

AVENTURIEN

# SCHLACHT IN DEN WOLKEN

DAS JAHR DES FEUERS I

NR. 128  
EXPERTEN

EINE DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-6 EXPERTEP-HELDEN

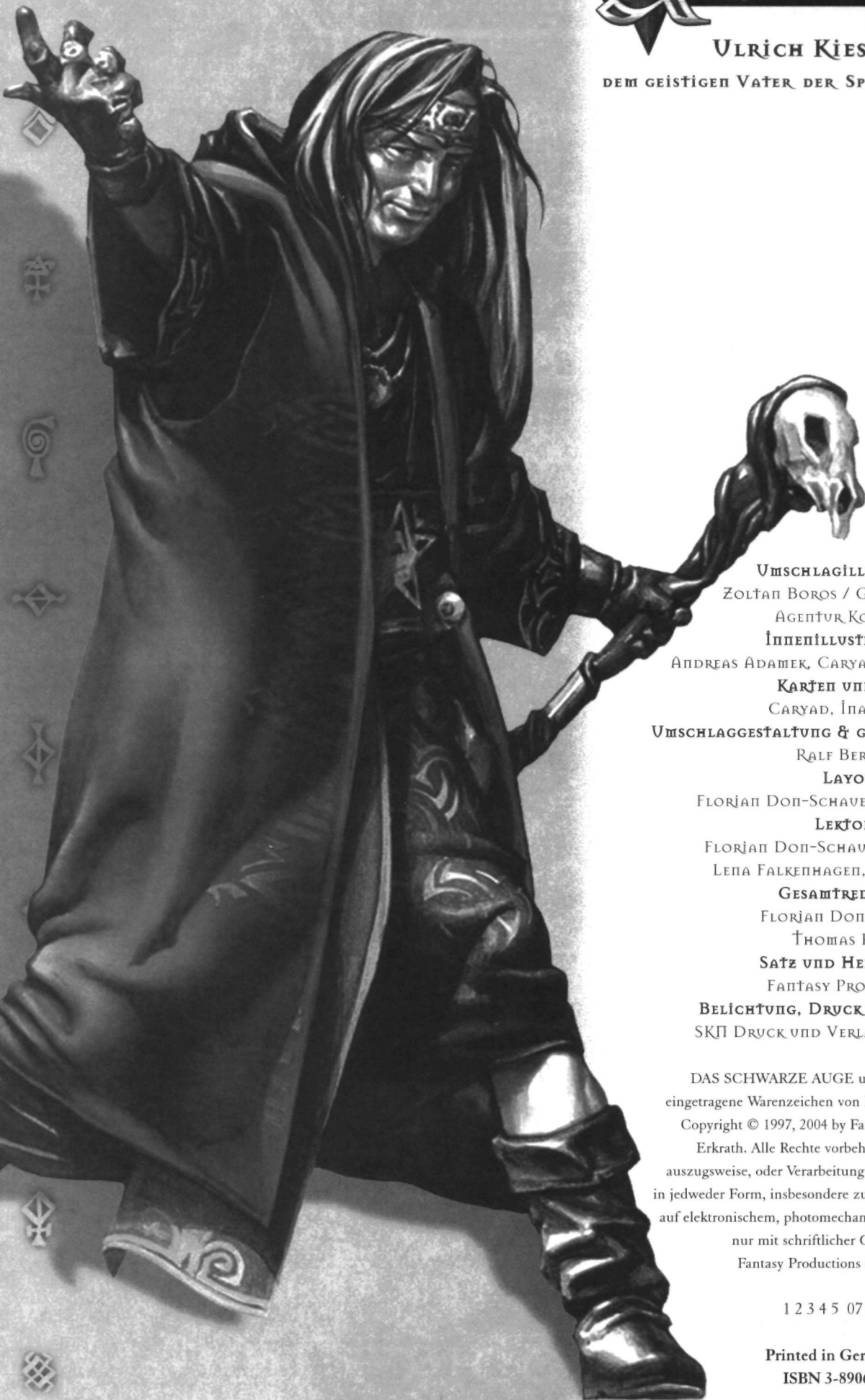


Das Schwarze Auge

13010

# AVENTURIEN®

VLRIch KIESOW GEWIDMET,  
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



## UMSCHLAGILLUSTRATION

ZOLTAN BOROS / GABOR SZIKSZAI,

AGENTUR KOHLSTEDT

## INNENILLUSTRATIONEN

ANDREAS ADAMEK, CARYAD, MATTHÄUS MERJAN

## KARTEN UND PLÄNE

CARYAD, INA IRRGANG

## UMSCHLAGEGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

## LAYOUT

FLORJAN DOP-SCHAVEN, THOMAS RÖMER

## LEKTORAT

FLORJAN DOP-SCHAVEN, MOMO EVERS,

LENA FALKEPHAGEN, THOMAS RÖMER

## GESAMTREDAKTION

FLORJAN DOP-SCHAVEN,

THOMAS RÖMER

## SATZ UND HERSTELLUNG

FANTASY PRODUCTIONS

## BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG

SKPI DRUCK UND VERLAG GMBH, PORDEN

DAS SCHWARZE AUGe und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997, 2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 07 06 05 04

Printed in Germany 2004

ISBN 3-89064-392-2



# SCHLACHT IN DEN WOLKEN

DAS JAHR DES FEVERS I

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR DEN SPIELLEITER  
UND 3 BIS 6 HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFE EXPERTE

VON ANTON WESTE

MIT BEITRÄGEN VON MOMO EVERS, THOMAS FIPP  
UND HADMAR FREIHERR VON WIESER

SCANNED BY

GORM JARBU

MIT DANK AN

ROBERT BJÖRN ALBRECHT, FRANK WILCO BARTELS, BJÖRN BERGHAUSEN, PETER DIEHL, LENA  
FALKEPHAGEN, ROBIN FEHMER, CHRIS GOSSE, TIINA HAGNER, MARIANNE HERDT, IMA IRRGANG,  
STEFAN KÜPPERS, MARTIN LORBER, PHILIPPE MINDACH, ELIAS MOUSSA, JÖRG RADDATZ, PIKLAS  
REINKE, RALF D. REIZ, DANIEL SIMON RICHTER, GREGOR ROT, FRIEDERIKE STEIN, WILLI  
STUMPFER, MARK WACHHOLZ, KARL-HEINZ WITZKO UND DIE GESAMTE DSA-REDAKTION



