtige Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Empathie 7, Verbindungen (Familie Jurios), Zäher Hund; Arroganz 6, Moral-kodex (Golgariten), Verpflichtungen (Golgariten, Familie Jurios)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Formation, Gezielter Stich, Karmalqueste, Kulturkunde (Almada, Schildlande), Linkhand, Liturgiekenntnis (Boron) 10, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Waffenlos (Mercenario), Wuchtschlag

Wichtige Talente: Geschichtswissen 8 (12/12/14), Götter/ Kulte (Boron) 12 (12/12/14), Heilkunde Seele 9 (14/13/13), Kriegskunst 9 (15/12/13), Menschenkenntnis 12 (12/14/13), Philosophie 8 (12/12/14), Reiten 13 (13/13/13), Selbstbeherrschung 10 (15/13/13), Überzeugen 12 (12/14/13)

Wichtige Liturgien: BANNFLUCH DES HL. KHALID, BISHDARIELS AUGE, MARBOS GEISTERBLICK, PROPHEZEIUNG, SALBUNG DER HL. NOI-ONA, SIEGEL BORONS, VISIONSSUCHE, WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT

DER HERR DER RABENMARK – GERNOT VON MERSINGEN

Agenda während des Abenteuers: Vernichtung der Untoten und Ausbreitung der befreiten Rabenmark nach Osten, Mehrung von Ruhm und Einfluss der Golgariten und des Haus Mersingen

Agenda nach dem Abenteuer: Sicherung der befreiten Lande, Aufspüren von Verrätern und Spionen, Vorbereiten des kaiserlichen Heerzuges gen Haffax

Kurzcharakteristik: meisterlicher Kämpfer und Anführer, kompetenter Regent

Hintergrund: Er entstammt der alten und mächtigen Adelsfamilie Mersingen und ist wie viele Mitglieder tief borongläubig. Er war früher Landgraf der Trollzacken und trat den Golgariten bei. Als Anführer zog er in viele Gefechte und brachte seine Kampfgefährten immer wieder lebend zurück, was ihm hohes Ansehen bescherte.

Nach der Schaffung der Rabenmark wurde er als ungeweihter Golgarit deren Regent. Er überlässt die Regierung teilweise seinem jüngeren Bruder Welfert von Mersingen, während er sich um die Befriedung des Landes kümmert und seine Truppen immer noch selbst anführt. Er ist reichstreu, den Golgariten gegenüber bis zum Austritt loyal und pragmatisch. Während und nach der Teilung des Ordens wird ihm bewusst, dass er sich zwischen Mystik und Pragmatismus entscheiden muss und wählt Letzteres.

Seelentier: Falke

Funktion: mächtiger Regent und Anführer der Truppen, im letzten Teil Zweifler an den Plänen der Eroberung Al'Zuls, nach dem Abenteuer auch Auftraggeber

Schicksal: überlebt das Abenteuer, tritt aus dem Orden der Golgariten aus und bleibt Markgraf einer rein weltlichen Rabenmark

HERRIN DER BLUTIGEN ÄXTE – CHAYKA GRAMZANN

Agenda: Die Macht über das Erdheiligtum Al'Zul an sich bringen und dauerhaft für ihr Volk verteidigen. Lucardus von Kémet besiegen.

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

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



sie selten Pläne, die einen halbwegs fähigen Widersacher vor unlösbare Probleme stellen.

Seelentier: Säbelzahntiger

Funktion: schwierige Verbündete der Helden oder erbitterte Widersacherin

Schicksal: wird nach der Niederlage von Lucardus neue Herrin von Wassertälern und damit der Gegend um Al'Zul

MU 18	KL 11	IN 15	CH 12	
FF 13	GE 16	KO 17	KK 15	
Stoßspeer:				
INI 15+W6	AT 21	PA 14	TP 2W+3	DK 5
Zebuqra (Hiebdolch):				
INI 15+W6	AT 19	PA 12	TP 1W+2	DK 11
Wurfspeer:				
INI 16+W6	FK 25	TP 1W+4*		
LE 44	AU 50	WS 11	MR 6	RS 4

(Brustplatte, Streifenschurz, Fellumhang, Lederhelm)

Bemerkungen: * Drachenspeichel (Stufe 7; Wirkung: 2W6+2 SP; Beginn: sofort)

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Gefahreninstinkt 9, Resistenz (Waffengifte), Schnelle Heilung II, Zäher Hund / Aberglaupe 5, Feind (Lucardus von Kémet), Geltungssucht 6, Impulsiv, Jähzorn 9, Ungebildet, Vorurteile gegen Blutlose 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 13), Festnageln, Finte, Gegenhalten, Geländekunde (Gebirge, Wald), Gezielter Stich, Kampfrelexe, Klingensturm, Kulturkunde (Trollzacker), Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Standfest, Sturmangriff, Umreißen, Versteckte Klinge, Waffenloser Kampfstil (Bornländisch, Hammerfaust), Wuchtschlag

Wichtige Talente: Körperbeherrschung II (18/15/16), Selbstbeherrschung (Wunden) 12 (18/17/15), Sinnenschärfe 13 (11/15/15), Überreden (Einschüchtern) 9 (18/15/12), Kriegskunst 8 (18/11/12)



SHOCHZUL ZULCHRAN

Agenda: unter Chaykas Herrschaft die Macht über Al'Zul gewinnen

Kurzcharakteristik: kompetenter Schamane und Heiler, erfahrener Mystiker und Kenner der Geschichte der Trollzacker

Hintergrund: Zulchran wurde in den Trollzacken geboren und wegen der häufig in seiner Nähe auftretenden Mindergeister und Elementare schon früh zu einem Shochzul in die Ausbildung gegeben. Von Beginn an fühlte er sich zum Element Humus hingezogen (welches den Kurga als unfreundlich gilt), und so gab es häufig Streit zwischen ihm und seinem Lehrmeister. Nach Abschluss seiner Ausbildung wurde er zunächst geachtet, da er durch die Kraft von Humuselementaren vieles zu heilen vermochte, woran andere scheiterten. Als er jedoch bei der Heilung eines Sippenoberhauptes versagte, musste er vor den wütenden Kriegern ins Tiefland fliehen. Hier schloss er sich Chayka an, die seine Dienste zu schätzen weiß und ihn sowohl als Heiler wie auch als Berater in Geisterfragen hinzuzieht.

Seelentier: Schädeleule

Funktion: Er beeinflusst im Auftrag von Chayka die Kraft Al'Zuls und kann ein wichtiger Ansprechpartner der Helden sein. Allerdings ordnet er sich ihr bedingungslos unter und wird nie ohne ihre Erlaubnis mit den Helden reden.

Schicksal: überlebt das Abenteuer und wird Hüter Al'Zuls

MU 15	KL 10	IN 14	CH 12	
FF 9	GE 11	KO 15	KK 15	
Große Knochenkeule:				
INI 11+1W6	AT 13	PA 11	TP 2W+2	DK 5
Faust:				
INI 11+W6	AT 13	PA 11	TP 1W+1	DK 5
LeP 37	AuP 41	AsP 27	MR 4	
WS 8	GS 8			

Wichtige Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren, Halbzauberer, Schnelle Heilung I / Eingeschränkte Elementarnähe (Luft, Erz, Wasser), Lästige Mindergeister, Raumangst 12, Randgruppe, Unansehnlich, Weltfremd 6

Wichtige Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Liturgiekenntnis (Trollzackerschamane): Geister rufen 6, Geister bannen 5, Geister binden 3, Geister aufnehmen 7, Verbotene Pforten, Weihe der Keule

Wichtige Talente: Prophezeien 7 (14/14/12), Klettern 8 (15/11/15), Körperbeherrschung 8 (15/14/11), Selbstbeherrschung 14 (15/15/15), Fahrtensuchen 7 (10/14/14), Wildnisleben 12 (14/11/15), Geschichtswissen (Kurga) 8 (10/14/14), Götter/Kulte (Kurga) 8 (10/14/14), Heilkunde Gift 6 (15/10/14), Heilkunde Wunden 10 (10/12/9)

Bekannte Rituale: BLICK INS GEISTERREICH, BLUTSBUND, JAGDFIEBER, RAT DER AHNEN, EXORZISMUS, GEISTERBOTE, GEISTERKERKER, GEISTHEILUNG, GROSSER GEISTERBANN, KRAFT DES TIERES, MACHT DES BLUTES, SCHOMAS KRAFT, ZORN DES BERGLÖWEN, FARBEN DES KRIEGES, MACHT DER ELEMENTE, HERZ DES TIERES

EINIGE GOLGARITEN

Hier finden Sie einige Golgariten, mit denen Ihre Spieler im Verlauf der Kampagne immer wieder in Kontakt kommen können.

YANESSA VON BRABAK

Yanessa (*1005 BF, klein, drahtige Statur, viele Narben an Armen und Beinen, wendig, dunkler Teint, verbissener Zug um den Mund) ist die zweite Tochter eines armen Werftarbeiters aus Brabak. Als sie gerade sieben Jahre alt war, wurde ihre ältere Schwester vom Vater für gutes Gold an die Halle der Geister verkauft. Da sie die Schauergeschichten über das dunkle Gemäuer nur zu gut kannte, lief Yanessa von zu Hause fort und flüchtete in den Borontempel. Hier wurde sie aufgenommen, da sie eine tiefe Verbundenheit und Achtung für den „Retter der Seelen“ zeigte, doch ihr fehlte die nötige Ruhe für eine Boroni. So kam sie in die örtliche Niederlassung der Golgariten, wo sie eifrig lernte, bis sie bei einer Expedition in den nahen Urwald tatsächlich auf einen Nekromanten und ihre inzwischen untote Schwester traf. Sie erschlug beide zusammen mit ihren Begleitern und in der Folge ging die braun gebrannte und draufgängerische Kämpferin in die Rabenmark. Hier wollte sie mit ihrem Rabenschnabel die Nekromanten vernichten, die in ihrer Heimat ausgebildet wurden und Menschen das gleiche Leid antun wie ihrer Schwester, und zugleich vergessen, was sie erlebt hatte. Durch ihren unbändigen Angriffswillen und die Weigerung, eine Niederlage einzusehen, hat sie sich schon oft schwere Verletzungen zugezogen, doch wie ein Wunder hat Golgari sie bisher nicht geholt. An den Schlachten während des Abenteuers beteiligt sie sich immer in vorderster Front und überlebt die Schlacht um den Wall nur schwer verletzt. Während der Teilung des Ordens ist sie eine der größten Unterstützer der Traditionalisten.

