

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Keine Gnade
Autor: Hannes Neiss, hneiss@gmail.com
Dieses Abenteuer erreichte Platz 11

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2007 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolken-turm.de.

Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGER mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGER in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Keine Gnade

Ein Gruppenabenteuer für 3-6 fortgeschrittene
oder erfahrene Helden

von

Hannes Neiss

Mit Dank an Franziska, Armin, David und Svatja für das Probespielen.
Besonderer Dank gilt Lea für das Korrigieren und Verbessern.

Hannes Neiss

hneiss@gmail.com

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
<i>Überblick</i>	4
Eignung	4
Zeit und Handlungsort	4
Meisterpersonen	4
Abkürzungen	5
Ereignisse bis zum Abenteuerbeginn	5
<i>Abenteuerverlauf</i>	5
<i>Einstiegsmöglichkeiten</i>	6
Zufällig auf dem Weg durch Ebelried	6
Auftrag in Perainefurten	6
Abenteuerbeginn	7
<i>Der Weg nach Ebelried</i>	7
<i>In die Stadt</i>	8
<i>Mit Hauptmann Asplan</i>	9
<i>Flucht in der Stadt</i>	10
Begegnung mit Mortan	11
<i>Mortan und Lügner</i>	11
<i>Das Gespräch</i>	12
<i>Im Dienste des Dämonenkaisers</i>	12
<i>Wider die Dämonenherrschaft</i>	13
Auf der anderen Seite der Barrikade	14
<i>Mehr als aussichtslos</i>	15
<i>Die Hinrichtung</i>	16
<i>Doch noch Befreiung?</i>	17
Die Bannstrahler	18
<i>Töten im Namen Praios</i>	18
<i>Irian Zant</i>	19
<i>Befreiung</i>	20
<i>Der Rote Rächer</i>	21
<i>Tod einer Dämonenbeschwörerin</i>	23
Die Flucht	24
<i>Pläne zur Flucht</i>	24
<i>Raus aus der Stadt</i>	25
Bannstrahler-Schwarztoebrier-Konfrontation	25
Wanst	26
Noch mehr Zants	26
Heshtotim	27

Ondanars Opfer 27

Ein Ende mit Schrecken 28

Rettung für die gebeutelte Stadt 28

Belohnung 29

Seitenwechsel 30

Im Auftrag Mortans 30

Unter Zants Befehl 31

Dramatis Personae 32

Die Schwarztobrier 32

Die Bannstrahler 36

Die eingeschlossenen Soldaten 38

Einleitung

Überblick

Das Abenteuer spielt in der Frontstadt Ebelried im Firun des Jahres 1027 BF. Das Abenteuer kann als Vorbereitung für die Kampagne „Das Jahr des Feuers“ dienen. Im Winter ist Ebelried von Galottas Truppen eingenommen worden (AB 108). Im direkten Anschluss daran spielt die Handlung als Alternative zum Szenario „Vortrieb“ von Anton Weste (AB 109). Die Helden werden

beauftragt einer in der Stadt abgeschnittenen Gruppe an Verteidigern bei der Flucht aus der Stadt zu helfen, welche sich seit geraumer Zeit in der Stadt verbarrikadiert haben, nachdem ihnen der Fluchtweg bei der Einnahme der Stadt abgeschnitten wurde. Zu den eingeschlossenen Verteidigern und Galottas Schergen kommt bald nach dem Eintreffen der Helden noch eine dritte Partei in die Stadt. Im Laufe des Abenteuers erhalten die Helden die Gelegenheit jeder der drei Faktionen in der umkämpften Stadt zu helfen.

Eignung

Das Abenteuer eignet sich gut für Helden, die schon eine engere Bindung zum Kaiserreich bzw. Tobrien haben und im günstigsten Fall sollte wenigstens einer aus der Heldengruppe auch aus dem Mittelreich stammen. Die Helden sollten schon etwas erfahrener sein und sich zumindest aus Berichten ein wenig mit Schwarztobrien und dem Dämonenkaiserreich auskennen. Dieses Wissen ist allerdings nicht unbedingt notwendig, so kann das Abenteuer auch

Einführungscharakter im Umgang mit Galotta und seinen Schergen haben.

Praios- und Rondrageweihte sind für das Abenteuer ungeeignet, da häufig Heimlichkeit, Täuschung und schließlich Flucht die Mittel der Wahl sind und Praiosgeweihte im Laufe des Abenteuers stark in einen Loyalitätskonflikt zwischen ihrer Kirche und der Gruppe kommen können, so dass eine Spaltung der Gruppe sehr wahrscheinlich ist. Alle weiteren Charaktertypen sind ohne größere Probleme spielbar.

Zeit und Handlungsort

Das Abenteuer umfasst einen Tag, circa zwei Wochen nach dem Fall Ebelrieds an Galottas Truppen und spielt fast ausschließlich in Ebelried.

Bei Abenteuerstart sollten die Helden sich in der Nähe von Tobrien befinden.

Meisterpersonen

Alle wichtigen Meisterpersonen sind im Anhang in Dramatis Personae beschrieben.

Abkürzungen

GSK	Mit Geistermacht und Sphärenkraft
UDK	Unter der Dämonenkrone

AB xxx Aventurischer Bote Nr. xxx

Ereignisse bis zum Abenteuerbeginn

Ebelried wurde im Winter von schwarztobrischen Truppen eingenommen. Der Marschall Frankwart von Gerdenwald ist mit einer Truppe Rondrianer in der Feste eingeschlossen. Etwa 50 Soldaten sind bei dem Rückzug abgeschnitten worden und verschanzen sich hinter Barrikaden in einem Teil der Stadt. Das Tunnelsystem, die Kasematten, wurde weitgehend versiegelt und auf der Straße wurden hohe Barrikaden zum Schutz errichtet. Die Lage der Eingeschlossenen ist verzweifelt. Es fehlt nicht nur an Nahrung, Wasser, sondern auch an Kraft und Hoffnung. Den weißtobrischen Soldaten ist nicht klar, warum Galottas Mannen sie noch nicht überwältigt haben.

Diese sind jedoch selbst vom Nachschub abgeschnitten und warten seit Tagen auf Verstärkung. Ihre Anführerin, die Dämonenbeschwörerin Mortan, hat sich in Yul-Gormath Feinde gemacht, die ihr Misslingen wünschen, so dass Entlastung vorsätzlich vorenthalten wird. Diese Ränkeschmiede am Hofe Galottas erlauben es, den Widerstandskämpfern in der Stadt sich den Eindringlingen zu erwehren. Außerdem werden im Vorfeld der „Schlacht in den Wolken“ Mortan keine Irrhaken zur Verfügung stehen.

Abenteuerverlauf

Die Helden werden entweder beauftragt nach Ebelried zu gehen, um den eingeschlossenen Truppen zu helfen, oder sie sind aus unterschiedlichen Gründen aus der einen oder anderen Richtung unterwegs, wollen den Tobimora überqueren und kommen so in die umkämpfte Stadt. In der Stadt angekommen werden sie zunächst von den Schwarztobriern in Empfang genommen. Mortan bietet den Helden an, dass diese für sie kämpfen dürfen und ihr dabei helfen die Gruppe der eingeschlossenen Kämpfer zu unterwandern, um dem Kampf in der Stadt ein Ende zu setzen. In der Regel werden die Helden dieses großzügige Angebot offen oder verdeckt ablehnen und auf die ein oder andere Weise zu den eingeschlossenen Truppen gelangen. Dort ist die Stimmung ausgesprochen schlecht und den Helden wird zunächst mit Misstrauen begegnet. Können sie dies z.B. im Kampf

gegen den Feind überwinden, wird gemeinsam ein Fluchtweg ausgeheckt. Bevor aber zur Tat geschritten werden kann, trifft unerwartete Hilfe ein. So denken die Helden jedenfalls zunächst. Zwei Banner Bannstrahler unter Inquisitor Irian Zant brechen in die Stadt durch das Firutins Tor ein und treiben die Schwarztobrier zurück. Als die Eingeschlossenen sich gerettet fühlen passiert das Unglaubliche. Die Bannstrahler beginnen die eingeschlossenen Weißtobrier, die aus ihrer Verschanzung herauskommen, niederzumachen. Die Eingeschlossenen ziehen sich schockiert zurück. Wenn Kontakt mit den Bannstrahlern aufgenommen wird, erklären diese alle in der Stadt Anwesenden für dämonisch besessen. Daher sei es ihr Auftrag alles Leben in der Stadt auszulöschen. In der Stadt sind nun drei Faktionen, von denen keine stark genug ist, die anderen ohne

größere Mühe zu beseitigen. Den Schwarztobriern unter Mortan wurde nun ihrerseits der Rückzugsweg abgeschnitten. Sollten die Helden mit den Bannstrahlern verhandeln wollen, so werden diese darauf bestehen, dass die Helden schwören, im Namen Praios unter Befehl Zants die Stadt von allem Übel zu befreien, was die eingeschlossenen weißtobriscen Truppen mit einschließt. In der Regel werden die Helden auch dieses Angebot ablehnen und werden (oder wenigstens einer der Helden) dann von den Bannstrahlern festgenommen, um bei Morgengrauen den reinen Flammen der Läuterung auf dem Scheiterhaufen übergeben zu werden. Während des Befreiungsversuchs wird ein Held von Kelas aufgesucht. Kelas ist einer der Roten Rächer, der Eliteassassinen vom Hofe Galottas. Dieser schlägt ein Geschäft vor. Er befreit die gefangenen Helden, dafür soll ein Held sich bereit erklären ihm zu helfen Mortan umzubringen. Genauer gesagt, Kelas bringt sie um und der Held soll die Aufmerksamkeit auf sich lenken, so dass es aussieht als sei er der wahre Mörder. Kelas mysteriöser Auftraggeber aus Yul-Gormark möchte nämlich sichergehen, dass Mortan ihren Abstecher nach Ebelried nicht überlebt, aber dass es so aussieht als ob sie vom Feind erschlagen wurde. Auf Grund der schlechten Lage sollten die Helden auf das Angebot eingehen, wenn sie allerdings glauben, dass sie sich selbst befreien können, müssen sie das aber nicht. In jedem Fall stirbt in dieser Nacht Mortan durch die Hand Kelas. Können die Helden zurück zu den eingeschlossenen Soldaten gelangen, werden dort neue Fluchtpläne geschmiedet. Egal wann und wie die Helden zu fliehen planen, während ihres Fluchtversuchs beginnen die Bannstrahler einen neuen Angriff auf Galottas Schergen, so dass die Flucht während des totalen Chaos endet, zumal im Verlaufe des Kampfes endlich die lang ersehnte Entlastung aus Schwarztobrien kommt. Sie fällt den Bannstrahlern in den Rücken fällt und vernichtet sie vollständig. Gelingt es den

Helden mit einigen der eingeschlossenen Soldaten zu fliehen, treffen sie kurz vor Ebelrieds eine kleine Armee herzoglicher Truppen, die gekommen sind die Stadt zurückzuerobern. Die Helden können sich ihnen anschließen, wenn sie noch kämpfen können und ihnen danach noch zumute ist oder aber die anderen Kämpfer nach Perainefurten geleiten. Die herzoglichen Truppen fallen in Ebelried ein, kurz nach dem die Bannstrahler von der Verstärkung aus Transysilien besiegt sind und befreien als erstes den Marschall und die Rondrageweiheten unter deren Führung Ebelried nach schweren Kämpfen zurückerobert wird.

Einstiegsmöglichkeiten

Zufällig auf dem Weg durch Ebelried

Die Helden können aus unterschiedlicher Richtung kommen. Entweder sie haben gerade einen Auftrag innerhalb Transysiliens erfüllt und wollen auf dem schnellsten Wege ins freie Tobrien zurück, nur um in der Grenzstadt neuen Ärger zu finden. Oder aber sie kommen z.B. von Festum aus und wollen nach Westen (ev. Wehrheim, Weiden, Gareth etc.). In beiden Fällen sollten sie bei der Tobimorabrücke von Mortans Soldaten gestellt werden. Dann beginnt das Abenteuer normal.

Auftrag in Perainefurten

Ein guter Ort, um den Auftrag zu erhalten den eingeschlossenen Soldaten zu helfen, ist Perainefurten. Als Auftraggeber eignen sich Kameraden der Soldaten in Ebelried, denen die Flucht gelungen ist, die aber nicht darüber informiert sind, dass bald ein Trupp zur Rückerobertung Ebelrieds ausziehen soll, bzw. die glauben, dann sei es zu spät. Ein möglicher Auftraggeber ist Olkin. Er trifft in einer

Taverne auf die Helden und erzählt leicht angetrunken, fiebrig und weinerlich von der erlittenen Niederlage und dem Moment der Aufspaltung der Soldaten durch einen geballten Angriff „weißer Hetzer“.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Einen Moment waren wir noch im geordneten Rückzug. Dann sah ich durch eine Gasse diese Bestien stürmen. Ihr könnt es euch nicht vorstellen! Dämonische Wölfe mit zwei Köpfen. Es waren bestimmt zwei Dutzend, die über uns herfielen. Neben mir wurde mein Freund Yendan einfach in Stücke gerissen. Wir konnten nichts weiter machen als fliehen. Ich lief so schnell ich konnte, aber ein Biest hat mich am Bein erwischt. Bevor ich es mit meinem Speer vertreiben konnte, hatte es mein halbes Bein zerfleischt.“ Olkin zeigt auf sein verbundenes Bein. „Ein großer Teil hat es nicht geschafft zu fliehen, sie mussten sich in die andere Richtung zurückziehen. Bei den Göttern, ich habe in meinem Leben noch nicht

so brutal entfesselte Bestien gesehen. Ich habe mir geschworen, dass ich versuchen werde unsere eingeschlossenen Freunde zu befreien. Wisst ihr, mein bester Freund Ondanar ist unter ihnen. Ich muss ihnen einfach helfen, aber mein Bein ist noch nicht verheilt. Ich dürfte eigentlich gar nicht hier sein, sondern müsste im Lazarett liegen...“ Seine Augen schauen euch flehend an. „Bitte ihr müsst ihnen helfen! Ich kann es einfach nicht!“

Die Helden erkennen nun, dass Olkin wirklich nicht in der Kneipe seinen Kummer in Bier ertränken sollte, da er Wundfieber hat und das Bein noch lange nicht richtig verheilt ist. Olkin wird alles tun, alles versprechen, sein gesamtes Vermögen dafür geben (1 Dukate und 3 Silberlinge), dass die Helden ihm helfen. Sie können ihn zurück ins Lazarett bringen, wenn sie ihm versprechen seinen Freunden zu helfen.

Abenteuerbeginn

Der Weg nach Ebelried

Der Aufbruch nach Ebelried und der anschließende Weg ist inhaltlich von geringer Bedeutung für das Abenteuer. Allerdings ist es eine gute Gelegenheit, um eine düstere, bedrohliche Stimmung aufzubauen.

Die Helden sollten auf keinen Fall das Gefühl haben, dass es ein ungefährlicher Spaziergang bis zu den Stadttoren ist. Hierbei sollten Sie den Helden ruhig ein bisschen Paranoia einjagen. Beim nächtlichen Wachestehen werden unheimliche Augen im Wald gesehen (Wölfe, aber es könnten ja auch Schlimmeres sein...). Das Wetter wird zusehends schlechter,

es beginnt zu regnen und kurz vor der Stadt zu gewittern. Lassen Sie die Helden spüren, dass sie kalt und durchnässt sind und am liebsten zurück am Feuer in der Taverne wären, in der sie Olkin getroffen haben. Knackende Äste, Rascheln im Wald und das Einfordern von Sinnenschärfeproben sollten dazu beitragen, dass die Nerven der Helden angespannt bleiben. Spielen Sie z.B. eine Situation aus, in der ein Held am Waldrand Geräusche hört und eine Bewegung sieht, so dass nachgeschaut wird. Lassen Sie die Helden schleichen und das vermeintliche Ziel umzingeln, nur damit ein wütender Eber sie

vertreibt. Schließlich kommen die Helden bis in Sichtweite der Stadtmauern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Dämmerlicht seht ihr am Horizont die Stadtmauer von Ebelried. Der Regen fällt nun schon seit Stunden stetig auf euch herab, ihr seht bis auf die Knochen nass. Aus der Ferne hört ihr Rondras Donnergrollen. Ein Blitz zuckt, kurz ist es taghell. Da seht ihr abseits der Straße etwas liegen.

