

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Die Letzte Schlacht

Autor: Sebastian Blaß, sebastianblass@web.de

Stufe: Erfahren bis Experte. Ort/Zeit: Steineichenwald, ab Herbst 1028

Dieses Abenteuer erreichte Platz 17

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Die Letzte Schlacht

von Sebastian Blass

Ein DSA-Abenteuer für
3-6 Helden
der Stufen 7-14

Ort: Der Steineichenwald

Zeit: 1028 BF im Herbst (oder Später)

Kurzer Abenteuerüberblick:

Die Helden erreichen im Herbst den Steichenwald und stoßen recht bald auf eine kleine Räuberbande. Die Bande lässt die Helden in Frieden und warnt sie nur vor der Gegend. Kurze Zeit später treffen die Helden erneut auf dieselbe Räuberbande. Sie hat einen Bauern mit seinem Ochsenkarren angegriffen und ist dabei ihn auszuplündern. Die Helden kommen dem verzweifelten Bauern zu Hilfe und dieser zeigt sich dankbar und bringt die Helden in sein Heimatdorf Andrafall. Dort bietet sich den Helden ein schreckliches Bild: Die Bevölkerung hungert, viele Kinder und Alte sind krank und die Bauern kämpfen ums nackte Überleben. Der Dorfvogt ist ein gewisser Junker Marik Steinauer. Er ist ein erfahrener Kämpfer und Krieger und berichtet den Helden von der momentanen Situation: Mehrere Räuberbanden treiben ihr Unwesen in der Umgebung, aber nicht nur das. Die Feste Anderstein rüstet sich für einen Angriff und möchte in einem Rundumschlag herumlungernde Orkhaufen und Räuberbanden auslöschen. Baron Oswald von Eichenwald und sein Hauptmann Ritter Jindrich Hornhall verlangen exorbitante Steuern und horten Nahrungsmittel, Holz und Eisen für einen langen Winter und einen harten Krieg. Die Helden machen sich dann auf den Weg zur Feste um sich mit Oswald zu treffen. Dieser zeigt Interesse an den Helden und möchte sie als Söldner bezahlen. Sie sollen seinen Truppen beim Kampf gegen Orks und Räuber helfen. Ein besonderer Dorn im Auge des Baron ist der Orkhauptmann Orluk und der Räuberhauptmann Trogar Wulfen. Trogar war früher ein Freibauer in Andrafall und hat sich geweigert die Steuern zu bezahlen und seinen Besitz abzugeben. Also rief Oswald ihn zum Kriegsdienst. Trogar weigerte sich und wurde vertrieben. Sein Besitz wurde annektiert und seitdem ist im Kampf gegen den Baronn. Die Helden haben nun die Qual der Wahl, auf welche Seite sie sich schlagen. Auf die der Freischärler, oder auf die Seite des Barons, der sein Volk unterjocht, aber sich auch um die Sicherheit seines Volkes sorgt und die Gefahr aus dem Weg räumen will. Für die Helden ist es eine schwierige Aufgabe, da keine Partei wahrlich gut oder böse ist. Jede Partei verfolgt seine Ziele und ihre Ansichten sind nachvollziehbar. Der goldene Mittelweg ist schwierig, aber trotzdem die Ideallösung. Außerdem haben die Helden die Aufgabe das Dorf und die Feste vor den Orks zu verteidigen und die Situation nicht eskalieren zu lassen. Eine Lösung des Konflikts sollte den Helden einfallen, je früher desto besser....

Anforderungen: Kampf, Talenteinsatz, Interaktion

Zum Thema des Wettbewerbs (Anmerkung des Autors)

Dieses Abenteuer bittet im Grunde genommen eine Fülle von Schurken und üblem Gesindel, doch unter ihnen ist kein wahrer Klischeeschurke. Ich habe versucht atypische Feinde einzubauen um die Heldengruppe möglichst zu verwirren und sie relativ lange im Ungewissen zu lassen. Selbst der Orkhaupt Orluk hat vernünftige Motive für sein Tun und den Krieg den er anstrebt, immerhin wurde er zuerst angegriffen und er wehrt sich nur. Der Krieg wird auch die Orks enorm schwächen. Der Baron ist sich auch dazu gezwungen, für das Wohle seines Volkes wegen, diesen Krieg zu führen und genau vorzubereiten. Ritter Jindrich Hornhall erhofft sich Ruhm, Ehre und möchte seine Fähigkeiten als Kriegsherr unter Beweis stellen und die Rebellen möchten das Volk von den strengen Lehnsherren befreien oder wenigstens den Krieg zu verhindern, denn die Orks würden sie überrennen. Wulfen jedoch sehnt sich auch nach der Rache. Sein Besitz wurde ihm genommen, seine Familie vertrieben und in den Kerker von Andergast gebracht. Sein Hass reicht tief und er würde jedes Mittel zur Tötung des Baronn und seiner Schergen eingehen. Die Helden sind im Meer des Grauens und der Boshaftigkeit der Menschen. Jede Eigenschaft, die man einem Schurken zuspricht lässt sich

finden: Arroganz, Feindseeligkeit, Ungerechtigkeit, Egoismus, Rache, Gier, Geiz, Macht....
aber jeder „Schurke“ hat seine begründeten Motive und man kann keinen wirklich böse
nennen...

I. Boten des Krieges

1. Die Räuber

Der Wind bläst euch kräftig ins Gesicht und bringt den Duft des Herbsts mit. Eingefahrene Ernten auf den Feldern, fallendes Laub und kahle, dürre Äste zeugen von einem nahenden Winter. Dichter Nebel umgibt euch und ihr könnt nur wenige Meter durch den Mischwald mit überwiegendem Anteil an Nadelhölzern blicken. Der Weg ist brüchig und von Büschen und Kraut überwachsen, sodass ihr nur langsam den steilen Aufstieg bewältigen könnt. Dann nach einiger Zeit hört ihr endlich das Geräusch eines fließenden Gewässers, genauer gesagt des Flusses Andra. Schnell eilt ihr dorthin um eure Flaschen zu füllen und euer Gesicht zu befeuchten als ihr plötzlich einen lauten Hornstoß hört. Ihr wendet eure Blicke und greift instinktiv zu euren Waffen. Doch ihr seid zu langsam, einige Männer in Kapuzenmantel mit Gesichtstuch halten euch Speere, Schwerte und gespannte Bögen entgegen. Insgesamt sind es sechs Männer, ihre Augen spiegeln Entschlossenheit wieder. Einer der Männer zieht den Schleier von seinem Mund und schaut euch an. Er senkt sein Schwert und beginnt mit lauter Stimme zu sprechen: „Wer seid ihr und was treibt euch in diese Gegend?“ Mit misstrauischen Blicken beobachtet er jede Handbewegung und erwartet eure Antwort.

Den Helden gegenüber steht Eichbald

Eichbald: LeP:28 KO:12 RS: 2 MR:3 INI:12+W6
bewaffnet mit einem Jagdbogen: FK:19 (Scharfschütze)
mit einem Schwert: AT:14 PA:13

1.82 Schritt, schlank und drahtig, braune Haut, blaue Augen und blondes, schulterlanges, zotteliges Haar, kurzer, heller Bart, braune Kleidung.

Eichbald ist ein idealistischer Freiheitskämpfer und friedfertig. Er tötet ungern und wird die Helden deshalb ziehen lassen, obwohl er sehr misstrauisch ist. Sein Kampf gilt dem Baronn, nicht den Helden. Er wird die Helden warnen aus Freundschaft und will ihnen nur einen Gefallen tun...

Die Helden sollten nun antworten und vielleicht erklären was sie wollen. Eichbald vertraut den Helden und lässt sie ziehen, auch wenn einige seiner Leute nicht begeistert sind, sie lassen sich aber nichts anmerken. Es herrscht eine strikte, autoritäre, Struktur. Eigentlich ein Widerspruch gegen ihre Ideale, weil ausgerechnet sie gegen die autoritäre und totalitäre Lehnstruktur kämpfen. Eichbald wird den Helden dann noch einen Tipp mitgeben:

„Passt auf euch gut auf. Hier gibt es einige Leute die erst töten und dann fragen. Es ist eine gefährliche Region geworden. Und seit auf der Hut vor dem Baronn, er wird ebenfalls keine Gnade walten lassen. Macht es gut. Hoffentlich begegnen wir uns nicht wieder.“

Die Räuber verschwinden dann, ihnen zu folgen ist nicht möglich, sie bewegen sich zu schnell durch den Wald und ihre Stiefel hinterlassen kaum Abdrücke. Die Spuren versanden im Nichts. Dann sollten die Helden ihrem Weg weiterfolgen bis sie ihren alten Bekannten wieder begegnen.

Inzwischen ist fast eine Stunde seit eurem Treffen mit den Räubern vergangen. Der Wald ist inzwischen deutlich dichter und ebener geworden. Der Nebel hat sich gelegt und ab und zu erhascht ihr einige Sonnenstrahlen, obwohl der Himmel sehr bedeckt ist und es wohl bald regnen wird. In der Stille der Natur hört ihr nur einige Raben über euch hinweg fliegen. Doch als die Sonne gerade wieder hinter einer dicken, grauen Wolke verschwindet hört ihr einen Mannesruf, mehr ein Hilferuf oder ein Schrei der Angst. Dann seht ihr es, vor euch, nur ein paar dutzend Schritt entfernt seht ihr vermummte Gestalten in Kapuzenmäntel um einen Ochsenkarren. Ein alter Mann liegt auf dem Boden und wird von einem Mann mit Speer in Schach gehalten, während die anderen beiden den Ochsenkarren, der mit Kohl und Rüben gefüllt ist, ausplündern. Ein vierter Mann beobachtet das Geschehen und ihr erkennt ihn wieder. Es ist der Mann von vorhin, der euch sein Gesicht offenbarte und euch ironischerweise vor Gefahren warnte. Er scheint euch jetzt auch gesehen zu haben und weist seine Männer an, sich zu beeilen.

Die Helden können schnell im Geschehen sein und die Räuber werden sich nur etwas verteidigen. Sie haben nicht die Absicht den Bauern oder die Helden zu töten, doch wenn die Helden angreifen werden sie sich wehren. Eichbald wird aber sofort zum Rückzug auffordern, wenn er merkt, dass seine Männer in Gefahr sind. Eichbald wird mit seinem Schwert kämpfen, da sein Bogen beschädigt wurde und er ihn erst reparieren muss. Sie sind nur zu viert. Die zwei anderen Männer sind in Richtung Räuberlager aufgebrochen, um Wulfen von der Anwesenheit der Helden zu berichten.

Räuber: (Zwei mit Langschwert bewaffnet)

INI: W6+9 LeP: 27 KO: 10 MR: 2 RS: 1

AT: 14 PA: 13 TP: 1W+4

(mit Speer bewaffnet)

AT: 15 PA:10 TP: 1W+4

(Werte von Eichbald s. S. 3)

Ein lauter Pfiff hallt durch den Wald und eure Gegner rennen so schnell sie können davon. Sie sind sehr schnell und überwinden die Hindernisse des Waldes wie Wurzeln, Baumstämme, Sträucher und Felsbrocken ohne Schwierigkeiten, und nach kurzer Zeit sind sie bereits außer Sicht. Mit zittriger Stimme meldet sich dann der Alte zu Wort, der noch immer am Boden liegt: „Habt Dank Fremde, ihr seid genau zur Rechten Zeit gekommen.“ Der Mann kann nur durch eure Hilfe aufgerichtet werden, eine schlimme Wunde am Bein verhindert es. Als ob er eure Besorgnis erraten habt antwortet er: „Keine Sorge, es ist nicht so schlimm, und zum Glück ist mein Heimatdorf nah. Umso erschreckender der Überfall! Sie scheinen keine Furcht und Scheu zu kennen und auch keine Ehre, denn sonst würden sie doch keinen alten, armen Bauern überfallen? Ach, wo habe ich meinen Anstand vergessen? Mein Name ist Mastrov.“

Mastrov ist ein etwa Sechzigjähriger Mann mit grauem, dünnen Haar und alten, zerlumpten Kleidern. Er war mit seinem Ochsenkarren von einem benachbarten Dorf nach Andrafall unterwegs und wurde angegriffen. Seine Wunde ist nicht schlimm und kann durch eine einfache Heilkunde Wunden Probe versorgt werden, aber er braucht trotzdem eine Stütze die ihn nach Andrafall bringt. Die Helden sollten ihn deshalb begleiten, auch aus Furcht vor einem erneuten Angriff. Mastrov lädt die Helden des weitern bei sich ein. Sein Haus ist zwar nicht groß, aber seine Frau kann wundervolle Mahlzeiten herrichten.

2. Ankunft in Andrafall

Nach ungefähr einer Dreiviertelstunde erreichen die Helden mit Mastrov Andrafall, einem kleinen Dorf inmitten des dichten Steieichenwaldes. Andrafall ist ein Runddorf und wird von einem Palisadenwall umgeben. Die Felder der Bauern liegen innerhalb des Walles. In der Mitte des Dorfes ist ein großer, runder Platz der als Zentrum des Dorfes dient. Sowohl das Gasthaus, als auch der Schmied und das befestigte Haus des Junkers sind hier zu finden.