BISHDARIELON VON SUUNKDAL

Bishdarielon, von seinen Freunden kurz ‚Bisch‘ genannt, ist ein mittelgroßer Ritter Golgaris mit schulterlangen, schwarzen Ringellocken, stechenden schwarzen Augen, hoher Stirn und Bocksnase. Er war ursprünglich Erbe der Friedwanger Baronie und Answin von Rabenmunds Knappe, wurde aber in jungen Jahren von Räubern entführt. Nach über einem Jahrzehnt im Süden gelang ihm die Rückkehr, doch sein Bruder hatte inzwischen seinen Posten als Baron eingenommen. Bisch trat den Golgariten bei und kämpfte in der *Schlacht der drei Kaiser* auf der Seite seines früheren Herren Answin. Er bewacht heute von seinem Schloss Suunkdal aus einen nahe gelegenen, großen Boronanger. Bisch ist ein recht weltlicher Ordenskrieger und weiß seinen Freiraum sehr zu schätzen. Auch wenn ihn mehr seine lebensbejahende Einstellung als die Sehnsucht nach dem Tod auszeichnen, ist er Boron tief verbunden und für die Helden ein wertvoller Ansprechpartner in Fragen des Kultes. Da er aus dem Süden viel Wissen über den AlʼAnfaner Ritus mitgebracht hat, kann er den Helden auch hier als Informationsquelle dienen. An Schlachten beteiligt er sich eher in den hinteren Reihen und fällt vor allem bei kleineren Untotenjagden nach der Befriedung des Walls auf. Während der Teilung der Golgariten unterstützt er das Haus Mersingen, wie es seine Familie traditionell immer getan hat.

MORDAYCON MOTMAGINTE, BEWAHRER VON BORONIA (GEMEINSAME PFADE 48)

Der wettergegerbte Krieger (*984 BF, 1,77 Schritt, hager und sehnig, scharfkantiges, eingefallenes Gesicht, dunkle Augen mit strengem Blick, Adlernase, schmaler Mund, schwarze Haare mit grauen Strähnen, strahlt überlegene Ruhe aus) ist Träger der Karneollöwin und Landmeister von Boronia. Er ist einer der letzten Ritter aus der Gründerzeit und hält sich aus der Ordenspolitik tunlichst heraus, da ihm Ränkespiele nicht liegen. Er hat am Heiligtum seine Bestimmung gefunden und ist zwischen den Schlachten hier anzutreffen, falls die Helden es aufsuchen. Er kann ihnen sowohl Hintergründe und Glaubenssätze des Ordens erklären wie auch viel über die Region erzählen, in der er nun schon einige Zeit lebt. An den großen Schlachten während der Kampagne beteiligt er sich in vorderster Front und erleidet einige Verletzungen, die er aber überlebt. Während der Teilung des Ordens ist er dem Traditionalisten Baranoir zuzurechnen.

ELURION, LEIBWACHE BISHDALIAS VON MERSINGEN

Elurion (*999 BF, 1,78 Schritt, sehnig, blonde Haare im Büstenschneid, gestutzter Vollbart, braune Augen) ist überzeugter Golgarit, der nach Ordenssitten einen neuen Namen annahm und nie über seine Vergangenheit redet. Er spricht sehr leise und mitfühlend, und würde jederzeit sein Leben geben, um Bishdalia von Mersingen (siehe **Wichtige Personen Altzolls S. 129**) zu beschützen. Er betrachtet sie als seine kleine Schwester, ganz so, wie Markgraf Gernot es ihm aufgetragen hat. Er behält eine absolut neutrale Position und hofft auf ein klares Wort der Großmeisterin Borondria, welchem er sich ohne Zaudern unterordnet.

BORONWYN VI PIAMAD

Der zweitgeborene Sohn des Barons von Tannwald (*1003 BF, hochgewachsen, muskulös, dunkle Augen und Haare, schweigsam, meist überlegt, manchmal aufbrausend) aus der Familie Niamad wurde wegen seiner ruhigen Art früh auf Anraten von Geweihten in die Obhut der Boronkirche gegeben. Schon im Noviziat brach immer wieder das Temperament seiner Familie durch, und so kam er 1017 BF auf Umwegen zu den Golgariten. Während seine Familie im albernischen Bürgerkrieg zerrissen war, versuchte er neutral zu bleiben und übernahm die Wacht über den mysteriösen Schindocher Anger.

Nach der Gründung der Rabenmark kam er in den Osten, um das Land und die Menschen zu befreien. Hier ist er zum Anführer der Schwinge Cliatan (albernischer Flügel) aufgestiegen und nimmt mit dieser an den Schlachten teil. Während der Teilung des Ordens wird er von Saltareʼs flammenden Reden überzeugt und zählt fortan zum Zweig der Mystiker.

GEGNER

Hier finden Sie die Kampfwerte einiger typischer Gegner des Abenteurers.

GOLGARIT

Rabenschnabel:

INI 11+IW6 AT 16 PA 15 TP IW+4 DK N

Rabenschnabel/Schild:

INI 9+IW6 AT 15 PA 17 TP IW+4 DK N

Breitschwert:

INI 11+IW6 AT 15 PA 16 TP IW+4 DK N

LeP 36 AuP 40 KaP 30 WS 7

RS 5 MR 5 GS 4

Wichtige Vor- und Nachteile: Geweiht, Zäher Hund / Moral-kodex (Golgariten)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Karmalqueste, Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 14 (15/13/14)

Ein Schwingenführer der Golgariten hat bessere Werte: AT +3, PA +2, LeP +3.

DRACHENGARDIST

Schwert:

INI 13+IW6 AT 15 PA 14 TP IW+5 DK N

Schwert/Holzschild:

INI 8+IW6 AT 14 PA 17 TP IW+5 DK N

Kompositbogen: FK 20 TP IW+5

LeP 35 AuP 35 KO 14 RS 6

MR 5 GS 4 WS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfrelexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I+II, Sturmangriff, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 11 (14/13/15), Sinnen-schärfe 8 (12/14/14)

SÖLDNER

Streitaxt:

INI 10+IW6 AT 16 PA 11 TP IW+4 DK N

Säbel:

INI 11+IW6 AT 14 PA 17 TP IW+3 DK N

Andergaster:

INI 8+IW6 AT 18 PA 12 TP 3W+3 DK S

Kurzbogen: FK 20 TP IW+4

Leichte Armbrust:

FK 20 TP IW+6 LeP 32 AuP 36 KO 13

RS 3-4 MR 3 GS 6 WS 7/9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 9 (14/13/15)



DORFBEWOHNER

Axt:

INI 9+IW6 AT 12 PA 8 TP IW+4 DK N

Kurzbogen: INI 8+IW6 FK 13 TP IW+4

LeP 28 AuP 30 WS 6 RS 1

MR 2 GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 2 (11/13/12), Sinnen-schärfe 3 (11/12/12)

UNTOTE

Die meisten Untoten wurden durch Nephazzim belebt, manche durch TOTES HANDLE.

LEBENDER LEICHNAM

LeP 25 AuP unendlich WS 4 RS 1

GS 5 MR 5 KL 2-5 GW 4

Hände:

INI 9+IW6 AT 8 PA 4 TP IW+2 DK H

Säbel:

INI 10+IW6 AT 8 PA 4 TP IW+3 DK N

SKELETT⁺

LeP 30 **AuP** unendlich **WS** 5 **RS** 4
GS 5 **MR** 5 **KL** 3-7 **GW** 7
Hände:
INI 9+W6 **AT** 9 **PA** 3 **TP** 1W+2 **DK** H
Kriegsbeil:
INI 9+W6 **AT** 9 **PA** 2 **TP** 1W+5 **DK** N

*) Normale Verwundbarkeit durch Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen; Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen alle anderen Waffengattungen.



BESONDERE UNTOTE

Einzelne verbesserte Untote können ein bis drei der folgenden Bonipakete aufweisen:

AT/PA je +2, RS +4, KL +3 / LeP +10 / Zusätzliche Aktion / Folgeschaden (Leichengift) / Regeneration I / Lebenssinn / Nekrodem (ihre Opfer erheben sich ebenfalls zu Untoten)

DIE NEUEN GOLGARITEN

„Wir kämpfen gegen die Untoten und haben ihnen und ihren Herren einen großen Teil des Landes entrissen. Doch nicht das Land wollen wir befreien, sondern die Menschen darin. erinnert euch der Worte des Raben, erinnert euch an Borons Trauer um die verlorenen Seelen. Die Schlacht gegen die Untoten zwischen Todeswall und Altzoll ist entschieden, der Kampf um die Seelen der Menschen hat gerade erst begonnen!“

—Saltarez Bahram von Jurios während der Streitigkeiten im Orden, 1038 BF

VERÄNDERUNGEN DER GOLGARITEN

Der Orden des Heiligen Golgari erfährt durch die Ereignisse des Abenteuers einige Veränderungen, und das nach außen hin sichtbarste Zeichen dieser Wandlung ist der Tod von Großmeisterin Borondria und die Ernennung von Saltarez Bahram von Jurios zu ihrem Nachfolger. Die Folge davon ist vor allem eine Abwendung des Ordens von weltlicher Macht und die Konzentration auf das Seelenheil der Menschen. Auch wenn die Teilung des Ordens in Mystiker, Politiker und Traditionalisten aufgehoben scheint, gibt es weiterhin Golgariten, die eher mit dem Rabenschnabel in der Hand Untote bekämpfen, und solche, die durch Selbstdisziplin, in Visionsquesten oder in innerer Einkehr den Willen Borons zu ergründen suchen und entweder eigene Schuld sühnen oder andere Menschen auf dem Weg zum Herren des Todes führen wollen. Beide Gruppen sind häufig in der Rabenmark unterwegs, verfolgen jedoch unterschiedliche Ziele.