Eine Sinnenschärfeprobe mit 4 TfP oder eine Person mit besonderem Sinn: Sicht können den Leib einer humanoiden Person erkennen. Rassen, die über Dämmerungssicht verfügen, sehen die Umrisse des Körpers nun auch nach dem Blitz noch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr näher herankommt, könnt ihr die leblose Gestalt eines Menschen in Fetzen, die wohl mal eine Uniform waren, erkennen. Sein Körper ist aufgequollen, sieht an mehreren Stellen angefressen aus und stinkt nach Verwesung, Kot und Tod. Die Kleidung ist teilweise verrottet und im Gesicht fehlen Nase, ein Auge und beide Ohren. Aus dem Loch, wo einmal die Nase war, kriechen zwei weiße Maden heraus und über das Gesicht.

Für eine genauere Untersuchung der Leiche sollten Sie eine gelungene Selbstbeherrschungsprobe verlangen, um den

Ekel und den Gestank zu überwinden. Elfen können nicht näher als 10 Schritt herankommen, ohne dass ihnen übel wird. Verlangen Sie für jeden zweiten Meter eine um eins erhöhte Selbstbeherrschungsprobe.

Eine näherer Blick lässt erkennen, dass es sich um eine Frau gehandelt hat. An ihrer zerfetzten Kleidung in Weiß und Rot kann mit einer Heraldikprobe mit 4 TfP das 1.kaiserlich-tobrische Garderegiment (Tobimoragarde) erkannt werden, bei 2 TfP kann die Kleidung Soldaten Tobriens zugeordnet werden. Ansonsten wird die Kleidung bei einer KL-Probe +4 als die selbe Uniform erkannt, die Olkin getragen hat. Heilkundenwunden TfP 4 lässt erkennen, dass die Person an den Folgen mehrerer Bisswunden gestorben ist. Die Peron ist schon länger tot (mehrere Tage). Eine Heilkundewundenprobe mit 8 TfP ergibt, dass die Frau auf Grund mehrerer Bisswunden an Beinen und Unterleib, sowie einer Stichwunde (Speer) am Rücken verblutet ist. Nach dem Tod wurde der Körper von Vögeln und vermutlich Hunden/Wölfen angefressen. Der Tod ist mindestens 5 Tage bis eine Woche her. Die Frau hat keine Waffe bei sich, aber unter ihrem Körper, wenn sie ihn denn umdrehen, können die Helden einen Geldbeutel mit 2 Silberlingen, 3 Hellern und 8 Kreuzern finden. Sie sollten die Helden, wenn sie zwölgöttergläubig sind, darauf hinweisen, dass ein kleines Begräbnis angebracht wäre, aber natürlich auch gefährlich sein kann.

In die Stadt

Egal ob die Helden die Frau begraben oder nicht, ist es spätestens jetzt an der Zeit sich zu überlegen, wie man in die Stadt hineinkommen will. Dazu bestehen prinzipiell mehrere Möglichkeiten.

Zunächst können die Helden offen auf die Stadt zumarschieren und Einlass verlangen. Am Drachensteiner-Tor stehen auf kleinen

Plattformen hinter der Mauer Wachen, die bei der Ankunft der Helden Hauptmann Asplan rufen. Dieser kommt dann in Begleitung von fünf bewaffneten Soldaten, zwei von ihnen haben jeweils einen „weißen Hetzer“ (UDK, S. 77) an einer Kette dabei und fünf Armbrustschützen zum Tor hinaus und fragt die Helden, wer sie sind und was sie wollen. Sollte die Antwort verraten, dass die

Heldengruppe offensichtlich feindlich gesinnt ist, gibt er den Befehl zur Entwaffnung. Sollten die Helden sich widersetzen, kommt es zum Kampf. Weisen Sie die Spieler aber darauf hin (möglichweise nach einer gelungenen Menschenkenntnisprobe oder Intuitionsprobe), dass die Soldaten nach kampfgeprobten Veteranen aussehen, die sie sehr schnell ganz umzingelt haben. Aus diesem Kampf sollten die Helden nur flüchtend herauskommen, wenn überhaupt. Nach 3 Kampfunden stoßen die beiden Torwächter hinzu, nach weiteren 20 Kampfunden 3 Speerträger und zwei Armbrustschützen. Haben Sie keine

Hemmungen, hier einen Helden sterben zu lassen, wenn sie sich auf einen so aussichtslosen Kampf einlassen.

Verhalten die Helden sich nicht feindselig oder bieten sogar an, für die schwarztobrische Seite zu kämpfen oder widersetzen sie sich zumindest nicht der Entwaffnung, führt Asplan die Helden mit seinen Soldaten zu einem der wenigen kaum beschädigten Häuser in die Stadt. Das Haus ist recht groß, zweistöckig und hat vor dem Krieg und dem Dauerbeschuss Ebelrieds wohl einmal als eine Art Kontor, Lagerhaus oder Umschlagsplatz gedient.

Alternativen

Eine weitere Möglichkeit, in die Stadt zu gelangen, wäre, dass die Helden versuchen über die Mauer der Stadt zu klettern, was allerdings nur mit Hilfe von Seilen und Kletterhaken möglich ist. Verlangen Sie von jedem Helden eine um +2 erschwerte Kletternprobe, um am Seil hochzukommen und eine Schleichenprobe. Sind bei der Schleichenprobe nicht mehr als 4 TFP übrig, werden die Helden bemerkt. Es wird Alarm geschlagen, danach beginnt die Szene ähnlich wie oben beschrieben, nur das Asplan in jedem Fall auf die Entwaffnung besteht. Hier sollten die Chancen der Helden zu entkommen aber besser sein, da der schwarztobrische Hauptmann mit seinen

Soldaten noch eine Weile (mindestens 20 Kampfunden) braucht, um bei den Helden zu sein. Die beiden einzelnen Soldaten, die die Eindringlinge bemerken, werden nicht den Kampf gegen die Überzahl der Helden suchen. Wenn die Helden schnell genug reagieren können sie fliehen, ansonsten bestehen die Möglichkeit zum kämpfen oder die Waffen abzugeben und Asplan zu folgen.

Lassen Sie ruhig noch andere Ideen und Möglichkeiten in die Stadt zu gelangen zu, diese sollten jedoch realistisch sein. Machen Sie es den Helden aber schwer unbemerkt zu bleiben.

Mit Hauptmann Asplan

Befinden sich eine oder mehrere Frauen in der Heldengruppe, spielt sich folgende Szene ab. Sollten keine Frauen dabei sein, nehmen Sie statt der Heldin mit dem höchsten Charismawert (oder ggf. Vorteil

gutaussehend oder herausragendes Aussehen) den Helden mit dem höchsten CH-Wert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als der Schein der Fackeln am Tor dein Gesicht und deinen Körper erhellt, siehst du, wie einer der Soldaten dich dreckig grinsend anschaut. Er streicht sich durch den dunklen, dreckig verfilzten Bart und sagt mit heiserer Stimme: „He, du gefälltst mir Liebchen! Asplan, warum nehmen wir sie nicht erstmal ordentlich ran bevor wir sie zu Mortan bringen? Ich könnte ein bisschen Abwechslung gebrauchen und sie sieht ziemlich willig aus“ Er leckt sich über die Lippen und greift sich genüsslich in den Schritt. Asplan dreht sich zu dem etwas dicklichen Mann um. „Mortans Anweisungen waren eindeutig. Fremde werden umgehend zu ihr gebracht. Keine Metzchen, verstanden?“ Der Soldat schaut seinen Hauptmann ärgerlich an, geht einen Schritt auf ihn zu, reckt den Kopf provozierend nach oben, zeigt mit dem Finger auf dich und antwortet: „Ich bin aber der Meinung, dass sie reif ist für ein bisschen Spaß...“ Er zieht den linken Mundwinkel nach oben und grinst dich mit fauligen Zähnen an. In dem Moment zieht Asplan seinen Zweihänder vom Rücken, geht in derselben Bewegung einen Schritt nach vorne und schwingt mit beiden Händen und aller Kraft sein Schwert auf den Soldaten herab. Dieser reagiert zu spät, sein Grinsen ist dem Entsetzen gewichen und bevor er sein Schwert aus der Scheide ziehen kann, trifft Applans Klinge ihn an der linken Schulter und spaltet seinen Oberkörper durch die Wucht des Schlages bis tief in den Brustkorb hinein. Der bärtige Soldat geht in die Knie und beginnt zu röcheln und Blut zu spucken. Asplan lässt seinen Zweihänder los, geht auf den Mann zu und dreht ihm den Kopf um, bis das Genick bricht. Danach setzt er ihm einen Fuß auf die Brust und zieht mit beiden Händen sein Schwert aus dem leblosen Körper. Das blutige Schwert fest in beiden Händen schaut er sich in der Reihe seiner Soldaten um. „Hat hier sonst noch jemand eine Meinung?“ Als keiner antwortet, sagt er nur „Gut!“, wischt das Blut am Mantel des

Toten ab, steckt sein Schwert ein und gibt den beiden Soldaten mit den tobrischen Karmanath einen Wink. Daraufhin lassen diese die Ketten los und die doppelköpfigen Horrorwölfe beginnen den Körper zu zerfleischen. Asplan geht weiter voran.

Anschließend kommt die Gruppe zu dem ehemaligen Lagerhaus und jetzigem Hauptquartier Mortans. Asplan geht ins Haus hinein und kommt nach ein paar Minuten zurück und holt die Helden.

Flucht in der Stadt

Sollten die Helden in die Stadt geflohen oder unbemerkt ins Innere gelangt sein, werden sie entweder schnell und hastig oder leise und im Geheimen versuchen die eingeschlossenen Weißtobrier zu finden. In beiden Fällen kommen sie durch ein Gassengewirr, bei dem hinter jeder Ecke Gefahr lauern könnte. Die häufig eingestürzten oder beschädigten Gebäude werfen unheimliche Schatten und heruntergefallene Steine und umgestürzte Balken stellen schlecht zu sehende Hindernisse dar. Verlangen Sie bei einer Flucht Körperbeherrschungsproben +3, ansonsten kommt es zu Stürzen. Bei Helden mit Nachtsicht entfällt der Zuschlag, da sie sich rechtzeitig auf den Weg einstellen können. Sollten die Helden Richtung Südosten unterwegs sein, führt ihr Weg sie bald an vielen Gassen und Straßen, die entweder vermauert oder mit großen Holzbrettern, Steinen oder Möbeln verbarrikadiert sind. Sie können versuchen eine Barrikade zu überwinden, was mit einer Kletternprobe +4 gelingt. Ansonsten gelangen sie zu einer Gasse, in der eine kleine Öffnung in der Barrikade ist, durch die sie hindurch können. Der erste Held, der die Öffnung durchquert oder über eine Barrikade klettert, wird kurz danach von einem Bolzen getroffen und Sekunden später stehen den Helden 6 bewaffnete Weißtobriern gegenüber. Machen Sie weiter beim Punkt „Auf der anderen Seite der Barrikade“.

Begegnung mit Mortan

Das Haus, das die Helden betreten, dient momentan als Hauptquartier und Unterkunft Mortans. Lediglich der rechte, obere Teil des zweiten Stocks scheint von einem Geschoss von jenseits des Flusses getroffen worden zu sein. Dort ist ein Teil des Daches zerstört. Ansonsten scheint das Fachwerkhaus mit der großen doppelflügligen Eingangstür (fast ein sehr kleines Scheunentor) aber noch gut in Stand zu sein. Jegliche Fensterläden zur Frontseite sind verschlossen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet die kleine Halle, die nur von wenigen Fackeln und Kerzen erhellt ist. Der Eingang wird von zwei Wachen flankiert, die euch skeptisch mustern. Asplan geht vor euch her, bleibt kurz stehen und verneigt sein Haupt vor einer schwarz gekleideten Frau, die in einem Sessel am Ende des Raumes sitzt. Dann geht er einige Schritte zur Seite und verschränkt seine Arme vor der Brust. Neben Asplan könnt ihr einen riesigen Mann sehen, der so groß ist, dass er in dem Raum kaum aufrecht stehen kann. Die Frau steht auf und ihr seht den Schatten ihrer hochgewachsenen Gestalt im Fackelschein flackern. Hinter ihrem Stuhl könnt ihr zwei Gestalten erkennen, die scheinbar regungslos dastehen. Langsam und in aller Ruhe geht die Frau auf euch zu und mustert euch. Im Fackelschein scheint die lange Narbe in ihrem Gesicht purpurrot zu leuchten. Während sie euch noch anschaut, schnipst sie mit Daumen und Zeigefinger der rechten Hand und aus dem Schatten hinter ihrem Stuhl kommt ein weißer Wolf mit zwei Bestienköpfen an ihre Seite gelaufen. Die Frau geht leicht in die Knie, um einen der beiden Köpfe zu kraulen. Als sie sich wieder aufrichtet, spricht sie zu euch, wobei ihre leise Stimme trotz ihrer Sänfte die Stille wie eine Axt durchschneidet. „Ich bin Mortan, Statthalterin Ebelrieds im Namen des Dämonenkaisers Galottas I. Wer mögt ihr

sein?“

Mortan und Lügner

Mortan erkennt relativ leicht, ob einer der Helden lügt oder nicht. Daher ist es schwer sie auszutricksen. Versuchen die Helden es trotzdem, müssen sie bei einer Probe auf Lügen mindestens die gleiche Anzahl TFP übrig behalten wie Mortan bei Menschenkenntnis. Sie wird die Helden in aller Ruhe des Lügens bezichtigen, wenn sie glaubt, Grund dazu zu haben. Sollte ein Held wiederholt oder sehr dreist Lügen, bzw. sie all zu sehr beleidigen, wird Mortan lediglich mit leiser Stimme befehlen: „Ullrich, zeig unseren Freunden, was Lügner verdient haben.“ Woraufhin sich die riesige Gestalt neben Asplan in Bewegung setzt, den entsprechenden Helden greift (keiner der Helden sollte sich der Körperkraft Ullrichs widersetzen können), von seinem Gürtel einen Eisenhaken nimmt und ihn dem Held in den linken Unterarm rammt, so dass die Spitze drei Zentimeter weiter aus dem Fleisch schaut. Dann packt er mit der linken Hand den Arm und reißt mit der Rechten den Haken heraus. Dabei kommt ein großes Stück Haut, viel Blut und Muskeln ebenfalls mit heraus. Der Schmerz ist enorm, das Blut läuft den Arm herunter und tropft in einer großen Lache auf den Boden. Der Haken richtet nach Meisterentscheid 3-5 SP an. Der Held muss eine Selbstbeherrschenprobe +5 ablegen um nicht loszuschreien und anschließend vor Schmerz zu wimmern. Danach fährt Mortan mit dem Gespräch fort als sei nichts gewesen. Sollte der Held vor Schmerz nicht stillhalten können, gibt sie einen weiteren kurzen Befehl und Ullrich stopft ihm ein Stück Tuch in den Mund und knebelt ihn.

Sollten sich die Helden in dieser Situation oder während eines anderen Punktes im

Gespräch zum Kampf entscheiden, weisen Sie die Helden daraufhin, dass hinter ihnen drei Armbrustschützen in den Raum getreten sind und dass sie beim Betreten des Hauses weitere 6 Soldaten nur wenige Schritte entfernt zurückgelassen haben. (Außerdem befinden sich im Raum: Asplan, Wanst, zwei Speeträger, zwei Heshtoten, ein weißer Hetzer und in einem Hinterraum der zweite Leibwächter Mortans, Nandulus). Den Kampf sollten die Helden nicht überleben, sollten sie es wider erwarten doch tun, haben sie damit einen empfindlichen Schlag gegen die Schwarztobrier gelandet. Flucht ist nicht möglich.