Unter einsetzendem Nieselregen erreicht ihr das Runddorf Andrafall. Schnell erkennt ihr den Grund des Dorfnamens: Erst hört ihr, dann seht ihr auch den großen Wasserfall der auf der Westseite des Dorfes in eine Schlucht stürzt. Nur einige dutzend Schritt westlich des Dorfes ist die gewaltige Schlucht in die sich, der am Dorf nördlich vorbeifließende Fluss Andra, hinabstürzt. Ob es der einsetzende Regen noch verstärkt oder nicht, der Anblick des Dorfes ist grausam. Der Palisadenwall ist brüchig und einige Palisaden müssten bei einem Sturm aus dem Boden ausgerissen und fortgetragen werden. Die Häuser an sich sehen jedoch stabil aus, gebaut aus Steineichen, so denkt ihr es euch jedenfalls. Doch die Menschen die ihr seht sind arm und abgemagert. Sie tranken zu weite, zerrissene Kleider die noch schlimmer sind als die von Mastrov. Die Felder sind klein und rar, sie dürften nicht im Geringsten für die Versorgung des Dorfes ausreichen. Auch das Vieh das ihr seht wirkt knöchrig und ausgelaugt. Mit großem Staunen werdet ihr empfangen und Mastrov erklärt den Herbeieilenden in seltsam klingendem Dialekt über die Vorgänge, die sich im Wald zugetragen haben. Danach beginnt das Volk zu jubeln und zu klatschen, fremde Händegrapschen nach euch und einige Frauen fallen euch sogar um den Hals. Fast endlos erscheint euch die Zeit in Mitten der Menschenmasse die dann abrupt endet. Ein hochgewachsener Mann in edler Kleidung, die jedoch auch nicht die teuerste sein dürfte, kämpft sich durch die Menschenmasse, die ihm schweigend Platz macht. Wegen des auf seiner abgebildeten Löwen und des kostbaren Schwertes vermutet ihr, dass es sich um einen Adligen handelt. Der Mann bestätigt eure Annahme dann, als er vor euch steht und euch mit einem Lächeln anschaut. „Willkommen in Andrafall Fremde. Ich bin der Dorfvogt, Junker Marik Steinauer. So wie ich es von weitem mitbekommen habe, habt ihr einem meiner Bauern das Leben und den Besitz gerettet. Ich möchte mich dafür bedanken und lade euch deshalb in mein Haus ein.

Steinauer ist ein Mann von etwa 40 Jahren, er ist verheiratet, hat aber keine Kinder. Er ist ein athletischer Mann der es versteht zu kämpfen. Er hat kurzes, blondes Haar und einen Bart um seinen Mund.

Die Helden können nun mit Marik Steinauer zu seinem Haus gehen. Mastrov würde die Helden zwar auch gerne einladen, aber wenn die Helden ihn fragen, so drängt er darauf, das die Helden mit Steinauer gehen. Immerhin hat er Gästezimmer und nicht nur Kartoffel und Rübensuppe zu bieten.

Steinauers Haus ist das einzige Gebäude im Dorf (ausgenommen dem Vorderteil der Schmiede), das aus Stein gebaut ist. Es ist zweistöckig und übersteigt die benachbarten Häuser ist jedoch nicht so groß, wie man es eigentlich erwarten dürfte. Im Erdgeschoss gibt es eine kleine Küche und ein Esszimmer sowie die Wohnstube und das Schlafzimmer des Dieners, des einzigen Dieners Steinauers. Oben lebt er zusammen mit seiner Frau. Außerdem

gibt es ein Gästezimmer mit zwei großen Betten. Ein kleiner Stall steht neben dem Haus und im Garten finden sich Bohnen, Salat und ein großer Apfelbaum sowie Möhren und Erbsen.

Die Helden werden dann vom Diener Zenk auf das Zimmer gebracht. Das Gästezimmer bietet notfalls für die restlichen Helden auf dem Boden Platz. Als die Sonne untergeht lädt Steinauer zum Abendmahl. Der Tisch bietet Platz für Sechs Personen. Wenn es keinen Platz mehr gibt werden der Diener und Steinauers Frau Helwina nicht mit den Helden speisen. Im Laufe des Essens erzählt Steinauer einiges über Andrafall, den Wald, die Räuber und über den bevorstehenden Krieg gegen die Ork:

Gerade als die letzte Kartoffel gegessen wurde beginnt Steinauer weiterzuerzählen: „Diese Orkverbände in der Umgebung sind in der letzten Zeit immer stärker geworden. Anscheinend kommen immer mehr dieser Wesen aus dem Orkland nördlich von uns. Die Feste Andrastein mit ihrem Herrn Baron von Eichenwald wappnet sich für den Krieg. Soldaten aus der ganzen Baronie sind dort und bereiten den Krieg vor. Und dann ist noch dieser Trogar Wulfen mit seiner anarchistischen Revolution. Die Räuber die Mastrov und euch angegriffen haben sind seine Leute. Trogar sieht sich selbst in einem Kampf für die Gerechtigkeit, ein verblendeter Kämpfer gegen das Adeltum. Doch das er dabei schon mehrere Händler und Bauern getötet hat und den Frauen und Kindern ihre Väter und dem Dorf ihre Nahrung scheint er zu vergessen. Doch erst müssen wir gegen die Orks kämpfen. Andrastein hortet derzeit Nahrung, Holz und Stahl, ein Grund dafür warum dieses Dorf hungert, aber wir müssen es tun, ansonsten überrennen uns die Orks und töten uns alle. Bald schon wird sich Baron von Eichenwald für den Krieg entscheiden und ich werde an seiner Seite gegen die Ork reiten.“ Dann schaut er euch in die Augen und zögert etwas. Doch dann nach einer kurzen Zeit der Stille fragt er mit leiser aber deutlichen Stimme: „So Leute wie euch könnten wir gebrauchen. Der Baron besorgt sich Söldner aus dem ganzen Königreich und bezahlt viel Geld. Ich denke er könnte auch euch gebrauchen, wenn nicht als Krieger dann als Berater oder als Kundschafter, Bote oder Heiler. Vielleicht sollte ich ihn euch vorstellen? Was haltet ihr davon? Je schneller der Krieg beendet ist, desto früher kann unser Volk atmen.

Die Helden müssen sich nicht sofort entscheiden, sie sollten es aber tun, denn es gibt eigentlich keinen Grund, warum die Helden den Menschen nicht helfen sollten. Sie werden gut bezahlt, können den Unschuldigen Dorfbewohnern helfen und im Dienste der Götter kämpfen.

Früh am nächsten Morgen bricht Steinauer zusammen mit den Helden auf. Er hat nur 3 Pferde, sodass es wohl kaum für die Helden und ihn reichen dürfte. Also gehen die Helden zu Fuß. Etwa 4 Stunden später erreichen die Helden dann die Feste „Andrastein“.

3. Die Burg Andrastein

Nach etwa vier Stunden seht ihr einen hohen Turm über euch in den Himmel ragen. Dann erkennt ihr es genauer, eine Burg. „Ja, das ist Andrastein.“ Die Burg liegt auf einem steilen, baumlosen Hügel und überblickt die gesamte Umgebung. Ihr habt mit Sicherheit schon besser befestigte Festungen gesehen, aber für die ärmlichen Verhältnisse in dieser Region ist es ein wahres Meisterstück der Wehrbefestigungen. Ihr folgt dem steinigen Pfad den Hügel hinauf. Etwa Zweihundert Schritt dürfte der Hügel, der östlich des Andra gelegen ist, in die Höhe ragen. Der Aufstieg ist nicht ganz leicht, jedoch erreicht ihr nach einiger Zeit unter strahlendem Sonnenschein die heruntergelassene Zugbrücke, die euch über gefüllte Wassergräben in die Burg bringt.

Beschreiben sie den Helden nun die Burg. Auf dem Hof ist momentan sehr viel los. Soldaten üben mit ihren Lanzen, Schwertern und Bögen.

Ihr traut euren Augen kaum. Mehrere Dutzend Soldaten sind auf dem Hof und trainieren mit ihren Waffen, andere kümmern sich um die Pferde. Von der Schmiede ist das rhythmische Hämmern zu vernehmen, das euch sicherlich bekannt vorkommt. „Sie sind dabei für den Krieg zu trainieren.“ bemerkt Steinauer an, der euch dann direkt zum Palas führt. Die Burg sieht sehr sauber und gut befestigt aus. Den Menschen hier ist nichts anzumerken, dass ihnen etwas fehlt. Sie sehen gut genährt aus und sind muskulös. Auch das Herrenhaus ist in sehr gutem Zustand. Umso unverständlicher warum es den Dörflern so schlecht geht. Steinauers Haus ist eine winzige Baracke dagegen.

Steinauer führt die Helden dann durch die prächtigen Korridore des Palas zum Thronsaal. Dort ist Oswald, Baron von Eichenwald mit seinem Hauptmann Jindrich Hornhall. Sie stehen um eine große Karte der Umgebung und hantieren wild herum.

Das große Zweiflüglige Tor wird von den Wachen aufgestoßen und ihr betretet den kühlen, dunklen Thronsaal. Von den kleinen Fensterbänken fallen Sonnenstrahlen in den Raum, die den herumwirbelnden Staub erhellen. Der karge Felsboden wird geschmückt durch einen riesigen Teppich tulamidischer Herkunft, genauso wie die Wandteppiche und die Säbel aus den Südlichen Regionen Aventuriens. Zwei große Männer stehen mit dem Rücken zu euch um einen großen Tisch auf dem eine Karte ausgerollt ist. Doch dann drehen sie sich um und schauen euch mit ihren grimmigen Gesichtern an. Steinauer verbeugt sich leicht und stellt euch vor. Der größere und ältere der beiden Männer nickt und grollt seinen dicken Bart bis er mit donnernder und dröhnender Stimme euch willkommen heißt.

Der ältere Mann ist natürlich Oswald von Eichenwald. Er ist ca. 50 Jahre alt, ungefähr 1.90 Schritt groß und sehr athletisch. Er ist ein wahrer Hüne und hat viel von den Thorwalern. Er ist aber keiner. Sein Haar ist grau-silbrig und seine Haut faltig und wettergegerbt. Er trägt ein leichtes Kettenhemd und hat ein Breitschwert an seiner Seite baumeln. Der andere Mann ist Jindrich Hornhall, ca. 30 und „nur“ 1.83 Schritt groß. Er ist Rittmeister und hat einige Schlachten miterlebt. Sein Gesicht und sein Oberkörper zieren einige Narben. Steinauer erzählt Eichenwald nun die Geschehnisse aus dem Wald und den mutigen Einsatz der Helden, sowie ihr Interesse an einem Auftrag. Weitere Gespräche finden dann kurze Zeit später an der Mittagstafel statt.

Es ist nun wichtig zu sondieren, welche Fähigkeiten für Eichenwald nützlich sind. Natürlich ist jeder Kämpfer gern gesehen, aber auch Zauberer und sportliche Männer und Frauen, die

als Boten oder Kundschafter fungieren. Es sollte also jeder Heldengruppe möglich sein für den Baronn zu arbeiten.

„Na schön!“ sagt der Baron sich den Mund abputzend „Ihr könnt mir wirklich helfen.“ Die Dienerschaft nimmt das Gedeck von der Tafel und lässt euch mit Steinwald, Hornhall und Steinauer alleine. Steinwalds Tochter, die bei euch gegessen hatte, ist nun ebenfalls gegangen. „Nun, ich denke ich weihe euch in meine Pläne ein. Wie Orkspione seht ihr mir ja nicht aus.“ sagt er lapidar. „In genau drei Tagen, bei Vollmond, werden wir das Orklager angreifen. Der Hauptmann der Ork hat schon einige meiner Männer im Wald in einen Hinterhalt gelockt und getötet, genauso wie fahrende Händler. Erschwerend kommt hinzu, dass sich dieser Trogar Wulfen ebenfalls gegen uns gewandt hat und uns auch bekämpft. Seine Bande ist zwar dillethantisch, aber trotz alledem kampfstark. Es wäre wirklich nützlich für uns, wenn er sich uns anschließen könnte, ansonsten müssten wir auch gegen ihn Krieg führen. Ihr seid Fremde, vielleicht traut er ja euch. Versucht mit ihm zu verhandeln. Wenn ihr es nicht schafft, müssen wir ihn angreifen, er hat uns bereits beträchtlichen Schaden zugefügt. Dutzende von Händler und Bauern hat er überfallen und beraubt. Wenn er nicht auf unserer Seite steht müssen wir ihn verhaften.“

Die Helden können nun einiges fragen. Oswald von Eichenwald wird den Helden offen gegenüberreten und ihnen von der Grausamkeit des Mannes berichten. Oswald soll glaubwürdig klingen, sodass die Helden eine Antipathie gegen Trogar entwickeln. Oswald wird sich jedoch hüten, etwas über die grausame Vertreibung Trogars und seiner Familie zu berichten.

Ansonsten wird Baron Oswald von Eichenwald den Helden Pferde und Verpflegung für die Reise geben. Außerdem gibt er ihnen einen Kundschafter mit, Hendrik Markfals. Er kennt den Weg zum Lager und führt die Helden.

Überblick:

Die Helden werden nun Trogar und seine Bande treffen, wobei Bande schon abwertend ist. Die Freischärler haben Ideale für die sie kämpfen: Freiheit, Volksherrschaft, Kampf gegen die Tyrannei, Unabhängigkeit, Frieden. Der Krieg gegen die Ork ist in ihren Augen überflüssig und von Eichenwald selbst inszeniert. Er allein ist für das Leid verantwortlich. Die Helden können nun von dieser Ansicht überzeugt werden, aber auch nicht. Die Helden können, müssen aber nicht, eine Partei ergreifen. Ziel ist es lediglich, das die Helden hinter die Geheimnisse und das dichte Netz der Lügen und Intrigen steigen und versuchen, eine friedliche Lösung zu finden, sodass das Volk nicht darunter leidet. Die Ork sind jedoch eine wahre Bedrohung und eine Lösung muss deshalb schnell her.