Die Ausrichtung des Ordens entwickelt sich in den kommenden Jahren zunehmend weg von politischen oder materiellen Interessen und hin zur Suche nach spiritueller Einsicht, Buße und Reue. Dabei werden alle Mitglieder weiterhin im Waffenhandwerk ebenso wie in geistlichen Dingen geschult, jedoch

zunehmend angehalten, durch gute Taten und Verbreitung des Boronglaubens das Gewicht ihrer und anderer Seelen zu erhöhen. Speziell für reuige Söldner und Büttel aus den befreiten Gebieten sind die Suche nach Vergebung und ein Neuanfang Ansporn genug, dem Orden beizutreten. Diese Anwärter werden hart auf einen ausreichend festen Glauben an Boron geprüft, doch wer dies besteht, wird vorbehaltlos in den Orden aufgenommen. In der Rabenmark zählt man bald viele neue Knappen, und kaum ein Ordensritter zieht ohne solchen durch das Land.

Die wichtigsten Aufgaben, denen sich Saltarez widmet, sind die Vernichtung der restlichen Untoten und Nekromanten sowie aller Schreine der Thargunitoth und die Einsegnung der geschändeten Boronanger im befreiten Bereich der Rabenmark. Dazu schickt er besonders die Schwingen in den Kampf, deren 12. Ritter bereits einmal gesehen wurden, um diesen Seelen die Möglichkeit zu geben, ihr Gewicht zu erhöhen und in Borons Reich einzugehen. Dass es dadurch in diesen Schwingen immer wieder zu Verlusten kommt, sorgt bei einigen Golgariten für Unmut und Vorbehalte gegenüber den 12. Rittern sowie für Unzufriedenheit mit dem Großmeister.



WAPPEN GOLGARITEN

DIE GOLGARITEN UND DIE RABENMARK

Das Verhältnis der Golgariten zu Gernot von Mersingen ist nach seinem Austritt lange Zeit sehr angespannt, was nur langsam nachlässt. Gerade alte Weggefährten Gernots im Orden pflegen bald wieder einen normalen Umgang mit ihm, und auch wenn er und Saltarez sich eher aus dem Weg gehen, wissen doch beide, dass sie einander brauchen, um das Land endgültig zu befrieden.

DAS KASTELL SEELENWACHT

Nach der Befreiung von Altzoll besetzen die Golgariten das alte Zollkastell am Marktplatz als Garnison in der Stadt. Zum Landmeister wird der Schwingenführer Saltarez von Jurios bestimmt, welcher es *Seelenwacht* nennt, denn die hier stationierten Golgariten sollen über die Seelen der Menschen in der Region wachen. Das Kastell bleibt dem Orden dauerhaft erhalten und nach dem Abenteuer Yanessa von Brabak unterstellt, welche es als Landmeisterin führt. Das Kastell wird rasch von einer großen Zahl an Kämpfern bewohnt, da viele neu aufgenommene Knapen aus der Gegend hier untergebracht werden. So stehen ihr ständig genügend Kämpfer für Aufgaben in der Umgebung zur Verfügung. Durch die zweifelhafte Vergangenheit der neuen Knapen gibt es aber immer wieder Reibereien und Verdächtigungen des Verrats. Gerade in solchen Fällen greift Yanessa häufig für die Ermittlungen auf erfahrene Außenstehende zurück, welche nicht von Rivalitäten im Kastell belastet sind.

VERÄNDERUNGEN ZUR BESCHREIBUNG IN AUF GEMEINSAMEN PFADEN

Falls Sie den Organisationsband **Auf gemeinsamen Pfaden** besitzen, sind hier die Veränderungen gegenüber der dort aufgeführten Beschreibung zusammengefasst. Die anderen Abschnitte behalten ihre Gültigkeit:

- Die Etablierung der Rabenmark entfällt als Ziel.
- Bei den **Persönlichkeiten** entfallen Gernot und Borondria; Saltarez und **Gislund Obrom zu Bruchweiden (neuer Großkomtur)** werden aufgenommen.
- Bei den **Persönlichkeiten der Historie** werden Borondria, Gernot und die Tränenlose aufgenommen.
- Die Golgariten haben ab sofort keine Einkünfte mehr durch die Rabenmark, werden von dieser allerdings teilweise versorgt.
- Bei den **Niederlassungen** entfällt Burg Mersingen; das Kastell Seelenwacht kommt hinzu.
- Tärnur'Shin wird nun von Saltarez getragen.
- Bei den **Erzfeinden** entfällt Lucardus von Kémet.
- Bei den **Verbündeten** wird der Orden der drei guten Schwestern von den Feldern ergänzt. Diese kümmern sich eher um das Land und das körperliche Wohl der Menschen, die Golgariten hingegen um das seelische Wohl und um die Bekämpfung von Feinden.
- Bei den **Rängen** wird Saltarez Bahram von Jurios neuer Großmeister, das Amt des Großkomturs übernimmt **Gislund Obrom zu Bruchweiden**.
- Die Speiche Rabenmark wird in Tobrien umbenannt. Zusätzlich wird die Geschichte der Golgariten um die folgenden Ereignisse ergänzt:
- 1035 BF** nimmt der Orden den Großteil der Baronie Aschenfeld in Besitz und vernichtet die Untoten dort.
- Ende **1035 BF** gibt es einen Vorstoß in Richtung Altzoll, nach anfänglichen Erfolgen müssen sich die Golgariten jedoch bald zurückziehen.
- 1036 BF** gelingt die Vernichtung des untoten Nekromanten Korobar in Trollstädt.
- Im Boron **1037 BF** gibt es einen Vorstoß nach Sichlingen, bereits im Hesinde muss der Ort unter Verlusten wieder aufgegeben werden.
- Im Rahja **1037 BF** kommt es zur Schlacht um den Wall, wobei dieser in großen Teilen zerstört wird.
- Im Efferd **1038 BF** gelingt die Befreiung von Altzoll.
- Im Boron **1038 BF** fällt Borondria in der Erdschlacht und Saltarez wird neuer Großmeister des Ordens.

DIE NEUE RABENMARK

Nach Abschluss der Kampagne ist Altzoll die östlichste unter Kontrolle der Rabenmark stehende Stadt. Die Befreiung der Orte jenseits davon gelingt in der folgenden Zeit nur langsam, wofür immer wieder Befestigungen und Klöster an wichtigen Stellen gegründet werden. Die Bemühungen werden immer wieder zurückgeworfen, da in den vergangenen Gefechten viele Kämpfer gefallen sind und es immer noch Verräter, versprengte Untote und einzelne Banden von Menschenjägern im Land zwischen Altzoll und dem Todeswall gibt, speziell in den unzugänglichen Gebieten der Schwarzen Sichel und der Trollzacken.

In den fruchtbaren Ländereien südlich und östlich von Altzoll vertreiben die Golgariten schnell die Untoten und verbliebenen Anhänger Thargunitohts. Die Landwirtschaft nimmt, gespeist durch die Kraft Al'Zuls schnell größere Flächen ein, so dass die Versorgung des Landes bald wieder aus eigener Kraft möglich ist. In diesem Bereich ist auch der Dreischwesternor-

den sehr aktiv und kümmert sich viel um die Menschen und das Land. Im Norden kommt es wiederholt zu Auseinandersetzungen mit Transysilien und zum Auftreten von Dämonen und Daimoniden in den Grenzregionen.

Immer wieder kommt es gerade im Bereich von Totem Land, in Altzoll oder entlang des Elementaren Hexagramms zu Auswüchsen des Humus durch die Kraft Al'Zuls, welche erst im Laufe der nächsten Jahrzehnte nachlassen, wenn die Kraft sich gleichmäßiger über das Land verteilt.

Aufgrund der vielen drohenden Gefahren gelingt es Gernot von Mersingen zunächst nicht, die freie Rabenmark weiter nach Osten auszudehnen. Die Passage nach Warunk auf dem Landweg ist zwar immer noch gefährlich, aber wieder möglich. Der Handel auf der früheren Reichsstraße 1 kommt erst nach dem Schwertzug gegen Haffax wieder richtig ins Rollen, gibt dann jedoch der Region deutlichen Auftrieb.

DIE NEUEN HERRSCHER

Die befreiten Länder werden von Gernot an treue Gefolgsleute und alte Inhaber vergeben:

☛ **Baronie Devensberg:** Corvinus von Rabenmund-Mersingen ä.H.

☛ **Baronie Pulverberg:** Elissa Alara von Gareth-Firdayon, regiert von Janne von Sensfeld als Vögtin

☛ **Baronie Aschenfeld:** Welfert von Mersingen ä.H.