FANTASY PRODUCTIONS

# İNHALT

<b>Einleitung</b> .....	5
HINTERGRUND .....	5
DIE KAMPAGNE: DAS JAHR DES FEVERS .....	5
DAS ABENTVER: SCHLACHT İN DEN WOLKEN .....	7
<b>KAPİTEL I: DAS KAİSERLICHE TÜRNİER</b> .....	10
AUF ZUM RİTTERLICHEN KAMPFE .....	10
BANNER, SCHILDE, SCHLACHTRÖSSER.....	12
KRİEGER, KİAPPEİ, KOPİTRAHENİTEN .....	13
REGULARİEN DES TÜRNİERS .....	15
VOR DEM TÜRNİER.....	16
DER ERSTE TÜRNİERTAG (29. PHEX).....	18
DER ZWEİTE TÜRNİERTAG (30. PHEX) .....	20
DER DRİTTE TÜRNİERTAG (1. PERAİNE) .....	22
DER VIERTE TÜRNİERTAG (2. PERAİNE) .....	24
DER FÜNFTE TÜRNİERTAG (3. PERAİNE) .....	26
DER SECHSTE TÜRNİERTAG (4. PERAİNE) .....	27
DAS LETZTE BAPKETİ .....	29
DER KAİSERPALAST .....	30
<b>KAPİTEL II: WEİNN FEDERİ GOLDEN FALLEİ</b> .....	34
DAS SCHİCKSAL DER GREİFEN .....	34
AUF DER SPUR DES UCURİATEN .....	35
DIE SCHWARZE SİCHEL .....	36
GREİFENSTERBEN .....	38
AUF BURG GRYPFENSTEİİ .....	43
LICHT UND SCHATTEİ .....	45
<b>KAPİTEL III: DER UNİTERGANG VON WEHRHEİM</b> . 48	
DER ENDLÖSE HEERWURM .....	48
DER NAME DER WOLKE .....	51
DIE SCHLACHT AUF DEM MYİTHRAELSFELD .....	58
DAS MAGNUM OPUS DES WELTEİBRANDES .....	63
İN DEN KAMMERİ VON KHOLAK-KAİ .....	66

<b>KAPİTEL IV: SCHLACHT İN DEN WOLKEN</b> .....	70
AM RANDE DES ABGRUNDS .....	70
TAGE VON ANGST UND HOFFNUNG .....	72
ANGRİFFE AUS DEN WOLKEN .....	78
DIE LUFTSCHLACHT .....	84
RHAZAZORS HOCHMUT .....	86
DER FLUG DER GREİFEN .....	89
KHOLAK-KAİ – DIE FLIEGENDE FESTUNG .....	91
GALOTTAS TÖD .....	96
VERSCHLUNGEN VOM FEUER .....	99
<b>EPİLOG</b> .....	102
<b>ANNAİG I: PERSONEN UND ARTEFAKTE</b> .....	103
<b>ANNAİG 2: ZEİTTAFEL</b> .....	108



# EINLEITUNG

## HINTERGRUND

»König und Dämonenmeister sind gefallen, die Giganten wurden entrückt. Doch ihre Erben stehen auf beiden Seiten des Zwiellichts bereit, gewappnet mit den Klingen, den Erfolgen und der Weltauffassung der Vorväter. Sie werden bis zum Letzten kämpfen, um das Vermächtnis zu erfüllen.«

—Durian v. d. Heydt, Hochgeweihter der Hesinde und Schriftführer der *Chronica Eternica* zu Punin, 1021 BF nach der Dritten Dämonenschlacht

»Siehe den Tag! Er endet, wenn die Nacht anbricht.

Siehe die Gier! Sie füllt den Becher, wenn Steine schreien und Vögel weichen.

Siehe die Angst! Sie lacht, wenn der Himmel das Trauergewand näht.

Siehe das Siegel! Es bricht, wenn die Federn golden fallen.

Siehe den Abgrund! Er verschlingt, was am Ochsenflusse grast.

Siehe den Zorn! Er leert den Becher, wenn Löwe und Einhorn nicht vereint.

Siehe den Goldenen Altar! Er vergeht in Flammen, wenn ...«

—Jahresorakel am 1. Praios 1027 BF, gesprochen in der Stadt des Lichts zu Gareth, bevor es vom Boten des Lichts abgebrochen wurde

»Höre, Rhazzazor,

verdorbenes Fleisch der Warunkei,

frevelhafter Schatten eines Schwarzen Drachen.

Lange genug hast du Angst und Schrecken über die Menschen gebracht.

Lange genug hast du fremdes Blut getrunken und fremde Knochen gespeist.

Verfluchet seist du vor dem Herrn Boron, denn verdammt bist du bereits.

Dein Fleisch soll sengend verglühen und deine Knochen sollen bersten!

Dein Schädel soll gespalten und dein Karfunkel zerschlagen werden!

Fahr zur Hölle, Rhazzazor! Wir fürchten uns nicht länger vor dir!

Wir werden dich fallen und an deiner Verdammnis ersticken sehen!

Komm heraus aus deinen Alpträumen, und stelle dich mir, Emerni Bennain

von Gareth, zum Kampfe. Erscheine bis zum Sonnenuntergang oder fliege

niemals wieder über mein Land!

Ich warte, Rhazzazor!«

—Herausforderung Emers an den Schwarzen Drachen von Warunk, Trollpforte, im Boron 1027 BF

## DIE KAMPAGNE: DAS JAHR DES FEVERS

Über tausend Jahre sind seit der Niederwerfung Bosparans und der Errichtung des Neuen Reiches vergangen - tausend Jahre, in denen, so heißt es, die Götter ihre Hände schützend über dieses Reich hielten. Tausend Jahre lang versuchte es, das Geschlecht der Menschen unter Kaiser und Szepter zu einen und trotz aller inneren Zwiste und Machtkämpfe einen Halt gegen zerstörerische Feinde zu geben, die es immer wieder von außen bedrohten.

Die letzten Jahrzehnte haben die Garether Krone geschwächt: Die Usurpation des einstigen Kaiserberaters Answin von Rabemund, Machtspiele und Streitereien von Adelshäusern, Freiheitsbestrebungen einzelner Provinzen und kalte Hungerwinter zehrten die Kräfte im Innern auf. Die Orkenzüge und die Invasion der Verdammten unter dem Dämonenmeister Borbarad fraßen in bitteren Schlachten Land und Soldaten. Kaiser Hal verschwand spurlos, sein Sohn Brin fiel als Heerführer. Nun, im Jahre 1027 BF, kämpft Reichsregentin Emer um das Kaisererbe ihrer 18-jährigen Tochter, die zum Jahresbeginn 1029 den Thron des Neuen Reiches besteigen soll. Fehlendes Gold in den Schatzkammern, auf Eigenständigkeit pochende Provinzherren und die Bedrohung durch die Dunklen Lande im Osten begleiten sie in ein aussichtsloses Gefecht.

In diesen Tagen nun stürzt die bedenklich knarrende und ächzende stolze Festung des Neuen Reiches in sich zusammen. Das *Jahr des Fevers* beginnt, und Kriege und Katastrophen suchen die Länder zwischen Trollzacken und Meer der Sieben Winde heim: Eine Königin fällt, Heerhaufen werden zerschlagen, Burgen geplündert, Städte gebrandschatzt.