Das Gespräch

Helden, denen eine Sinnenschärfeprobe +2 gelingt, können erkennen, dass die beiden Gestalten neben dem Sessel Mortans statt normalen Händen gelbe Krallen aus ihren Kutten ragen haben. Es handelt sich hierbei um die beiden Heshtoten, die Mortan immer begleiten, das sollten allerdings nur Helden erkennen, die sich eingehender mit Dämonen beschäftigt haben oder schon Bekanntschaft mit diesen Dienern Blakharaz' gemacht haben. Die Helden haben nur eine Chance kein Todesurteil von Mortan zu erhalten, nämlich sich bereitzuerklären oder sogar anzubieten für sie zu arbeiten und für sie kämpfen. Sie wird die Helden darauf hinweisen, dass sie gute Krieger (oder Magier) und kluge Köpfe gebrauchen kann, um den Rest der Widerständischen zu besiegen. Sie bietet dafür Gold (die Höhe des Betrages sollten Sie nach Geldbeutel und Erfahrung der Helden so gestalten, dass es verlockend, aber nicht unwiderstehlich ist, besonders für Charaktere mit Goldgier. Lassen Sie ruhig auch eine Probe darauf werfen) und die

Aussicht auf Offiziersposten in ihrem Trupp und später in der Armee Galottas.

Im Dienste des Dämonenkaisers

Willigen die Helden ein, müssen sie Mortan, dem Dämonenkaiser Galotta I und dem Herrn Tyakra'man (Blakharaz) Treue schwören. Erleichtern Sie beim Schwur die Lügenprobe um 4 Punkte, da Mortan insgeheim etwas verzweifelt ist ob der ausbleibenden Verstärkung aus Transysilien.

Was es zu erfahren gibt:

Anschließend können die Helden bei geschicktem Fragen erfahren, dass Verstärkung seit 10 Tagen überfällig ist und dass sich Mortan und ihren Mannen sich nur noch in der Stadt halten können, weil bei der Eroberung der Stadt die Feste Ebelrieds im Nordwesten durch einen Dämonenangriff eines Gallertdämonen (vgl. AB 109) versiegelt wurde. Eingeschlossen wurden dabei drei Dutzend Rondrageweiheten und Marschall Frankwart Gerdenwalt, den Mortan nach Befehl aus Yol-Gurmak eigentlich zum Verhör gefangen nehmen sollte. Auf Grund falscher Geheimdienstinformationen war nicht mit der Präsenz der Rondrianer gerechnet worden. Könnten Diese ins Kampfgeschehen eingreifen, so würden die Schwarztobrier ihre liebe Mühe haben, die Stadt zu halten. Die restlichen Soldaten des Herzogs, die noch in der Stadt sind, haben sich sehr gut verschanzt und auch den Zugang über die Kasematten bis auf einen Durchgang verriegelt. Ein Angriff wäre sehr kostspielig und risikoreich, so dass Mortan weiter auf Verstärkung wartet und hofft, dass diese vor der Unterstützung aus Perainefurten eintrifft. Außerdem hofft Mortan, dass Hunger und Durst die Eingeschlossenen bald zu unklugen Ausfällen treibt.

Die Wunden der Helden werden versorgt und sie können sich in einem benachbarten Haus ausruhen und schlafen legen, allerdings werden Wachen vor ihrem Haus postiert („Zu ihrem eigenen Schutz!“).

Die Helden haben nun prinzipiell die Möglichkeit, das Abenteuer auf Seiten der Schwarztobrier zu beenden, was sicherlich nur selten geschehen wird. In der Regel wird die Gruppe weiter nach einer Möglichkeit suchen, zu den eingeschlossenen Soldaten zu gelangen oder ihnen zu helfen.

Sollten die Helden sich für die „dunkle Seite der Macht“ entscheiden, müssen Sie mehr improvisieren. Unter dem Punkt „Seitenwechsel“ am Ende des Abenteuers finden Sie Hinweise, wie Sie mit der Entscheidung der Helden umgehen können und wie der weitere Abenteuerverlauf aussehen kann.

Wider die Dämonenherrschaft

Sollten die Helden im Laufe des Gesprächs weder vorgeblich noch ehrlich in den Dienste Mortans treten oder erkennt Mortan ihre Lügen, so wird sie einmal seufzen und sagen: „Schade, ihr hättet so großes Potential gehabt... . Asplan, führe diese Narren ihrer Strafe zu.“ Sie macht eine kurze Pause und schaut ihren Hauptmann an. „Und geh sicher, dass die Rebellen es sehen! Ich werde jetzt ruhen. Stört mich nicht vor Sonnenaufgang.“ Danach verschwindet sie in ein Hinterzimmer ohne einen weiteren Blick auf die Helden zu verschwenden. Die beiden Dämonen folgen ihr.

Sollte nur einer oder einige der Helden sich in Mortans Dienst gestellt haben, erhalten diese ihre Waffen zurück. Danach werden den widerspenstigen Helden die Hände gebunden und sie werden anschließend abgeführt durch die Stadt bis zu einer Straße, die in einer großen Straßensperre endet. Zusammen mit zwei weißen Hetzern, zwei Armbrustschützen und drei Soldaten bringt Asplan die Helden somit in Sichtweite der Weißtobrier. Etwa 30 Schritt vor der

Straßensperre angekommen, ruft er lauthals nach den Besagten, bis die Helden wenigstens eine Gestalt hinter der Barrikade ausmachen können. Asplan schreit den Eingeschlossenen zu, dass sie sich ergeben sollen. Dann würden sie bei Abgabe ihrer Waffen freies Geleit aus der Stadt erhalten, ansonsten würden diese Unschuldigen sterben müssen. Die Eingeschlossenen gehen natürlich nicht darauf ein und rufen Asplan zu, er könne sich in die Niederhöhlen zu seinen Dämonenfreunden scheren. Danach fordert Asplan entweder die übergelaufenen Helden auf, ihre Weggefährten zu töten oder macht Anstalten es selbst zu tun. In diesem Moment fliegen drei brennende Objekte über die Barrikade in die Mitte der Soldaten, so dass für kurze Zeit Verwirrung und Durcheinander herrschen. Bei den Objekten handelt es sich um Schnapsflaschen, die als eine Art „Molotowcocktail“ verwendet werden und die Umgebung und einen Soldaten in Flammen setzen. Alledings sind die Flammen und das Feuer nichts im Vergleich zu Hylajer-Feuer, so dass es schnell gelöscht werden kann, aber hier bietet sich für die Helden die Möglichkeit zur Flucht. Ergreifen sie Diese, so können sie mit etwas Glück ohne Kampf oder mit nur wenig Widerstand in Richtung der Barrikade fliehen, wo sie durch eine kleine Öffnung schlüpfen können, während hinter der Barrikade zur Verteidigung Steine auf die Schwarztobrier geworfen werden. Als die Schergen Mortans zu nahe kommen, fliegen auch ein Pfeil und ein Bolzen zur Abwehr der Gefahr. Ein Held wird aber auf jeden Fall bewaffnet oder unbewaffnet Asplan gegenüber stehen und Diesen entweder besiegen (was unwahrscheinlich ist, auf Grund der kurzen Zeitspanne bis ihm seine Untergebenen zur Hilfe eilen) oder an ihm vorbei kommen müssen. Verlangen Sie dafür eine Körperberrschungs- und eine Athletikprobe und beachten Sie mögliche Passierschläge, die der Held einstecken muss. Ein weiterer Held wird von einem tobrischen Karmanath

eingeholt und muss sich losreißen (KK-Probe oder gelungene AT). Legen Sie hierbei großen Wert auf die Beschreibung der Wildheit und gnadenlosen Verbissenheit des Dämonoiden, der das halbe Bein des Helden oder einen Arm mit seinem scharfen Gebiss in Stücke zu

reißen droht. Kann sich der Held nah genug an die Barrikade schleppen, wird die Bestie von einem Bolzen und einem Pfeil getroffen, so dass der Held fliehen kann. Danach können die Helden sich vermutlich verletzt aber lebend hinter die Barrikade retten.

Auf der anderen Seite der Barrikade

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch stehen fünf Männer und zwei Frauen. Zwei geladene Armbrüste, vier gezogene Schwerter und ein Speer sind ihr Gruß. Ihre Kleidung ist dreckig und verschlissen, etwas das wohl einmal weiß und rot gewesen sein könnte. An dem Mann, der auf seinem Speer lehnt, könnt ihr die Uniform der Tobimoragarde erkennen. Im Fackelschein könnt ihr die grimmigen Gesichter der eingeschlossenen Soldaten sehen, die euch misstrauisch anschauen. „Hände nach oben und schnell weg von der Barrikade“, gibt die Eine der beiden Frauen im Befehlston von sich und winkt euch mit ihrem Schwert zu sich.

Dass die schwarztobrischen Verfolger immer noch kurz hinter der Barrikade sind oder einige beginnen sie zu erklimmen oder durch die kleine Öffnung zu kriechen, sollte die Helden dazu bewegen den Anweisungen schnell Folge zu leisten. Zwei weitere Schüsse mit der Armbrust und ein gezielter Stich mit dem Speer durch die Barrikaden vertreiben dann auch Asplan und seine Mannen fürs Erste.

Jetzt sind die Überzeugungskünste der Helden gefragt. Sie müssen den Eingeschlossenen, zuerst Dora Deffan, die sie anspricht, glaubhaft machen, dass sie ihnen helfen wollen. Wenn Dora glaubt, dass zumindest keine akute Gefahr von der Gruppe ausgeht (entscheiden Sie als Meister, wie glaubhaft ihre Helden sich zu erklären versuchen), führt sie die Helden in die nahe

gelegene Taverne, die momentan als Hauptquartier dient. Dies ist auch der Tatsache geschuldet, dass es eines der ganz wenigen Gebäude in Ebelried ist, die noch nicht durch das Katapultfeuer der Truppen Galottas beschädigt wurden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Taverne scheint wahrlich unter dem Schutze Travias zu stehen. Nicht ein Stein oder Felsbrocken hat die Mauer oder das Dach beschädigt. Aus einem offenstehenden Fensterladen scheint euch Kerzenlicht entgegen. Über der Tür könnt ihr ein verblichenes Schild sehen, auf dem „Ebelrieder Krug“ zu lesen ist. Dora geht vor euch, tritt als Erste ein und hält euch die Tür auf. Die Idee, dass die Taverne den Segen Travias haben soll, verfliegt euch schnell, als ihr den Raum betretet und eure Augen sich an das Halblicht der wenigen brennenden Kerzen gewöhnen. Die Tische stehen zum größten Teil in der linken Hälfte des Raumes und scheinen nun als eine Art Lazarett zu dienen. Ihr könnt sechs Menschen auf den Tischen liegen sehen. Einige schlafen, Andere stöhnen leise vor sich hin. Ein Mann geht zwischen den Tischen hin und her, wischt einer Person den Schweiß und reicht einer Anderen einen Becher Wasser. Aus dieser Richtung dringt euch der Geruch von kaltem Schweiß, Krankheit und Urin entgegen. Auf der rechten Seite des Raumes liegen mehr als zehn Gestalten auf dem Boden und schlafen. Einige drehen sich zu euch um, als ihr hinein kommt und schauen verwirrt. Der Tresen ist leer, es steht auch niemand dahinter.

Dora führt die Helden an den Tresen und bietet ihnen einen Krug Wasser und etwas Brot an. Danach führt sie sie in den ersten Stock, wo sie sich auf dem Boden auf leichten Matten schlafen legen können. „Alles andere kann bis morgen früh warten“, antwortet Dora, wenn die Helden mehr besprechen wollen.

Mehr als aussichtslos

Am nächsten Tag haben die Helden Gelegenheit, sich ausführlicher mit Dora und ihren Leidensgenossen zu unterhalten. Die Gruppenmitglieder werden auf jeden Fall noch einmal nach ihrer Motivation befragt, an diesem Tag vertrauen die Soldaten der Tobimoragarde ihnen aber eher, besonders nachdem Ondanar zu ihnen stößt und hört, dass Olkin sie geschickt hat. Wenn einer der Helden ein Heiler ist oder Heilkräuter oder Heiltränke bei sich hat, können sie die Soldaten leicht für sich gewinnen, indem sie Einem oder Mehreren der Verletzten helfen. Von denen kann zwei nicht mehr geholfen werden, es sei denn mit einem gelungenen Balsam Salabunde mit 10 TFP oder einem Heiltrank von mindestens 12 LP Regenerationskraft. Die Anderen sind nur leicht verletzt, Einer leidet am flinken Difar und Dehydrierung. Dies ist einfach durch Heilkundewunde mit 3 TFP herauszubekommen.

Im Laufe des Tages können die Helden durch eigene Beobachtungen oder durch Nachfragen und Unterhaltungen folgende Dinge in Erfahrung bringen:

- Der Überfall auf die Stadt kam völlig überraschend, die Späher müssen wohl geschickt umgebracht worden sein.
- Bevor die Truppen in die Stadt gelangten, wurde ein Dämon beschworen, der den Eingang zur Feste

zerstörte und damit die Rondriander und den Marschall darin einschloss. Dies sei so gezielt geschehen, dass Einige vermuten, es habe Informanten aus den eigenen Reihen gegeben.

- Die Schwarztobrier seien zunächst in der Unterzahl gewesen, aber durch die Überraschung und mit Hilfe von Zauberei und Dämonen konnten sie die Armee des Marschalls vertreiben, die ohne seine Führung nicht die nötige Ordnung aufbauen konnte. Trotzdem hat auch Mortan bei dem Überfall einige Verluste hinnehmen müssen.

- Die nun Eingeschlossenen wurden durch einen massiven Angriff von „weißen Hetzern“ vom fliehenden Rest getrennt und haben sich zurückgezogen und Blockaden aufgebaut.

- Fredo behauptet, er habe, kurz nachdem sie eingeschlossen wurden, bei einer Wache gesehen, wie eine ganze Kompanie der Schwarztobrier die Stadt Richtung Süden verlassen hat. Zurückgekehrt sind sie nicht, weswegen Mortan jetzt so wenig Truppen hat, was die Eingeschlossenen noch am Leben hält, wie er glaubt.

- Alle Offiziere der Eingeschlossenen sind mittlerweile gestorben oder waren nicht bei ihnen, so dass die Führung an Dora Deffan, die Dienstälteste, fiel. Damian hat sich durch seine Klugheit und seine Überzeugungskraft aber ebenfalls zum inoffiziellen Führer aufgeschwungen, Entscheidungen werden meist nur getroffen, wenn die Beiden sich einig sind.

- Die praktisch geteilte Führung scheint Dora sehr zu stören, auch wenn sie das nicht offen zugibt, da Damian große Unterstützung unter den restlichen Soldaten hat.

- Die Kasematten, das unterirdische Tunnelsystem zwischen den Kellern, das eingerichtet wurde seit die Stadt unter Dauerbeschuss von der anderen Seite des Tobimora steht, diente häufig als Ausgangspunkt für Ausfälle, um an Lebensmittel zu kommen.
- Seit Mortan und ihre Schergen aber gelernt haben, sich darin zurecht zu finden, sind Dora und Damian auch hier dazu übergegangen, die Gänge zu verbarrikadieren.
- Die Vorräte sind extrem knapp, heute wird die letzte Ration Essen ausgegeben. Das Wasser reicht noch für maximal fünf Tage.
- Die Meisten (vor allem Dora und Damian) sind sich mittlerweile einig, dass sie bald einen Ausbruchversuch starten müssen, nur über die Frage wie, herrscht Zwist.
- Fast jeden Tag kommt Mortan zu den Barrikaden und lässt einen oder mehrere Gefangene hinrichten, um die Eingeschlossenen zur Aufgabe zu bewegen, dabei wird ihnen immer „freies Geleit“ versprochen.
- Insgesamt haben die Eingeschlossenen noch 33 einigermaßen kampftaugliche Soldaten, plus die sechs Verwundeten und Damian.
- Es wird vermutet, dass Mortan nicht viel mehr Soldaten hat, aber zusätzlich noch weiße Hetzer und Dämonen. Daher scheint ein offener Ausfall nicht sinnvoll, zumal die Soldaten auf Grund der schlechten Diät der letzten Tage und der Anstrengungen sowohl psychisch wie auch physisch nicht in bester Verfassung sind.
- Die Hoffnung auf Befreiung aus Perainefurten ist gleich null. Dora glaubt,

dass der Herzog davon ausgeht, dass sie entweder tot oder nicht mehr zu retten sind und dass er mehr Zeit braucht, um eine vernünftige Truppe aufzustellen, die die Stadt zurückerobern kann.

- Der Teil Ebelrieds, den die Weißtobrier besetzt halten, ist kaum ein Fünftel so groß wie die gesamte Stadt. Ein Teil grenzt an die Stadtmauer, sechs kleine Straßen in die Stadt hinein sind blockiert. An Jeder stehen immer mindestens zwei Leute Wache, vier Weitere patrouillieren zwischen den Barrikaden. An der großen Barrikade, durch die die Helden wahrscheinlich gekommen sind, sind vier Wachen postiert. Am einzigen Durchgang in den Kasematten, der noch nicht eingestürzt ist, stehen weitere 3 Soldaten.