☛ **Baronie Balderweith:** für Spieler möglich (siehe unten)

☛ **Baronie Westerklotz:** Irmegunde Fenja von Greifenstein j.H.

☛ **Baronie Wassertälern:** Chayka Gramzahn, regiert von Ankhara vom Berg als Vögtin

☛ **Markgräflisch Altzoll:** Markgraf Gernot von Mersingen, regiert von Arntrude von Hengefeldt als Vögtin
Andere Baronien sind vorläufig noch nicht weit genug befreit, um schon wieder als Lehen vergeben zu werden.

EIN PLATZ FÜR SPIELER

Wenn sich Ihre Helden wacker geschlagen haben, sind sie Gernot von Mersingen und Saltareh Bahram von Jurios positiv aufgefallen. So könnte Letzterer ihnen den Beitritt zu den Golgariten und die Stationierung in Seelenwacht anbieten, um Boron und dem Land weiter zu dienen. Gernot hingegen kann die Helden unter seine Kämpfer aufnehmen und mit Spezialaufträgen bedenken, was Ihnen die Möglichkeit zu weiteren Abenteuern in der Region gibt. Alternativ kann er ihnen die Baronswürde von Balderweith anbieten, die für die Helden ebenfalls noch viele Aufgaben bereithält. Bei der Befriedung und dem Wiederaufbau des Baronsitzes Balderweith angefangen bis zur Wiederbelebung toten Landes und dem Erschließen von Minen in der Schwarzen Sichel gibt es hier viel Stoff für Heldentaten.

DORFGENERATOR

Mit den folgenden Würfeltabellen haben Sie die Möglichkeit, nach Belieben kleine Dörfer in der östlichen Rabenmark zu generieren.

UMGEBUNG (IW6):

1	weitgehend totes Land, die Menschen hungern und besitzen kaum etwas (Einwohner -2, Ressourcen -1)
2	teilweise totes Land, die Menschen kommen gerade über die Runden, haben kaum etwas (Einwohner -1)
3-4	verwildertes aber weitgehend gesundes Land, die Menschen haben zu Essen und das Lebensnotwendige, Hunger nur im Winter
5	brauchbares Ackerland, die Menschen haben einen sehr bescheidenen Wohlstand, nur wenige hungern im Winter (Einwohner +1)
6	Land mit der Kraft von Al'Zul: die Menschen halten Vieh und betreiben Ackerbau, niemand muss hungern, Krankheiten halten sich in Grenzen, das Dorf wird oft überfallen, erkauft sich teilweise mit Verpflegung den Schutz von Kriegshaufen für einige Zeit (Einwohner +2, Ressourcen +1)

EINWOHNER (IW6):

-1 bis 0	Einsiedlerhof (2W6)
1 bis 2	kleiner Weiler (3W6+10)
3 bis 4	Dörfchen (2W20+30)
5 bis 6	Dorf (2W20+70)
7 bis 8	großes Dorf (3W20+100)

GESINNUNG (IW6):

1	haben jeden Glauben und jede Hoffnung verloren, sind kaum mehr als willenlose Befehlsempfänger (Dorfschulze -2)
2	gläubige Anhänger der „dunklen Mutter“ (Untote -1, Dorfschulze -1)
3	feste Anhänger des Nekromantenrates (Untote -1, Dorfschulze -1)
4	eingeschüchtert, unterwerfen sich dem Stärkeren
5	haben sich den Zwölfgötterglauben hinter einer Fassade bewahrt (noch mal würfeln für Fassade, Dorfschulze +1)
6	selbstbewusst, Dörfler verteidigen ihre Freiheit gegen die Untoten und die meisten Kriegshaufen, ist der Haufen zu stark, flüchten sie in die Wälder / Hügel / Höhlen und nehmen eine Plünderung in Kauf (Verstecke in der Nähe, Untote +1, Dorfschulze +1)

UNTOTE (IW6):

0 bis 1	werden wie Tiere gehalten und Arbeiten im Dorf (unter dem Befehl eines Magiedilettant, Druiden, Thargunitoth-Priester, einer Hexe oder Ähnlichem)
2 bis 4	greifen hin und wieder an und werden von den Dörflern zurückgeschlagen
5	finden sich kaum aufgrund einer Reliquie / alten Tempels / heiligen Gegenstandes
6 bis 7	ignorieren das Dorf, da die Dörfler sich nachts verschanzen (befestigte Häuser)

DORFSCHULZE (IW6):

-1	Schulze ist resigniert, setzt nur Befehle um, fühlt sich deswegen schuldig, hat aber weder Mut noch Fähigkeiten,
bis 0	sich aus der Bevormundung durch andere (Kriegsfürsten / Nekromanten) zu befreien.
1	Gefällt sich in seiner Rolle als uneingeschränkter Dorfherr. Durch kämpferische Unterstützung seiner Familie oder einiger Schlagetots setzt er Anweisungen auch gegen den Willen der Leute durch und vollstreckt teils drakonische Strafen (20 Peitschenhiebe für Widerspruch gegen seine Anweisungen).
2	Ist bemüht und möchte das Beste für seine Leute – ist aber mit dem Posten hoffnungslos überfordert und ein untalentierter Verwalter. Er gibt und spart am falschen Ende, immer wieder stellen sich Entscheidungen als falsch heraus und ständig entschuldigt er sich für irgendwas. Sieht die Ursache aller Probleme in seinen Fehlentscheidungen.

3	Der Schulze wurde einst von einem Kriegsfürsten oder Nekromanten eingesetzt, weil er diesem nach dem Mund geredet hat. Auch heute noch unterwirft er sich jedem, der Stärke und Autorität ausstrahlt und versucht durch Anbieten und Unterwürfigkeit seine Stellung zu erhalten. Ist im Dorf verhasst.
4	Ist stolz auf sein Amt und möchte sich dem würdig erweisen. So versucht er, jede Bitte der Dorfbewohner zu erfüllen, es immer allen Recht zu machen und scheut sich, einmal klare Entscheidungen zu treffen. Dass er als schwach und unentschieden angesehen wird, macht es nur noch schlimmer, da er versucht, diesen Ruf durch tatkräftige Umsetzung der Bitten der Dorfbewohner loszuwerden. Dabei erfüllt er heute die Bitte des einen und am nächsten Tag die eines anderen, womit er manches von gestern wieder zurücknimmt.
5	Bemüht sich um das Wohlergehen seiner Leute, handelt besonnen und versucht Opfer in Kämpfen ebenso zu vermeiden wie Mangel an Lebensmitteln oder Verteidigung. Er lässt seine Leute nur dann kämpfen, wenn es absolut notwendig ist. Halbwegs fähiger Richter und Vermittler.
6-7	Selbstherrlich, sieht sich als Kriegsherr und versucht, die Bewohner des Dorfes zu Kämpfen zu motivieren (gegen Untote, Kriegshaufen, Ghule, Knochenzäune ...). Immer wieder fallen Dorfbewohner bei solchen Kämpfen, was er als notwendiges Übel hinnimmt.

ABSONDERLICHE EINSTELLUNGEN / ABERGLAUBE / VORSTELLUNGEN (IW6):

1	Der Tod ist das Ende von allem Leben. Es gibt nichts danach außer dem Unleben.
2	Wenn man die Schädel seiner Familie bei sich trägt, kann kein Nekromant sie in den Dienst zwingen (viele Dörfler haben eine regelrechte Schädelammlung am Gürtel, darunter auch Kinderschädel).
3	Die Begegnung mit einem Untoten unbeschadet zu überstehen, bringt Glück – es bedeutet, dass das Land einen akzeptiert hat. Dann wartet es länger, bevor es den Untod von einem fordert.
4	Tote werden in einer langwierigen Prozedur durch Mühlsteine zu feinem Staub zerrieben, damit sie nicht wieder beschworen werden können.
5	Die getrockneten Augen einer Katze helfen gegen Alpträume. Trägt man sie im Schlaf bei sich, müssen die Katzenaugen anstatt einem selbst den Albtraum sehen. (keine Katzen im Ort, guter Preis für getrocknete Katzenaugen ...)
6	Die Menschen glauben, dass Magier nur Dämonen in Menschengestalt sind, die auf Dere wandeln, um andere Menschen zu quälen und ihre Seelen zu fressen. (Vorurteile Magier 10)

BESONDERE RESSOURCEN (IW6):

0	keine
1	Rauschkraut: Ilmenblatt (ZooBotanica 241), an einem Fluss auch Wasserrausch (ZooBotanica 273)
2	Heilkräuter: Vierblättrige Einbeere (ZooBotanica 271) oder Tärnele (ZooBotanica 268)

3	Alkohol: kleiner Braukessel
4	Korn und Mehl: muskelbetriebene Mühle
5	Eier: viele Hühner im Dorf
6	Milch: viele Ziegen, ein oder zwei Kühe
7	Fleisch: genügend Tiere zum Schlachten

BESONDERE PERSONEN (IW6):

0	keine
1	Es gibt eine Traumdeuterin im Ort, die die Helden nach ihren Träumen ausfragt und ihnen daraus den Willen der Dunklen Mutter deutet (wirre Spinnerin).
2	Ein Dörfler arbeitet als Wirt – er vermietet seine gute Stube und schenkt aus.
3	Jemand mit Thargunitoth-Minderpakt. Gilt im Ort als gesegnet, weil er einmal einen Untoten nur durch die Kraft seines Willens davon abgehalten hat, seine Tochter zu erwürgen (dabei ist er in den Minderpakt gerutscht, um seine Tochter zu retten, ist sich dessen aber nicht bewusst).
4	Medium oder jemand mit der Gabe Prophezeien, der aus dem Knochenwurf oder einer Schale Blut die Zukunft (der Helden?) liest.
5	Fanatischer Anhänger oder Prediger der Borbarad-Kirche, versucht die Helden von der ultimativen Freiheit zu überzeugen oder schwärmt ihnen davon vor, wie es einst sein wird, wenn er zaubern kann (Letzterer klebt wie eine Klette an einem eventuellen Magier der Gruppe).
6	Universalhandwerker, kann allerlei einfache Reparaturen durchführen / Pferde beschlagen etc.