Chaos überzieht das Reich, das am Rande der Vernichtung steht. Dem Phoenix gleich muss es aus seiner eigenen Asche wieder auferstehen. Wird die alte Kaiserwürde bewahrt werden können? Oder haben die Götter endgültig ihren Segen von diesem Reich genommen?

## AUFBAU UND ERÉIGNISSE

Das vorliegende Abenteuer ist der erste Band der dreiteiligen Kampagne *Das Jahr des Fevers*, in dem eine geeignete Heldengruppe alle drei Abenteuer der epischen Geschichte hintereinander erleben kann und so den Handlungsbogen von Anfang bis Ende verfolgt.

Die Kampagne erstreckt sich über ein gutes Jahr von Peraine 1027 BF

bis Praios 1029 BF. Als Schauplätze dienen zentrale Provinzen des Mittelreichs, insbesondere Garethien, Darpatien, Greifenfurt, Almada, Kosch, Nordmarken und Albernia.

### BAND I: SCHLACHT IN DEN WOLKEN

Ein fulminanter Angriff der Heptarchen Galotta und Rhazzazor führt zu einer Versprengung und Vernichtung zentraler Mächte des Greifenthrons: Die stehenden Heere werden zerschlagen, das stählerne Herz Wehrheim dem Erdboden gleich gemacht, die Reichsregentin entführt, die Thronfolgerin ist in den Tod geritten. Panik lässt viele Einwohner aus Gareth fliehen. Die Stadt muss sich gegen die Finsternis in einer apokalyptischen Himmelschlacht behaupten, in der die Neue Residenz und die Stadt des Lichts zerstört werden. Das Reich versinkt in Dunkelheit.

### BAND II: AUS DER ASCHE

Von Gareth brechen die Helden auf, um in Elenvina das Schicksal des Kaiserhauses und eines machtvollen Artefaktes zu verfolgen. Während die Nordmarken das Königreich Albernia unter ihre Knute zwingen wollen, suchen die Helden nach einem Weg, das Reich zusammenzuhalten und gegen den Schwarzen Drachen vorzugehen.

In Almada spüren sie einen Verräter am Kaiserhaus auf und wagen eine Reise am Rande des Todes. Doch eine Spur von Hoffnung zeigt sich am Horizont: Vielleicht kann sich das Kaiserreich wieder aus der Asche erheben.

### BAND III: DIE RÜCKKEHR DES KÄISERS

Während der eisige Winter naht, sind Bauern, Städte und Grafschaften immer noch in Unruhen gefangen und kämpfen gegen Räuber, Orks, den Hunger und streitsüchtige Adlige sowie die wieder erstarkenden Schergen des Schwarzen Drachen. Die mächtigen Häuser fechten um die Kaiserkrone, als eine Heilsgestalt zurückkehrt, die dem Reich eine starke Hand und die göttergefällige Kaiserwürde zurückgeben könnte. Doch sind ihre Ziele rechtschaffen oder wurden sie auf Lügen errichtet?

Der Frühling kommt und bringt den Tag der Entscheidung zwischen Heil und Verdammnis, Herrschaft oder Niederlage.

## DER AVENTURISCHE BOTE UND DAS JAHR DES FEUERS

Mit den drei Abenteuerbänden stehen Ihnen alle wichtigen Materialien zur Verfügung, um **Das Jahr des Feuers** mit Ihrer Spielrunde zu erleben. Etliche Ereignisse der Kampagne werden auch im *Aventurischen Boten*\* zentral behandelt. Sie finden vom **AB 105** bis **AB 109** Beiträge, die den Vorabend der Kampagne illustrieren. Von **AB 109** bis **AB 117** erscheinen Berichte, die das Jahr des Feuers und wichtige Geschehnisse der Abenteuerbände behandeln. Diese Artikel können Ihnen als zusätzliche Inspiration oder auch als Handouts für Ihre Helden dienen. Daher empfiehlt es sich, dass Ihre Spieler zum Jahr des Feuers gehörende Artikel nicht lesen, bevor sie die betreffenden Ereignisse der Kampagne nicht erlebt haben.

## DER MEISTER

Alle drei Bände der Kampagne können vom selben Meister geleitet werden. Es ist jedoch auch möglich, den Spielleiter zwischen den Abenteuern zu wechseln: **Schlacht in den Wolken** enthält keine Detailinformationen zu den Nachfolgebänden, sodass Meister 1 das Auftaktabenteuer leiten kann, bevor Meister 2, der bis dato als Spieler in der Kampagne gewesen sein kann, **Aus der Asche** und **Die Rückkehr des Kaisers** (die untereinander enger verknüpft sind) vorbereitet.

## STIMMUNG

*»Alle Zeichen sprachen von einer neuen Heldenzeit, wie sie alle tausend Jahre begann. Der Lichtvogel gar hatte uns ein völlig neues Zeitalter offenbart. Ich ahnte, dass ich den Höhepunkt dieser Epoche gar nicht mehr erleben würde. Ich würde zu den sagenhaften Gestalten gehören, wie Geron der Einhändige, dessen Taten die meinen allerdings deutlich überstiegen. Wie ihn würde man mich den ersten Träger Siebenstreichs nennen. Über mein heben würde man wenig wissen. Die Kriege gegen die Oger, Menschen und Orks und die noch bevorstehenden Schlachten gegen die Dämonendiener würden wenig Dokumente hinterlassen.«*

—Schwertkönig Raidri Conchobair, Graf von Winhall, 1021 BF

Im Jahr des Feuers halten über Jahrhunderte gewachsene Strukturen dem Sturm der Zerstörung nicht stand. Der **Zerfall der alten Ordnungsmächte**, die die Menschen beschützten und anleiteten, ist das Wort der Götter verkündeten und Unrecht bekämpften, ist ein wichtiges Merkmal der Kampagne. Die geistige Führung des Reiches ist vernichtet, ausgeblutet, korrumpiert oder im Kerker ihrer eigenen Selbstsucht gefangen. Wenn die Kaisermetropole Gareth enthauptet, die Reichsregentin geraubt, die Gardetruppen und die berühmte KGIA zerschlagen sind und die Sonnenlegion exiliert ist, dann sind Städte, Dörfer und Baronien auf sich allein gestellt. Nun beginnt eine Zeit, in der sich der Einzelne beweisen und für andere einsetzen muss - eine **Zeit für Helden**. Hier können sie das entscheidende Zünglein an der Waage sein. Ihre Taten sind Vorbild und Lichtblick für die von Tyrannen, Orkbanden und Seuchen heimgesuchten Mittelreicher. In diesem Chaos scheint den Menschen der Segen von Familie, Dorf oder Kaiserkrone genommen worden zu sein. Viele befürchten nach den zahlreichen Katastrophen der letzten Jahrzehnte und der Dritten Dämonenschlacht den endgültigen Anbruch einer neuen Dunklen Zeit, in der die Zivilisation schwindet. Diese bedrückende **Weltuntergangsstimmung** ist oft folgenschwerer, als die tatsächlichen Katastrophen es sind, und so werden viele zu leichten Opfern von Plünderern, Verführern und Usurpatoren. Die Helden aber erkennen durch ihre Taten, dass der Kampf nicht vergebens und längst nicht verloren ist. Jeder kleine Erfolg gegen die widrigen Umstände, die intriganten Schurken und die Verderben bringenden Mächte im Hintergrund ist ein kleiner Schritt auf dem Weg aus der Dunkelheit zurück ins Licht.