- Es wurden bisher zwei Fluchtversuche über die Mauer gestartet, die darin endeten, dass flüchtigen Eingeschlossenen von Wachen außerhalb der Stadt bemerkt wurden und einzeln beim Überqueren der Mauer abgeschossen wurden. Andererseits konnte auch ein Versuch Mortans, die verbarrikadierte Stellung der Soldaten über die Mauer zu stürmen, abgewehrt werden.

- Falls den Helden die Waffen abgenommen wurden, können sie jeder eine Waffe erhalten. Auf Grund der vielen Toten mangelt es nicht an Waffen, nur an Pfeilen und an Bolzen. Es können Schwerter, Äxte, Streitkolben oder Speere gewählt werden (nach Meisterentscheid auch Andere, aber keine exotischen Waffen und keine Schusswaffen).

Die Hinrichtung

Gegen frühen Nachmittag gehen Dora, Ondanar und Damian zur großen Barrikade,

weil sie gerufen worden sind. Sie raten den Helden davon ab mitzukommen. Sie vermuten, dass Mortan wieder einen Gefangenen hinrichten lassen will. Kommen die Helden trotzdem mit, bietet sich ihnen ein grausiges Spektakel:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch die Lücken in den Barrikaden könnt ihr sehen, dass sich etwa 50 Schritt entfernt von der Barrikade eine Gruppe versammelt hat. Ohne Probleme könnt ihr die Gestalt des riesigen Leibwächters und seiner Herrin ausmachen. Auch Hauptmann Asplan steht mit etwa 10 Soldaten da, sie haben insgesamt vier „weiße Hetzer“ angekettet dabei. Ihr könnt sehen, wie ein Tisch in die Mitte der Straße gestellt wird. Dann wird eine Person bäuchlings auf den Tisch zugestoßen. Auf die Distanz könnt ihr nur erkennen, dass es wohl eine Frau mit langen schwarzen Haaren ist, der die Hände auf den Rücken gebunden wurde. Zwei Männer packen sie und drücken sie auf den Tisch nieder. Dann kommt Asplan einige Schritte auf die Barrikade zu und ruft hinüber: „Hört zu, Rebellen! Ergebt euch jetzt und die rechtmäßige Stadthalterin Ebelrieds, Mortan, wird Gnade walten lassen und euch freies Geleit aus der Stadt gewähren, wenn ihr es wünscht. Außerdem erhaltet ihr Verpflegung für drei volle Tage. Werdet ihr euch weiter dem rechtmäßigen Herrschaftsanspruch des Dämonekaisers Galottas I widersetzen, so muss an eurer Stelle diese Frau bestraft werden. Falls ihr sie nicht gut sehen könnt: Sie sagt, sie heißt Melinda Fröhlich.“ Er wartet einen Moment auf eine Antwort, doch Dora, Damian und die Anderen schütteln nur resigniert den Kopf oder schauen grimmig. Einige drehen sich weg und gehen. Nur Ondanar scheint etwas aus der Fassung zu geraten. „Oh mein Gott, nicht Melinda“, flüstert er und greift mit fester Hand nach seinem Schwert, ohne es aber zu ziehen. „Gut“, brüllt Asplan, „ihr habt es so gewollt!“ Der riesige Leibwächter beginnt auf einen Wink Mortans der Frau die

Kleider vom Leib zu reißen, woraufhin Diese hell und schrill anfängt zu schreien und um Gnade zu flehen. Die Schreie der Frau verändern sich von Flehen zu Schmerzensschreien, als der Leibwächter sie vor aller Augen zu vergewaltigen beginnt. Neben euch seht ihr, wie Ondanar sein tiefschwarzes Schwert zu zieht und Richtung des Ausgangs gehen will. Doch Dora legt ihm ihre starke Hand auf seinen Arm und schüttelt den Kopf. „Du kannst nichts für sie tun, du würdest dich nur selber umbringen!“ Ondanar schaut verzweifelt, eine einzelne Träne läuft sein Gesicht hinunter. „Aber Melinda, ich kann das nicht zulassen...“. Fredo packt Ondanar und zieht ihn sanft aber bestimmt von der Barrikade weg. Nachdem der Leibwächter mit der Frau fertig ist, packt er sie und wirft sie auf den Boden und stampft von dannen. Asplan ruft etwas, die vier weißen Wölfe werden losgelassen. Sie stürzen sich auf die Frau und zerfetzen sie bei lebendigem Leibe. Ein Unterbein wird ihr ausgerissen und als kein Zucken und kein Schrei mehr von ihr ertönt, schlingen die Bestien ihr Mahl hinunter.

Doch noch Befreiung?

Spätestens nach diesem Akt der Brutalität sollten die Helden sich im Klaren sein, auf welcher Seite sie kämpfen wollen. Nach der Hinrichtung ist die Stimmung noch schlechter als vorher, Keiner mag reden und sogar die letzte ausgeteilte Ration Essen, trockenes Brot mit hartem Käse, wird trotz des Hungers nur widerwillig oder gar nicht gegessen. Während die Helden bedrückt mit einigen Soldaten in einer Runde sitzen, versucht Fredo mal wieder die Stimmung durch einen Witz aufzuheitern:

Ein alter Andergaster Kaufmann liegt auf seinem Sterbebett. Seine beiden Söhne sind bei ihm. Da spricht der alte Kaufmann mit dünner Stimme: „Meine Söhne, bringt mich nach Nostria!“ Die beiden Söhne schauen sich

verwundert an. Sie glauben ihr Vater phantasiert im Fiebertraum „Aber Vater, was willst du denn in Nostria?“ „Ich will nostrischer Bürger werden.“ Jetzt sind die Söhne völlig verwirrt. „Vater du sprichst im Wahn. Warum willst du in der Götter Namen jetzt noch Bürger Nostriens werden?“ „Na wenn ich tot bin, gibt es einen Nostrier weniger!

Fredo grinst unsicher in die Runde. Aber bis auf ein Schnauben erntet er nur leere Blicke und Kopfschütteln. Einige gehen weg und murmeln: „Halt einfach die Klappe, Fredo!“ Dem schwindet das Grinsen auch vom Gesicht und er schaut beleidigt auf die Erde.

In diesem Moment hören die Helden Rufe von den Barrikaden, es hört sich nach einem Angriff an. Als sie allerdings mit gezückten Waffen ankommen, sehen sie, dass nicht bei den Barrikaden gekämpft wird, sondern im

anderen Teil der Stadt. Sie können nur wenig sehen, aber dafür ist der Kampfeslärm nicht zu überhören. Mit einer Sinnenschärfeprobe mit 4 TfP übrig können die Helden einige Kämpfer in rein weißen Tuniken mit goldenem Saum erkennen. Götter & Kulte mit 3 TfP lässt die Helden vermuten, dass es sich bei den Kämpfern um Bannstrahler handelt. Nach kurzer Zeit beginnt sich Hoffnung, Freude und dann sogar Jubel auszubreiten und mehrere „Wir sind gerettet!“ Rufe sind zu hören. Kurz darauf beginnen die ersten eingeschlossenen Soldaten durch die Barrikade zu laufen, um die unverhofften Retter zu unterstützen. Sie sollten als Meister dafür sorgen, dass nun entweder mindestens ein Held mit der kleinen Gruppe von 7 Soldaten hinter der Barrikade hervor läuft oder, dass später mindestens einer zu den Verhandlungen mit den Bannstrahlern kommt.

Die Bannstrahler

Töten im Namen Praios

Sollte keiner der Helden mit den Soldaten laufen, so erzählen Sie diesen kurzen Part des Abenteuers aus der Sicht des fernen Beobachters. Helden mit dem Vorteil Gefahreninstinkt sollten Sie in dieser Situation einen verdeckten Wurf geben und ihnen mitteilen, dass ihnen ganz und gar nicht wohl dabei ist, den Bannstrahlern zu helfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr duckt euch unter der Barrikade durch und zieht eure Waffen. In 40 Schritt Entfernung seht ihr zwei Dutzend Krieger mit weißen Tuniken mit goldenem Saum stehen. Neben euch ruft ein Soldat und wedelt mit seinem Schwert. Als ihr näher kommt, seht ihr rechts die große Straße hinunter, in der die

Neuankömmlinge stehen, etwa 30 weitere Kämpfer, die sich mehreren von Asplans Männer und einem halben Dutzend tobrischer Karmanaths gegenüber sehen. Als ihr bis auf 15 Schritt heran seid, drehen die Bannstrahler sich auf einen Ruf eines Mannes in der dritten Reihe zu euch um. „Wir sind vom Tobimoraregiment“, schreit ein Mann neben euch. „Wir helfen euch!“ Als ihr nur noch wenige Schritte entfernt seid, ziehen die Bannstrahler gleichzeitig ihre Waffe und rufen: „Praios!!!“, und dem ersten Soldaten eurer Gruppe wird das Schwert tief in die Brust gerammt.

Den folgenden Kampf sollten Sie kurz und heftig gestalten. Innerhalb weniger Sekunden werden drei weitere Soldaten niedergestreckt durch Bannstrahler Axt, Schwert und Streitkolben. Weiter unten in der Straße ist

der Kampf mit dem Rückzug Asplans Männer und dem Tod des letzten „weißen Hetzers“ vorerst zu Ende und während etwa ein Dutzend Bannstrahler die Verfolgung aufnimmt, kommen 10 weitere im Laufschrift auf die Helden zu und bald sehen diese sich umzingelt. Die restlichen eingeschlossenen Soldaten ergeben sich nachdem die Bannstrahler ihnen zurufen: „Ergebt euch und Praios wird euch im göttlichen Verfahren richten, kämpft und ihr werdet jetzt und hier von seiner gerechten Strafe getroffen!“. Auch die Helden sollten sich nun ergeben, ein weiterer Kampf ist aussichtslos. Lassen Sie ruhig Einige zurück zu den Barrikaden fliehen, es wäre aber sinnvoll, wenn wenigstens Einer aus der Gruppe gefangen genommen wird.

Die Helden werden (wieder ein Mal) entwaffnet und ihnen werden die Hände gebunden.

Danach werden sie abgeführt und zunächst in einem noch nicht ganz zerstörten Haus bewacht. Die Bannstrahler verweigern zunächst die Antwort auf jegliche Fragen. Lediglich ein „Praios wird euch früh genug richten“ oder ähnliches ist hin und wieder zu vernehmen.

Nach etwa zwei Stunden, als die Sonne langsam unterzugehen beginnt, werden die Helden ins Freie gebracht. Ihnen gegenüber tritt in dramatischer Pose Irian Zant. An dieser Stelle können Sie ansetzen, wenn keiner der Helden mitgelaufen ist, um den Bannstrahlern zu helfen. Sollten die Helden mit Damian unter einem Friedensbanner den Praioiten entgegentreten, werden sie auch zu Zant geführt.

Irian Zant

Zant mustert die Helden und Damian lange und eindringlich, bevor er zu ihnen spricht. Dabei können sie hören, wie er in murmelndem Gebet um Führung seines Herren auf den rechten Weg bittet.

Irian Zant beginnt damit, dass er den Helden mitteilt, sie stünden vor dem hohen Gericht Praios, der durch seine Person entscheiden wird, ob sie reinen Herzens seien oder ob sie dämonisch verseucht wurden. Zant stellt bohrende Fragen ob der Herkunft, der Absichten und besonders ob der 12-Göttergläubigkeit der Helden. Ist eine Antwort frevelhaft, lässt er den entsprechenden Helden durch einen seiner Bannstrahler geißeln. Damian wird mindestens einmal gegeißelt, als er Zant zum wiederholten Male unterbricht. Er bittet und fleht dabei aber ständig, die Bannstrahler müssten doch sehen, dass sie aufrechte Menschen seien und ihnen helfen. Zant lässt sich allerdings immer wieder von seinem Verhör abbringen, wenn die Helden ihn im Gegenzug befragen. Nach einer Weile wird er in einem geifernden Anfall aber zurück zum Verhör kommen. „Schluss jetzt! SCHLUUSSS!!! ICH stelle hier die Fragen. Antwortet und antwortet wahrhaftig, eine Lüge kann vor Praios nicht bestehen und wird Strafe nach sich ziehen.“ Was sie dabei erfahren können, steht in der Personenbeschreibung Zants. Außerdem gibt der Anführer der Bannstrahler noch Preis, dass sie die Schwarztobrier weit zurückgedrängt, aber noch nicht vernichtet haben. Sie sind allerdings von ihrem Rückzugsweg nach Süden abgeschnitten. Zant bietet den Helden an, ihre reine Gesinnung zu beweisen, indem sie auf seiner Seite kämpfen und helfen, alles Dämonische aus Ebelried zu vertreiben. Die drei anderen gefangenen Soldaten der Eingeschlossenen hätten sich schon als infiziert erwiesen und würden am nächsten Morgen den reinigenden Flammen des Herren übergeben, um sie von den Dämonen zu befreien. Daraufhin bricht Damian fast in Tränen aus und versucht alles, um Zant davon zu überzeugen, dies nicht zu tun, da es alles nur ein Missverständnis sei. Es bringt ihm nur einen weiteren Schlag mit der Geißel ein und das Urteil, er sei ebenfalls von Dämonen

besessen und müsse am nächsten Tag durch die Flammen des Herrn geläutert werden. Die Helden können sich nun entscheiden, ob sie einen Eid schwören Praios zu dienen, indem sie Zant helfen oder sich weigern und auch zum Scheiterhaufen verurteilt werden. Sollten die Helden das Angebot annehmen, werden ihnen auch weiße Tuniken gegeben. Allerdings werden die Bannstrahler bei dem kleinsten Zeichen des Verrats unbarmherzig gegen die Helden vorgehen. In dem Fall hilft dann nur die Flucht. Sie als Meister sollten entscheiden, ob sie gelingt, aber wie oben erwähnt wäre es günstig, wenn hier auch wenigstens einer der Helden gefangen genommen wird und sei es ohnmächtig. Wenn das Abenteuer auf Seiten der Bannstrahler zu Ende gespielt werden soll lesen sie Weiter unter dem Punkt „Seitenwechsel am Ende des Abenteuers“.

In jedem Fall werden die sich widersetzen, gefangenen Helden an errichtete Pfähle auf einem kleinen Brunnenplatz im Südwesten der Stadt festgebunden und bewacht. Eine Befreiung aus eigener Kraft sollte nur im Ausnahmefall gelingen.

Befreiung

Derweil, innerhalb der Barrikaden, ist die Stimmung auf dem Tiefpunkt angelangt, Verzweiflung macht sich breit. Es wird letztlich entschieden, dass Damian mit einem oder mehreren Helden verhandeln gehen soll. Das Ergebnis ist oben geschildert.

Sobald klar ist, dass niemand von den Verhandlungen zurückkehrt und die Helden auf rufende Fragen die Antwort der Bannstrahler erhalten, die Kameraden würden am nächsten Morgen verbrannt werden, sollten die Helden sich Gedanken über die Rettung ihrer Freunde machen. Sind alle Helden gefangen genommen worden, so wird einer von ihnen, an seinen Pfahl gefesselt, von Kelas angesprochen.

Wenn sich ein oder mehrere Helden aus der eingeschlossenen Zone auf den Weg machen, haben sie dazu wieder mehrere Möglichkeiten.

Zum Einen können sie versuchen über eine der verschiedenen Barrikaden zu klettern um sich dann im Häuser- und Ruinengewirr durch die Reihe der Bannstrahler zu schleichen. Hierbei ist der Moment der Überwindung der Barrikade der Schwierigste, bei dem es am ehesten zur Entdeckung kommen kann. Verlangen Sie eine gelungene Kletternprobe (Es sei denn die Helden versuchen, sich durch die Hauptbarrikade zu schleichen, in dem Fall erschweren Sie die Schleichenprobe zusätzlich um 2) und eine Schleichenprobe +3, damit die Helden sich in den Schatten der nächsten Hausruine begeben können ohne gesehen zu werden. Hilfreich für die Helden ist, dass viele Bannstrahler nach Einbruch der Dunkelheit Fackeln tragen, was sie gut auf kurze, aber sehr viel weniger auf mittlere und weite Distanz im Dunkeln sehen lässt.