4. Die Freischärler

Langsam und bedächtig reitet ihr durch den wohlbekannten Waldabschnitt, indem auch Mastrov überfallen wurde. Dichte Nadelbäume, buckelige Pfade und das Plätschern des Flusses sind euch bereits bekannt als ihr auf einen Hügel stoßt der euch Einblick auf das Räuberlager gewährt. Das Lager besteht aus einigen Holzhütten und Zelten. Vorsichtig reitet ihr ins Tal und erreicht dann nach einigen Augenblicken das Lager. Direkt werdet ihr umstellt von den Räubern: Speere und Schwerte stellen sich euch in den Weg. Wieder in diesem seltsamen Dialekt spricht euch ein Mann an, der gerade aus einer Hütte kommt. Hendrik beugt sich zu euch herüber und flüstert: „Trogar Wulfen“ In seinem Ton klingt etwas Ehrfurcht und Achtung, aber auch Verachtung wider. Trogars Worte versteht ihr erst nach kurzer Zeit, als er sich bemüht deutlicher zu sprechen. „Die Schergen des Ritters. Wie traurig das er sich nicht selbst traut zu kommen.“ Er winkt seinen Männern zu und diese beseitigen ihre Waffe und lassen euch durch. „Also, was wollt ihr? Mich verhaften oder gar töten?“

Er wird relativ überrascht sein über das Angebot des Barons, jedoch sieht er darin keinen großen Nutzen. Egal wie gut die Helden feilschen und überzeugen, Trogar wird nicht an Seite des Barons reiten. Im Gegenzug lädt er die Helden jedoch ein um ein wenig zu plaudern. Trogar hat das Bedürfnis den Fremden die Wahrheit zu erzählen. Er wird die Helden beeinflussen und sogar versuchen sie auf seine Seite zu ziehen. Hendrik Markfals wird zurückreiten. Seine Aufgabe ist getan. Einerseits ist Trogar für ihn ein Feind, andererseits hat er sehr große Angst vor ihm und den Freischärlern Nun folgt ein Monolog den sie je nachdem einstreuen können.

„Einst war ich ein freier Mann in Andrafall. Ein wohlhabender Bauer mit großem Gut, einer wunderbaren Frau und meinen beiden Kindern. Eigentlich war immer Ruhe hier in unserer Gegend. Ab und zu griffen einige Orkleute Händler an und klauten etwas, aber sie töteten nie jemanden. Ihr Hauptmann Olruk hat anscheinend mehr Verstand als man einem Ork gestehen würde. Doch dann begann die systematische Vernichtung der Orklager durch Oswald von Eichenwald. Ich sah es nicht ein in den Krieg zu ziehen, obwohl er mich gezwungen hatte. Oswald schickte dann Männer. Sie schlugen mich zusammen und warfen mich aus meinem eignen Haus. Ich durfte nicht mehr zurück. Meine Familie wurde dann verschleppt, wahrscheinlich irgendwo gehängt. Aber nicht vor den Augen der Dorfleute. Ich irrte alleine durch den Wald und fand diese Bande hier. Eine kleine Räuberbande. Ich ergriff die Chance, schloss mich ihnen an und wurde bald zum Anführer auserkoren. Wir sind mehr als Räuber, wir sind Revolutionäre. Ich habe einmal etwas über einen Begriff gehört, der mich sehr verwundert hatte: Demokratie. Und diese Form des Zusammenlebens ist die beste. Ich möchte Demokratie. Ich werde den König nicht stürzen können und ein Volkrat einberufen, aber ich kann unseren Edlen zeigen, dass ihre Macht nicht missbraucht werden darf. Und genau dies tut von Eichenwald. Er missbraucht seine Macht für seinen Privatkrieg. Die Leidtragenden sind die Bürger. Dagegen wehre ich mich.“

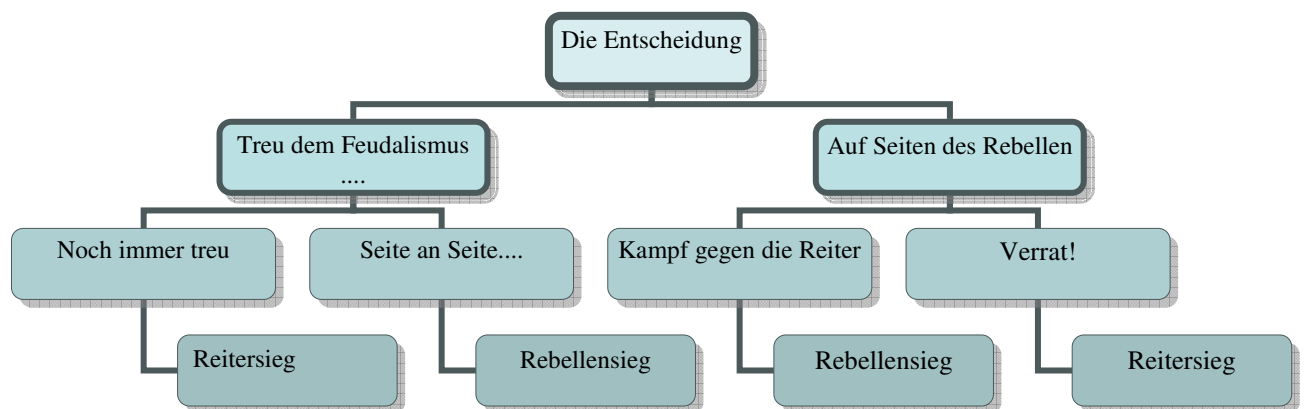
Trogars Worte sind ehrlich und ernst gemeint. Natürlich möchte er sich auch für die Untaten rächen, die an ihm und seiner Familie begangen wurden. Doch die Helden sollten wenigstens nachdenklich werden. Wenn die Helden aber nun eine Partei ergreifen, egal welche, ist dies ebenfalls in Ordnung. Die Helden sollten nun weiterforschen und die Situation aufklären wenn sie möchten. Sie können noch einige Leute befragen und das Puzzle zusammensetzen. Wenn jedoch die Helden genügend Informationen haben oder keine weiteren möchten, da sie

sich bereits entschieden haben für eine Möglichkeit kann die Geschichte weitererzählt werden.

II. Schwarzer Horizont

1. Die Entscheidung

Der Ausgangsort ist nun nicht ganz genau festlegbar. Wenn die Helden dem Baronn treu bleiben ist es wieder Andrastein. Wenn die Helden jedoch zu Trogar stehen, dann wird es das Lager sein. Hier müssen sich die Helden nun entscheiden. Natürlich könnten die Helden auch zu den Ork oder nach Andrafall gehen, aber dies würde die Geschichte nicht weiterbringen. Wenn sich die Helden unsicher sind, müssen sie, lieber Meister, die Helden etwas „schieben“, es geht leider nicht anders.



1.1 Treu dem Feudalismus und dem Baronn!

Es ist Abend als, als ihr die Burg Andrastein erreicht. Die Wachen winken euch durch und ihr könnt in den Speisesaal wo bereits Baron von Eichenwald, Rittmeister Hornhall und Oswalds Tochter auf euch warten. Nachdem ihr ihm berichtet habt, dass die Verhandlungen gescheitert sind wirkt er nicht überrascht. „Ich hab mir fast gedacht, dass man mit diesem Wulfen nicht verhandeln kann. Wir müssen ihn verhaften und seine Bande ebenfalls. Es geht nicht anders. Er schneidet uns wichtige Versorgungsgüter ab, er hat schon fast eine Art Blockade aufgebaut.“ sagt Oswald. Der Rittmeister nickt und fährt sich mit seinen langen Fingern durchs Haar: „Je früher desto besser. Morgen, das wäre ein guter Termin.“ Der Baron nickt. „Morgen“

Am nächsten Morgen machen sich Jindrich Hornhall und 25 Reiter bereit. Die Helden sollen ebenfalls mitkommen, können dies jedoch auch ablehnen. Die Helden bekommen die Pferde und gegebenenfalls sogar Waffen und Rüstungen. Dann reiten sie den bekannten Weg zum Lager.

Ihr erreicht das Lager. Eure Pferde sind nervös, als erkannten sie die Gefahr, in der sie sich befanden. Jindrich und seine Männer ziehen ihre Schwerter und stürzen mit hastigem Galopp durch das Gebüsch auf den Lagerplatz. Mit donnernder Stimme schreit Jindrich: „Im Namen des Baronn, ihr seid verhaftet!“ Wenige Augenblicke habt ihr von allen Seiten das Lager umstellt, müsst aber zu eurer Überraschung feststellen, dass keine Menschenseele dort ist. Es ist nur eine böse Ahnung die euch durch den Kopf schießt, doch sie bewahrheitet sich leider. Urplötzlich springen maskierte Krieger aus dem Gebüsch mit Pfeil und Bogen sowie Speeren. Sie drohen euch und überraschen jeden. Einige Bogenschützen könnt ihr sogar in den Baumkronen erkennen. Nur Trogar Wulfen erkennt ihr, da er der einzige ist, der nicht maskiert ist. Er hat sein Schwert in der Hand und ist direkt hinter Jindrich Hornhall. Beide Männer blicken sich in die Augen, mit dem Schwert in der Rechten. Jeden Moment fürchtet ihr beginnt ein blutiges Gemetzel, doch erst ergreift Wulfen das Wort: „Haltet ihr mich für so dumm. Ich gehe auf euer Angebot nicht ein und ich lasse mich nicht verhaften! Verschwindet, oder es endet tödlich.“ Mit starrem Blick begutachtet er Hornhall. Dieser wiederum schaut auf seine Soldaten und seine Waffe. Dann nach einer langen Zeit der absoluten Ruhe antwortet er: „Dann endet es hier für dich.“

Ohne ein Anzeichen schlägt er vom Pferderücken aus auf Trogar ein. Dieser jedoch wehrt die Hiebe ab. Die Schlacht beginnt, ein wütendes Getöse und Schreie hallen durch den Wald. Pfeile sausen durch die Luft, Reiter stürzen und Scharfschützen auf den Bäumen ebenso.

Die Helden können sich ein letztes Mal entscheiden auf welcher Seite sie stehen. Je nachdem für welche sie sich entscheiden, entscheiden sie den Kampf zu ihren Gunsten. Die Helden befinden sich momentan auf den Pferden und deshalb gelten die bekannten Regeln aus MBK und Zoo-Bot. Insgesamt stehen sich 25 Reiter und Hornhall, sowie 13 Bogenschützen und 16 Speerkämpfer sowie Trogar Wulfen und Akiske gegenüber. Die Helden kümmern sich dann um einige dieser Gegner. Schätzen sie wie lange der Kampf dauert.

Reiter

LeP: 29 KO: 13 AT: 14 PA: 13 GS: 9 RS: 3 INI: W6+12
Streitkolben: TP 1W+5

Räuber

Lep: 28 KO: 12 AT: 13 PA: 13 RS: 2 INI: W6+12
Schwert: TP: 1W+4

Noch immer dem Baronen treu

Das Gemetzel hat ein Ende gefunden. Ihr seid umgeben von Schwerstverletzten und Leichen. Leblose Augen starren in das kahle Geäst der Bäume. Ihr versucht euch zurechtzufinden und blickt euch um. Ihr habt gesiegt, doch was für ein Sieg. Jindrich Hornhall beugt sich über einen leblosen Körper. Ihr schaut euch den Menschen an, der vor Jindrich liegt und es gibt keinen Zweifel: Trogar Wulfen ist tot. Zahlreiche Schwerthiebe musste er einstecken und so war es ein schnelles Ende für ihn. Einige seiner Männer haben überlebt und sich ergeben. Dann blickt Jindrich zu euch. „Wie geht es euch?“ Verachtungsvoll dreht er sich von Trogars Leiche weg und kommt auf euch zu. In seinem Gesicht spiegeln sich Zorn, aber auch Genugtuung.

Einige Reiter und Pferde wurden natürlich getötet. Etwa die Hälfte der Räuber hat sich ergeben, während die andere Hälfte tot am Boden liegt. Aikiske Hermson ist geflohen. Er hat drei Reiter erschlagen und ist verschwunden, da er sich einer Übermacht entgegenstellen musste. Sein Ziel ist klar: Rache.

Die Situation kann aber auch anders ausgehen, wenn die Helden sich für Trogar entscheiden und mit ihm kämpfen:

Seite an Seite mit einem Freischärler

Die Schlacht hat ein Ende gefunden. Ihr ringt nach Luft und schaut euch um. Es ist wahrlich ein Gemetzel: Dutzende Leichen liegen um euch herum, zerstreut auf dem Waldboden. Große Pferdekörper auf leblosen Reitern und tote Bogenschützen auf den Bäumen. Ihr versucht ein vertrautes Gesicht zu sehen, und abseits des Lagerplatzes seht ihr noch einige Überlebende. Schnell eilt ihr dort hin und springt über die entstellten Körper. Kurze Zeit später erreicht ihr den Schauplatz. Ihr erkennt drei Männer die um einen leblosen Mann stehen. Trogar Wulfen schaut euch an. „Danke“ sagt er steif und schaut wieder auf den toten Mann. Ihr nähert euch jenem und identifiziert ihn: Jindrich Hornhall, des Baronn Rittmeister, mit zahlreichen Schnittwunden und zwei Pfeilen versehrt, liegt mit leerem, fast gütigen Gesichtsausdruck auf seinem Kreuz und stiert leblos in den Himmel. Trogar und seine Männer wenden sich von ihm ab. „Begrabt unsere Männer, dann reiten wir los. Wir brauchen ein neues Lager.“ Trogar geht langsam über das Schlachtfeld und beginnt zu trauern, als er seine toten Freunde sieht. „Das wird er mir büßen!“ spricht er mit giftiger Stimme und geballter Faust, die er dem Himmel empor streckt.

1.2 Auf Seiten der Rebellen

Die Ereignisse aus Sicht der Rebellen, bei denen die Helden nun sind.

Mit trockenem Brot und altem Wein speist ihr zusammen mit Trogar und den anderen Kerlen an einer großen Tafel die mitten auf der Lichtung steht. Die Stimmung ist ausgelassen und fröhlich. Langsam wird es schon dunkel und die ersten Räuber sind fertig mit dem Essen, während ihr immer noch von euren erlebten Abenteuern erzählen müsst. Doch die Stimmung verändert sich schlagartig, ohne dass ihr den genauen Grund dafür wisst. Doch als ihr euch umdreht um in die Richtung zu schauen, in die alle anderen bereits starren, erkennt ihr den Grund. Bewaffnete Reiter sind direkt bei euch im Lager. Den Kommandanten kennt ihr, es ist der Rittmeister des Baronn, Jindrich Hornhall.

Die Helden sind umgeben von Reitern, die Räuber satt und träge. Eine ungünstige Ausgangssituation für die Helden und Trogar, es wird auf jeden Fall zu einem Kampf kommen, die Helden haben die Wahl wie sie sich verhalten wollen, besser gesagt wem sie beistehen wollen, oder ob sie sich aus dem Geschehen heraushalten.