Der *Aventurische Bote* ist das von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und informiert zweimonatlich über die wichtigsten aventurischen Geschehnisse. Ein Probeexemplar können Sie gegen Einsendung von 2,50 Euro in Briefmarken (Stand: Herbst 2004) bei **Fantasy Productions, Postfach 1517, 40675 Erkrath** anfordern.

Die Helden schöpfen **neue Hoffnung** und tragen sie weiter: Burgen und Städte mögen untergegangen sein, doch Mut, Ehre, Mitgefühl und die Kaiserwürde des größten Menschenreiches bestehen fort. Der Bote des Lichts spricht wahr, wenn er angesichts der zerstörten Stadt des Lichts verkünden wird: "Der Tempel ist geborsten, doch die Kirche steht noch!"

## VORLÄUFER UND PROLOGE

Im Jahr des Feuers kulminieren etliche Handlungsstränge, die für **Das Schwarze Auge** in den vergangenen 20 Jahren gesponnen wurden: Geschichten um das Kaiserreich, das Schicksal der Familie derer von Gareth, die Freiheitsliebe der Albernier und die dämonische Bedrohung der Dunklen Lande. Die Helden können Dutzende von Personen wiedertreffen, die schon in früheren Abenteuern und Romanen eine Rolle gespielt haben. Wir können uns hier nur auf eine kleine Auswahl an möglichen Vorläufergeschichten für das Jahr des Feuers beschränken. Die genannten (teils vergriffenen) Abenteuer können Sie bei Bedarf auch für eine weit angelegte Abenteuerreihe einsetzen, die Ihre Spieler und Helden zur Kampagne hinführen soll.

- Die Abenteuer **Die Verschwörung von Gareth** (1985) und **Gaukelspiel** (1988) zeigten erstmals politische Verwicklungen im Mittelreich, hier mit dem schurkischen Grafen Answin von Rabenmund.
- Die Geschichte des hasserfüllten Zauberers Galotta, der das Gareth Kaiserreich vernichten will, können Sie mittels der Abenteuer **Mehr als 1000 Oger** (1988), **Die Attentäter** (1991) und **Tal der Finsternis** (1999) verfolgen.
- Die letzten großen Schlachten gegen die Orks führte das Mittelreich im **Jahr des Greifen I** und **II** (1994) und gegen die Invasion der Verdammten mit den sich ausbreitenden Schwarzen Landen im **Rausch der Ewigkeit** (1999).

Zur weiteren Einstimmung seien Ihnen die Kurzgeschichten **Der Scharlachkappentanz** von Lena Falkenhagen, **Das Schwarze Auge** von Thomas Finn, **Die Winde voller Trauer klagen** von Martina Noeth und **Das Herz des Kontinents** von Anton Weste empfohlen, die in dem Band **Magische Zeiten** zu finden sind.

Als direkten Prolog für **Schlacht in den Wolken** können Sie mit derselben Heldengruppe folgende Szenarien durchleben:

- In dem Abenteuer **Stadt der 1000 Augen** aus der Anthologie **Kreise der Verdammnis** (2002) terrorisiert Galotta Gareth mit Schreckillusionen. Die Helden betreten den Schwarzen Palast zu Yol-Ghurmak.
- Das Szenario **Bis auf die Knochen** (im **AB 107**, 2004) stellt die Helden vor einen nächtlichen Angriff Rhazzazors, der sich des Leichnams König Brins von Gareth bemächtigen will. Sie erringen Gunst und Dankbarkeit der Reichsregentin Emer.

Eine Nebenhandlung von **Schlacht in den Wolken** erzählt das DSA-Mobile-Abenteuer **Himmelsbrand** von Thomas Finn (Chromatrix, 2004).

## STAUBFAHREN DER GESCHICHTE

Das Jahr des Feuers können Sie in verschiedene Kontexte der aventurischen Historie, Mythologie und Kosmologie stellen. Welche Aspekte Sie in den Vordergrund stellen oder auch ignorieren, bleibt Ihnen und Ihren Spielern überlassen.

- Das große Sternbild des Drachen, das in einem siebenjährigen Zyklus über den Himmel wandert, steht für Macht, Auseinandersetzung und Entscheidung. Ende 1028 BF geht es wieder unter. Das letzte Jahr, in dem der Drache am westlichen Horizont unterging, bot die größten Schlachten gegen Borbarad und seine Diener.
- Alle 1.000 Jahre bricht wieder eine große Heldenzeit an: die Gründerzeit mit Geron dem Einhändigen (vor 2.000 Jahren), die Helden der Zweiten Dämonenschlacht und Gründer des Theaterordens (vor 1.000 Jahren). Seit Jahren steuert bereits eine neue Heldenzeit auf ihren Höhepunkt zu.
- 1.000 Jahre lang war Bosparan Kaiserstadt und ging schließlich unter. 1.000 Jahre hat nun auch Gareth den Kaiserthron beherbergt. Pro-

pheten der Borbaradianer sprechen schon lange von einer Dritten Hauptstadt oder einem Dritten Bosparan, das Gareth nachfolgen und entweder auf seinen Ruinen, am Ysli-See oder im Ehernen Schwert neu entstehen soll.

• Nach Belen-Horas, der sich vor 1.900 Jahren zum Gott ernannte, fielen die Grenzen des Bosparanischen Reiches in sich zusammen. Als sich Hela-Horas vor 1.000 Jahren zur Göttin erhob, verging Bosparan in Feuer und Chaos. Und wenige Jahre nachdem sich Kaiser Hai zu einem minderen Gott kürte, suchten Oger, Orks und Dämonendiener das Reich heim, das nun im Jahr des Feuers endgültig zusammenbricht. • Wir befinden uns - immer noch — im Karmakorthäon, der vom Lichtvogel verkündeten Zeit zwischen dem 11. und 12. Zeitalter. Solange "das Schwarze Auge geschlossen ist" und bewahrt werden muss, kämpfen Heerscharen und Völker um die Herrschaft des neuen Zeitalters. Die von Dämonen verleiteten Menschen stehen den von Göttern und Tugenden angeführten gegenüber. Das Jahr des Feuers ist Teil dieses epischen Gefechts, in dem die Weichen für ein neues Zeitalter gestellt werden.