Ein zweiter möglicher Weg führt durch die Kasematten, die momentan noch nicht von den Bannstrahlern systematisch besetzt sind, so dass die Helden relativ leicht durch den letzten verbliebenen Durchgang zu einem Keller eines Hauses außerhalb des belagerten Ringes gelangen können. Würfeln Sie hierzu mit einem W6. Bei einer Eins treffen die Helden in die Kasematten oder dem Keller des Hauses, das sie betreten, auf Jemanden. Ein weiterer Wurf mit dem W6 ergibt: 1-3 schwartobrischer Soldat, entweder auf Kundschaft oder eingeschlossen; 4-6 Bannstrahler, alleine. Sollten die Helden denselben Weg zurück wählen, verfahren Sie genauso, nur dass dann bei 1 und 2 jemand im Haus oder in den Kasematten auf sie trifft.

Die Helden müssen nun erstmal auskundschaften, wo sich ihre gefangenen Freunde finden. Lassen Sie sie ein bisschen in die Irre laufen, dann aber einen Hinweis auf ihren Aufenthaltsort finden. Der kleine Platz

ist etwa 130 Schritt Luftlinie von den Barrikaden entfernt, aber nicht direkt einsehbar. Die Gefangenen (die Helden, Damian und drei weitere Soldaten) werden von fünf Bannstrahlern aufmerksam bewacht, die mit Fackeln Patrouille gehen. Eine unbemerkte Befreiungsaktion scheint aussichtslos zu sein.

Wenn die gefangenen Helden versuchen mit den Bannstrahlern zu reden (oder gar zu diskutieren) werden sie wenig Erfolg haben. Wenn sie sich aber geschickt anstellen, können sie folgendes in Erfahrung bringen:

- Seit Einbruch der Dunkelheit kommen immer wieder feige, hinterhältige Angriffe der Schwarztobrier, häufig mit dämonischer Unterstützung.

- Für den Morgen ist ein weiterer geballter Angriff geplant, in dem erst die Dämonenschergen und dann die dämonisch verseuchten Eingeschlossenen bezwungen und Praios gerechter Strafe zugeführt werden sollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Fackelschein könnt ihr eure Freunde angebunden neben drei der Soldaten und Damian sehen. Um den Platz stehen zu jedem Zugang drei Bannstrahler mit Fackeln, zwei Weitere schreiten langsam und aufmerksam um die Gefangenen herum und prüfen ab und zu die Fesseln. Einer der Soldaten reckt den Kopf zur Seite und ruft einem Bannstrahler zu: „Bitte mein Herr, Wasser. Ich habe so schrecklichen Durst, bitte!“ Der angesprochene Mann dreht sich halb zu dem Soldaten um und zeigt ihm ein höhnisches Lachen. Er zieht unter seiner Tunika seine Geißel hervor und spricht leise und böse: „Dürstet es dich nach mehr Erleuchtung und gerechter Strafe?“ Der Soldat reißt seine Augen angstvoll auf und beginnt zu flehen:

„Nein, bitte nicht. Ich flehe euch an...“ Doch weiter kommt er nicht, die Geißel saußt mit einem peitschenden Knall auf ihn hernieder und der Soldat schreit auf. Ein zweiter, heftigerer Schlag trifft ihn ins Gesicht und Blut spritzt aus seiner aufgeplatzten Wange, läuft im langsam das Gesicht herunter und er beginnt zu wimmern. Der Bannstrahler steckt die Geißel wieder ein und giftet den Soldaten an: „Warte nur bis zum Sonnenaufgang, dann wirst du erfahren, wie die unbarmherzige Gerechtigkeit der Flammen des Herrn dich reinigen und läutern wird. Dann wird dir dein Durst vergehen!“

Der Rote Rächer

Während die Helden die Situation begutachten, wird Einer von ihnen bevorzugt, eine Frau mit hohem CH-Wert oder dem Vorteil gutaussehend oder herausragendes Aussehen, ansonsten ein entsprechender Mann, von Kelas „angesprochen“. Sollten andere Helden in der Nähe gewesen sein, die die „Entführung“ bemerkt haben könnten, so wird Kelas schnell einen ‚Blitz dich find‘ wirken und mit der Heldin davonziehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Urplötzlich spürst du eine Hand, die sich fest, aber behutsam über deinen Mund legt. Du erschrickst und willst dich losreißen. „Pssst, kein Ton! Ich will nur mit dir reden!“ Die Stimme erklingt direkt an deinem Ohr und du kannst den Atem an deinem Hals spüren. Sanft aber bestimmt wirst du ins nächst gelegene Haus gezogen. Vorsichtig lassen die Hände dich los und du drehst dich langsam um und durch das fahle Mondlicht erhellst du einen Mann in schwarzer Gewandung mit einer scharlachroten Kapuze, die er langsam abnimmt. Darunter kommt eines der schönsten Gesichter zum Vorschein, dass du je gesehen hast. Der Mann lächelt und

trotz der seltsamen Situation bekommst du ein leichtes Flattern im Bauch. „Hallo, meine Schönheit“, sagt der schöne Fremde mit leiser Stimme, „mein Name ist Kelas. Und mit wem habe ich die Ehre?“

Im Haus ist es völlig dunkel, nur Kelas Gesicht ist durch das Mondlicht erhellt. Er streicht sich eine Strähne seiner Haare aus dem Gesicht und schaut die Heldin prüfend an.

Sollte die Heldin schon einmal mit einem Roten Rächer in Kontakt gekommen sein, so könnte sie die Kapuze wiedererkennen, ansonsten könnte sie mit einer Heraldikprobe mit 7 TFP ebenfalls zu der Vermutung kommen, dass es sich um einen Meuchelmörder Galottas handelt. Sicher sein kann sie sich nicht, da dafür die Lichtverhältnisse zu schlecht sind.

Kelas ist in dem Gespräch sehr zuvorkommend und versucht alles zu unternehmen, um die Heldin in Sicherheit zu wiegen. Wenn die Heldin eine gelungene Menschenkenntnisprobe wirft, hat sie das Gefühl, dass der Mann ihr tatsächlich nichts Böses will. Wenn die Heldin unbedingt darauf besteht zu erfahren wer er ist und wo er herkommt, so wird Kelas eingestehen, dass er aus Yol-Gurmak geschickt wurde, um Mortan umzubringen, da ein Rivale am Hofe sie tot sehen will. Geben Sie diese Information aber erst Preis, wenn die Heldin eine Selbstbeherrschungsprobe mit der gleichen TFP-Zahl bestanden hat, wie Kelas seine Überredenprobe. Er wird nämlich versuchen sie davon zu überzeugen, dass sein woher nicht so wichtig ist.

In jedem Fall bietet er der Heldin einen Tausch an. Er befreit die gefangenen Helden (ob Damian und die Soldaten auch befreit werden hängt von der Heldin ab, mit Überreden 3 TFP verspricht er auch Damian zu befreien, mit 6 TFP auch die Soldaten) und dafür hilft die Heldin ihm Mortan umzubringen. Dabei erklärt er, dass er bei der Tat an sich keine Hilfe braucht, sondern

lediglich jemanden benötigt, der sich zeigt, damit er für den Täter gehalten wird. Er weist darauf hin, dass seine Auftraggeber ungerne möchten, dass in irgendeiner Weise der Verdacht aufkommt, der Befehl sei aus Yol-Gurmak gekommen, eine Rebellen käme da als Sündenbock wie gerufen. Wenn die Heldin fragt, warum er nicht wartet bis die Bannstrahler ungebeten seine Arbeit erledigt haben, hält Kelas sich zunächst bedeckt, mit Überreden 4 TFP deutet er an, dass in sehr kurzer Zeit (bei hartnäckiger Nachfrage: gegen Sonnenaufgang oder etwas danach) Verstärkung aus Schwarztobrien zu erwarten sei. Daher sei ein Überleben Mortans wahrscheinlich.

Als Sicherheit, dass er auch Wort halten wird, bietet Kelas an, erst die Gefangenen zu befreien und dann die Hilfe in Anspruch zu nehmen. Kelas bittet die Heldin allerdings ihn nicht zu hintergehen, da er sonst sie oder einen ihrer Freunde umbringen muss. Als er dies sagt, verschwindet das erste Mal sein zuckersüßes Lächeln und sein Gesichtsausdruck wird ernst. Sollte die Heldin nicht auf das Geschäft eingehen wollen, weisen Sie als Meister dezent darauf hin, dass sie im Moment keine andere Chance sieht die Helden zu befreien.

Sollte die Heldin zustimmen, bittet Kelas sie dort zu warten. Er werde zurückkommen, sobald er ihre Freunde befreit hat. Die gefangenen Helden erleben kurz darauf folgende Situation:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Muskeln schmerzen euch von der langen Zeit der Unbeweglichkeit und die Fesseln schneiden euch ins Fleisch. Ihr seid müde und verzweifelt. Erst scheint ihr euren Augen nicht zu trauen, als einer der Wache stehenden Bannstrahler plötzlich vornüber fällt. Aber kein Geräusch könnt ihr hören. In dem Moment dreht sich der Praiosdiener neben euch in die Richtung seines gefallenen Kameraden, dessen Fackel ausgegangen ist

und plötzlich schießt aus dem Schatten eine Gestalt ganz in schwarz, nur mit scharlachroter Kapuze, hervor und rammt dem Mann eine Klinge in die Seite und eine zweite in die Kehle. Der Mann versucht noch zu schreien, aber kein Wort gelangt über seine Lippen. Ohne anzuhalten läuft die Gestalt weiter, lässt das eine Messer in der Kehle stecken und zieht unter seiner Kleidung etwas Kleines, Silbernes hervor, einen Wurfstern und wirft ihn den Wache stehenden Bannstrahler auf der gegenüberliegenden Seite des Platzes in den Hinterkopf. Das Ganze geschieht schneller als ihr es je für möglich gehalten habt. Der zweite patrouillierende Bannstrahler sieht die Gestalt kommen und ruft, aber kein Ton entrinnt seinem Mund. Als er sein Schwert halb aus der Scheide hat, stößt ihm die Gestalt ihren Dolch durch das Kettenhemd in die Brust und mit schreckensgeweiteten Augen geht er zu Boden. Die letzte Wache scheint nichts zu hören. Sie schaut sich aber in dem Moment verwundert um, als ob sie Bewegung aus den Augenwinkeln gesehen hätte und dreht sich zum Marktplatz, sieht ihre vier toten Kameraden, dreht sich um und versucht zu fliehen. Der Dolch und einen Wurfstern treffen sie in den Rücken. Aber als sie zu Boden geht, gelingt ihr, was ihren Kameraden nicht gelungen ist. Er ruft mit ächzender Stimme, aber trotzdem weit hörbar: „Hilfe Überfall, die Gefangenen...“, bevor ihn ein weiterer Wurfstern zum Schweigen bringt. Die Gestalt läuft zu euch, durchtrennt eure Fesseln, sammelt einen Wurfstern ein und verschwindet zwischen den Häusern, genauso schnell und leise wie sie gekommen war. Ihr schaut euch verdutzt an als sei das nur ein komischer Traum gewesen, nehmt den Wachen ihre Waffen ab und denkt euch: „Verdammt, was war das? – Egal – Bloß weg hier!“ und läuft los.

Lassen Sie diese Flucht der Helden gelingen, auch wenn Sie es ihnen nicht zu einfach machen sollten, einige Bannstrahler werden

sich ihnen rechtzeitig in den Weg stellen können und sie verfolgen und es sind mindestens 160 Schritt bis zu den Barrikaden, wo sie sich mit Unterstützung der Eingeschlossenen in Sicherheit bringen können.

Tod einer Dämonenbeschwörerin

Nach etwa fünf Minuten kehrt Kelas zu der Heldin zurück, außer Atem und als er seine Kapuze zurückzieht, kann sie sehen, dass ihm Schweiß auf der Stirn steht. Er wartet eine halbe Minute, um sich wieder zu beruhigen und führt sie dann durch die halbe Stadt, wobei er es meisterlich versteht, den patrouillierenden Bannstrahlern und Schwarztobriern auszuweichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kelas geht einen Schritt vor dir im Dunkeln. Langsam und vorsichtig beugt er sich um die Ecke des Hauses, an dessen Wand ihr steht. Er zieht blitzschnell den Kopf wieder ein und nimmt dich an der Hand und zieht dich schnell um die nächste Ecke. Aus den Augenwinkeln kannst du gerade noch zwei Gestalten an dem Haus vorbeigehen sehen, an dem ihr gerade gestanden habt. Ihr presst euch beide gegen die Wand in der Quergasse. Unter deinen Füßen spürst auf einmal etwas Komisches, Weiches, Großes. Es fühlt sich pelzig und ein wenig feucht an. Du schaust nach unten und siehst, dass du mit einem Fuß auf dem Kadaver eines weißen, zweiköpfigen Wolfes stehst. Der eine Kopf ist in deine Richtung gewandt. Der Kopf wurde eingeschlagen und ist mit schon leicht angetrocknetem Blut überzogen, so dass es aussieht als gucke dich nur noch ein Stumpf an. Angeekelt ziehst du vorsichtig dein Bein weg. In dem Moment schnellt der andere Kopf vom Boden hoch und scharfe Zähne beißen in dein Fleisch.

Das letzte Aufbäumen des Biests sollte die Heldin leicht abwehren können. Ein Streich mit der Waffe oder einem Dolch genügt. Aber sie sollte eine Selbstbeherrschungsprobe +3 ablegen um nicht aufzuschreien. Gelingt ihr das, so wird Kelas sie kurze Zeit später weiterführen, bis zu dem Haus, dass Mortan als ihren Stützpunkt gewählt hat. Gelingt es nicht, wird der Schrei zwei Bannstrahler und zwei Soldaten aus Transsylien zum Standort Kelas und der Heldin locken. Kelas reagiert aber schnell, springt am Haus hoch und zieht sich aufs Dach. Er hilft dann der Heldin, indem er sie hochzieht. Auf dem halb eingefallenen Dach ist gerade Platz für eine Person, so dass die Heldin sich auf Kelas rollen muss, damit sie von unten nicht gesehen wird. Beschreiben sie ruhig wie der hoch attraktive Mann seine Arme um die Heldin legt, während zwei Meter unter ihnen die Schwarztobrier einen Bannstrahler töten und den Anderen in die Flucht schlagen. Nach wenigen Minuten sind auch Asplans Männer verschwunden und Kelas steigt mit der Heldin wieder das Dach herunter.

Am Haus Mortans angelangt sagt Kelas der Heldin, sie solle gegenüber im Hauseingang eines kleineren Hauses warten, bis sie ihn aus dem Fenster springen sehe und dann

offensichtlich am Haus vorbeilaufen zu den Barrikaden. Er werde ihr Rückendeckung geben. Es sei aber wichtig, dass sie gesehen werde. Erklärt sie sich einverstanden, läuft Kelas hinüber zum Haus und verschwindet in einem der Fenster. Nicht ganz eine Minute später kommt er, seine Tat vollbracht, ein Fenster weiter herausgesprungen und verschwindet eine Gasse weiter in den Schatten. Unmittelbar danach ertönen Schreie aus dem Haus und die Heldin sollte bald loslaufen, denn kurz danach wimmelt es nur so von Asplans Männern um das Haus. Die Flucht aus dem kleinen Teil, der noch von Mortans Truppen gehalten wird, ist nicht sehr schwer, die Aufregung und Verwirrung lässt sie zunächst einen guten Vorsprung erlangen bis sie entdeckt und verfolgt wird. Die 50 Schritt bis zur nächsten Barrikade durch das Gebot der Bannstrahler gestaltet sich schwieriger. Sie trifft auf mindestens eine 2-Mann-Patrouille. Verlangen Sie gelungene Athletikproben, damit die Heldin an den Bannstrahlern vorbei und sie abhängen kann und lassen Sie sie einen Passierschlag einstecken, um dann unter Feuerschutz ihrer Kameraden über die Barrikade klettern zu können.

Die Flucht

Pläne zur Flucht

Wieder innerhalb der Barrikaden angelangt gibt es eine schnelle Besprechung mit Dora, Damian (sofern er befreit wurde), Ondanar und den Helden. Wenn die Helden es nicht selber vorschlagen, wird Ondanar die Idee ins Spiel bringen noch diese Nacht einen Ausbruchversuch zu wagen, während sowohl die Bannstrahler als auch die Schwarztobrier miteinander beschäftigt sind und bevor die Verstärkung aus Transsylien kommt. Die

Helden haben hier die Wahlfreiheit für den Plan, die Anderen werden sich von ihnen überzeugen lassen.