Die Luft knistert als Trogar seinem Gegenüber, dem Rittmeister, in die Augen starrt. Schweigen erfüllt die Lichtung. Die Hände der Soldaten, die die Hefte der Schwerter umschließen, zittern wie kahle Äste im Herbstwind. Ungestüm klappern die Hufe der Pferde und ihr ängstliches Wiehern pfeift in euren Ohren wie das Wehklagen sterbender Schlachttiere. Dann wird endlich die beklemmende Stille durch Trogars kräftige Stimme zerrissen: „Was treibt die Reiter des Baronn zu so später Stund’ in den Wald, bei die Räuber?“ Ungewollt oder durch Arroganz beflügelt schmunzelte Jindrich Hornhall auf seinem hohen Ross: „Diese Frage ist wahrlich amüsant, Trogar Wulfen, Freischärler und Mörder!“ Empört springen die Räuber auf und ihre Klingen sind beinahe gezückt als Trogar beschwichtigend die Hand erhebt um seine Männer zur Ruhe aufzufordern: „Ruhig! Freischärler mag ich gewiss sein, doch ein Mörder bin ich nicht! Kein unschuldiges Menschenleben ist durch meine oder der meiner Männer Hand gestorben! Mit Lug und Trug versucht ihr uns zu bekämpfen, es wird euch nicht gelingen hochherziger Recke!“ Jindrich rieb sich das Kinn und blickte verachtungsvoll auf den Mann vor ihm. „Nicht mit Worten kämpfen wir, mit Schwertern. Ich mache Euch an Angebot, Wulfen. Nehmt es an, oder sterbt mit euren Männern! Folgt mir ohne Widerstand, und euch und Euren Männern wird das Leben geschenkt. Andernfalls ist euer Schicksal besiegelt und noch diese Nacht wird euer Blut wie ein Strom über diese Lichtung fließen!“ Inzwischen hatte Hornhall sein Schwert gezogen und damit auf die Freischärler gezeigt. Trogar nickt nur und schaut auf die Gestalt über ihn: „So sei es. Wenn du diese Nacht überleben solltest, sag deinem Herren folgendes: Bis in den Tod werde ich gehen für Gerechtigkeit und Hoffnung“ Die Ereignisse überschlagen sich, ihr verliert den Überblick, den eine grausame Schlacht spielt sich um euch ab. Innerhalb eines Wimpernschlags tobte das Gemetzel und Trogar hob sein Schwert gegen Hornhall, während seine Räuber wie wild auf die Reiter losstürmen und andere mit Pfeil und Bogen aus dem Hinterhalt die Gestalten von ihren Rössern schießen.

Die Helden können sich ein letztes Mal entscheiden auf welcher Seite sie stehen. Je nachdem für welche sie sich entscheiden, entscheiden sie den Kampf zu ihren Gunsten. Insgesamt stehen sich 25 Reiter und Hornhall, sowie 13 Bogenschützen und 16 Speerkämpfer sowie Trogar Wulfen und Akiske gegenüber. Die Helden kümmern sich dann um einige dieser Gegner. Schätzen sie wie lange der Kampf dauert.

Reiter

LeP: 29 KO: 13 AT: 14 PA: 13 GS: 9 RS: 3 INI: W6+12
Schwert: TP 1W+5

Räuber

Lep:28 KO: 12 AT:13 PA: 13 RS: 2 INI: W6+12
Schwert: TP:1W+4

Kampf gegen die Reiter

Die Schlacht hat ein Ende gefunden. Ihr ringt nach Luft und schaut euch um. Es ist wahrlich ein Gemetzel: Dutzende Leichen liegen um euch herum, zerstreut auf dem Waldboden. Große Pferdekörper auf leblosen Reitern und tote Bogenschützen auf den Bäumen. Ihr versucht ein vertrautes Gesicht zu sehen, und abseits des Lagerplatzes seht ihr noch einige Überlebende. Schnell eilt ihr dort hin und springt über die entstellten Körper. Kurze Zeit später erreicht ihr den Schauplatz. Ihr erkennt drei Männer die um einen leblosen Mann stehen. Trogar Wulfen schaut euch an. „Danke“ sagt er steif und schaut wieder auf den toten Mann. Ihr nähert euch jenem und identifiziert ihn: Jindrich Hornhall, des Baronn Rittmeister, mit zahlreichen Schnittwunden und zwei Pfeilen versehrt, liegt mit leerem, fast gütigen Gesichtsausdruck auf seinem Kreuz und stiert leblos in den Himmel. Trogar und seine Männer wenden sich von ihm ab. „Begrabt unsere Männer, dann reiten wir los. Wir brauchen ein neues Lager.“ Trogar geht langsam über das Schlachtfeld und beginnt zu trauern, als er seine toten Freunde sieht. „Das wird er mir büßen!“ spricht er mit giftiger Stimme und geballter Faust, die er dem Himmel empor streckt.

Verrat!

Das Gemetzel hat ein Ende gefunden. Ihr seid umgeben von Schwerstverletzten und Leichen. Leblose Augen starren in das kahle Geäst der Bäume. Ihr versucht euch zurechtzufinden und blickt euch um. Ihr habt gesiegt, doch was für ein Sieg. Jindrich Hornhall beugt sich über einen leblosen Körper. Ihr schaut euch den Menschen an, der vor Jindrich liegt und es gibt keinen Zweifel: Trogar Wulfen ist tot. Zahlreiche Schwerthiebe musste er einstecken und so war es ein schnelles Ende für ihn. Einige seiner Männer haben überlebt und sich ergeben. Dann blickt Jindrich zu euch. „Wie geht es euch?“ Verachtungsvoll dreht er sich von Trogars Leiche weg und kommt auf euch zu. In seinem Gesicht spiegeln sich Zorn, aber auch Genugtuung.

2. Dunkle Wolken

Die Helden haben sich nun einer Partei angeschlossen. Sie sind entweder auf Seiten des Baronn von Eichenwald oder aber auf der Seite von Trogars Freischärler. Ihre Entscheidung hat bereits erste Konsequenzen, denn einer der Hauptcharaktere ist bereits gestorben. Wenn die Helden mit Jindrich zusammen gegen die Freischärler gekämpft haben, scheint dieses Problem vorerst für beendet, denn Trogar ist tot und ein Großteil der Räuber in Gefangenschaft. Doch Aikiske ist entwischt und er wird die ihm gegebene Zeit nutzen, alle Räuber und Verbrecher des Waldes zusammenzutrommeln und ein beachtliches Heer aufzustellen um sich an Trogars Tötung zu rächen. Die Helden haben nun andere Aufgaben für den Baronn zu erledigen bis schließlich der Konflikt am Ende zur Beendigung des Abenteuers führt.

Wenn nun die Helden jedoch für Trogar kämpften ist Jindrich Hornhall tot. Der Hauptmann der Armee des Baronn. Die Helden erhalten jedoch schnell einen neuen gefährlichen Gegenspieler, Hachmed ibn Halmat, ein novadischer Söldner und Veteran des Kalifatkrieges. Doch dunkle Wolken sind am Horizont zu sehen: Die Orks machen sich Kriegsbereit und qualm aus ihren Hochöfen steigt empor. Die Helden müssen nun bevor dieser Angriff naht für die jeweilige Seite auf der sie stehen Vorkehrungen treffen und Hilfe leisten.

Dieses Kapitel kann sehr individuell gestaltet werden. Es gibt nun zwei Handlungsentwicklungen: Die Geschichte der Helden als Alliierte des Baron oder als dessen Feinde. Bei einem [B] heißt es, dass diese Szene für dem Baron treue Helden bestimmt ist und [T] für Helden die Trogar treu sind....

[B] Heimkehr:

Zusammen mit den anderen Überlebenden reitet ihr auf den erschöpften und verwundeten Pferden die Steigung hinauf zur Burg. Die massigen Türme ragen in die schwarze, verhängnisvolle Nacht, als ihr vor dem verschlossenen Tor steht, dass nach einem schallenden Ruf Hornhalls geöffnet wird. Der Rittmeister ist ebenfalls gezeichnet von dem Kampf gegen die Räuber. Sein linker Unterarm ist bluttriefend und zerfetzt von Schwerthieben. In seiner Ferse steckt noch immer die Spitze eines abgebrochenen Pfeils. Nachdem die Brücke heruntergelassen wurde und ihr über den Burghof zum Palas geritten seid, werdet ihr von Oswald von Eichenwald hastig empfangen.

Oswald ist natürlich froh zu hören, dass Trogar Wulfen getötet wurde und ein Großteil seiner Bande verhaftet wurde. Er lädt die Helden als „Ehrengäste“ zum Nachtmahl, nachdem diese von dem Magus der Burg, Lunan durch Heiltränke und Zaubersprüche geheilt werden. Das Abendessen ist reichhaltig und hat einen tulamidischen Touch, denn ein weiterer Ehrengast nimmt am Mahl teil. Der novadische Söldner **Sahil el-Kebir Ben Mahmud**. Er verstärkt das Heer des Baronn und bildet Oswalds Soldaten im Reiterkampf und im Bogenschießen aus, in dem er ein Meister ist. Nachdem die Helden gegessen haben können sie in ihr Quartier gehen und sich für die bevorstehenden Aufgaben ausruhen.

[T] Versteckt!

Unter Heulen von Wölfen erklimmt ihr den dunklen, steilen Pfad den Berg hinauf. Mehrere Stunden seid ihr nun schon unterwegs um einen neuen Lagerplatz zu finden, und Trogar scheint genau zu wissen wohin er will. Eine Höhle im Berg Dermot, 20 Meilen nördlich der Burg Andrastein. Es muss nach Mitternacht sein als Trogar das Schweigen bricht: „Wir sind da!“ Er deutet mit seiner Hand auf einen Höhleneingang der von Büschen und Sträuchern gut versteckt ist. Vor der Höhle ist ein Plateau, auf dem einige Tannenbäume stehen. Der Berg ist bewaldet und bietet idealen Sichtschutz. Im Schutz des Waldes könnt ihr nun Fackeln anzünden und Zelte aufschlagen, und euch endlich schlafen zu legen.

Die Helden werden am nächsten Morgen wach und haben einen wunderschönen Blick auf das Tal. Sie sehen den Fluss Andra, sie sehen Andrastein. Der Berg ist ein geeigneter Beobachtungspunkt. Der Berg ist mit Gras und Sträuchern bewachsen, an einigen Stellen sind auch Tannenhölzer zu finden. Trogar hat am Morgen bereits begonnen das Lager zu sichern, mithilfe von Fallen im Wald. Insgesamt sind es noch 19 Freischärler. Vorerst sind die Helden nun sicher, doch Trogar hat nicht die Absicht sich zu verstecken.

III. Jäger und Gejagte

Nun beginnt ein „Katz und Maus-Spiel“ zwischen den Freischärlern und dem Baron. Die Helden haben sich nun einer Partei angeschlossen und ihre Gegnerpartei hat bereits ein anderes Äußeres erhalten. Entweder ist Trogar Wulfen bereits gestorben oder Ritter Jindrich Hornhall, der Kommandant der Truppen des Barons.

Verlauf des Abenteuers aus Trogars Sicht:

Trogar musste mit seiner Bande fliehen und hat nun einige Männer verloren. Die Helden haben ihm geholfen und sie sind gemeinsam in die Berge geflohen, genauer gesagt auf den Berg Dermot. Das Lager befindet sich genau zwischen Andrastein und dem Orkland, den hinter dem Gipfel des Berges erstreckt sich das Orkland. Was Trogar nicht weiß ist, dass sich bereits einige Orkspäher auf Dermot befinden und die Gegend auskundschaften. Trogar hat nun folgendes Ziel: Er will versuchen alle Räuberbanden der Umgebung des Steineichenwalds zusammenzutrommeln, ein Heer aufzustellen und den Baron zu stürzen, und somit das Volk befreit. Doch schnell sieht Trogar die Gefahr aus dem Norden, und so entschließt er sich erst einen Feldzug gegen die Ork zu führen, dabei wird er Hilfe des Baron bekommen. Diese Situation passt ihm nicht, sodass ein wilder Zweifrontenkrieg beginnt und Trogars Bande zum Untergang verdammt. Seine Letzte Schlacht hat geschlagen.

Verlauf des Abenteuers aus der Sicht des Barons:

Oswald hat den Schandfleck ausgetilgt. Trogar Wulfen ist tot, seine Bande aufgelöst und verhaftet. Doch neue Gefahr droht durch den Wilden Nordmann Aikiske. Er hat recht schnell die Räuber zusammengetrommelt und beginnt mit dem Überfall auf Andrafall und weitere Dörfer und tötet dabei alle Soldaten des Baron und die jeweiligen Vögte. Das Volk wird bewaffnet und Aikiske führt das Heer Richtung Andrastein. Zur gleichen Zeit stürmen die Ork unter Orluk auf die Feste, sodass eine blutige Schlacht beginnt, in der die Feste Andrastein fällt.

[T] Wie geht's nun weiter?

Die Helden haben nun einem Gesetzlosen geholfen, gegen Königliche Truppen gekämpft und damit die von Praios gegebene Autorität angegriffen. Die Helden bekommen auf jeden Fall Ärger, außer sie beseitigen die Probleme indem sie versuchen zu verhandeln, oder aber alle Zeugen auszulöschen. Diese Methode ist natürlich äußerst brutal, aber sie ist effektiv. Trogar hat ebenfalls vor, den Baronn zu töten, damit dessen Tochter herrschen kann. Sie ist eine weitaus gerechtere und bessere Führerin, so hofft er. Und vor allem ist sie leicht manipulierbar. Doch zuvor braucht Trogar und seine Bande ein Heer um den Baronn zu besiegen. Dazu müssen die insgesamt vier Räuberbanden der Baronie zusammengetrommelt werden und gemeinsam könnte ein Herr von über 150 Mann aufgestellt werden. Es wäre dann dem Heer des Baronn nahezu ebenbürtig. Dafür müssen Trogar, Aikiske sowie die Helden quer durch die Baronie reisen. Diese Reisen sind gefährlich und dauern einige Tage.