## AUSWAHL DER HELDEN

### DIE SPIELRUHDE

Das Jahr des Feuers entfaltet seine größte Tiefe, wenn Ihre Spieler und Sie als **Meister** den Kontinent Aventurien und das Mittelreich kennen und schätzen gelernt haben. In den Publikationen des Schwarzen Auges war das Mittelreich immer wieder Dreh- und Angelpunkt von Welt- und Perspektive. Der generische Held ist mittelreichisch, zwölfgöttergläubig und von traditioneller Moral; das Mittelreich hatte die Rolle des guten, zentralen Königreichs inne, die Rolle der Heimat, die es wert ist, verteidigt zu werden.

### PAŦURELL DER HELDEN

Unter den **Helden** sollten sich in dieser Mittelreich-Kampagne zumindest ein oder zwei befinden, die aus der Region stammen oder - zum Beispiel aufgrund erlebter Abenteuer — Loyalität gegenüber der Raulskrone empfinden. Dazu gesellt sich im Idealfall zumindest eine Person 'von Stand' (SO 9+), die ein gewisses Ansehen genießt und zu ritterlichen Turnieren oder Duellen geladen werden kann. Insbesondere sind hier *Adlige* des Reiches, *Ritter*, *Fähnriche*, *Krieger* und *Höflinge* geeignet, die zur Kaiserkrone aufblicken und für dieses Reich gedient, gekämpft und/oder intrigiert haben. Auch *Soldaten* und *Botenreiter* passen sich gut in viele Szenen ein. Aber es ist auch jeder *Fuhrmann*,

*Schmied* oder *Tagelöhner* denkbar, der hier gelebt hat und eine gewisse Verbundenheit empfindet — selbst wenn er auf die 'gierigen Adligen' und die 'gefräßigen Pfaffen' schimpfen sollte und nur Ferdoker Bier, darpatisches Rindfleisch und Garether Weißbrot schätzt. Vor allem Personen aus Regionen wie Darpatien, Garetien oder Albernien werden erfahren, was es bedeutet, wenn die Heimat bedroht ist. Wenn der adlige Held einem der großen Häuser wie von Gareth, Bennain, Rabenmund oder vom Großen Fluss angehört, wird er sich selbst tief in die Machtkämpfe um das Jahr des Feuers herum verstrickt sehen.

Um diesen Kern von mittelreichischen Helden kann sich fast jede andere Zusammensetzung von Abenteurern gruppieren. *Geweichte* aller Art sind im zwölfgöttlichen Kaiserreich hoch angesehen. Gildenmagier werden bewundert bis gefürchtet, während viele andere *Zauberkundige* nur geduldet oder abergläubisch gemieden werden. Finstere Charaktere wie friedlose und brutale Thorwaler, hemmungslose Totschläger oder skrupellose Schwarzmagier werden oft einen schweren Stand haben. Für typische Exoten gelten die klassischen Bilder.

### ERFAHRUNG DER HELDEN

Die Gruppe besteht bereits aus sehr erfahrenen und teils weithin bekannten Recken. Sie haben viele Abenteuer erlebt, unmenschliche Hürden bewältigt und zahllose Kämpfe auf Leben und Tod gefochten. (Jeder Held sollte als Richtlinie mindestens Erfahrungen im Wert von 6.000 AP gesammelt haben.) Mit Fug und Recht können sie sich als große Helden des Kontinents bezeichnen, die für Geld, Ruhm oder höhere Ideale streiten. Sie haben die Kraft, im Kampf, mit Magie und druch Glaube auch solche Gegner zu bezwingen, vor denen viele andere flüchten würden.

Am bedeutendsten für den Einstieg in Schlacht in den Wolken und das Selbstverständnis der Helden ist, dass die Gruppe bereits große Heldentaten für das Kaiserreich vollbracht hat und in höchsten Kreisen bekannt und wohl gelitten ist. Das können sowohl Aufträge für die KGIA, den Geheimorden des Reiches, gewesen sein, als auch ehrbare Kämpfe gegen Reichsverräter, Orks und Dämonendiener. Reichsregentin *Emer ni Bennain von Gareth* hat die Helden in guter Erinnerung und auch *Reichsgrößgeheimrat Dexter Nemrod*, *Kronprinzessin Rohaja* oder einer der *Hofmagier* verbinden mit Namen oder Gesichtern der Helden etwas.

Solchen Ruhm können sie erworben haben, wenn sie zum Beispiel eines der folgenden Abenteuer erlebt haben: Das Jahr des Greifen, Rausch der Ewigkeit, Tal der Finsternis, Schwarze Splitter, Kreise der Verdammnis, Blutige See, Erben des Zorns, Bis auf die Knochen (aus dem **AB 107**).

## DAS ABENTEUER: SCHLACHT IN DEN WOLKEN

### WAS BISHER GESCHAH

#### DIE REICHE DES LICHTS UND DER DUNKELHEIT

Nach der Dritten Dämonenschlacht und dem Sieg über Dämonenmeister *Borbarad* festigten die Schwarzen Lande im Osten Aventuriens ihre Macht. Das Mittelreich und die zwölfgöttlichen Kirchen hatten hohe Verluste hingenommen und mussten wieder neue Kräfte sammeln. Größtes Ziel blieb der Kampf gegen die dämonischen Reiche, insbesondere das angrenzende Dämonenkaiserreich *Galottas* und die Warunkei unter dem Schwarzen Drachen *Rhazzazor*.

Die Gebirge Schwarze Sichel und Trollzacken sahen in dieser Zeit nur noch wenige große Heereszüge und Schlachten. Die Grenzen zwischen Licht und Finsternis schienen stabil und vermittelten eine trügerische Ruhe. Greifen ließen sich hier nieder, um weitere Luftattacken von *Galottas* Dämonen und Fluggefährten zu unterbinden.

Vergangene Kämpfe, Hungerperioden und das eiserne Halten der Bollwerke gegen die Heptarchien haben die Kräfte des Reiches ermatten lassen, sodass manche Provinzen und Adelshäuser zunehmend ihre eigenen Interessen verfolgten. Im Jahre 1027 BF gehen bereits tiefe politische Risse durch das Land und reichen bis hinauf zu Reichsregentin *Emer* und Thronfolgerin *Rohaja*.