Falls ein Fluchtversuch über die Mauer gestartet wird, lassen Sie sofort eine Bannstrahlerpatrouille vorbeikommen, die den Ausbruchversuch im Keim erstickt. Die Eingeschlossenen und die Helden müssen wohl oder Übel durch die Stadt zum Drachensteiner-Tor.

Sollten die Helden sich gegen eine Flucht in dieser Nacht entscheiden, werden sie nichtsdestotrotz Zeuge von heftigen Kämpfen, die durch die Schwarztobrier ausgelöst werden, die nun ihrerseits versuchen aus der Stadt zu kommen, aber durch das Ysilische Tor. Außerdem laufen mehrere, von Mortan kurz vor ihrem Tod beschworene, Dämonen in der Stadt Amok. Wenn dies die Helden immer noch nicht dazu bewegt einen Ausbruchversuch zu starten, lassen Sie die Bannstrahler die Oberhand gewinnen und fast die gesamte Stadt bis zum Sonnenaufgang einnehmen, nur damit eine Stunde später 4 Kompanien Schwarztobrierveteranen (darunter auch Irrhalkengardisten) die Stadt durch das Ysilische Tor betreten und innerhalb kürzester Zeit die stark angeschlagenen und übermüdeten Bannstrahler besiegen, töten und vertreiben. Kurz darauf richten sich die Neuankömmlinge gegen die Barrikaden und haben diesmal auch die nötigen Soldaten, um diese zu stürmen. Die Flucht sollte den Helden nun sehr viel schwerer fallen und kaum einer der Soldaten sollte es überleben. Wie es den Helden ergeht, sollten Sie als Meister entscheiden.

Lassen Sie den Helden freien Lauf, was ihre Kreativität angeht für eine Flucht in der Nacht. Ob durch die Kasematten, durch die Stadt oder Beides, mit Ablenkung (Schnapsflaschen, um Feuerbomben zu schmeißen, hat die Taverne im Gegensatz zu Essen und Wasser noch reichlich, 14 an der Zahl) oder ohne. Lassen Sie zu Beginn jeden Plan gelingen, der vernünftig durchdacht ist und nicht nach vollem Risiko oder Selbstmord aussieht.

Raus aus der Stadt

Da das Verhalten der Helden schwer vorauszusagen ist, wird der Verlauf der Flucht hauptsächlich in ihren Händen liegen. Nachfolgend werden einige Bausteine

präsentiert, die Sie nach belieben sinnvoll kombinieren können und eventuell auf ihre Heldengruppe abstimmen sollten.

Bannstrahler-Schwarztobrier-Konfrontation

Während der Flucht sollten die Helden wenigstens einmal direkt in einen Kampf zwischen Asplans Männern und Bannstrahlern geraten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gehetzt seht ihr euch um. Zwei Soldaten stützen einen Verwundeten zwischen sich und helfen ihm an euch vorbei in die nächste Gasse zu kommen. Als der Letzte vorbei ist macht ihr euch auch auf den Weg. Ihr biegt um die nächste Häusercke. Plötzlich seht ihr aus den Augenwinkeln fünf Bannstrahler im Laufschrift in eure Richtung kommen. Ihr schaut euch um und seht zu eurem Schrecken aus der nächsten Gasse Hauptmann Asplan mit zwei weiteren Kämpfern und einem tobrischen Karmanath an der Kette ebenfalls auf euch zukommen. Ehe ihr euch verseht steht ihr zwischen den beiden Parteien. Ihr schaut unsicher von einer Seite zur Anderen. Die Praioiten und Asplan tun dasselbe. Dann lässt Asplan die Kette der weißen Bestie los und ruft: „Fass!“ und das Biest stürmt auf die Krieger des Sonnengottes zu.

Hier haben die Helden verschiedene Möglichkeiten. Sie können kämpfen und dabei versuchen, jeweils einem der Gegner in den Rücken zu fallen. Dabei sind die Bannstrahler zwar in der Überzahl, aber der „weiße Hetzer“ sorgt für Angst und Schrecken und Asplan ist mit seinem Zweihänder ein mächtiger Kämpfer. Die Helden können auch versuchen, sich durchzuschlagen und weiter zu fliehen oder sich vorsichtig zurückzuziehen und eine andere Gasse hinter den fliehenden Soldaten her zu nehmen. In jedem Fall sollte

wenigstens einer der Helden kurz mit Asplan die Waffen kreuzen. Die Helden werden aber nicht weiter verfolgt, da beide Gruppen zu beschäftigt miteinander sind.

Wanst

Die zweite Begegnung der etwas unangenehmeren Art werden die Helden erleben kurz bevor sie das Tor erreichen. Der Leibwächter Mortans Wanst greift zusammen mit zwei weiteren Soldaten aus vollem Lauf die flüchtenden Soldaten an als sie per Zufall in derselben Gasse laufen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von vorne hört ihr Rufe und ihr seht, wie sich zwei aus der Tobimoragarde mit gezogenen Waffen in die nächste Gasse links von euch begeben. Ihr hört Schwerterklirren und dann ein lautes Krachen. Neben euch stürzt der Rest der Wand des Hauses ein und einer der Soldaten landet reglos, von einem riesigen Warunker Hammer getroffen, in den Trümmern. Durch den Staub und die Dunkelheit könnt ihr die riesige Gestalt des Leibwächters Mortans sehen. Er läuft in eure Gasse hinein, schwenkt seinen Hammer ein zweites Mal und fegt zwei Soldaten, die sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen können, mit einem Schlag zu Boden. Ihr könnt deutlich das Knacken von Knochen hören und seht Blut und Gehirnteile aus dem Schädel des einen Soldaten spritzen. Der Riese dreht sich und schaut in eure Richtung. Er hebt seinen Hammer...

Dieser Kampf sollte hart sein und den Helden viel abverlangen. Wenn Wanst kurz vor dem Exitus ist, setzt er zu einem Hammerschlag an, der einen der Helden zermalmen würde, wenn er trifft. Einer seiner beiden Kameraden wird von zwei Soldaten der Tobimoragarde in Schach gehalten und überwältigt, der Andere hilft Wanst im Kampf gegen die Helden, wobei er immer aufpassen muss, nicht selber

von dem schwingenden Hammer getroffen zu werden. Bei dem Kampf stirbt auch Dora, die versucht, einen Verletzten vor dem Hammer Wansts zu retten.

Noch mehr Zants

Sollte einem der Helden der Name des leitenden Bannstrahlers schon als schlechtes Omen vorgekommen sein, so wird dies in dieser Situation bestätigt. Kurz vor ihrem Tod hat Mortan zwei Zants (GSK, S. 75) beschworen, Diener Belhalhars (Xarfais), die nun ohne Meister frei wütend in der Stadt ein Blutbad anrichten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört von der Hauptstraße plötzlich einen panischen Schrei und einen Zusammenprall, Menschen, die fortlaufen und etwas wie Fauchen. Ihr könnt kurz mehrere Gestalten sehen, die zu euch parallel in entgegen gesetzter Richtung davon laufen. Dann seht ihr durch die Gasse einen Schatten laufen und mit einem riesigen Satz auf das nächste Hausdach springen. Nun ist alles ruhig. Ihr lauft weiter und schaut euch nervös um. Es ist zu ruhig. Dann hört ihr aus dem Süden der Stadt wieder Rufe, Fußgetrappel und Waffenklirren. Ihr wollt euch gerade beruhigen, als ihr glaubt aus den Augenwinkeln gesehen zu haben, wie etwas blitzschnell von Dach zu Dach springt. Ihr wendet euch um, einer der Soldaten schaut euch fragend an. Doch dann ist wieder alles ruhig, bis auf die Kampfgeräusche aus dem Süden. Ihr zuckt mit den Schultern, dreht euch um. In dem Moment springt eine Gestalt mit einem riesigen Satz und einem dämonischen Fauchen vom nächsten Dach in eure Mitte und erwischt den Soldaten neben euch mit einem mächtigen Prankenschlag. Das Biest ist ein mannshoher Löwe, der auf seinen Hinterbeinen steht. Ihr könnt sehen, wie einzelne Säuretropfen von seinem Arm auf eure Kleidung und Rüstung fliegen und

kleinen Löcher hinterlassen, als der Dämon erneut mit der Pranke ausholt, den Kopf des Soldaten zu sich hinreißt und ihm mit einem Biss seines weit aufgerissenen Mauls das Gesicht abbeißt. Im Mondlicht könnt ihr das Blut von den riesigen Fangzähnen tropfen sehen, als der Dämon sich zu euch wendet. In den Augen der Bestie ist nur Hass, Zerstörung und Mordlust zu sehen.

Haben die Helden keine magischen oder gesegneten Waffen, so bleibt ihnen nichts anderes übrig als Hals über Kopf die Flucht anzutreten. Lassen Sie die Helden fliehen, aber zeigen Sie ihnen, dass zwei Soldaten daran glauben müssen, um die Bestie lange genug abzulenken, so dass der Rest fliehen kann.

Anderenfalls erwartet sie ein harter brutaler Kampf. Der Dämon wird unter keinen Umständen fliehen, sondern kämpfen, bis er in Stücke gehackt wird. Hier können die Helden, wenn sie es noch nicht sind, sich zum Dämonentöter machen.

Heshtotim

Alternativ oder zusätzlich zu dem Zant können auch die beiden Heshtotim (GSK, S. 65) den Helden begegnen. Eine gute Möglichkeit wäre nach einer schwierigen Situation gegeben, wenn die Helden sich freuen eine Gefahr überstanden zu haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du hältst kurz an, um zu verschnaufen. Dein Atem rasselt und dein Herz schlägt wie wild. Du wischt dir den Schweiß von der Stirn und das Blut von den Händen. Den bitteren Geschmack aus dem Mund bekommst du auch durch wiederholtes Ausspucken nicht weg. Was würdest du jetzt für einen Schluck aus deinem Weinschlauch geben. Aber der ist leer und dafür ist jetzt nicht die Zeit. Als dein Herz sich einigermaßen beruhigt hat, läufst du mit den Anderen weiter. Zunächst bist du

dir nicht sicher, ob dir deine Augen einen Streich spielen. Doch dann siehst du es eindeutig. Eine Gestalt in schwarzer Kutte tritt in euren Weg auf die Straße. Du greifst erneut nach deiner Waffe, als eine zweite Gestalt, gleich gekleidet, hinzutritt. Vage kannst du aus den Ärmeln zwei gelbe vogelartige Klauen hervorragen sehen. Zwei blutrote Augenpaare starren euch aus einer leeren Kutte an. Die Gestalten ziehen gleichzeitig ihr Schwert, sprechen aber kein Wort, geben keinen Ton von sich. Ihr hört nur eine Peitsche knallen als die beiden Kreaturen, die aus den Niederhöhlen kommen, auf euch zu kommen.

Für den Kampf gegen die Heshtotim gilt gleiches wie für den Kampf gegen den Zant. Ohne magische oder geweihte Waffen haben die Helden keine Chance. In diesem Kampf wird Ondanar sie mit seinem geweihten Schwert unterstützen oder die Dämonen lange genug aufhalten, um dem Rest der Gruppe die Flucht zu ermöglichen.

Ondanars Opfer

Die Helden erreichen dann mit noch etwa 7 kampfbereiten und 4 verletzten Soldaten das Drachensteiner Tor im Norden der Stadt. Glücklicherweise steht keine Wache mehr am Tor. Lassen Sie die Helden für einige Momente in dem Glauben, sie hätten es geschafft. Dann tauchen auf der Hauptstraße plötzlich 15 Bannstrahler auf, die, schon mit dem Blut ihrer Feinde überströmt, sich in einen Rausch gekämpft haben. Hinter ihnen geht der laut betende Irian Zant. Als sie die Flüchtlinge sehen, laufen sie auf sie zu, um sie zu konfrontieren.

Die ersten Soldaten sind mit den Verwundeten schon durch das Mannloch außerhalb der Stadt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Voller Entsetzten seht ihr die heranlaufenden Bannstrahler an. Noch 50 Schritt und sie

haben euch erreicht. Neben euch hat Ondanar die letzten Soldaten durch das Mannloch geschickt und dem Letzten sein Schwert abgenommen. Er läuft damit zum Tor und rammt das Schwert mit seiner guten Hand hinter den Balken, der das Tor verschließt. Er lehnt sich mit seinem ganzen Körpergewicht auf das Schwert bis es bricht. Dann läuft er zu euch und sagt: „Flieht ihr mit den anderen und bringt sie in Sicherheit. Sie können vorerst nicht mehr durchs Tor. Ich werde sie am Mannloch stellen. Mann gegen Mann werde ich sie eine Weile aufhalten können. Und keine Widerrede! Lauft!“

Sollten die Helden widersprechen oder bei ihm bleiben, können sie das natürlich gerne tun, vermutlich wird es sie aber das Leben kosten. Wenn sie Ondanar sagen, er solle mit ihnen fliehen und nicht sein Leben opfern, so wird Dieser sie anlügen und sagen er werde sie nur ein wenig aufhalten und dann nachkommen. Allerdings bleibt er bis zum bitteren Ende, streckt vier Bannstrahler nieder und verschafft so seinen Gefährten und den Helden die nötige Zeit um davon zukommen.

Ein Ende mit Schrecken

Rettung für die gebeutelte Stadt

Nach einigen Stunden Marsch muss die Gruppe endlich rasten. Die meisten fallen einfach um und schlafen am Waldrand ein. Lassen Sie die Helden schwere Proben auf Selbstbeherrschung würfeln falls sie Wache stehen wollen. Sollten alle schlafen, so werden sie einige Stunden später von einem Späher einer Kompanie des Herzogs entdeckt und geweckt.

Eine Armee von 250 Mann herzoglichen und kaiserlichen Truppen ist aus Perainefurten gekommen, um Ebelried zu befreien. Sie sind sehr dankbar über jegliche Information, die die Helden über die Situation in Ebelried berichten können, besonders die Feste, den Marschall und die eingeschlossenen Rondrianer betreffend. Die Helden können sich entscheiden, wenn sie es tatsächlich wollen, mit der Armee zu ziehen und die Stadt zu befreien. Wenn die Armee ankommt, ist die Stadt erneut von den neu angekommenen schwarztobrischen Truppen besetzt und die Bannstrahler bis auf den letzten Mann ausgelöscht. Durch den

Überraschungseffekt und die noch wenig übersichtliche Situation in Ebelried können die Helden dann schnell das Drachensteiner Tor und die Feste in ihre Hand bringen. Dann werden mit Leitern, Stricken und Seilen die Rondrianer und der Marschall befreit. Mit deren Hilfe gelingt relativ leicht das Zurückdrängen der feindlichen Truppen, die aber auch relativ bereitwillig ihre Stellungen preisgeben. Wenigstens einmal bei den Kämpfen sollte ein Held Nandulus begegnen, der soweit überlebt hat. Er wird allerdings sehr schnell fliehen, wenn er merkt, dass er keine Chance hat zu gewinnen oder dass die Weißtobrier in der Überzahl sind.

Mit oder ohne Rückeroberung haben die Helden es irgendwie mit Hängen und Würgen geschafft. Zumindest ein paar Soldaten konnten lebendig fliehen und diese sind ihnen unendlich dankbar. In Perainefurten angekommen werden die Helden Olkin sicherlich die traurige Nachricht vom Tode seines Freundes Ondanar überbringen wollen. Ihnen wird

mitgeteilt, dass Olkin in der Nacht bevor die Helden ankommen sind an Wundfieber gestorben ist, da sich seine Wunde erneut entzündet hat. Nichtsdestotrotz sind die Helden zu kleinen Helden der Soldaten geworden. Zwar gibt es keine offizielle Ehrung durch den Herzog oder den Kanzler, da sie damit ja eingestehen müssten, dass sie es selbst versäumt haben rechtzeitig ihre Soldaten zu retten, aber unter allen Soldaten der Tobimoragarde sind die Helden bald gut bekannt und werden häufig zu einem Essen zu Hause oder einem Krug Bier in der Taverne eingeladen und überall grüßt man freundlich und ehrt die Helden für ihren Mut. So erhalten die Helden diesmal nicht große Ehre und viel Gold, sondern die Anerkennung beim einfachen Volk und eine

warme Mahlzeit und Bier als Lohn für Heldentaten.