Die Reise nach Rieg

Rieg ist ein Zweihundertseelen Dorf im tiefsten Steineichenwald. Die Menschen sind Holzfäller oder Bauern. Wie viele Dörfer in dieser Region ist auch Rieg enorm heruntergekommen. Ein spärlich gezimmerter Palisadenwall hält gerade einmal umherlungernde Wölfe oder Wildschweine vor Attacken ab, Orks könnte dieses Hindernis ohne Probleme überwinden. Der Dorfvoigt der Stadt ist der einzige Freie im Dorf, und deshalb geht es ihm vergleichsweise gut. Dieses Dorf hat unter den harten Steuerzahlungen zu leiden. Der Baron verlangt viel von seinen Bauern. Ungefähr drei Stunden dauert es bis die Trogar, die Helden und vier Leibwächter das Dorf erreichen.

Heftiger Wind bläst euch ins Gesicht und der stetige Regen hat eure Kleidung durchnässt. Ein Glück das Trogar genug Regenmäntel für euch hatte. Der trübe Regen spült den Schlamm des Weges den Anstieg herunter, den ihr gerade hinaufwattet. So geht es fast zwei Stunden, in denen ihr durch dieses Unwetter stapft bis ihr endlich euer erstes Tagesziel erreicht habt: Das bescheidene Dorf Rieg, am Fuße des Steineichenwalds. Ihr durchquert das Tor und geht direkt auf das Haus des Vogtes zu. Einer von Trogars Männern, Elmur, kennt sich in seinem Heimatdorf natürlich hervorragend aus und weist euch den Weg über das Schlammeer bis Trogar vor dem Haus, das genauso aussieht wie alle anderen Bauernhöfe im Dorf, stehen bleibt und einen Stein vom Boden aufhebt und ihn mit voller Wucht durch ein Fenster schleudert. Die Anderen zücken ihre Schwerter und ihre Speere. Trogar krallt sein Breitschwert fest und stürmt das Haus, nachdem er die Tür eingetreten hat. Die anderen Männer verteilen sich im Dorf um für Panik zu Sorgen. Das ist der Grund eures Erscheinens: Panik stiften, niemand soll bestohlen werden oder verletzt werden, denn ihr wollt den Menschen helfen, sie nicht bekämpfen.

Die Helden sollten nun ebenfalls randalieren, so wie die anderen auch. Ein paar Fenster einschlagen, Türen aus den Angeln brechen, dem ein oder anderen Bauern eins auf die Nase geben etc. Die Helden können ihre Zerstörungswut ausleben, es sollte jedoch nicht ausarten, wie z. B das Abfackeln von Scheunen etc. Wenn sie wollen kann es auch zu einem Handgemenge mit ein paar Holzfällern kommen, die jedoch nicht mit Klingenwaffen bekämpft werden sollten.

Nach ein paar Minuten ist der Spuk vorüber und die Trogar verschwindet wieder mit seinen Leuten. Einige bekamen es mit Gegenwehr zu tun, jedoch ist nichts Schlimmeres als blutige Nasen dabei.

Als das Dorf nicht mehr in Sichtweite ist, beginnt Trogar laut zu lachen. Sein Lachen klingt freudig, als hätte er tierischen Spaß gehabt. Auch die anderen sehen fröhlich aus, soweit es ihre blutverschmierten Gesichter zulassen. „Das war ein guter Anfang. Rieg hat nun Angst vor uns, das ist ein großer Vorteil.“

Die Helden können sich nun einschalten, z. B mit der Frage: „Und welchen Vorteil?“ Diese Frage erwartet Trogar nicht. Er wird vor sich hin stammeln und nicht sofort eine Antwort finden. Dann wird er jedoch von der Wichtigkeit erzählen, das der Ruf der Freischärler Angst und Schrecken verbreiten muss. Wenn das Landvolk Angst hat und ihr Baron nichts für sie tun kann, werden sie vielleicht ihre Stimme gegen ihn erheben und nicht mehr mit seinem Spiel mitmachen, denn wenn der Baron seiner Pflicht den Menschen Sicherheit zu gewähren nicht mehr nachkommt, werden die Leibeignen revoltieren und der Baron muss endlich handeln, wenn er bis dahin nicht schon tot ist. Außerdem bekommen durch diese Einschüchterungen auch die anderen Räuberbanden im Steineichenwald Respekt vor den Freischärlern und so gelingt es eher sie für Trogars Sache zu überzeugen. Die Helden kehren nun zurück und bekommen die Aufgabe zu verhandeln, und zwar genau mit einer solchen Bande, diesmal alleine.

Verbündete!

Das will wohl gar nicht mehr aufhören zu regnen. Seit einem ganzen Tag regnet es fast ununterbrochen ohne ein Anzeichen auf Besserung. Umso schwieriger wird der Weg den Berg Dermit hinunter ins Tal, wo sich irgendwo der alte Thadelas mit seinen gut zwei Dutzend Halunken den Händlern Angst und Bange macht. Trogar hat euch Dunthed und Fenius zur Verfügung gestellt. Beide verstehen es gut mit einem Zweihänder umzugehen und führen deshalb ein solches Schwert mit sich. Doch bereits nach einigen Minuten gibt es das erste Problem. Der schmale Pass der von dem Lager herabführt ist von Steinwehen verschüttet. Nur eine schmale Lücke an der Südseite ist noch passierbar, jedoch führt nur ein halben Schritt weiter eine ca. 60 Schritt tiefe Schlucht ins graue Nichts. Die andere Seite ist bis zur steilen Felswand die senkrecht in den Himmel reicht mit großen Felsbrocken bedeckt.

Die Helden können versuchen über den Steinhaufen zu klettern, jedoch sollten sie ihnen einen Schrecken einjagen und den gesamten Haufen kippen und wackeln lassen, wobei ein paar Steine in die tiefe Schlucht fallen. Die Helden müssen eine *Klettern* + 7 bestehen. Die steile Felswand im Norden ist zu glatt um daran hochzuklettern, also bleibt wohl nichts anderes übrig als sich Südlich vorbeizuhangeln. Dies dürfte kein Problem sein. Eine einfache *Kletternprobe*. Helden mit Höhenangst erhalten einen Zuschlag *auf die Hälfte ihres Höhenangstwertes*.

Dunthed klettert als letzter.

Die Hände des jungen Mannes greifen den Felsbrocken, der bis eben noch stabil und fest dastand. Urplötzlich beginnt der Stein zur Schlucht zu kippen und Dunthed fällt nach hinten in Richtung der Schlacht. Er lässt den Stein los, der daraufhin ins graue Nichts verschwindet. Doch auch Dunthed ist nicht mehr zu sehen. Als ihr schnell zum Hang lauft seht ihr wie er sich zwei Schritt unter euch an einem Strauch festkrallt. Er blickt euch mit seinen blauen Augen an. Seine Kraft scheint ihn zu verlassen, ihr müsst schnell handeln.

Um es vorwegzunehmen, Dunthed ist unrettbar. Er wird in den Tod stürzen. Die Helden haben aber noch Zeit irgendetwas zu versuchen. Doch dann fällt er wie ein Stein ins Nichts. Sein Schrei hallt noch einige Sekunden bis ein dumpfes Krachen zu hören ist. Die Szene hat ansonsten keine wichtigere Bedeutung, sie soll den Helden nur wiedereinmal die Kurzlebigkeit ihres Daseins vor Augen führen. Fenius ist natürlich geschockt, aber er sieht die wichtige Aufgabe vor sich und trauert nur kurz um seinen gefallenen Freund. Er wird für die Weiterreise plädieren und die Helden sollten dies auch tun, um so wenig Zeit wie möglich zu verlieren.

Die Helden kämpfen sich Dermit herunter und erreichen dann das bewaldete Tal. Endlich hört der Regen auf, aber der Weg ist trotzdem sehr klitschig und schlammig. Nun müssen die Helden Thadelas suchen, doch aufgrund des matschigen Bodens sind leicht Fußspuren zu entdecken. Bei einer Fährtsuchenprobe -3 finden die Helden Spuren von mehreren Menschen die nach Osten führen und die Helden direkt zum Lager von Thadelas bringen.

Thadelas Männer sind schwach ausgerüstet, aber sie haben eine Jahrelange Erfahrung als Räuber und kennen sich in den Wäldern hervorragend aus. Das Lager besteht aus einem Dutzend Holzhütten und einem Stall. Um das Lager sind einige Fallen ausgelegt in die die Helden auch hineintappen. Gewähren sie den Helden, die die Fähigkeit Gefahreninstinkt haben eine Sinnesschärfeprobe die um den Gefahreninstinktwert erleichtert ist. Wenn die Probe gelingt entdeckt der Held die Falle, ansonsten können andere Helden eine Sinnesschärfeprobe +7 versuchen und entdecken dann die Falle. Es handelt sich um ein ca. 3 Schritt tiefes Loch (ungefähr Anderthalb Schritt breit im Durchmesser), das von einer dünnen Holzplatte und darüberliegenden Laubblättern bedeckt wird. Wenn niemand die Falle entdeckt stürzen zwei Helden in die Falle. Dies verursacht soviel Krach, das die Räuberbande alarmiert ist, denn das Lager ist nicht weit entfernt. In diesem Fall werden die Helden kurze Zeit später von maskierten Männern umstellt. Andernfalls können sie ins Lager hineinspazieren und müssen ihr diplomatisches Geschick unter Beweis stellen.

Die Räuber rufen sofort Thadelas. Er ist der einzige der mit den Helden spricht. Er ist ungefähr 50 Jahre alt und war einst Bauer in dieser Region bis sein Bruder und seine beiden Söhne im Krieg gegen Borbarad gefallen sind. Nun lebt er seit fast 10 Jahren im Wald und lebt von Diebesgut. Er ist enttäuscht und verbittert vom Leben und von der Menschheit. Doch trotzdem können die Helden ihn überreden sich Trogar anzuschließen. Thadelas spürt, das sein Leben keinen großen Inhalt hat und das dieser Kampf eine Möglichkeit ist, sich selbst zufrieden zu stellen. Seine Männer folgen ihm, denn er ist wie ein Vater für sie. Er hat zwei Dutzend Männer, die zwar etwas schräg und ungepflegt aussehen, aber sehr treu und loyal sind. Doch die Verhandlungen sollten nicht zu leicht sein, aber sie als Meister sollten nicht zu unfair mit ihren Helden und den Spielern sein.

Stellen sie Thadelas als einen etwas weltfremden und verbitterten Mann dar, dessen Leben aus den Bahnen geraten ist und der mit seiner Situation nicht zu Frieden ist. Er will nur einmal im Leben etwas Richtiges machen, und sich Trogars Freischärlern anschließen ist ein wirklich sinnvoller Schritt, so Thadelas. Falls unter den Helden irgendwelche Exoten

vertreten sind, wird er sie schräg angucken und infantile Fragen stellen, wie z. B. „Fressen diese Mohas eigentlich Menschen auf?“ etc. Er ist wirklich nicht sehr gebildet und dies dürfen sie auch etwas durchscheinen lassen. Nachdem die Helden Thadelas überzeugt haben, bekommen die Helden unerwarteten Besuch:

Gerade als ihr wieder gehen wolltet und euch von Thadelas verabschiedet habt hört ihr Hufe klappern. Eindeutig mehrere Reiter kommen näher, und dann seht ihr sie auch aus dem Gebüsch herauskommen. Männer mit dem Zeichen des Barons auf dem Brustpanzer, doch keiner von diesen Männern kennt ihr, einer von ihnen fällt jedoch sofort auf: Ein Novadi auf einem makellosen Schimmel, in Blaue Tunika gekleidet und mit einem geschmückten Khunchumer bewaffnet, führt das Dutzend Reiter an. Mit fremdländischem Akzent spricht er zu euch: „Betet zu euren Göttern, euer kleiner Aufstand ist beendet!“ Thadelas und seine Männer greifen zu den Waffen und auch Fenius steht mit seinem Zweihänder kampfbereit da. Der Novadi weicht etwas zurück und auch die anderen Männer sehen nicht gerade kampfesfroh aus.

Der neue Kommandant der Armee des Barons stellt sich vor: **Sahil el-Kebir Ben Mahmud**. Er ist ein überlegter und geschickter Taktiker und meisterliche Bogenschütze und Reiter. Er wird die Männer nicht in den Kampf schicken, denn selbst wenn er gewinnt, verliert er sehr viele Männer nur dafür um einen alten Greis und schwachsinnige Räuber zu töten. Dies sieht Sahil nicht ein und wird den geordneten Rückzug anordnen, jedoch droht er den Helden und versucht sie einzuschüchtern. Wenn keiner der Helden die Initiative ergreift und angreift kommt es zu keinem Kampf. Wenn es zu einem Kampf kommt gibt es große Verluste auf beiden Seiten, jedoch überlebt Sahil auf jeden Fall, wenn er auch nur einen Schadenspunkt erleidet flieht er sofort. Zuvor tötet er jedoch noch den ein oder anderen Mann mithilfe seines Bogens.

Reiter:

LeP: 31 KO: 13 AT: 15 PA: 13 GS: 9 RS: 3 INI: W6+12

Streitkolben: TP 1W+5

Sahil:

LeP:34 KO:14 FK:21 GS:9 RS:2 INI: W6+13

Kriegsbogen: TP: 1W+5 + MOD (siehe AA od. MBK)

Der Ausgang eines solchen Kampfes ist ihnen überlassen und natürlich der Effizienz der Helden, jedoch dürfen weder Thadelas noch Sahil sterben. Dies ist enorm wichtig, also lassen sie sie leben. Mit Sicherheit werden auf beiden Seiten viele Männer sterben und verwundet.

Nun können die Helden wieder zurück ins Lager reiten. Weitere Ereignisse sind nicht vorgesehen, sodass die Helden wohl am frühen Abend das Lager auf Dermis erreichen. Dort könne die Helden gutes Rehfleisch und frisch gebackenes und geklautes Brot kosten. Trogar freut sich über die Neuigkeit, dass Thadelas sich ihm anschließt und ist zugleich erschüttert über den Tod von Dunthed und ist neugierig über diesen Novadi. Er will der Sache nachgehen. Außerdem verkündet er „gute Neuigkeiten“: Auch er hat einige Räuberbanden besucht und sie als Verbündete gewonnen. Seine Pläne sehen vor, am nächsten Tag nach Andrafall zu gehen und dort das Volk wachzurütteln. Inzwischen dürfte Trogar ein Heer von mehr als Hundert Mann haben. Doch er braucht noch Waffen, Verpflegung und insgeheim hofft er Soldaten aus Andrafall zu rekrutieren. Als Nebeneffekt möchte er natürlich noch Freibauer Ludewich Kuhbauer auszuschalten. Dort soll Trogars Grausamkeit und seine Rachsucht deutlich werden.