### GALOTTAS PLAN

Dämonenkaiser *Gaius Cordovan Eslam Galotta*, Hohepriester des *Blakharaz* und von tiefem Hass auf Gareth erfüllt, verfolgt schon lange einen großenwahnsinnigen Plan, mit dem das Mittelreich endgültig vernichtet werden soll. Die Schmieden und Essen von *Yol-Ghurmak* schufen unermüdlich aus Blut, Metall und schwarzem Rauch das dämonische *Kholak-Kai*: eine von Mächten des *Blakharaz* und *Agrimoth* erfüllte fliegende Festung von titanischen Ausmaßen. Die maßlose Arbeit verschlang Jahre und den größten Teil der Kräfte *Transsiliens*. Als Kern einer Luftflotte von *Gargylen*, *Irrhaiken* und kleineren *Karakil-Fluggefährten* soll diese Festung bis nach *Wehrheim* und *Gareth* fliegen, um diese Städte mittels eines erzdämonischen Rituals, dem *Magnum Opus des Weltenbrandes*, vom Erdboden zu tilgen. *Kholak-Kai* selbst soll sich schließlich als Keim einer neuen Stadt auf die Ruinen *Gareths* setzen, um mittels des einzigartigen Saatkorns des *Tyakra'man* zur irdischen Domäne und dem größten Unheiligtum des *Blakharaz* zu wuchern.

Um diese Vision Wirklichkeit werden zu lassen, verbündet sich *Galotta* mit *Rhazzazor* und seinen Legionen von Untoten. Ein gemeinsamer Schlag soll die Heere des Mittelreichs in eine Falle laufen lassen und versprengen. Der Schwarze Drache willigt nur zu gern ein, da er nicht

nur Furcht unter den Lebenden und Zwölfgöttergläubigen verbreiten will, sondern mit den Garethor Boron-Angern und Wallstätten auch die größten Gebeinäcker des Kontinents mit einer Million Leichen zu gewinnen hofft. Zuvor hat das Mittelreich seinen Zorn erregt, da es ihm die Herausgabe des Leichnams von König Brin verweigerte und Emer ihm eine wütende Herausforderung zum Kampfsandte. Der Winter des Jahres 1027 schien ruhig am östlichen Saum des Reiches, denn die beiden Heptarchen zogen ihre Diener für den großen Schlag zusammen. Im Frühlingsmond Peraine soll es schließlich so weit sein, dass sich die Ogermauer öffnet und den Heerwurm der Finsternis entlässt.

## DIE WACHT DER GREIFEN

Zuvor muss sich Galotta jedoch der Greifenwächter der Schwarzen Sichel entledigen: Sie würden seine Luftflotte unnötig schwächen. Statt mit dämonischer Macht gegen die Alveranswesen vorzugehen, nutzt er die Schwachpunkte der Greifen aus: Die von ihm mit falschen Versprechungen gelockte Sphinx *Serania* soll die Wächter des Praios verführen, umgarnen und schließlich ihre Seelenlichter gefangen nehmen. Dabei stoßen die Schergen Galottas in einem Sanktuarium unter dem Gipfel des Gehörnten Kaisers auch auf einen scheinbar schlafenden Greifenleib, den sie in ihre Rituale einbinden. Dies ist jedoch der wahre Körper des dunkelhäutigen Herolds des Neuen Reiches, genannt *'der Greif'*. Dieser Diener von Kaiserreich und Praios ist nichts anders als ein Greif in Menschenhaut, der noch immer eine enge Verbindung zu seinem Greifenleib hat und in der Ferne spürt, wenn verderbliche Kräfte an ihm wirken.

## CHRONOLOGIE DER EREIGNISSE

Das Abenteuer nimmt immer wieder Bezug auf Ereignisse in der entfernteren oder jüngeren Geschichte Aventuriens. Für den nötigen Überblick sind hier wichtige Geschehnisse aufgelistet.

**In der Ewigkeit der Vorzeiten:** Als Perversion und dämonischer Widerpart des Praios, Gott der Ordnung und der Gerechtigkeit, wirkt Blakharaz, der Erzdämon der Rache und Heerführer der Dämonenhorden. Der Gegensatz und Kampf beider Entitäten um die Seelen der Sterblichen erschüttert immer wieder den Kosmos.

**6. Zeitalter:** Die geflügelten Gryphonen herrschen als Diener des Praios (und der Rondra) über Dere. Zum Ende des Zeitalters zerfällt das Volk und findet sein Seelenschicksal: Treue Diener der Götter werden zu Greifen, Zweifelnde zu den Rätsel stellenden Sphingen und Frevler zu schwarz-struppigen Irrhaiken.

**Vor 2000 v. BF.:** Der Greif Obaran soll im Auftrag Praios' das dunkelhäutige Volk der Utulus in Uthuria missionieren, scheitert jedoch letztlich an seinen eigenen Fehlern und muss als Strafe in einem Utulu-Menschenleib auf Dere wandeln, bis seine Taten gesühnt sind.

**991 v. BF.:** Gründung Bosparans am Yaquir, der ersten Kaiserstadt der aus dem Güldenland stammenden Menschen.

**0 BF.:** Zerstörung Bosparans. Gareth wird neue Kaiserstadt und Herzstück des Reiches.

**412–451 BF.:** An einem von Orakeln gewiesenen Ort im Zentrum des Kontinents wird der Tempel der Sonne, das größte und heiligste Haus des Praios errichtet.

**975 BF.:** Der geachtete Beherrschungsmagier und Magierphilosoph Gaius Cordovan Eslam Galotta wird unter Reto Kaiserlicher Hofmagier.

**997 BF.:** Kaiser Hal lässt sich zu einem minderen Gott ausrufen.

**1002–1003 BF.:** Nach einer misslungenen Zauberei wird Galotta vom kaiserlichen Hof und der Magiern Nahema gedemütigt und geht ins Exil. Er schwört finstere Rache und schickt ein Heer von Ogern gegen Gareth, das die Armee von Kaiser Hal nur mühsam an der Trollpforte aufhalten kann (**Mehr als 1000 Oger**). Galotta haust künftig im Süden Aventuriens und gilt dem Mittelreich als Staatsfeind Nummer Eins.

**1010 BF.:** Nach magischen Machenschaften Galottas verschwindet Kaiser Hal spurlos im Bornland (**Die Attentäter**). Das Reich fällt in Abwehrkämpfe gegen Orks und innere Thronkämpfe, aus denen schließlich König Brin als Sieger hervorgeht.

**1015-1021 BF.:** Im Zuge von Borbarads Rückkehr schließt sich Galotta dem Dämonenmeister an und etabliert sich schließlich als Daemiurg in Yol-Ghurmak. Borbarad erhebt den untoten Kaiserdrachen, der sich

nun Rhazzazor nennt und schon in früheren Zeiten als Untoter mit Borbarad kämpfte. Rhazzazor wird Herr von Warunk.