ALTZOLL – HANDEL UND OSTWEHR

Nach Abschluss der Kampagne ergeben sich in Altzoll folgende Verhältnisse:

Altzoll für den eiligen Leser (nach der Befreiung)

Einwohner: 1200 (steigend)

Wappen: auf Blau drei silberne Pfähle

Herrschaft: Markgraf Gernot von Mersingen

Tempel: **Boron**, Peraine, Travia, Praios, Rondraschrein

Garnisonen: 1 Banner leichte Infanterie und 1 Banner schwere Infanterie des Markgrafen, 2 Schwingen Golgariten, sich ändernde Anzahl an Söldnern

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Gasthof *Zur alten Weide* (Q5/P6/S24), Taverne *Sattlerstube* (Q3/P3), Taverne *Zum Schwarzen Raben* (Q6/P8)

Handel und Gewerbe: größter Handelsposten im Umland, Markt für Lebensmittel und Vieh, Viehzucht, Stellmacherei
Stadtviertel: Grafbergen, Zollmarktey, Werkheym, Underfeld, Cavenalis, Golgarifeld, Jedanis

Ein Großteil der Beschreibung aus dem Abenteuer (siehe **Altzoll – Zwischen Untoten und Intrigen, Seite 63**) bleibt erhalten, er ergeben sich folgende Änderungen in den jeweiligen Bereichen und Vierteln.

DIE STADTVERWALTUNG

In der Anfangszeit nach der Befreiung regiert Gernot von Mersingen allein Altzoll und überlässt es den Golgariten, die Hinterlassenschaften der Nekromanten zu vernichten und Verräter zu suchen.

Nachdem eine stabile Herrschaft in der Stadt hergestellt wurde, übergibt Gernot die Regentschaft an Arntrude von Hengefeldt, welche die Stadt als Vögtin regiert. Sie baut einen Verwaltungsapparat auf, der das Zunftwesen, eine ordentliche Gerichtsbarkeit, Feuerwachen und vieles mehr organisiert. Erst nach dem Feldzug gegen Haffax können die Zünfte eine gewisse Mitsprache bei der Regierung der Stadt durchsetzen. So wird der *Alte Kreis* gegründet, eine Institution, die aus den Vertretern der wichtigsten Zünfte und Geweihten besteht und sich im Laufe der Jahre erweitern wird. Zunächst sind hier neben den Hochgeweihten nur die Zunftvorsteher der Schmiede, Lederer und Händler vertreten, später kommen noch die Schankwirte, Stellmacher und Alchimisten hinzu. Auch wenn dieses Gremium für die Zünfte ein wichtiger Schritt zur Mitbestimmung ist, hat es in den nächsten Jahren lediglich eine beratende Funktion.

STADTTTEIL GRAFBERGEN

Im Viertel Grafbergen kommt es zu einigen Zerstörungen, wenn Häuser von Stadträten und wichtigen Würdenträgern bei der Eroberung gestürmt werden. Auch in der Folgezeit werden hier immer wieder Untotenkeller, Dämonenschreine, Borbaradsplitter und übrige Anhänger der Schattenlande gefunden und gewaltsam beseitigt. Dazu wird von den Golgariten und markgräflichen Truppen der thargunitothaffine ‚Schmuck‘ an den Häusern beseitigt, was zu teilweise massiven Beschädigungen der Häuser führt. Dieser Stadtteil ist noch länger von Umbauten und der Beseitigung dämonischen Machwerks geprägt, wenn auch nicht so stark wie Golgarifeld.

Die frühere Grafenburg wird ebenfalls wieder aufgebaut und von allen Dämonenanbetungsstätten befreit sowie um eine kleine Boronkapelle erweitert. Die Burg ist der offizielle Sitz des Markgrafen Gernot von Mersingen, der jedoch häufig zur Befriedung des Landes unterwegs ist. Die Wache über Burg und Stadt liegt ausschließlich in der Hand von markgräflichen Truppen, die Golgariten haben lediglich im Zollkastell eine Garnison.

Auf Betreiben Beilunks wird in der Nähe der Grafenburg *Praios' Schein wider die Finsternis* als kleiner Tempel errichtet, welcher von der ordentlichen Inquisitionsrätin *Praigunde von Beilunk* (*1009 BF, 1,59 Schritt, schlank, schwarzer Zopf, dunkelbraune, stechende Augen, leicht dunkler Teint, würdevolle, aufrechte Haltung) geführt wird. Diese ist maßgeblich an der Befragung und Verurteilung von aufgefundenen Dämonenanbetern beteiligt und bereist mit vier Bannstrahlern auch immer wieder das Land zwischen Todeswall und Altzoll, um dämonische Präsenzen und übrige Nekromanten aufzuspüren.

STADTTTEIL ZOLLMARKTEY

Zollmarktey bleibt das Händlerviertel der Stadt, wobei hier neben Golgarifeld der größte Wechsel an Bevölkerung stattfindet. Die meisten Fernhändler mit Kontakten nach

Yol-Ghurmak, Eslamsbrück oder Mendena verlassen die Stadt oder tauchen unter, so dass von den altbekannten fast nur Kleinhändler und Krämer übrig bleiben. Nur wenigen gelingt der Erhalt ihrer Häuser während der Erstürmung, darunter Farella Güldenglanz, die sich nun Farella Markensen nennt und als Lebensmittelhändlerin ihren Nutzen aus den neuen Machtverhältnissen zieht.

Die leeren Kontore belegen Händler aus dem Mittelreich, welche die Versorgung der Stadt und der Region mit Lebensmitteln, Baumaterialien und Dingen des täglichen Bedarfs decken. Auch wenn in der Stadt durch die hohen Zölle noch keine übermäßigen Gewinne zu machen sind, versuchen viele Handelshäuser hier ein Kontor zu etablieren, um die wichtige Handelsroute in den Osten bedienen zu können, wenn die Befriedung des Landes bis nach Warunk und Beilunk oder gar Mendena gelungen ist. Derzeit dominieren vor allem die Handelshäuser Stoerrebrandt, Kolenbrander und Kalmbach den Handel nach Westen.

Das Zollkastell am Markt wird als Seelenwacht die Niederlassung der Golgariten. In diesem Viertel lässt sich die Aufbruchstimmung in eine neue Zeit am stärksten bemerken, was vor allem durch viele neue Bürger begründet ist.

STADTTTEIL WERKHEYM

In Werkheym bleibt alles weitgehend beim Alten. Die meisten Handwerker behalten ihre Werkstätten und haben durch den Aufbau der Stadt und die vielen Truppen zur Grenzsicherung und Befriedung des Landes sowie den folgenden Aufmarsch der Kaiserlichen gut zu tun. So sorgt die neue Rabenmark für steigenden Wohlstand und findet viele Anhänger.

Einige der früheren Zunftvorsteher werden als Frevler und Agrimoth- oder Thargunitoth-Diener gerichtet und neue bestimmt, es kommt jedoch kaum zu Unruhen und nur begrenzt zu Plünderungen oder Erstürmungen wie in Grafbergen oder der Zollmarktey. Gerade in diesem Viertel halten sich noch längere Zeit unter den kleineren Handwerkern Anhänger von Agrimoth oder der Borbarad-Kirche auf, die in den folgenden Jahren immer wieder vereinzelt ausgehoben werden.

Der Tempel des Wegbereiters am Marktplatz wird schon während der Eroberung zerstört und später der Traviakirche überlassen. Diese richtet hier unter *Wolfhelm von Sturmfels* (*996 BF, bullig, mehrere Narben, anpackend, ehemaliger Gänseritter) und *Herdfriede Erlenbruch* (*1001 BF, hochgewachsen, warmherzig, geduldig) wieder einen Tempel, *Yalsicors Heimstatt*, ein, welcher durch Armenspeisungen und Predigten die körperliche und geistige Not der Menschen zu lindern versucht. Die Splitter des Kristallgötzen, der bei der Eroberung des Tempels zerstört wird, werden durch die Geweihten größtenteils vernichtet, es werden jedoch einige von Anhängern der Borbaradkirche gestohlen (siehe **Szenario-vorschläge, Seite 131**).

STADTTTEIL CAVENALIS

Das Viertel ist während der Erstürmung der Stadt mit am stärksten umkämpft, und wegen der vielen Drachengardisten und Söldner in diesem Viertel werden die meisten Häuser gestürmt und durchsucht. So wird hier viel zerstört und die Bewohner kehren schwer verletzt, verstümmelt oder gar nicht

mehr zurück. Hier siedeln sich viele Kämpfer des Markgrafen und der Golgariten an, wodurch das Viertel in der Hand von Kämpfern und Söldnern bleibt, wenn sich der Charakter auch wandelt.

Die Taverne Knochenfaust benennt sich nach ihrer Plünderung in „Zum schwarzen Raben“ um und etabliert sich bald wieder als Treffpunkt für Weibel und Hauptleute der Wache und der Golgariten. Um die Arena gibt es zunächst Streit, ob sie eine Kampfarena bleiben (Chayka Gramzahn, Kor-Anhänger), wieder ein Theater werden (Händler, Traviakirche) oder abgerissen werden soll (Perainekirche, Boronkirche, Gernot von Mersingen). Schließlich bleibt sie als Exerzierplatz erhalten und wird am Praiostag für zwölfgöttergefällige Aufführungen unter der Schirmherrschaft der Traviakirche genutzt. Nach der Erdschlacht wird hier ein Rondraschrein eingerichtet, der in den folgenden Jahren vor allem von markgräflichen Truppen und Söldnern besucht wird.