In Andrafall:

Nach einigen Stunden Marsch seit ihr, Trogar und ein Dutzend Männer in Andrafall. Die Bauern erkennen euch und erschrecken, als sie merken, dass ihr euch dem Räuber Trogar Wulfen angeschlossen habt und bewaffnen sich mit Mistgabeln und Knüppeln. Wenig später seid ihr umgeben von Bauern und auch Marik Steinauer, der Dorfvogt ist nun zugegen. Mindestens Fünfzig Männer haben einen Ring um euch gebildet und Steinauer darunter. Er besänftigt die Männer und schaut euch lange an, und dann Trogar: „Was wollt ihr von uns? Uns bestehlen? Und töten oder uns Angst machen? Ich warne euch, geht und lasst uns in Frieden.“ Trogar atmet einige Momente nur laut vor sich hin und scheint die Luft zu schmecken. Dann bricht er das Schweigen: „Ich sehe hier viele tapfere Männer, mutig und stark, die für ihr Herren kämpfen. Doch wofür kämpft ihr? Für Freiheit? Für Gerechtigkeit oder für euer Leben?“ Trogar zeigt auf euch. „Diese Fremden helfen mir, sie haben die Ungerechtigkeit gesehen die euch widerfährt. Ich kämpfe, ich leide und vermutlich sterbe ich. Und zwar nur für euch, für eure Freiheit. Der Baron nimmt sie euch, er versklavt euch, er macht euch Angst und macht aus uns Schreckensgespenster und faselt von der Gefahr aus dem Norden durch die Schwarzspelze. Er führt seinen eigenen Rachefeldzug...“

Wie ein wilder Wasserfall sprudelt es aus Trogar heraus. Seine Rede dauert lange und von Satz zu Satz sinken die emporgestreckten Waffen der Bauern und immer mehr Köpfe nicken. Nach seinem Plädoyer geschieht das, was niemand von euch sich hätte träumen lassen. Das Volk jubelt. Trogar hat es geschafft, ihnen die Augen zu öffnen und endlich merken die Bauern, dass der Baron nicht das Wohl des Volkes beachtet sondern nur seine eigenen Rachegelüste zu befriedigen.

Steinauer versucht das Volk zu beruhigen und droht ihnen. Unter den Männern sind nun auch einige treue Soldaten des Barons. Das Volk und Steinauer streiten und Steinauer merkt, dass das Volk nun korumpiert ist und flieht, genauso wie die Soldaten, doch es kommt zu einem Kampf indem alle Männer, die dem Baron treu waren sterben. Die Helden können mitkämpfen oder aber die Bauern und Trogars Männer alles überlassen. Einer aus dem Pulk versucht wegzulaufen: Ludewich Freibauer, doch er wird gestoppt durch Mastrov, der Bauer, dem die Helden am Anfang des Abenteuers das Hab und Gut gerettet haben. Er lächelt freundlich den Helden zu und Trogar geht zu Ludewich. Dieser stammelt und versucht zu fliehen, doch Trogar schlitzt ihn erbarmungslos auf und lässt seine Leiche mitten auf dem Weg liegen und zeigt ihm dann den Rücken und geht zu Steinauers Leiche bis er alle wehrfähigen Männer versammeln lässt.

Nach einer guten halben Stunde haben sich fast 200 Mann auf dem Platz eingefunden, bewaffnet mit Dolchen, Knüppeln und sogar echten Klingenwaffen. Viele weitere Männer sind geflohen, vermutlich in Richtung Andrastein. Sie wollten sich Trogar nicht anschließen und rennen um ihr Leben, doch eine gehörige Überraschung wird sie im Wald erwarten: Thadelas und die anderen neu verbündeten Rebellen werden sie überraschen und gefangen nehmen.

Die Helden und das Rebellenheer nehmen alle wichtigen Gegenstände, Nahrung, Pferde und Waffen mit und lassen ihre Frauen und die Alten und Kinder zurück. Kurz darauf erscheint Thadelas mit seinen Männern und gut 50 Gefangene. Trogar entschließt sich, sie leben zu lassen, jedoch werden sie im Dorf in ein Haus eingesperrt. Die Alten die zurückbleiben

erklären sich bereit auf diese Gefangenen aufzupassen und Fliehende zu erschießen mit Hilfe ihrer Bögen. Das Heer hat nun insgesamt eine Größe von 300 Mann erreicht: Genug für einen Angriff, so Trogar. Doch wie soll er die unüberwindlichen Mauern der Feste überwinden? Er benötigt Leitern und will so in die Burg hinein. Dafür müssen die Wassergräben überwunden werden und nicht zuletzt der fünf Schritt hohe Wehrwall. Der äußere Ring wäre dann eingenommen, doch der innere Ring, indem sich der Palas und der Burgfried befinden ist ohne Belagerungsgerät nicht einzunehmen. Doch Trogar verfolgt dort eine andere Taktik: Er will verhindern, dass jemand aus dem inneren Ring heraus gelangt. Er will die Burg abbrennen und bis auf die Mauern abfackeln. Immerhin ist ein Großteil der Burg aus Holzbalken und Holzstützen erbaut und von Steinen verstärkt worden.

Die Helden können mithilfe von Kriegskunst-Proben den Plan verfeinern und eventuelle Schwachstellen herausfinden. Ein günstiger Zeitpunkt für einen Angriff wäre recht bald morgens, wenn viel Nebel die Schritte der Angreifer verhüllt.

Die Letzte Schlacht naht, doch ahnt niemand von den Teufeleien aus dem Norden, bis Trogar mit den Helden schließlich sein Lager auf Dermit erreicht.

Wieder einmal seit ihr dem gefährlichen Pass hinaufgelaufen und steht wieder auf dem Plateau vor der Höhle. Nur einige von den Rebellen sind im Lager geblieben und so erwartet ihr sie wieder zu sehen. Doch als ihr um den Felsbrocken herumgegangen seid und die Zelte und Männer erwartet zu sehen erschreckt ihr zu Tode. Eure Verbündeten und Freunde liegen quer über dem Platz verstreut, zerfetzt durch Klingenwaffen und durchbohrt von kleinen, Schwarzgefiederten Pfeilen. Niemand der zehn Männer hat überlebt, alle liegen sie leblos starrend auf der braunen Erde. Doch unter den Toten sind nicht nur eure Männer, auch vier andere Wesen erkennt ihr: Schwarzpelze mit Lederrüstungen und krummen Arbach bewaffnet. Trogar läuft eilig zu seinen toten Kameraden und hält den toten Fenius fest in seine Arme. Er war ein sehr guter Freund von ihm und auch ihr habt ihn gekannt. Ächzend und nach Luft ringend versucht Trogar Worte zu finden, doch seine Stimme versagt und schmerzliche Tränen rinnen seine Wange hinunter. Er atmet kräftig ein und streicht seinem Freund noch einmal durch das blutige, verschmutzte Haar und legt ihn dann mit dem Rücken auf den Boden. Inzwischen ist auch der Rest von Trogars Bande auf dem Lagerplatz und beweint ihre Toten, als ihr zischende Geräusche hört und ein schmerzerfüllter Schrei eines Kameraden. Ihr blickt ihn an und erkennt einen Pfeil in seiner Brust stecken als kurz darauf ein weiterer in seinen Bauch einschlägt und ihn zu Boden wirft. Dann ist Stille. Für einen winzigen Augenblick bis ein ohrenbetäubender Sturm aus Geschrei und Geheul losbricht und viele bewaffnete Orks aus ihren Verstecken herausstürmen und euch angreifen. Trogars Hand hat bereits sein Schwert aus der Scheide gezogen und einen anstürmenden Ork niedergestreckt. Auch Aikiske, der thorwalsche Hüne hat mit seiner Orknase den Schädel eines Schwarzpelzes gespalten, als ihr euch gerade bewaffnet habt und um euer Leben kämpft.

Orkkrieger

LeP:30 RS:2 INI:10+W6 KO: 11
AT:13 PA:9 TP:1W+5 (mit Arbach)
AT:13 (mit Bogen)

Die Anzahl der Orks ist ihnen überlassen, es sollten jedoch nicht viele Menschen sterben und die Helden sollten kein allzu großes Problem haben. Mit ungefähr Sieben oder Acht Orks dürften die Helden zusammen mit Trogar, Aikiske und noch weiteren Fünf oder Sechs Männern klarkommen.

Mit jaulendem Geschrei fällt der letzte Ork. Ihr schaut euch um: Trogar und Aikiske leben noch, auch die anderen Männer. Niemand ist ernst verletzt. Ihr habt noch einmal Glück gehabt, anscheinend waren diese Orks nicht sehr erfahren und übermütig euch anzugreifen. Sie haben es mit ihrem Leben bezahlt.

Trogar sieht nun die lauernde Gefahr aus dem Norden und hat nun großen Hass auf diese Orks und muss sich eingestehen, den Baron falsch eingeschätzt zu haben. Der Baron hatte recht mit seiner Vermutung, dass die Orks diesen Landstrich bald wieder angreifen, doch der Baron hat sie auch herausgefordert. Nun droht der Sturm aus dem Norden. Trogar möchte dem Volk helfen und versucht nun sein Heer gegen das der Ork zu stemmen. Dabei bekommt er unerhoffte Hilfe, die ihm jedoch nicht passt: Die Hilfe des Barons und seiner Armee. Gemeinsam könnten sie es schaffen, die Orks zu schlagen.

(gehe zu Kapitel IV: Die Letzte Schlacht)

[B] Der Aufstand

Die ersten Sonnenstrahlen erhellen eure Schlafgemächer als das Klirren der Klingen wiedereinsetzt und die Soldaten des Barons für den Kampf üben. Ihr zieht eure Kleider an und verlasst eure Räumlichkeiten um mit dem Baron, mit Rittmeister Hornhall und mit dem Novadi zu frühstücken. Als ihr den Raum betretet ist bereits alles gedeckt und der Baron freut sich euch zu sehen. „Guten Morgen wünsche ich Euch.“ Mit fremdländischem Akzent berichtet der Novadi Sahil über die weitere Vorgehensweise: „Der Störenfried ist ausgeschaltet und die restlichen Büttel die ihr Räuber nennt sind keine Gefahr für uns. Wir haben einen Feind im Norden, die Orks. Um sie auszuschalten müssen wir wissen wie viel sie sind und wie stark ihre Belagerungsmaschinen sind. Dafür brauchen wir Späher die ins Feindesland gehen um dort nachzusehen.“

Diese Späher sind natürlich die Helden, die sich durch das Gebirge kämpfen müssen und die ersten Außenposten Orluks abzusuchen. Die Helden sollen diese Aufgabe alleine erfüllen, da der Spähtrupp ansonsten zu auffällig wäre.

Schatten am Gipfel

Die Helden reisen nach dem Frühstück ab und bekommen nötige Gegenstände mit. Ihre Aufgabe ist es, die Gegend auszukundschaften, eventuelle Lager zu entdecken und einzuschätzen, wie stark die Ork sind. Durch das Gebirge führen drei Pässe. Ein westlicher, ein östlicher und ein nördlicher Pass. Die Helden können nun entscheiden welchen Weg sie gehen.

Der Westpass

Dieser Pass ist relativ eben und führt die Helden durch Wälder und ist nicht sehr anstrengend. Der Pfad ist auch breit, sodass mühelos Karren oder leichtere Katapulte über diesen Pass geführt werden können. Jedoch ist er sehr offen gelegen und bietet zahlreichen Raum für Hinterhalte. Nach drei Tagen Marsch ist man im Orkland, jedoch brauchen die Helden nicht so weit zu gehen bis sie Spuren von Orks finden. Noch am ersten Tag sehen die Helden von einem Abhang abschauend in das Tal, wo einige Orks Bäume fällen und Rammböcke, sowie Leitern herstellen. Wenn die Helden zu unvorsichtig sind, werden sie entdeckt. Die Orks können den Pass nicht hinauf, sie werden aber einige Salven Pfeile auf die Helden abfeuern lassen.

Die Helden können bei Sinnesschärfenproben erkennen, dass bereits vier Rammböcke hergestellt wurden. Auch sehen sie viele Leitern, die lang genug sind um über den Wall zu reichen oder über die Wassergräben zu legen und als Brücken benutzt zu werden.

Die Helden können versuchen unbemerkt an die Orks heranzuschleichen, dafür müssen sie aber einen Felshang (ca. 6 Meter hoch) hinunterklettern.

Wenn die Helden den Pass weitergehen, werden sie irgendwann hinter einem Hügel ein Orklager sehen. Es ist eins von insgesamt vier Lagern der Orks in dieser Region die alle unter der Führung des Orkhauptmannes Orluk stehen. In diesem Lager befinden sich etwa 50 Orkkrieger sowie Frauen und Kinder. Von einer Schamin ist keine Spur. Orluk scheint nicht hier zu sein, an Kriegsgerät sind sie gut ausgestattet: Speere, Schwerter, Äxte und Bögen. Belagerungswaffen sind hier keine.

Der Nordpass

Dieser Pass ist wahrlich halsbrecherisch, aber er ist der schnellste durch das Gebirge. Der Weg schlängelt sich an steilen Felswänden und tiefen Schluchten entlang über karges Gestein. Eine Holzbrücke führt über eine fast dreißig Schritt breite Schlucht. Hier finden die Helden ebenfalls gegen Mittag die ersten Anzeichen von Orks: Ein Lager mitten auf einem Plateau über den Helden am Gipfel eines Schneebedeckten Berges. Hier oben zieht die Luft ganz schön und es ist empfindlich kalt. Das Lager ist über einen Trampelpfad über eine steile Böschung zu erreichen (Klettern -3). In diesem Lager leben ebenfalls 50 Krieger und Orluk ist hier, jedoch sollte es für die Helden schwer sein ihn zu identifizieren.