**Ingerimm 1021 BF.:** In der Dritten Dämonenschlacht können die weitere Ausbreitung der Schwarzen Lande und Borbarads letztes Magnum Opus verhindert werden. König Brin kommt ums Leben, Emer ni Bennain von Gareth wird Reichsregentin. Die Schwarzen Lande konsolidieren sich, die zwölfgöttlichen Länder versuchen, Atem für einen Gegenschlag zu schöpfen.

**1022 BF.:** Emers Tochter und Thronerbin Rohaja wird zur Königin von Garethien, Almada, Kosch und Darpatien gekrönt. Galotta lässt Rohaja und ihre Zwillingschwester Yppolita entführen, die jedoch von Helden befreit werden können (**Tal der Finsternis**). In Darpatien zerfleischen sich Adelsfamilien in der Blutnacht von Rommilys, in Weiden wird um den Herzogenthron gekämpft.

**1024 BF.:** Schlechte Ernten und Hunger lähmen die zentralen Provinzen des Reiches. Zwei Jahre lang folgen weitere Hungerwinter. Prinzessin Yppolita, die glaubt, die vertauschte Erstgeborene zu sein, wird des Hochverrats angeklagt und ins Exil nach Festum geschickt.

**1025 BF.:** Galotta verbreitet in Gareth mit Illusionen Angst und Schrecken. Bei Valiusa gelingt Weißtobrien ein Sieg gegen die Dämonenreiche (**Kreise der Verdammnis**). Almadaner Adlige verzetteln sich in Kämpfen mit dem Emirat Amhallassih.

**1026 BF.:** Angriffe Rhazzazors in den Trollzacken und Orkzüge in Albernia und Weiden verschlingen Menschenleben und verstärken Angst und Unzufriedenheit in den Provinzen. Bannstrahler und Golgariten können Rhazzazor vor Beilunk eine Niederlage beibringen.

**1027 BF.:** Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss, dessen Einfluss über die Jahre gewachsen ist, lässt sich erfolgreich auf Machtproben mit den Häusern Bennain und Gareth ein. In Almada und Albernia murrn man gegen die Fesseln des Reiches und besinnt sich auf eigene Stärke.

**1. Praios 1027 BF.:** Das Jahresorakel in der Stadt des Lichts verkündet kryptisches Unheil (siehe S. 5 und **AB 105**, S. 1), bis der Bote des Lichts einschreitet und die Verkündung abbrechen lässt.

**Herbst 1027 BF.:** Seekrieger zu Harben meutern aufgrund ausstehenden Soldes. Rhazzazor fliegt mehrmals über die Trollzacken, terrorisiert Garethien und Darpatien und versucht den Leichnam König Brins zu rauben (siehe **Bis auf die Knochen im AB 107**). Emer reitet zur Trollpforte, verflucht Rhazzazor und fordert ihn heraus (siehe S. 5 und **AB 108**).

**Winter 1027 BF.:** Der Schwarze Drache fliegt kein weiteres Mal über die Berge; an den Grenzen zu den Schwarzen Landen scheint es ruhig zu sein. In Wahrheit vollendet Galotta seine Fliegende Festung, während sich in der Warunkei die Untoten sammeln. Die Heptarchien bereiten sich auf den großen Schlag im Frühling vor. Mächte von Blakharaz, Agrimoth und Thargunitoth stehlen sich durch das Sphärengeflecht.

**Peraine 1027 BF.:** Für diesen Monat ist der alle sieben Jahre stattfindende AUaventurische Konvent der Magie zu Gareth angekündigt (**AB 106**, S. 6). Galotta wählt den Konvent als Angriffszeitpunkt, um auch die aventurische Gildenmagie zu zerschlagen.

**1.-9. Ingerimm 1027 BF.:** Für diese Tage ist der alljährliche Reichskongress geplant, der dieses Mal in Elenvina stattfindet. Es wird ein innenpolitischer Machtkampf zwischen Herzog Jast Gorsam und Reichsregentin Emer erwartet.

## WAS GESCHEHEN WIRD - ABLAUF DES ABENTEUERS

Zum zeitlichen Überblick können Sie die Übersicht im Anhang II auf Seite 108 verwenden.

### KAPITEL I: DAS KAISERLICHE TURNIER

Im Winter 1027 BF erreicht die Helden eine Einladung zum Frühlingsturnier in Gareth. Hier fechten sie unter den Augen der Reichsregentin und der jungen Königin um Ehre und Sieg in den Disziplinen des ritterlichen Kampfes. Zwischen den Schwertadel des Reiches tritt auch ein Schwarzer Ritter, der droht, den Gesamtsieg zu erringen. Bald stellt sich heraus, dass es sich um Fürst *Udalbert von Wertlingen* handelt, Reichserztruchsess Galottas. Sein Triumph wäre eine große Schmach für das Reich. Während der Turniertage werden nicht nur die Helden



bestohlen, sondern auch ein Zwergenprinz, dem ein Geschenk für Prinzessin Emer, die Enduriumlanze *Finsterfang* als Waffe gegen Rhazzazor, geraubt wurde. Die Helden können das Diebesgut in Gareths Unterwelt wiederfinden.

Zum Abschlussbankett überbringt Fürst Udalbert eine Nachricht von Galotta: Unterwerfung oder Tod! Emer und die Adligen des Reiches wählen den Kampf gegen Transysilien und lassen Udalbert einsperren. Gleichzeitig bricht *der Greif*, exotischer Herold des Neuen Reiches und der Praios-Kirche, ohnmächtig zusammen. Sein Leib droht, sich allmählich in Licht aufzulösen.

Hinweise deuten auf seltsame Vorgänge in der Schwarzen Sichel, an der Grenze zu Galottas Reich. Hier scheinen Greifen, die Wächter der Gipfel gegen Dämonenwesen, zu verschwinden. *Dexter Nemrod*, Leiter der KGIA, und Emer entsenden die Helden in die abgelegene Bergregion, um Machenschaften der Dunklen Lande nachzuspüren und herauszufinden, inwiefern der Greif von all dem betroffen ist.

## KAPITEL II: WENN FEDERN GOLDENE FALLEN

Die Helden setzen sich auf die Spur von *Holgriv*, einem Boten der Ucuriaten und Untergebenen des Greifen, den dieser aufgrund von Vorahnung schon vor Tagen in Richtung Schwarze Sichel sandte. Bei der Suche im wilden Grenzgebirge erfahren die Helden, dass die Greifen tatsächlich 'von etwas geholt' werden. Ein verführerisches und rätselhaftes Flugwesen, das ihnen ähnlich scheint, fliegt über die Berge: Eine Sphinx ist es, die die Greifen beicret und ihre Seelenlichter einfängt. Auf Burg Gryffenstein stoßen die Helden auf den Burgherren *Geromar von Streitzig* und seine schüchterne Mätresse *Serania*, die sich bald als verwandelte Taggestalt der Sphinx herausstellt. Schließlich rückt der Gehörnte Kaiser, ein naher Berg, ins Zentrum des Interesses: Dorthin bringt die Sphinx die Seelen der acht Greifen der Berge, damit sie vom Magier *Balphemor*, rechte Hand Galottas, in Irrhaiken verwandelt werden können.