STADTTTEIL UNDERFELD

In Underfeld ändert sich wenig. Mitten im Viertel wird von den Mitgliedern des Dreischwesternordens ein Perainetempel, der *Garten der gütigen Geberin*, eingerichtet, der nach und nach Zuspruch der Menschen erfährt, wenn die Felder unter der Schirmherrschaft des Ordens und mit Chaykas Hilfe wieder fruchtbarer werden und die Wucherungen Al'Zuls in geordneten Bahnen verlaufen. Das Viertel verliert langsam seinen Elendscharakter, wenn die Felder nicht mehr durch Untote bestellt werden und mehr Bauern ihr Auskommen finden. Es bleiben jedoch auch Bettler, Verstümmelte und Arme in diesem Viertel zurück, so dass sich hier auch Anhänger der Dunklen Mutter und lichtscheues Gesindel verstecken.

STADTTTEIL GOLGARIFELD

Der Stadtteil, der sich am meisten verändert, ist das frühere Beinwerk, welches in „Golgarifeld“ umbenannt wird. Hier werden fast alle Häuser gestürmt, ein Großteil auf Grund der boronlästerlichen Bauweise eingerissen und die meisten Bewohner direkt beim Sturm getötet oder später inhaftiert. Nur wenige Alchimisten können bei den Verhandlungen ihre Unschuld beweisen, die meisten von ihnen und alle hier angetroffenen Magier werden der Dämonenbündelei für schuldig befunden und gerichtet.

Auch der Thargunitoth-Tempel auf dem Richtplatz wird bereits während der Erstürmung massiv beschädigt und in der Folge abgerissen. An dieser Stelle wird auf Anweisung von Borondria ein neuer Borontempel erbaut, das *Haus des erwachten Raben*, der erst 1040 BF fertiggestellt wird und vielen Tagelöhnern und Handwerkern der Stadt ein Auskommen verschafft. Der Altar wird von einem Steinmetz aus schwarzem Granit in der Form eines Raben mit ausgestreckten Schwingen geschaffen und trägt im Fundament die Inschrift „Leben vergeht – nur der Tod besteht“.

Der von Nekromanten geschändete Boronanger wird bald nach der Eroberung wieder eingeseignet und als Begräbnisstätte der Stadt dienen. Der daneben befindliche, ebenfalls geschändete Borontempel dient bis zur Fertigstellung des

Tempels als neu geweihte Kapelle *Tränenfall* und wird stark von den Golgariten genutzt. Das Siechenhaus wird dem Orden der drei gütigen Schwestern übergeben, welcher es wieder im Sinne der Zwölfgötter führt und in dem immer noch der Apfelbaum sowie die starke Humuspräsenz existiert. Von Zeit zu Zeit manifestiert sich hier Dornblatt, um sich mit neugierigen Kindern oder aufgeschlossenen Besuchern zu unterhalten.

In diesem Stadtteil werden noch länger neue Häuser an Stelle der Zerstörten gebaut und viele Neubürger errichten sich hier ihre Wohnstatt. Neben Borongläubigen und Untotenjägern finden sich Kämpfer, die in Cavenalis keine Unterkunft mehr finden, Handwerker, die beim Bau des Borontempels und der Häuser hier beschäftigt werden, und Helfer aus dem Siechenhaus und vom Boronanger.

STADTTTEIL JEDANIS

Auch hier ändert sich wenig. Gerade zwischen den Ärmsten verstecken sich noch längere Zeit Schmuggler, Diebe, Menschenjäger und Spione, die hier gut Unterschlupf finden und für Unruhen sorgen können. (siehe **Szenariovorschläge, Seite 131**)

WICHTIGE PERSONEN ALTZOLLS

☛ **Gernot von Mersingen:** Der Markgraf hat seinen Hauptsitz in der Grafenburg, residiert aber nur selten in der Stadt und ist oft bei Ritten durch das Land oder in Burg Mersingen anzutreffen.

☛ **Arntrude von Hengefeldt:** Die Vögtin (Beschreibung) regiert nicht nur das Land, sondern auch die Stadt Altzoll als Vorsitzende des Alten Kreises.

☛ **Saltarez Bahram von Jurios:** Der Großmeister der Golgariten residiert häufig in Seelenwacht und bemüht sich volksnah auch um die Seelen der einfachen Bürger.

☛ **Yanessa von Brabak:** Die Landmeisterin des Kastells Seelenwacht ist häufig mit ihren Rittern auf Jagd nach Untoten außerhalb der Stadt und nimmt dabei gerne fremde Hilfe an. Ebenso bei Intrigen in der Stadt, die ihr überhaupt nicht liegen.

☛ **Praigunde von Beilunk:** Die pragmatische aber resolute Praiosgeweihte geht mir harten Mitteln gegen Ketzer und Verräter in Altzoll und dem Umland vor. Häufig ist die Inquisitorin im Land unterwegs, wofür sie teils auch praiosgläubige Spezialisten oder Weißmagier anheuert.

☛ **Bishdalia von Mersingen:** Die Etilianerin ist Hochgeweihte des neuen Borontempels in der Stadt und eine wichtige Vermittlerin zwischen ihrem Verwandten Gernot von Mersingen und dem Großmeister Saltarez.

☛ **Agrima Vegensen:** Die umtriebige Zunftmeisterin der Schmiede benennt sich in Grimma Vegensen um und weiß als intrigante Opportunistin ihren Einfluss zu erhalten.

☛ **Jarwulf Weidner:** (*1012 BF, Trinkernase, rotbraune, schulterlange Haare, wässrige Augen, drahtig, nervös): Der neue Zunftvorsteher der Händler war ursprünglich ein kleiner Krämer, hat die Zeichen der Zeit jedoch gut erkannt und durch Kooperation und Handel mit dem Golgariten schnell ein Vermögen gemacht.

DIE WEITERE ENTWICKLUNG ALTZOLLS

Nach der Kampagne erholt sich Altzoll langsam von den Schrecken des letzten Jahrzehnts. Die Wucherungen Al'Zuls treten immer wieder auf, können aber durch den Shochzul besser kontrolliert werden und nehmen mit der Zeit langsam ab. Durch den Schrein der Tränenlosen entwickelt sich der Ort zu einer Pilgerstätte für Borongläubige, die häufig eine Pilgerfahrt nach Boronia mit einem Besuch in Altzoll verbinden, was Händlern und Herbergen gut tut. Allerdings vergehen noch Jahre, bis die Spuren der Dämonenherrschaft wirklich verschwunden sind. Viele Häuser sind zerstört und der Aufbau geht nur mit dem langsamen Wachstum der Bevölkerung einher. Auch die am Anfang häufigen Überfälle von Räubern in der Umgebung machen den Menschen zu schaffen.

Doch das sind nur die äußeren Wunden der Stadt. Im Geist der Menschen nehmen die Dunkle Mutter und auch Borbarad noch lange eine wichtige Rolle ein und die Anhänger des Namenlosen versuchen Dämonendienern und Zwölfgöttern gleichermaßen, die Gläubigen abspenstig zu machen. So entwickelt sich in Zukunft ein versteckter Streit zwischen den Anhängern des Namenlosen und der Borbaradkirche, von dem die zwölfgöttlichen Kirchen lange keine Ahnung haben. Dabei treibt vor allem Welfert von Mersingen als der einflussreichste Geweihte des Namenlosen diesen Kampf voran und versucht seine Konkurrenz um die Seelen der Menschen auszustechen. Nach dem Schwertzug gegen Haffax ist auch der Weg weiter in den Osten sicherer und der Handel Richtung Warunk und Beilunk nimmt zu, so dass der Wohlstand in der Stadt wächst und auch die Bevölkerungszahl weiter steigt.

TODESAHNUNGEN

Unter den Handouts finden Sie auch die Vision, die einst Lucardus und auch Borondria im Orakel der Nacht zum Streit der Todesgötter hatten. Es sind viele Deutungen möglich, für Sie als Meister ist hier der eigentliche Sinn erklärt. Die Vision besteht aus neun Strophen mit je drei Zeilen, wobei die erste und letzte nur eine Sinnklammer zum Thema bilden. Der Kampf von Blut (Tairach), Schweigen (Boron) und Fäulnis (Thargunitoth) wird von ihren Dienern Vergessen (Tränenlose), Rabe (Nirraven) und Herr (Selindian Hal) ausgetragen.

Die darauf folgende Strophe beschreibt Selindian Hals Tod, mit dem er Tairachs Pläne zunichtemacht. Die dritte handelt von Lucardus und die vierte schließlich von Thargunitoths Wirken. Boron wird geschwächt, weil die Tränenlose noch lebt, Tairach ist gescheitert durch Selindians Opfer und Thargunitoth geschwächt durch den Einschlag des Donnersturms in Warunk. Lediglich die Tränenlose erfüllt als einzige hohe Dienerin ihren Auftrag und bringt Boron damit den Sieg im Streit der Todesgötter, während Selindian Tairach verraten hat und der Nirraven Thargunitoth noch verraten wird (siehe Abenteuer **Seelenernste**).

MYSTERIA ET ARCANIA

Die folgenden Mysteria et Arcana können Sie zur Ausgestaltung der Region oder für eigene Abenteuer während oder nach dieser Kampagne nutzen.