Der Ostpass

Der Ostpass führt durch das bewaldete Steineichental und wieder über Berghänge. Das Profil des Passes ist ein ständiges auf und ab. Gegen Abend hören die Helden Stimmen: Orks die gerade von einer Erkundung zurückkehren. Die Helden können diese stellen und ausquetschen. Die Orks sind hart zu knacken doch unter bestimmten Umständen können es die Helden schaffen sie weich zu kriegen. Sie werden den Helden Informationen geben, jedoch wissen sie selbst nicht schrecklich viel. Mit dem Zählen habens die Burschen nicht so, sodass sie nicht genau sagen wie groß ihr Heer ist. Eine genauere Angabe als „verdammt groß“ können die Helden nicht erhalten. Über ihre Taktik wissen die Orks auch nicht bescheid. Die Späher schauen nur, wie stark das Heer des Feindes ist und ob sie bereits angreifen. Aber ganz klar ist auf jeden Fall, das die Orks die Absicht verfolgen, Andrastein anzugreifen und den Baron zu töten.

Ein neues Problem

Wenn die Helden zurückkommen, wann auch immer das sein wird (wohl mindestens nach einer oder zwei Übernachtungen im Wald) bekommen die Helden die schlechten Neuigkeiten an der Burg mit: Aikiske, die rechte Hand Trogars hat Andrafall überfallen, die Loyalen getötet und viele Bauernbüttel auf seine Seite gezogen. Dasselbe soll er mit Rieg vorhaben und unter den Räufern wurden auch andere Verbrecher und Vogelfreie entdeckt wie Thadelas. Der Baron ist darüber besorgt, aber gerät nicht in Panik. Er bedauert nur die Tatsache, das sich sein eigenes Volk gegenseitig abmetzelt.

Der Baron hat Sorge um Rieg und hat bereits 50 Mann dorthin beordert um die Räuberbande dort aufzuhalten, falls sie es wagt anzugreifen. Die Helden sollen dieses Heer verstärken. Hornhall ist bereits in Rieg, während Sahil den Männern des Barons die novadische Bogenschusstechnik beibringt. Den Helden werden Pferde zur Verfügung gestellt und damit erreichen sie Rieg innerhalb von zwei Stunden. Dort wappnet sich alles für einen Krieg, während die Dorfbewohner neugierig sind, warum sie angegriffen werden sollten und die Gerüchte machen die Runde von Neuigkeiten aus Andrafall. Die Bewohner Riegs fragen sich nun, warum das eigene Volk gegen den Baron kämpfen will und sind ratlos.

Als es Nacht wird beginnt der Angriff:

Die ersten Sterne strahlen am Himmel und der Mond hat seine goldene Sichel aus dem Schatten der Wolken gestohlen und strahlt auf euch als ihr ein ohrenbetäubendes Getrappel und Gebrüll hört. Ihr schaut zu Hornhall, der auf seinem Pferd sitzt und sein Schwert gezogen hat. Er blickt in eure Augen, als wolle er sich ein letztes Mal vergewissern, das ihr ihm beisteht als er das Visir seines Helmes herunterklappt und ein letztes: „Viel Glück“ von sich gibt. Dann reitet ihr, alle aus in Richtung der Feinde. Es ist sehr dunkel doch plötzlich wird es ganz hell: Die Magier des Barons sorgen für Licht und lassen es auf dem Schlachtfeld Tag werden während der Rest der Umgebung in friedlicher Nacht ruht.

Mit 50 Reitern überrollen die Helden das ca. 100 Mann starke Angriffsheer der Rebellen. Wie sie diese Schlacht ausspielen bleibt ihnen überlassen. Sie können sie mit Hilfe der Regeln des AA verdeutlichen oder aber sie lassen die Helden gegen einige Gegner antreten und der Rest der Schlacht endet im Dunkeln. Der Ausgang der Schlacht ist relativ offen, nur sollte Jindrich Hornhall sterben und beide Seiten werden stark geschwächt. Je nachdem wie sehr die Helden an der Taktik mitgearbeitet haben und wie es ihnen während der Schlacht mit Hilfe von Charismaproben oder Überredenproben gelingt ihre Männer anzuheizen, wird die Schlacht einen anderen Verlauf nehmen. Es ist jedoch stark davon auszugehen, das die Helden siegen werden, da die Gegner nicht bis zum letzten Mann kämpfen werden, doch wenn sie die Regeln des AA verwenden, werden sie den Ausgang des Kampfes sehen. Ich schlage hierfür vor, dass sie jeweils 5 Trupps jeder Partei verwenden und die Helden, als auch Aikiske und Hornhall als einzelne Kämpfer agieren lassen.

Wenn die Schlacht geschlagen ist, werden die Helden entweder als wackere Helden triumphieren oder vor den wilden Freischärlern fliehen und sich zur Feste Andrastein zurückziehen. Beachten sie, wie viele Männer gestorben sind und achten sie somit auf die Größe der jeweiligen Heere.

Die Armeen

Die Armee des Barons vor der Schlacht um Rieg: 130 Mann (70 Reiter, 30 Fußsoldaten, 30 Schützen)

Die Armee der Freischärler: 200 Mann (davon 60 Bogenschützen)

Das Heer der Orks: 500 Mann

Wenn Rieg nun gefallen ist, werden ungefähr 20 weitere Männer sich den Freischärlern anschließen.

Nun senkt sich der Schatten über die Feste Andrastein, die letzte Schlacht naht...

IV: Die Letzte Schlacht

Die Situation sieht nun so aus: Die Freischärler, ob mit Hilfe oder ohne Hilfe der Helden, ist nun wutentbrannt und bereit gegen den Baron zu kämpfen, wobei diese die Bedrohung aus dem Norden durch die Orks realisiert haben und nun etwas zögern. Das Verhalten der Freischärler ändert sich je nach Anführer, Trogar möchte erst die Bedrohung aus dem Norden Herr werden, während Aiksike bereits den Baron in Rieg herausgefordert hat und nun die Feste Andrastein angreifen will.

Wenn die Helden auf Seite Trogars stehen wird ihnen nun ein Angebot gemacht: Wenn die Freischärler sich dem Baron anschließen und gegen die Orks kämpfen, lässt er alle beteiligten Rebellen am Leben und vergisst die Sache. Trogar ist hin und hergerissen. Er ist ein vernünftiger Mann und weiß, dass der Baron alleine gegen die Orks es schwer haben wird, und dass wenn Andrastein fällt, es kein Halten mehr für Orkbelagerer gibt und sie den gesamten Landstrich verwüsten werden. Doch trotzdem ist der Baron ihr ärgster Feind. Die Helden haben nun maßgeblich die Möglichkeit Trogar zu beeinflussen, da er einen Rat braucht und die Helden bieten sich dafür an.

Falls der Feind jedoch Aikiske heißt und die Helden dem Baron dienen, wird es zu einer großen Schlacht kommen um Andrastein, die von allen Seiten durch Orks und durch Freischärler gestürmt wird. Jeder haut sich den Kopf ein und es ist absehbar, dass niemand diese Schlacht gewinnen wird. Das Ziel der Helden in diesem Fall ist es, zu überleben und zu fliehen, sowie eventuell den Baron oder dessen Tochter vor den Feinden retten.

[T] Ein Angebot

Unter Tränen wurden eure gefallenen Gefährten begraben und Borons Reich übergeben. Trogars Gesichtsausdruck ist verbittert und sein Schmerz ist deutlich sichtbar, als er das Lager abbaut und den Berg Dermit verlässt. Der Abstieg ist elendig lang und tausend Gedanken spuken in eurem Kopf, und so ist es nicht verwunderlich wie blind ihr durch den Wald stakst, als eine imposante Silhouette vor euch steht. Ein Reiter in grauem Mantel mit dem Wappen des Barons auf der Brust. Natürlich sind eure Waffen bereits gezogen, doch der Reiter scheint keine Anstalten zu machen. „Ich bin nicht gekommen um mit euch zu kämpfen, also lasst mich erst sprechen bevor ihr über mich herfallt.“ spricht der Reiter. Aikiske zuckt zusammen: „Das ist ne Falle, das riech ich!“ – „Nur die Ruhe, lass den Boten sprechen, er ist keine Gefahr für uns. Also, rede!“ sagt Trogar mit sardonisch verzerrtem Gesicht. „Der Baron schickt mich um Euch Trogar Wulfen ein Angebot zu unterbreiten. Es dürfte euch nicht entgangen sein, das Orluk und sein Orkheer über die Pässe des Steineichenwaldes gekommen ist und im Wald lagert. Seine Absicht ist klar: Krieg und Tod. Doch so leicht wird es ihm nicht fallen Andrastein einzunehmen. Der Baron stemmt sein gesamtes Heer gegen diesen Unhold und bittet sie, Trogar Wulfen, seinen Bemühungen Unterstützung zu leisten. Als Gegenleistung für diese tapfere Tat wird keinem eurer Freigänger ein Haar gekrümmt und euch Trogar wird das Land zurückgegeben und ihr könnt in Frieden weiterleben.“ Der Reiter beendet sein Angebot. „Meldet euch in Andrastein, der Angriff der Orks naht.“ Seine Augen wandern über eure Gesichter als er seinem Pferd die Sporen gibt und davon reitet.

Trogar fällt diese Entscheidung überhaupt nicht leicht. Natürlich ist ihm die Gefahr der Orks durchaus bewusst, aber gleichzeitig will er nicht als Versager oder Feigling da stehen. Und der Baron ist immer noch ein Unmensch in seinen Augen, der ihm Land und Frau genommen hat. Er zweifelt nun und weiß nicht, was er machen soll. In diesem Fall wendet er sich an die Helden, bzw. die Helden nehmen Kontakt zu ihm auf.

Die Helden müssen nun entscheiden, was das klügste sei. Wenn es ihnen gelingt, Trogar zu überzeugen, das es besser wäre sich mit dem Baron zu verbünden um das Volk vor den stürmenden Orks zu bewahren, wird er einverstanden sein. Jedoch können die Helden Trogars Hass schüren.

Am nächsten Tag greifen die Orks die Festung Andrastein an. Falls die Helden dort sind um dem Baron zu helfen, spielen sie am besten nach den Regeln des AA. Wenn die Helden und Trogar nicht helfen, werden die Orks alles Leben auf Andrastein auslöschen. Das 300 Mann große Heer sind dann jedoch nur noch ca. 50 Mann stark. Diese Orks zu töten dürfte für die Helden und die Freischärler kein Problem sein. Doch die Feste ist vernichtet und zerstört. Für längeren Schutz kann diese Festung nicht mehr dienen, auch wenn Trogar und seine Leute die Orks schlagen, so werden bald neue Horden aus dem Norden kommen, denen sich niemand entgegenstellen kann. Also sollten die Helden gemeinsam mit dem Baron kämpfen.

[T] Schlacht um Andrastein

Als ihr mit eurem Heer über die heruntergelassene Zugbrücke geht schauen euch die Soldaten zum Teil verärgert und wütend an, aber auch erleichtert. Der Baron geht auf Trogar zu und gibt ihm die Hand: „Ich danke dir, Wulfen. Es war nicht selbstverständlich von dir, dies..“ Trogar unterbricht ihn jedoch barsch: „Es ändert gar nichts! Ich werde euch niemals dienen, ich tue dies nur für das Volk und nicht für euch. Nach dieser Sache hier wird unserer Kampf weitergehen.“ Der Baron weicht mit erschrecktem Gesichtsausdruck zurück und schüttelt leicht den Kopf als er traurig dies zur Kenntnis nimmt. „Wir haben andere Probleme. Deine Schar soll sich wappnen für ihre letzte Schlacht.“

Es folgt nun die Schlacht, eine Belagerung und der Sieg des Barons. Für diese Passage ist das AA sehr hilfreich und bietet viele Ideen. Hier nun der etwaige Schlachtverlauf.

Gegen Mittag des ersten Tages kommen rund 500 Orks. Sie füllen die Wassergräben mit herbeigebrachten Sandsäcken auf und beschießen die Burg mit hunderten von Pfeilen. Dann ziehen sich die Orks zurück und warten bis zur Nacht bis sie wieder zuschlagen, nun mit Leitern. Sie stellen diese an den Wall und kämpfen auf der Burgmauer gegen die Soldaten. Doch sie können die Soldaten nicht schlagen und ziehen sich zurück. Nun ist das Heer von Orluk nur noch rund 200 Mann stark, während der Baron ebenfalls die Hälfte seines Heers verloren hat. Orluk greift am nächsten Tag wieder an und verliert.

Der erste Angriff

Zusammen mit schwer gerüsteten Fußsoldaten und Bogenschützen steht ihr auf dem Verteidigungswall und sieht, wie ein großes Orkheer auf die Festung zu marschiert. Jedoch seht ihr keine Belagerungswaffen oder Leitern, dafür ziehen sie dutzende kleiner Karren mit Säcken den steilen Pfad hinauf als die ersten Pfeile euch um die Ohren surren. Direkt neben euch wird ein Soldat mit Speer in den Hals getroffen. Er röchelt und spuckt Blut, als er den Stand verliert und nach hinten von dem Wehrgang mehrere Schritte hinunterstürzt. Dann hört ihr das Horn, die Bogenschützen lassen einen Hagel aus Pfeilen auf die Orks herabregnen, als diese sich mit übermannsgroßen Holzschilden, die sie auf den Boden gestellt haben schützen und das Feuer erwidern. Wieder werden einige der Soldaten getroffen, doch auch die Orks fallen und bleiben leblos auf dem grauen Felsboden liegen. Die Schlacht hat begonnen.

Die Bogenschützen unter den Helden können sich bereits an der Schlacht aktiv beteiligen, während die anderen eher versuchen sollten sich mit einem Schild zu schützen. Inzwischen liegen genügend auf dem Boden, den Getöteten haben sie nichts genützt. Wenn die Helden sich nicht schützen oder von der Mauer fliehen wird wenigstens ein Held getroffen und erleidet 1W+6 SP. Ansonsten füllen die Orks die Wassergräben an der Front mit Sand. Ungefähr ein Drittel der Orks sterben und ihre Leichen füllen ebenfalls Teile der Gräben.