Belohnung

Sie haben als Meister bei diesem Abenteuer eine relativ große Variationsmöglichkeit wie sehr Sie die Helden belasten wollen. Verteilen Sie entsprechen Erfahrung zwischen 120 und 250 Abenteuerpunkten. Sie sollten noch einen Bonus geben, wenn die Helden sich an der Rückeroberung der Stadt beteiligt haben. Sondererfahrungen kann es geben auf Talente wie Schleichen, ein Waffentalent, Götter-Kulte, Heraldik oder andere, die Sie für geeignet halten.

Seitenwechsel

Im Auftrag Mortans

Dieser Abschnitt dient als Hinweis dafür, wie das Abenteuer verlaufen könnte, wenn die Helden sich ernsthaft in den Dienst der Dämonenbeschwörerin stellen wollen. Es wird aber aus Gründen des Umfangs lediglich eine grobe Beschreibung folgen, hier sind Sie als Meister gefragt zu improvisieren.

Mortan wird den Helden nach einer kurzen Ruhepause am nächsten Morgen befehlen in das Lager der Eingeschlossenen zu gehen und dort das Vertrauen der Soldaten zu gewinnen. Dann sollen sie helfen die Barrikaden zu stürmen und die Soldaten auszuradieren. Dazu soll zunächst so vorgegangen werden wie bei dem anderen Abenteuerverlauf auch (nach dem Gespräch mit Mortan). Die Exekution ist in diesem Fall aber vorgetäuscht, den Helden soll die Flucht zu den Eingeschlossenen gelingen. Hierbei achtet Asplan darauf, dass die Helden nur leichte Blessuren davontragen.

Die Helden können zusammen mit Mortan und Asplan einen Plan entwerfen, wie am Besten vorgegangen werden soll. Hier sei den Helden freie Hand gegeben, welche Lösung sie bevorzugen. Möglichkeiten wären zum Beispiel: Feuer legen innerhalb der Barrikaden, so dass die Soldaten abgelenkt sind und dann Asplan mit Wanst an vorderster Front die Barrikaden stürmen kann. Oder aber die Helden überwältigen die Wachen in den Kasematten und lassen die Schwarztobrier auf diesem Weg hinein. Oder aber die Helden beginnen einfach offen einen Kampf und schlagen so Wachen von hinten zu Tode, nutzen den Überraschungsmoment und warten auf die Verstärkung durch Asplans Männer. In jedem Fall sollte der Plan funktionieren, wenn er halbwegs gut durchdacht ist. Dora, Ondanar, Fredo, Damian und die anderen werden sich tapfer

widersetzen und kämpfen bis zum Tod, doch sobald die entscheidenden Verteidigungspunkte (Kasemattendurchgang, Kelleraufgang, Barrikaden) überwunden sind, sind sie erstens in der Unterzahl, zweitens lässt Mortan ein Rudel „weißer Hetzer“ und ihre beiden Heshtotim los und drittens sind die Soldaten auf Grund des Hungers sowieso nicht in bester Kampfverfassung. Den Besiegten wird keine Gnade gewährt, sie werden alle getötet und anschließend den Wölfen zum Fraß vorgeworfen.

Kaum sind die eingeschlossenen Soldaten aber erfolgreich besiegt, fallen die Bannstrahler Mortan in den Rücken. Nun sind es die Schwarztobrier, die sich hinter die Barrikaden zurückziehen und gegen sich die anstürmenden Bannstrahler verteidigen. Dabei sieht es erst so aus als würden die Bannstrahler Mortan, ihre Mannen und die Helden überwältigen, bis Asplan wieder Ordnung in seine Reihen bringen kann und sich im kämpfenden Rückzug hinter die Barrikaden rettet und den Angriff der Bannstrahler vorerst stoppt.

Schließlich sind die Helden in einer ähnlichen Situation, wie sie es gewesen wären, hätten sie sich den Eingeschlossenen angeschlossen. Es werden auch Pläne zur Flucht erstellt, diesmal aber durch das Ysilische Tor. In der Nacht kommt Kelas trotzdem zu einem der Helden und bietet an, sie heil aus der Stadt zu bringen, wenn sie ihm, wie im anderen Abenteuerverlauf auch, helfen Mortan umzubringen und die Schuld auf sich nehmen. Die Helden oder Heldin sind hier nun frei, zu entscheiden wo ihr Leben besser aufgehoben ist. Sollten die Helden Kelas Angebot annehmen, so wird er zunächst Mortan töten und dann die Helden zielsicher durch die Bannstrahlerreihen leiten um sie schließlich in einem kurzen aber heftigen Kampf gegen die Torwachen am Tor ihrer Wahl zu unterstützen und mit ihnen aus der

Stadt zu fliehen. Dann verschwindet er nach kurzer Verabschiedung im Dunkeln.

Warnen die Helden Mortan, so hat Kelas zunächst keine Gelegenheit die Magierin zu töten. Die gesamte Gruppe wird ausbrechen, wobei Mortan zunächst zwei Zants vorschickt, um Horror und Tod unter die Bannstrahler zu bringen. Danach bricht die gesamte Gruppe unter Führung Asplans und Wansts aus. Kurze Zeit nach dem Verlassen wird Mortan blitzschnell von zwei Wurfsternen in den Hals und das Gesicht getroffen. Einer ragt aus ihrer Augenhöhle heraus als sie röchelnd stirbt. Von da an kommt Panik in der Gruppe auf und Zants und Heshtotim richten sich gegen Alles und Jeden, egal welcher Gruppe sie angehören. Asplan bezichtigt die Helden des Verrats und nun sind auch die Schwarztobrier wieder hinter den Helden her. Ab hier können Sie ähnliche Szenen spielen wie bei der Flucht im normalen Abenteuerverlauf.

Unter Zants Befehl

Sollten die Helden sich bei ihrer Gefangennahme oder bei der Verhandlung mit den Bannstrahlern dafür entscheiden zu beweisen, dass sie nicht dämonisch befallen sind, so wird Zant zusammen mit ihnen noch in der Nacht die Schwarztobrier angreifen.

Die Helden erhalten von Kelas dasselbe Angebot wie wenn sie für Mortan arbeiten würden, mit gleichem Resultat, entweder Flucht oder weiter auf Seiten der Bannstrahler kämpfen. Die Dämonenbeschwörerin wird aber in jedem Fall wieder umgebracht. Die Zants und Heshtotim sind auf freiem Fuß. Sie können hier wieder ähnliche Szenen einbauen wie bei der Flucht im normalen Szenario. Nachdem die Schwarztobrier dank der Übermacht der Bannstrahler besiegt sind, müssen die Helden helfen, die Eingeschlossenen zu besiegen. Hierbei sind ähnliche Strategien denkbar wie unter Mortans Befehl. Danach werden die Barrikaden gestürmt und auch sämtliche Soldaten der Tobimoragarde getötet. Den wenigen Überlebenden droht der Scheiterhaufen bei Sonnenaufgang. Der kommt auch postwendend. Und als die Soldaten noch brennen, kommen vier Kompanien Schwarztobrier durch das Ysilische Tor zur Stadt hinein und schlachten ihrerseits wieder die Bannstrahler. Zant duldet keinen Rückzug. Die Helden haben also entweder die Möglichkeit kämpfend zu sterben oder zu fliehen.

Bei beiden Szenarien sollten sie bei der Abenteuerpunktvergebung ähnlich viel verteilen wie im normalen Szenario.

Dramatis Personae

Olkin

Olkin ist ein 38-jähriger Soldat im Dienste des Herzogs von Tobrien. Er diente im Tobimoragarde in Ebelried bis die Stadt eingenommen wurde. Geboren und aufgewachsen ist er in Tobrien, er hat das Herzogtum nie verlassen, auch während des Krieges nicht. Er hat zunächst in der Stadtgarde Perainefurtens und später in der schweren Infanterie gedient. Er ist 1 Schritt und 35 Finger groß, von gedrungener, aber nicht besonders kräftiger Gestalt und hat kurzes, fahlblondes, leicht schütteres Haar. Er hat ein grob geschnittenes, längliches Gesicht, einen großen Mund mit einigen fehlenden, schlechten und schiefen Zähnen. Gekleidet ist er in die weiß-rote Uniform der Tobimoragarde. Diese ist allerdings sehr dreckig, mit Blut besudelt und zerrissen. Er trägt keine Waffe, da er ja eigentlich im Lazarett sein sollte.

Aus seinen grünen Augen scheint immer ein großer Schmerz und Verzweiflung zu scheinen, was nicht allein seinem physischen, sondern auch seinem psychischen Zustand geschuldet ist. Er fühlt sich schuldig, da er entkommen ist, seine Kameraden, besonders Ondanar, aber nicht. Olkin schnieft sehr häufig, seine Nase läuft ständig, auf Grund der Kombination aus Alkohol und ständigem Schluchzen und Weinen.

Die Schwarztobrier

Mortan

Mortan ist eine hochgewachsene Frau, der sicherlich nur ein Halbspann zu 2 Schritt Größe fehlen, mit langem blondem Haar, Mitte der dreißiger Jahre. Sie ist als gute Dämonenbeschwörerin stets ganz in schwarz gekleidet, mit schwarzer Robe, selbst ihre Lederstiefel und ihr schlichter, aus Ebenholz geschnittener Magierstab, der neben ihrer großen Figur fast etwas zu klein wirkt, sind schwarz gefärbt. Lediglich das kleine, scharlachrote Emblem des Dämonenkaisers, das vorne auf der Robe aufgestickt ist, verrät etwas über ihre Zugehörigkeit. Sie hat feine Gesichtszüge in einem recht blassen Gesicht. Mit ihren großen, blauen Augen und der schön geschnittenen Nase könnte man sie fast als hübsch bezeichnen, wenn nicht eine Narbe über ihre rechte Wange bis zur Mitte ihrer Oberlippe laufen würde, die aussieht, als könne sie jeden Moment aufplatzen. Ihre hohe Stirn hat Mortan bei Gesprächen fast die ganze Zeit in Falten gelegt. Sie spricht stets leise und sanft und die Stimme ist für die Helden sehr angenehm, sie wollen ihr immer zustimmen. Mortan lässt sich durch nichts aus der Ruhe bringen. Wenn sie spricht, schweigen alle ihre Untergebenen. Wenn ihr etwas sehr missfällt, kommt ein eisiger Tonfall in ihre Stimme, der einem einen Schauer den Rücken hinunterlaufen lässt. Ihre Ruhe kommt auch dadurch zum Ausdruck, dass sie nie rennt, sondern immer schreitet, egal wie dringend sie etwas empfindet. Mortan ist kalkulierend und vollkommen ohne Mitleid oder Gnade, zumindest zeigt sie keines der Beiden. Auch wenn sie immer freundlich schaut, lacht sie nie, lächelt nicht einmal und schient Humor völlig gleichgültig gegenüberzustehen.

Als Leibwächter stehen ständig zwei von ihr kontrollierte Heshtoten im Hintergrund bereit. Außerdem ist meist entweder Nandulus oder Wanst zugegen, um sie zu schützen. Mortan selbst greift nach Möglichkeit nur dann ins Kampfgeschehen ein, wenn es wirklich notwendig ist und

dann zumeist nicht mit direkten Angriffszaubern, sondern mit Unterstützungs- oder Schwächungszauber oder mal einem schnellen Horriphobos. Zur Not tut es aber auch ein guter alter Fulminictus. Ansonsten beschwört sie sich, wenn sie genügend Zeit hat, lieber Dämonen, um die grobe Arbeit zu erledigen.

MU	15	KL	18	IN	15	CH	14	FF	12	GE	12	KO	12	KK	9
LE	29	AU	30	AE	55	MR	14	GS	7	RS	2				
INI	10+W6	AT	11	PA	15	TP	1W+1	DK	NS						

Vor- und Nachteile:

Wohlklang, Arroganz 6

Wichtige Sonderfertigkeiten:

Eiserner Wille,

Herausragende Talente:

Überreden 12, Magiekunde 18, Menschenkenntnis 12

Bevorzugte Zauber:

Horiphobos 14, Fulminictus 14, Blitz dich find! 12, weitere Zauber auf hohem Niveau

Zitate: „Asplan, Sorge doch bitte dafür, dass unsere Freunde in Sichtweite unserer Feinde ihre Häupter verlieren.“

„Benutzt nicht solche Ausdrücke! Wir sind doch hier in einem zivilisierten Land.“

Nandulus

Nandulus hat als Mortans Leibwächter angeheuert. Er ist relativ groß und kräftig und trägt immer einen blaugrauen Kapuzenumhang, die Kapuze in der Regel immer tief ins Gesicht gezogen, nur zum Kampf nimmt er sie ab. Wenn er sie abnimmt, erkennt man ein noch recht junges Gesicht, das sicherlich noch keine dreißig Sommer gesehen hat, mit dunklen braunen Augen, dickem braunen Haar, das halblang bis zum Nacken reicht. Stark ausgeprägte Wangenknochen, schmaler Mund und eine etwas schiefe Nase ergeben zusammen mit dem etwas dunkleren Hautteint einen eher tulamidischen Eindruck. Er spricht praktisch nie, nur wenn er angesprochen wird und hält sich immer im Hintergrund. Dass er nur bei Mortan ist, weil sie ihm einen Kampf gegen Praioiten versprochen hat (ohne zu wissen, wie viel Gelegenheit er tatsächlich bekommen wird) erfahren die Helden nur, wenn sie sich mit ihm länger unterhalten, falls sie sich den Schwarztobriern anschließen. Er hält sich aus Kämpfen so lange heraus, wie Mortan nicht in Gefahr ist oder sein eigenes Leben bedroht ist. Im Zweifelsfall bringt er aber lieber sich selbst in Sicherheit, als Mortan bis in den Tod zu beschützen. Im Kampf hat er den Verteidigungsnachteil des Morgensterns dadurch kompensiert, dass er mit zweien kämpft und daher das Verteidigen ganz sein lässt und so den Gegner unaufhörlich Schlag um Schlag bedrängt.

MU	17	KL	12	IN	15	CH	10	FF	13	GE	16	KO	15	KK	16
LE	38	AU	41	AE	-	MR	6	GS	8	RS	4 (Lederharnisch)				
INI	12+W6	AT*	17 14	PA*	15 12	TP	1W+6	DK	N						

Vor- und Nachteile:

Beidhändig, Rachsucht 8, Vorurteile (Praiosgläubige) 12

Wichtige Sonderfertigkeiten:

Waffenmeister (Morgenstern), Finte, Wuchtschlag, Beidhändiger Kampf II, Aufmerksamkeit

Herausragende Talente:

Kettenwaffen 16,

* Nandulus gibt jede Runde seine Parade zu Gunsten einer weiteren Attacke auf. Da er bereits zwei Attacken hat durch Beidhändigen Kampf II, hat er vier Attacken pro Runde. Allerdings fallen bei den zweiten Attacken jeweils eine Erschwernis um +4 an. Der zweite Attackewert bezieht sich auf die linke Hand.

Wanst

Wanst ist der Zweite der Leibwächter Mortans. Er ist ein wahrer Riese, mit gut über 2 Schritt und einem Spann. Zusätzlich wurde ihm mit einem permanenten Attributo die Körperkraft ins Übermenschliche erhöht. Seine Glatze, die große Knollnase und die wulstig überstehenden Augenbrauen lassen in zusammen mit den riesigen Segelohren und der etwas herunterhängenden Unterlippe nicht nur hässlich, sondern auch etwas minderbemittelt aussehen. Dies ist er allerdings keinesfalls. Er ist Mortan zwar bis in den Tod treu ergeben, ist aber genauso clever wie jeder andere Recke auch. Mortan setzt Wanst, der eigentlich Ullrich heißt, aber nur von Mortan so genannt wird, ein, wenn sie schnell eine Bresche schlagen will oder Türen, Tore oder Barrikaden niederreißen will.