DER SCHÄDELWALD

Der Schädelwald liegt direkt auf dem Elementaren Hexagramm, was sich schon länger ein besonders kluger Ghul (KL 5, **Untote 25ff.**) zunutze macht. Er hat hier sein Tagversteck, und um sich unliebsame Ghuljäger vom Hals zu halten, verteilt er die Knochen, welche als Rest bei seinen Mahlzeiten übrig bleiben, in den Bäumen des Waldstücks. Durch die starke magische Präsenz beginnen diese in den Bäumen zu klappern und sich zu bewegen, so dass der Wald als verflucht oder von Geistern besessen gilt. Es gibt sogar das Gerücht, Leichen würden sich von selbst erheben, um den Wald aufzusuchen. Letzteres ist zwar falsch, spielt dem Ghul jedoch in die Klauen, wenn er seine Opfer hierher bringt.

DAS ENDLOSE UNTOTENNEST

Durch die südlichen Ausläufer der Schwarzen Sichel verläuft die Kraftlinie *Knochenpfad*, die sich auch durch die beiden Berge Gebeinhöhe und Knochenberg zieht. In einer Höhle dazwischen direkt auf der Kraftlinie hat sich bereits

vor einigen Jahren der Nekromant *Valadon* (*982 BF, mager, gebeugte Gestalt, nur noch wenige, fettige, graue, wirre Haare, starker Körpergeruch, an einigen Stellen fällt ihm faulendes Fleisch vom Körper, sein Dämonenmal) eingerichtet, der hier dank der magischen Quelle seinen Studien nachgeht. Der Thargunitoth-Paktierer ist inzwischen im 5. Kreis der Verdammnis und auf der Suche nach einer Möglichkeit, eine Seelenwanderung mit einem Untoten zu vollziehen. In seiner Vorstellung kann er dann seine Seele in einen beliebigen, von ihm erhobenen Untoten übertragen und sich so quasi unsterblich machen.

Immer wieder schickt er Untote aus, um neue Leichen zu besorgen, die er erheben kann, und um kleine Tiere zu fangen und Beeren zu sammeln, von denen er lebt. Die meisten seiner Diener sind Skelette, viele der übrigen haben die Jäger aus Schwarzhöhe bereits erlegt. Da seine Diener auch Knochen sammeln, kommen immer wieder neue Skelette aus der Höhle, was ihr den Namen „endloses Untotennest“ eingebracht hat.

In den umliegenden Dörfern können die Helden die unglaublichsten Geschichten über die Höhle hören. Die Spekulationen über den Ursprung der Untoten reichen von einer Pforte des Grauens in Thargunitoths Reich über einen Tunnel nach Altzoll bis zum gefesselten Geist Rhazzazors, der in der Höhle wirken soll.

GLÄNZENDE MACHT

Nach der Eroberung von Altzoll wird im Tempel des Wegbereiters der Kristallgötze zerschlagen und die Splitter werden durch Geweihte vernichtet. Zunächst fällt nicht auf, dass einige kleine Teile dabei verloren gingen, doch Iriaja hat es geschafft, durch einen ihrer Gläubigen wenige davon vor der Zerstörung zu retten. Diese hat sie an verdiente Gläubige in der Stadt verteilt, welche nun jeweils einen Splitter

hüten. Den Größten hat sie behalten und leitet immer noch in unregelmäßigen Abständen in den Kellern der Gläubigen Borbaraddienste und führt ihre Gemeinde weiter. Wie viele der Splitter tatsächlich gestohlen wurden, wird von offizieller Seite nicht gesetzt, so dass die Helden dem Diebstahl auf die Spur kommen und einzelne Splitterbesitzer ausfindig machen und überführen können. Iriaja selbst können die Helden vorerst nicht stellen, sie wird im offiziellen Aventurien noch eine Rolle spielen.

SZENARIOVORSCHLÄGE

Neben diesen können die Helden auch den in den Kapiteln genannten Aufgaben weiter nachgehen und sich um das Land verdient machen:

- ☞ Einige wichtige Gegner (z.B. Xarfried Jerganer oder Corina von Warunk) sind geflohen und sollen gefasst werden.
- ☞ Einige Zeit nach der Befreiung von Altzoll beginnt ein geflüchteter Gegner oder eine Bande von Menschenjägern, die nun ihre Leichen nicht mehr absetzen kann, mit Überfällen auf Bauern im Umland, wodurch es zu einem Versorgungsengpass mit Lebensmitteln in der Stadt kommt.
- ☞ Ein Nekromant ist im Elendsviertel untergetaucht und geht hier weiter seinen Forschungen nach, wofür er auch Bettler und verarmte Bauern tötet und wieder erhebt. Die Tochter eines Vermissten wendet sich an den Traviatempel oder die Helden.
- ☞ Bei der Zerstörung des Borbarad-Götzen werden einige Splitter gestohlen (👁️ **Glänzende Macht, Seite 131**).
- ☞ Die Gefallenen der Schlachten sollen beerdigt werden. Die Golgariten beauftragen die Helden, die Leichensammler zu beaufsichtigen, damit keine Toten entwendet oder wiederbelebt werden. In den Gassen treiben sich allerdings auch Helfer des Leichenherren herum, die versuchen, Tote in Häusern zu verstecken.
- ☞ Beim Abriss von Beinwerk und der Durchsuchung der Werkstätten der Magier und Alchimisten werden viele frevelerische Bücher, Ingredienzien und Paraphernalia gefunden, welche vernichtet werden sollen. An diesen Gegenständen haben allerdings auch einige untergetauchte Magier Interesse.
- ☞ Immer wieder tauchen dämonisch berührte Waffen oder Rüstungen auf, welche auch von untadeligen Kämpfern

getragen werden. Eine nähere Analyse zeigt agrimothisches Wirken. Bei Untersuchungen können die Helden auf Handwerker stoßen, welche in Yol-Ghurmak gefertigtes Werkzeug nutzen oder gar selbst Agrimoth verfallen sind und diese dämonischen Einflüsse auf ihre Stücke übertragen.

☞ Häufig gibt es Wucherungen durch die Kraft Al'Zuls, die die Helden allein oder mit Chaykas Hilfe eindämmen können.

☞ An vielen Stellen ist die Heilung toten Landes mittels der Kraft von Al'Zul möglich und kann die Not der Menschen lindern.

☞ Menschenjäger, Agenten Transsiliens und des Nekromantenrates, Spione und untergetauchte Dämonendiener werden die neuen Verhältnisse erkunden oder für ihre Zwecke nutzen und müssen vertrieben oder besiegt werden.

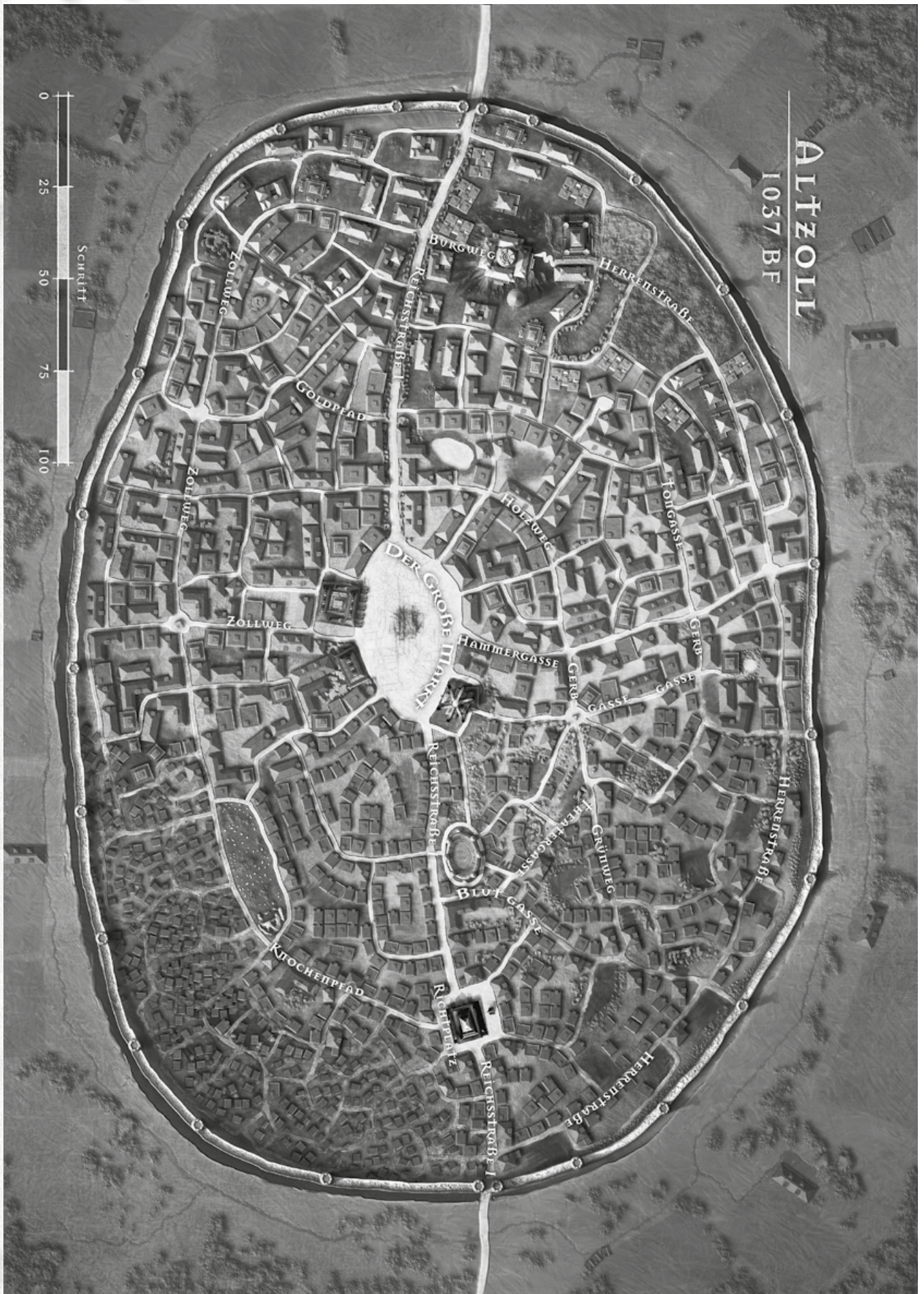
☞ Immer noch tauchen an verschiedenen Stellen Untote auf, die besiegt und entsprechend bestattet werden müssen.