Nach dem ersten Angriff

Die Helden können nun dabei helfen, die Leichen wegzubringen und die Ausrüstung zusammenzusammeln. Das verlassen der Feste wäre nicht von Vorteil, außer die Helden würden versuchen Hilfe zu holen. Dazu müssen sie jedoch zur nächsten Grafschaft, und bis sie zurück wären,... Also, es bleibt ihnen nicht viel übrig als abzuwarten, bis zum Abend. Dort wird die Schlacht auch für die Nahkämpfer beginnen. MU Proben wären angebracht.

Der Himmel ist bereits zart rosa, als ihr die Hörner der Orks hört. Sie scheinen nicht viel Wert auf Tarnung zu legen und rennen wie Wildschweine auf die Festung zu, diesmal mit einem guten Dutzend Leitern. Der Beschuss geht weiter. Diesmal steht ihr ganz in der Nähe von Sahil der mit unglaublicher Präzision einen Orkschützen nach dem anderen ausschaltet ohne mit der Wimper zu zucken. Die Orks rennen über die mit Sand und Leichen gefüllten Wassergräben und stellen ihre Leitern gegen den Steinwall. Überall seht ihr tote Orks die von Beschuss durch Bögen und Armbrüste getötet werden, doch inzwischen sind auch in euren Reihen sehr viele gestorben, vor allem sehr viele Bogenschützen. Schnell und wild klettern die Orks die Leitern hinauf und überqueren den Wall und stehen auf der Mauerkrone, direkt in Reichweite eurer Waffen. Ein letzter Kampfesgeschrei und die Schwarzpelze stehen euch im Nahkampf gegenüber. Ihr hört das Kreuzen der Klingen, den Himmel, von dem es schwarze Pfeile regnet und grelle Blitze der Magier des Barons, der sich inzwischen ebenfalls mitten im Kampfesgeschehen befindet und seinen Zweihänder schwingt und gehörigen Schaden anrichtet.

Orkkrieger

LeP:30 RS:2 INI:10+W6 KO: 11

AT:13 PA:9 TP:1W+5 (mit Arbach)

AT:14 PA: 8 TP:1W+4 (mit Speeren)

Nach einigen Minuten geben die Orks auf und ziehen sich zurück. Ihre Leitern nehmen sie natürlich mit. Etwa die Hälfte der Leitern wurde weggestoßen, die anderen stehen noch immer. Sie sind schwer zu stürzen. Falls die Helden auf die Idee kommen sollten, muss dem Held eine KK +12 Probe gelingen, um die massive Leiter zu Fall zu bringen und eine GE Probe um nicht mitzustürzen.

Die Helden werden viel Leid erleben und um sich viele Menschen und Orks sterben sehen, natürlich auch selbst verletzt werden. Der Baron und Sahil kämpfen tapfer und überleben beide. Auch Trogar ist ein guter Kämpfer, tötet viele Feinde und überlebt. Nur Thadelas, der alte Räuber, wird von Speerstichen durchbohrt und stürzt vom Gang in den Hof. Vielleicht finden die Helden ihn noch lebend vor und können seine letzten Worte hören.

Nun ist es Zeit für Wunden lecken. Es war eine enorm verlustreiche Schlacht für beide Seiten, doch trotzdem hat der Baron ein gutes Gefühl. Vor den Toren ist ein grauenhaftes Bild, genauso grauenhaft wie die Szenerie auf den Wehrgängen. Hunderte tote Orks und an die Hundert toten Menschen. Überall ist Blut und ein Berg von toten liegt im Graben und hat den Sand in tiefes Karminrot gefärbt.

Sie als Meister müssen nun eine bedrückende, traurige Szene schaffen. Die Überlebenden trauern um die Toten, obwohl sie nicht die Gelegenheit dazu haben und immer noch in der Pflicht stehen, den Baron zu ziehen. Doch mehr und mehr Verdrossenheit macht sich unter den Soldaten breit.

Die Orks kehren am nächsten Tag zurück und greifen erneut an. Diesmal gelangen sie in den Burghof, ein teuflisches Massaker beginnt, doch der Baron siegt. Zwar leben nicht mehr viele

seiner Soldaten, vielleicht noch ein Viertel, dafür hat Trogar überlebt und nach dem Sieg geschieht folgendes:

Jubel und Trauer überschütten eure Gedanken und Gefühlswelt. Ihr habt überlebt und ihr habt die Orks besiegt. Doch ihr musstet einen hohen Preis bezahlen. Ihr schaut euch um, der Novadi steht mit einem Pfeil in der Brust gegen die Steinwand gelehnt mit einem befriedigten, aber verkrampften Lächeln. Der rote Hüne Aiksike, auch ihn seht ihr. Am Fuße des Tores, sein Schädel gespalten und seine Brust von Schwerthieben zerfetzt. Und wo ist der Baron und Trogar. Ihr blickt euch um und seht sie dann auf der großen Treppe die zum Herrenhaus hinaufführt. Der Baron steht vor Trogar und schaut sich den von Leichen gepflasterten Burghof an als er plötzlich zu Boden fällt. Hinter ihm hat Trogar mit einem Schwert auf ihn eingeschlagen. Der Baron rollt ein paar Stufen herunter, als er seinerseits ein Langschwert aus der Scheide eines toten Mannes auf der Treppe zieht und Trogar mit einem heftigen Schlag im Gesicht zu Boden ringt. Wulfen fällt und der Baron stemmt sich hoch. Auch Trogar versucht hochzukommen, doch der Baron schwingt das Schwert erneut, und zerfetzt Trogars Brustpanzer, aus dem nun Blut sickert. Breitbeinig stellt sich der Baron vor Trogar: „Es wäre ohnehin meine Absicht gewesen dich zu töten. Für Gesetzlose wie dich gibt es hier keinen Platz. Du wirst zu deiner Frau und deinem Kind kommen, genauso wie dich hab ich sie getötet!“ Trogar schreit laut auf, nachdem er für einige Augenblicke wie gelähmt weinte. „Nein! Du Untier!“ Der Baron packt das Schwert fest in seine Faust und holt zum Schlag aus, als Trogar zur Seite weicht, wie wild aufspringt und dem Baron einen Dolch in den Hals rammt. Der Baron gluckst, sein Schwert fällt ihm aus der Hand und er stürzt die letzten Stufen hinunter auf den Burghof. Trogar steht und blickt, seine Hand zitternd. „Endlich, Freiheit!“ sind die letzten Worte, die Trogar in die Welt herausschreit, als er zusammensackt und leblos in den Himmel starrt.

[B] Der Nordmann

Die Helden haben nun eine große Schlacht vor sich. Je nachdem wie die Schlacht um Rieg verlaufen ist, ist die Moral der Soldaten geprägt. Wenn sie gewonnen haben sind sie euphorisch, bei einer Niederlage verschüchtert. Die Helden haben sich zurückgezogen in die Burg und wappnen sich für den Ansturm der Freischärler und der Orks. Zuerst kommt jedoch Aikiske, dann die Orks, etwa eine halbe Stunde später. Aikiske füllt genauso wie Orluk die Gräben mit Sand, bzw. mit Erde und Steinen. Vor der Burg ist eine grausame Schlacht und dann über die Leitern gelangen die Orks in den Innenhof. Dort tobt eine genauso gewaltige Schlacht, in der der Baron nicht überlebt. Er fällt.

Aikiske und die Orks löschen sich gegenseitig aus während die Helden gegen den ein oder anderen zu kämpfen oder die Tochter des Barons in Sicherheit bringen. Die Schlacht dauert hier nicht sehr lange, ist aber nicht minder blutig und grausam. Sie ist um einiges brutaler und schrecklicher, denn es sterben so gut wie alle, auch Sahil und Aikise und Orluk.

Abspann

Die Helden haben ein blutiges und brutales Abenteuer überstanden und sich für eine Partei stark gemacht. Auf jeden Fall ist Andrastein enorm geschwächt und der Baron tot. Die Tochter des Barons, Andela, wird neue Baronin. Sie entschließt sich dafür, das Volk mit Nahrung zu versorgen, das in den Speichern von Andrastein gelagert ist. Des Weiteren verlangt sich nach königlichen Schutztruppen aus Andergast. Der König höchstpersönlich inspeziert die Lage. Doch zu dieser Zeit werden die Helden wohl nicht mehr anwesend sein. Sie haben ihre Pflicht getan. Die Freischärler gibt es nicht mehr, die Räuber gehen wieder Bauerntätigkeiten nach und verdienen sich ihre Nahrung durch den Klau. Diese Absichten dürften die Helden wohl kaum mehr unterstützen und die Bande verlassen, die sowieso die meisten Gesichter verloren hat. Wenn die Helden dem Baron dienten erhalten sie einen hohen Sold für ihre Arbeit. Mindestens 10 Dukaten, falls sie besonders tapfer waren und vor allem der Tochter freundlich gegenüber waren, so wird Andela großzügiger sein.

Des Weiteren gibt es 350 AP für dieses äußerst gefährliche Abenteuer, an dem die Helden mehrmals zur Schwelle des Todes gestanden sind und wohlmöglich sich gegen den Adel erhoben haben um für die Rechte und die Freiheit der Bauern der Baronie eingetreten sind.

Dramatis Personae

Baron Oswald von Eichenwald (geb. 983 BF)

Oswald ist ein Hüne mit schulterlangem grauen Haar und einem gepflegten Vollbart. Er hat ein kantiges, markantes Gesicht und eine große Hakennase. Er ist eine richtige Respektperson und Furcht einflößend. Nach vielen erlebten Abenteuern und Kämpfen ist Oswald froh nun ein ruhiges Leben zu führen. Er war bereits im 13. und 14. Krieg gegen Thorwal ein großer Krieger. Als 27jähriger führte er viele Soldaten in die Schlacht. Direkt nach dem Krieg gegen Thorwal, kämpfte er auch gegen die anstürmenden Ork und verteidigte Andrastein. Viele Wochen Blockade brachten nichts, Oswald gewann und schlug die Ork in die Flucht. Jedoch wurde sein kleiner Bruder von Orkkriegern getötet. Dieses Erlebnis ist ausschlaggebend für seinen Hass. Ab diesem Zeitpunkt lebte er in Frieden mit seiner Frau und seine jungen Tochter. 1020 BF starb Herlinda von Eichenwald, Oswalds Frau. Als er 1024 BF versucht hatte, alle Orks in der Umgebung zu vertreiben hat er nicht damit gerechnet, dass sich die Orks so schnell wieder zusammenraufen und nun eine größere Bedrohung sind denn je. Oswald begann vor ca. 10 Jahren damit, die Ork systematisch zu bekämpfen, weil diese wiederum Händler, Bauern und Jäger angegriffen hatten. Er wollte seiner Tochter ein sicheres und friedliches Land schenken. Nun sind die Ork zurück. Aus Furcht und Hass beginnt Oswald nun erneut mit einem Krieg. Dafür benötigt er Männer, Rohstoffe, Waffen und Verpflegung. Die Leidtragenden sind die Dörfler. Sie sind ihm eigentlich egal, er will nur die Ork vernichten. Er kauft teure Söldner die seine Soldaten ausbilden und in den Krieg führen. Ein letztes Gefecht soll nun den Konflikt beilegen.

Haarfarbe: Grau

Augenfarbe Grün

Größe: 1,93

MU: 16 KK: 16 KL: 13

LeP: 34 RS: 4 KO: 15 MR: 4 Ini:W6+9

Mit Schwert: AT: 18 PA: 17 TP: 1W+5 (Wuchtschlag,...)

Mit Andergaster: AT: 18 PA: 14 TP: 2W+3 (Wuchtschlag,...)

Rittmeister Jindrich Hornhall (geb. 999 BF)

Jindrich ist ein hoher, schlanker Mann mit muskulösen Oberarmen. Er hat schwarzes, mittellanges Haar und rasierte Wangen. Er wirkt recht arrogant und schweigsam. Trotzdem

beeinflusst er Oswald von Eichenwald gehörig. Er plant den Krieg, ist für Logistik und Ausbildung, sowie Taktik maßgeblich verantwortlich. Er hat Oswald in seiner Hand und hat ihn davon überzeugt, die Steuern und die Abgaben der Bauern enorm zu erhöhen. Er ist ein Stratege und ein Architekt des Krieges, obwohl er nicht viel Erfahrung hat. Er hat eine Ausbildung als Offizier in Weiden absolviert und dort die Taktik der größten Feldherren erlernt. Im Krieg gegen Nostria war er ein wichtiger Berater des Reichsmarschalls. Der vorstehende Krieg ist von ihm geplant und durchdacht. Er will sein Können erneut unter Beweis stellen um sich selbst zu profilieren und vielleicht als Oberst an den Königshof zu kommen. Er unterschätzt die Stärke der Ork jedoch gewaltig, weil er selbst zu selbstgefällig und arrogant ist.

Trogar Wulfen (geb. 992 BF)

Trogar ist ein kleiner, starker Mann mit blondem Haar und einem zerzausten Bart. Er ist sehr quirlig und ernst zu nehmender Kämpfer. Er hat außerordentliche Führungsqualitäten und hat aus einem Haufen Dorfbüttel eine gefürchtete Truppe geformt, die es mit echten Soldaten durchaus aufnehmen kann. Ansonsten ist Trogar ein einsamer und trauriger Mann, dessen Schicksal es nicht immer gut mit ihm gemeint hat. Seine Familie wurde vertrieben und gefangen genommen. Was aus ihr geworden ist weiß er nicht. Trogar hat den aktiven Kriegsdienst als Freibauer abgelehnt und wurde deshalb vertrieben. Sein Besitz wurde an Ludewich Kuhbauer übertragen. Angeblich hat Kuhbauer Trogars Frau misshandelt und sogar geschwängert. Doch dies sind nur Gerüchte. Trogar möchte sich einerseits rächen dafür. An Kuhbauer und an Baron von Eichenwald, will aber zugleich den Krieg verhindern und den Menschen helfen.