MU	16	KL	11	IN	13	CH	9	FF	10	GE	12	KO	18	KK	21
LE	44	AU	48	AE	-	MR	3	GS	7	RS	5 (Eisenmantel)				
INI	8+W6	AT	16	PA	11	TP	1W+9	DK	S						

Vor- und Nachteile:

Unansehnliches Äußeres

Wichtige Sonderfertigkeiten:

Wuchtschlag

Herausragende Talente:

Hieb Waffen 14

* Wanst führt seinen Warunker Hammer wie einen Einhänder, erhält also für beidhändige Schläge trotzdem einen Bonus von +2 auf die Trefferpunkte.

Asplan

Asplan ist der Hauptmann der schwarztobrischen Truppen. Sein schwarzes Haar zeigt erste graue Strähnen, sein Oberlippenbart ist von seinen 42 Jahren noch unberührt geblieben. Seine dunklen Augen schauen hart und voller Hass auf die Welt aus tief liegenden Augenhöhlen hervor. Er ist breitschultrig, hoch gewachsen und bewegt sich versteift und unnatürlich, so lange er nicht seinen Zweihänder in der Hand hat. Seine Stimme ist hart und laut und er duldet

keinen Widerspruch, außer von Mortan. Disziplinlosigkeit bestraft er schnell und brutal. Dabei ist er wie in allem Handeln gewissenlos, sadistisch und roh. Er reagiert empfindlich auf Witze oder Verhöhnung. Er trägt praktisch immer einen Plattenpanzer, eine Sturmhaube, Arm- und Beinschienen sowie Panzerhandschuhe.

MU	15	KL	11	IN	14	CH	11	FF	11	GE	12	KO	14	KK	15
LE	34	AU	36	AE	-	MR	3	GS	7	RS	7 (leichte Platte, Helm...)				
INI	10+W6	AT	16	PA	13	TP	2W+4	DK	NS						

Vor- und Nachteile:

Jähzorn 10, Rachsucht 8

Wichtige Sonderfertigkeiten:

Wuchtschlag, Hammerschlag

Herausragende Talente:

Zweihänder 14

Normaler Soldat

INI	8+W6	AT	15	PA	13	TP*	Nach Waffe
LeP	29	AuP	30	KO	12	MR	4
RS	$\frac{3}{4}$	GS	6				

* An Waffen haben die Soldaten: Schwert, Kurzscher/Schild, Speer, Kriegsaxt

Armbrustschütze

INI	8+W6	AT (FK/NK)	16/12	PA	12	TP (FK/NK)	1W+6/1W+2
LeP	28	AuP	30	KO	12	MR	4
RS	$\frac{3}{4}$	GS	6				

Die Armbrustschützen sind im Nahkampf mit Langdolchen oder Kurzschertern bewaffnet

Kelas

Kelas ist von mittlerer Statur (1,70 Schritt) und trägt dunkle Gewandung über einer leichten Lederrüstung. Sein Haar ist sandfarben und seine Haut nussbraun. Er hat ein Gesicht wie es nur die Göttin Rahja selbst geschaffen haben kann und sein schöner Mund mit den strahlend weißen Zähnen zeigt ein Lächeln, dass jeder Frau (und auch einigen Männern) die Knie weich werden lässt. Er bewegt sich stets sicher und mit großer Eleganz. Kelas ist ein Roter Rächer. Dies wird er aber den Helden nicht erzählen, es sei denn, es erscheint ihm klug damit zu drohen. Er besitzt eine sehr hohe Menschenkenntnis und kann sehr genau erraten, wie er mit den einzelnen Helden umgehen muss. Außerdem hat er, auch auf Grund seines Aussehens, eine enorme Überzeugungskraft und lügt ohne rot zu werden. Er ist außerdem ein Magiedilettant, so dass er in kritischen Situationen gerne einen Axxeleratus einsetzt. Ansonsten schleicht er sich an Gegner

an und tötet sie entweder sofort oder richtet in Kampfsituationen dank guter Anatomiekenntnisse 3-fachen Schaden an.

MU	13	KL	14	IN	14	CH	16	FF	14	GE	15	KO	11	KK	12
LE	30	AU	32	AE	17	MR	9	GS	8	RS	3				
INI	12+W6	AT (NK/FK)	16/24	PA	16	TP* (NK/FK)	1W+3/ 1W+1	DK	HN						

* Kelas ist mit einem Langdolch, einem Kurzsword und 5 Wurfsternen bewaffnet

Vor- und Nachteile:

Herausragendes Aussehen,

Wichtige Sonderfertigkeiten:

Finte, Merceniano,

Herausragende Talente:

Dolche 17, Wurfmesser 16, Raufen 15, Ringen 13, Magiekunde 11, Anatomie 14, Menschenkenntnis 16, Überreden 8, Schleichen 17

Bevorzugte Zauber:

Axxeleratus 5, Silencium 4, Blitz dich find! 4

Die Bannstrahler

Irian Zant

Zant ist ein schwächlicher Mann Ende der Vierziger Jahre. Sein Haar ist kurz geschoren, fast komplett ergraut und bis auf eine dünne, natürliche Tonsur ausgefallen. Sein Gesicht wirkt eingefallen und überschüssige Haut hängt schlaff von seinen Wangenknochen des einst dicken, nun durch Askese heruntergehungerten Gesichts. Seine große spitze Nase schießt unangenehm aus dem Gesicht hervor, während in seinen grünen Augen der Wahnsinn zu funkeln scheint, sobald er jemanden fixiert. Er trägt nicht wie die anderen Bannstrahler ein Kettenhemd auf bloßer Haut, sondern nur eine weiße Tunika mit goldenem Saum. Zant ist auch der Einzige der Bannstrahler, der nicht bewaffnet ist. Er hat lediglich eine Art Wanderstab bei sich, an dessen oberen Ende eine Praiosscheibe aus vergoldetem Eisen angebracht ist. Bei Kämpfen steht er hinter den Bannstrahlern und treibt sie mit Gebeten an. Er ist ein absoluter Fanatiker, selbst für einen Bannstrahler. Daher ist eine Verhandlung, die einen anderen Ausgang nehmen soll als er es möchte, unmöglich. Jegliche Überredungsversuche gleiten an seinem göttlichen (G)Eifer ab. Er spricht stets mit einer gepressten Stimme und lässt keine drei Sätze vergehen, ohne den seiner Meinung nach wahren Willen und Auftrag des Herrn Praios auf die eine oder andere Weise zu verkünden, je nach dem wie es in die Situation passt. Er selber ist nach Ebelried als Teil eines persönlichen Kreuzzuges gegen das Böse gekommen und weil ihm die Kirche die Unterstützung für einen Kreuzzug nach Beilunk zur Befreiung der belagerten Stadt verweigert hat. Danach war Ebelried sozusagen die zweitbeste Lösung, Dämonenbrut in die Niederhöhlen zurückzuschicken und die Herrschaft Praios wieder herzustellen. Seine Gefolgsleute sind zwar nicht so besessen wie er, folgen ihm aber ergeben, da sie ihn für einen erleuchteten des Herrn

und einen wahren Hüter des Gesetzes und des Rechts des Göttervaters halten. Dies alles können die Helden erfahren, wenn sie in möglichen Verhandlungen lange genug mit ihm oder anderen Bannstrahlern reden. Zant bricht dabei jedes Mal, wenn etwas gegen seine Pläne und damit den Willen Praios geht, in wutentbrannte Geiferei aus, spukt und schreit, dass sich seine Stimme überschlägt und man seinen Worten kaum folgen kann.

Zant wird sich unter keinen Umständen in einen Kampf einmischen. Wenn er angegriffen wird bleibt er stehen, erhebt seinen improvisierten Sonnenstab und betet laut und heftig um den Schutz durch den Herrn Praios und darum, dass die Frevler niedergestreckt werden mögen.

MU	18	KL	12	IN	14	CH	10	FF	12	GE	12	KO	11	KK	12
LE	26	AU	27	AE	-	MR	16	GS	7	RS	1				
INI	-	AT	-	PA	-	TP	-	DK	-						

Ziatate: „Gilborn sei mein Zeuge, er ist dämonisch beseelt! Ergreift ihn!“

„Der Herr Praios wird euch alle richten, in seinen Flammen sollt ihr Läuterung erfahren!“

Gewöhnliche Bannstrahler

INI	8+W6	AT	13	PA	13	TP*	Nach Waffe
LeP	29	AuP	31	KO	12	MR	5
RS	3	GS	7				

* An Waffen haben die Bannstrahler: Kurzschwert, Streitkolben, Dolche, und zusätzlich jeder eine Geißel

Bannstrahlerhauptmann

INI	10+W6	AT	15	PA	13	TP	1W+4 (Schwert)
LeP	32	AuP	34	KO	13	MR	6
RS	3	GS	7				

Die eingeschlossenen Soldaten

Damian

Damian ist der Einzige in der eingeschlossenen Gruppe, der kein Soldat ist. Er ist Schreiner und ein ungünstiger Zufall wollte, dass er gerade dabei war das Firuntintor auszubessern als Ebelried überrannt wurde. Seitdem ist er zusammen mit Teilen des 1. kaiserlich-herzoglichen Regiments, der Tobimoragarde, eingeschlossen. Dank seiner Klugheit, seines Charismas und seiner bisher Führungsqualitäten hat er sich zum inoffiziellen Führer der Eingeschlossenen aufgeschwungen, obwohl er Zivilperson ist. Dies ist auch der Tatsache geschuldet, dass kein Offizier bei den Eingeschlossenen ist, die die auch nicht fliehen konnten, sind bis zum Eintreffen der Helden gestorben. Offiziell liegt zwar das Kommando bei Dora Deffan, der Dienstältesten, aber auch sie unternimmt nichts ohne Damian zu konsultieren. Er war es, unter dessen Anleitung der Großteil der Barrikaden errichtet wurde und die Kasematten bis auf einen Durchgang versiegelt wurden, damit die Eingeschlossenen ihre Position so lange verteidigen können bis Unterstützung kommt.

Der 42 Jahre alte Schreiner ist in Ebelried aufgewachsen, kennt die Stadt deshalb gut. Seine braunen Locken hängen trotz seines fortgeschrittenen Alters noch ohne graue Strähne und voll in sein Gesicht, so dass er sich laufend die Haare aus dem Gesicht streichen muss, zum Schneiden ist er während der Belagerung verständlicherweise nicht gekommen. Gekleidet ist der 1,73 Schritt große Mann in mittlerweile ziemlich zerrissene braune Arbeitsklamotten. Seine braunen Augen und seine Gesichtszüge haben in den Tagen der Belagerung einen angestregten, aber nie verzweifelten Ausdruck angenommen, der sein früher eher fröhliches Gesicht ernst und alt aussehen lässt. Er ist aber entschlossen unter keinen Umständen aufzugeben oder zu sterben, denn er will seine Frau, seinen Sohn und seine beiden Töchter, die auf ihn in Perainefurten warten, wiedersehen.

Damian versucht sich, wenn es geht, aus Kämpfen herauszuhalten, im Zweifelsfall kämpft er aber tapfer mit einem Kurzschwert, das er allerdings mehr wie eine Keule führt.

MU	12	KL	14	IN	11	CH	15	FF	15	GE	11	KO	11	KK	13
LE	28	AU	30	AE	-	MR	3	GS	7	RS	1				
INI	7+W6	AT	10	PA	9	TP	1W+2	DK	HN						

Vor- und Nachteile:

Neugier 7

Wichtige Sonderfertigkeiten:

Herausragende Talente:

Holzbearbeitung 14, Überzeugen 12, Überreden 10, Gassenwissen 10

Dora Deffan

Dora ist eine 1,80 Schritt große, zähe Frau Ende dreißig. Sie wirkt auf den Betrachter wie eine durchgekaute Schuhsohle. Ihr Gesicht ist faltig und grau, ihre grau-braunen Augen unstet, die dunkelgrauen Haare kurz und dünn. Ihre Augen stehen zu weit auseinander und am linken Ohr fehlt ihr das Ohrläppchen. Ihre Hände und Arme wirken ebenfalls ledern und sind vernarbt, ihr Gang ist gebeugt und schwerfällig. Sie ist melancholisch und pessimistisch, glaubt eigentlich nicht mehr an die Chance des Überlebens, ist aber zu starrsinnig um aufzugeben. Sie hat offiziell das Kommando übernommen, weiß aber Damians Rat zu schätzen, auch wenn sie das nicht zugibt. Sie ist höflich und freundlich, findet aber schwer Vertrauen zu den Helden. Dora trägt eine Lederrüstung und darüber ein langes Kettenhemd, außerdem einen verbeulten Tobrischen Hut und führt an ihrer rechten Seite ein Langschwert.

MU	13	KL	11	IN	12	CH	10	FF	10	GE	12	KO	14	KK	12
LE	31	AU	33	AE	-	MR	2	GS	7	RS	5				
INI	11+W6	AT	14	PA	14	TP	1W+4	DK	N						

Vor- und Nachteile:

Linkshänderin

Wichtige Sonderfertigkeiten:

Ausfall, Finte, Rüstungsgewöhnung II

Herausragende Talente:

Schwerter 13

Ondanar

Ondanar ist in etwa ähnlich alt wie Dora und Damian. Sein schwarzes Haar ist an den Schläfen ergraut, seine dunklen Augen und die schwarzen Stoppeln seines Drei-Tage-Barts lassen ihn düsterer wirken als er eigentlich ist. Mit seinen 1, 65 Schritt ist er sehr klein, hat aber einen athletischen Körperbau. Anstelle einer Hand hat er am linken Arm nur noch einen Stumpf, eine Verletzung aus der Schlacht an der Trollpforte, in der er eine Ritterin der Göttin rettete, die ihm dann nach der Schlacht zum Dank ein geweihtes Schwert schenkte. Dieses Langschwert trägt er immer noch, pechschwarz ist es, da es einen sehr, sehr geringen Anteil an Endurium enthält, der aber lediglich kosmetische Wirkung hat. Nichtsdestotrotz ein formidables Schwert, das Ondanars ganzer Stolz ist und mit dem er seither jeden Tag mehrere Stunden trainiert hat. Er ist derjenige, der, mit Fredo zusammen, am offensten auf die Helden zugeht und ihnen am ehesten vertraut, besonders wenn sie erzählen, dass sein bester Freund Olkin sie geschickt hat. Ondanar ist heimlich verliebt in Dora, beide sind aber zu zurückhaltend, um zu erkennen, dass sie füreinander gemacht sind. Dies erfahren die Helden allerdings nur, wenn sie Ondanar sehr betrunken erleben. Gerüstet ist er in eine schon sehr ramponierte Leichte Platte und einen Topfhelm. Er trägt zusätzlich ein einfaches Holzschild.

MU	13	KL	12	IN	15	CH	11	FF	11	GE	13	KO	13	KK	13
LE	29	AU	30	AE	-	MR	5	GS	7	RS	4				
INI	10+W6	AT	16	PA	14	TP	1W+4	DK	N						

Vor- und Nachteile:

Einhändig, Eisern

Wichtige Sonderfertigkeiten:

Wuchtschlag, Finte, Aufmerksamkeit, Kampfgespür, Kampfreflexe, Linkhand, Schildkampf I

Herausragende Talente:

Schwerter 16

Fredo Lonnert

Fredo ist ein junger Mann Anfang der Zwanziger mit rotblondem Haar und ein paar Sommersprossen im Gesicht. Seine trüben, blauen Augen scheinen der bitteren Realität zum Trotz fröhlich in die Welt. Er ist einer der wenigen eingeschlossenen Soldaten aus einem der „Freiwilligenbannern“. Er kämpft mit Streitkolben und Schild und ist dank seiner knapp 2 Schritt und kräftiger Statur ein eindrucksvoller Kämpfer. Er streitet aber jedes Thowallerblut in der Familie ab und erklärt sein Aussehen viel mehr mit dem Kauen auf Brennnesselblättern, das in seiner Familie üblich sei. Eine Erklärung für den logischen Zusammenhang liefert er nicht („Ist doch klar! Frag nicht so blöd!“). Er ist der Einzige, der ab und zu Witze erzählt, nicht immer zu Freuden der Anderen, die für Komik oft keinen Sinn mehr haben.

MU	12	KL	12	IN	11	CH	11	FF	11	GE	13	KO	14	KK	15
LE	32	AU	34	AE	-	MR	1	GS	7	RS	3 (Lederrüstung)				
INI	10+W6	AT	14	PA	13	TP	1W+5	DK	N						

Vor- und Nachteile:

Wichtige Sonderfertigkeiten:

Wuchtschlag, Linkhand, Schildkampf I

Herausragende Talente:

Hieb Waffen 12