☞ Saltarez ist als neuer Großmeister der Golgariten gerade zu Beginn häufig auf Helden angewiesen. Teilweise schickt er seine Schwingen in schwere Kämpfe, um dem 12. Ritter zu erlauben, sich zu beweisen, doch manchmal geraten sie dabei in Gefangenschaft oder ausweglose Situationen, aus denen die Helden sie befreien können.

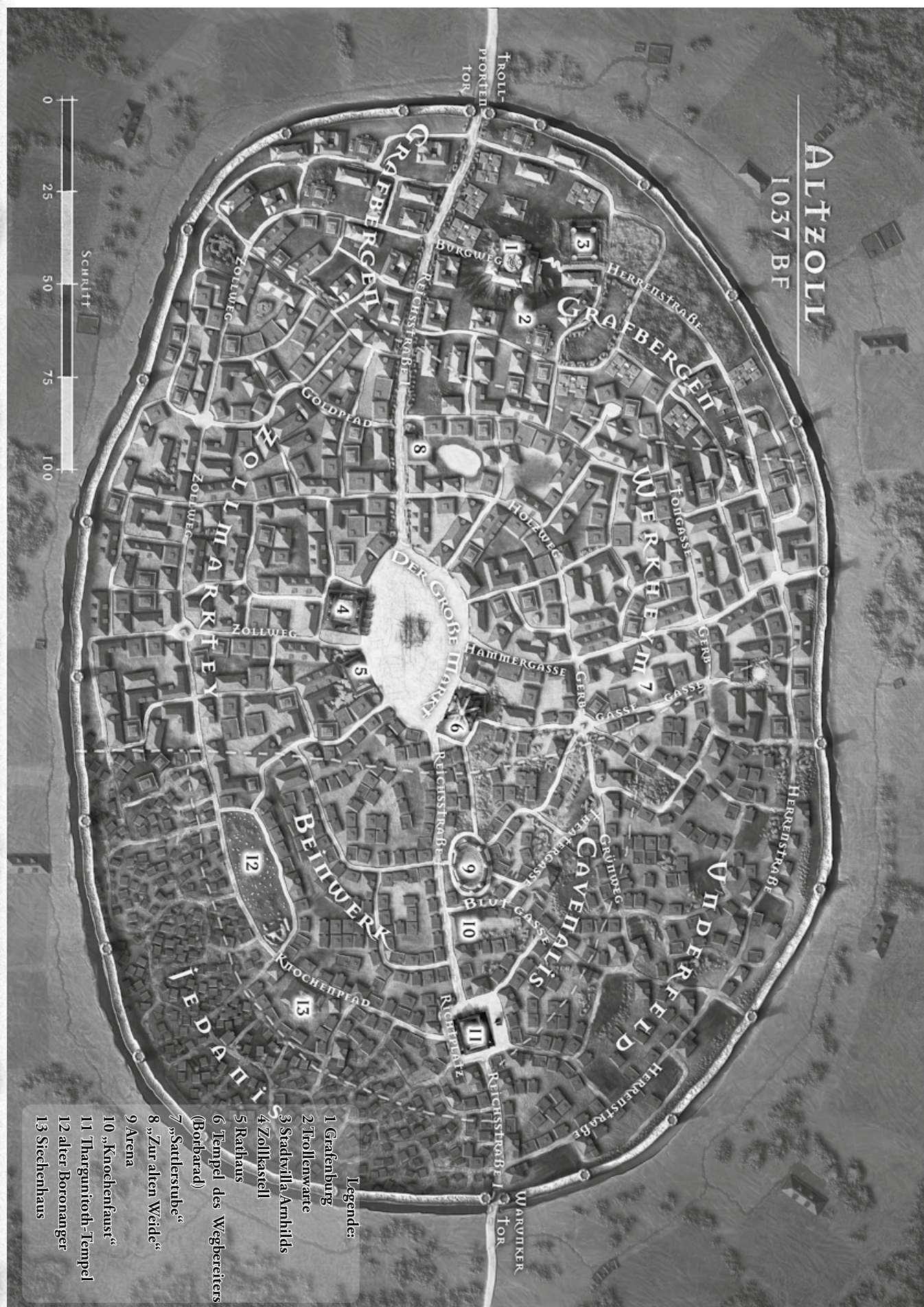
☞ Gernot von Mersingen sieht sich in der Anfangszeit als Markgraf ohne die Macht der Golgariten hinter sich häufig Anfeindungen anderer Provinzherrn ausgesetzt. Speziell solche Familien, die früher in Darpatien Land besessen haben, machen ihm das Leben schwer, da er dieses teils an neue Gefolgsleute vergeben hat.



KARTEN UND HANDOUTS



© 2014 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



Prophezeiung des Orakels der Nacht

Leben vergeht
Im Todeskampf
Von Blut, Schweigen und Fäulnis
Streiten Vergessen, Rabe und Herr.

Altes Blut
Genährt in jungem Körper
Verflossen ohne Sinn.

Einfaches Schweigen
Zweifach gebrochen vom Teiler
Der dreifach dient und vierfach scheint.

Faulendes Unsein
Nährt sich aus sattem Leben
Gebiert nichts als den Tod.

Vergessen, geschwächt durch das Leben
Geist, geschwächt durch hohes Opfer
Albtraum, getroffen vom gleißenden Blitz.

Die mächtigsten Streiter
Für ihre Herren
Entscheiden den Kampf.

Drei begreifen
Zwei verraten
Einer besteht.

Herr im Tod allein
Und Sieger wird sein
Dessen Streiter treu dient.

Vergessen stirbt
Albtraum zerplatzt
Geist vergeht.
Nur der Tod besteht.

Nachforschungen auf Burg Mersingen zur Tränenlosen

Handout Recherche 1

„Wenn des Raben Kinder das Tal der Toten hüten, wird der Mersinger stolzer Spross erheben sein Haupt. Nimmer werden sie ruhen, nimmer werden sie weichen, bis einst der Menschen Seele kann sicher ruhen in der Nacht.“

—Visionen zur Tränenlosen, aus dem Tagebuch des Borotin von Mersingen, 555 BF

Handout Recherche 2

„Vereint sich der Rabe mit dem Herz des Landes, wird der Erste gebrochen und der Zweite vergeht, wenn Blut und Tränen fallen, wird die Dunkelheit Vergessen schenken.“

—aus der Lex Boronia

Handout Recherche 3

„Als einen kennen wir Boron, der die Zwei Leben und Jenseits trennt. Tod nennt der einfache Sterbliche ihn und doch ist er so viel mehr: Drei war er, Vier birgt er in sich: das Sterben, den Schlaf, den Rausch und das Vergessen. Das Blut des Fünften wird geboren werden und an dem Heiligen Ort der Sechs werden sich Sieben darum streiten, es zu dem Einen zu schicken, der es schuf.“

—aus dem Codex Corvinus, der heiligen Schrift der Nemeḱathäer

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verwickelte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

TRÄUME VON TOD

AUTORINNEN: ANNI DÜRR UND NICOLE EVLER

Seit dem Verrat und Fall Lucardus von Kémet muss sich der Orden des Heiligen Golgari gegen die Angriffe ihres Gründers und ersten Großmeisters zur Wehr setzen und leidet unter dem kräftezehrenden Krieg gegen den Thargunitoth-Paktierer. Mit der Unterstützung ihrer Verbündeten aus dem Pakt von Al'Zul startet der Orden einen letzten gewaltigen Versuch, die ihm anvertraute Rabenmark endlich aus den Klauen Thargunitoths zu befreien und eine uralte Prophezeiung zu erfüllen. Doch den Erzfeind Lucardus treiben schon lange ganz andere Pläne als nur die Vernichtung der Golgariten an und schon bald muss sich das Heer der Eroberer nicht nur mit untoten Streitern, wilden Dämonen und Dienern der Erzdämonin auseinandersetzen sondern auch mit dem Land selbst. Mit **Träume von Tod** legen die Helden den Grundstein für die spätere Rabenmark und lernen die ureigenen Kräfte des Landes kennen, während sie sich mit ungewöhnlichen Verbündeten und Konkurrenten einigen müssen. Neben zahlreichen moralischen Entscheidungen der Spieler und entscheidenden Konfrontationen mit den Besitzern stellt das Abenteuer dem Spielleiter zahlreiche Hintergrundinformationen über die Rabenmark zur Verfügung und kann als Auftakt zum Abenteuer **Seelenerte** dienen.

Dieses Abenteuer ist Teil des *Splitterdämmerungs*-Zyklus und behandelt das Schicksal der Heptarchen und der Splitter der Dämonenkrone. Der Band kann auch vom Zyklus losgelöst gespielt werden.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter*. Für Spielleiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfen *Schild des Reiches* und *Schattenlande* hilfreich, aber nicht Voraussetzung.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 206

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER/ SPIELER)
HOCH/HOCH

ERFAHRUNG

(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
HINTERGRUNDWISSEN

ORT UND ZEIT

RABENMARK, 1037 BF

SPLITTER DÄMMERUNG



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-95752-717-2

13128PDF