Die Helden können gerade noch verhindern, dass die Seelenwandlung in einer Ritualhöhle im Berg vollzogen wird. *Balphemor* flieht, doch die Sphinx findet den Tod. Den Helden erscheint der Herold Greif nun in seiner wahren, goldgeflügelten Gestalt: Er sammelt die Seelen der verführten Greifen ein und fliegt Richtung Alveran, um neue Kräfte zu sammeln. Vorher warnt er die Helden vor einer Welle von Dunkelheit, die auf das Reich zurollt, und verspricht ihnen die Wiederkehr der Greifen, wenn die Stunde am finstersten ist.

## KAPITEL III: DER UNTERGANG VON WEHRHEIM

Auf dem Weg zurück nach Wehrheim stoßen die Helden auf den Endlosen Heerwurm: Rhazzazors Legion der Untoten, die westwärts marschiert. Der große Angriff auf das Reich steht kurz bevor. Der Heerwurm wird von einer Dunkelwolke geschützt, einem Dämon, der das Sonnenlicht verschluckt. In Wehrheim finden sich bereits die Truppen des Reiches zu Verteidigung ein. *Dexter Nemrod* will die Dunkelwolke exorzieren lassen, damit die Untoten im Tageslicht zerfallen.

Der hierfür benötigte Wahre Name des Dämons wird jedoch von den Bannstrahlern und ihrem Hochmeister und Großinquisitor *Rapherian von Eslamshagen* nicht herausgegeben, da er schwarzmagisches Werk ist. So beauftragt der Reichsgrößeheimrat die Helden, den Wahren Namen aus der Bannstrahlerburg *Auraeth* zu rauben.

Die folgende Schlacht gegen die Untoten vor Wehrheim ist gewaltig, steuert aber auf einen Sieg der Menschen zu. Ein Keil des Lichts, mit Helden und Exorzisten, dringt bis zum Kern der Dunkelwolke vor und kann sie austreiben. Während die Untoten vergehen oder sich fliehend in den Boden schrauben, enthüllt das Licht, was sich bis dahin in der Wolke verborgen hat: Galottas monströse Fliegende Festung mitsamt Rhazzazor und einer Armada der Lütte.

Das beginnende *Magnum Opus der Apokalypse* peitscht Luft, Humus, Feuer und Erz auf und vernichtet in einem beispiellosen Inferno das kaiserliche Heer und die Stadt Wehrheim. Tausende sterben, und selbst Rohaja fällt unter den Schatten Golgaris. Überlebende wie die Helden

und *Dexter Nemrod* werden von Gargylen auf die Festung getragen, damit sie in Blutkammern *Kholak-Kai* nähren. Dank der Hilfe *Leonardos des Mechanicus'*, der die Festung erbaut hat, fliehen die Helden. Leonardo teilt ihnen mit, dass sie Galotta töten müssten, um die bald nach Gareth gleitende Festung aufzuhalten. Mit letzter Kraft schleppen sich die Abenteurer zur Kaiserstadt.

## KAPITEL IV: SCHLACHT IN DEN WOLKEN

In Gareth greift Panik um sich, die erst die Helden und die erschütterte Emer eindämmen können. Gemeinsam mit den Bürgern und Zünften der Stadt, ihren Geweihten und dem Magierkonvent bereitet man sich auf die Ankunft Galottas, Rhazzazors und seiner zerstörerischen Festung vor. Ein Vermächtnis Dexters gibt den Helden die Hoffnung, den Dämonenkaiser mit List besiegen zu können.

Was Rhazzazor in Gareth sucht, ist nicht schwer zu erraten: Die Gareth-er Nekropolen würden ihm eine ungeheuerliche Armee zur Verfügung stellen. Gemeinsam mit Hochgeweihten des Boron gilt es also überdies, Rhazzazors Pläne zu vereiteln. Es beginnt die spektakuläre Schlacht in den Wolken, in der geflügelte Dämonen und Luftschiffe mit Blutsöldnern Gareth attackieren, während die Fliegende Festung langsam auf Alt-Gareth zudriftet, um die Stadt dem Erdboden gleich zu machen. Rhazzazor stellt Emer zum Kampf. Diese lockt ihn, die Lanze *Finsterfang* in Händen, zur Nekropole, wo sie ihn verletzen und die Helden den untoten Heptarchen (dem die Untragbare Kette der Thargunitoth zusätzliche Kraft verleiht) unter Einsatz des Boron geweihten Stabes des Vergessens zurückschlagen können. Der Stab des Vergessens scheint dabei zerstört zu werden. Geschlagen, aber mit Emer in den Klauen, fliegt der Schwarze Drache von dannen.

Erst mit den gerufenen Greifen gelingt es den Helden, den Ring der Irrhaiken in der Luft zu durchbrechen und *Kholak-Kai* zu entern. Nach dämonischen Korridoren und dunklen Städteträumen erreichen die Helden schließlich Galottas Raum der Rache. Hier kommt es zur endgültigen Konfrontation mit dem Dämonenkaiser, während unter der Festung Gareth vor seiner Vernichtung steht. Galotta findet den Tod, die Helden bergen seinen Agrimoth-Splitter und fliehen mit dem befreiten Leonardo aus der abstürzenden Festung.

Die 200.000 Menschen Gareths sind gerettet, doch die Trümmer *Kholak-Kais* begraben die Stadt des Lichts und die Neue Residenz. Obwohl die Gruppe das Schlimmste verhindern konnte, steht das Reich am Abgrund: Regentin und Thronfolgerin sind verloren, das Heer vernichtet, die Ordnung zerfällt überall.

### ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

<b>AB xx</b>	Aventurischer Bote Nr. xx
<b>AG</b>	Aventurische Götterdiener (aus <b>Götter &amp; Dämonen</b> )
<b>AvAr</b>	Aventurisches Arsenal
<b>AZ</b>	Aventurische Zauberer (aus <b>Zauberei &amp; Hexenwerk</b> )
<b>GA</b>	Geographia Aventurica
<b>Gareth</b>	Die Kaiserstadt Gareth (aus der Box <b>Stolze Schlösser, Dunkle Gassen</b> )
<b>GKM</b>	Götter, Kulte, Mythen (aus <b>Götter &amp; Dämonen</b> )
<b>LC</b>	Liber Cantiones (aus <b>Zauberei &amp; Hexenwerk</b> )
<b>Schlösser</b>	Land der Stolzen Schlösser (aus der Box <b>Stolze Schlösser, Dunkle Gassen</b> )
<b>MBK</b>	Mit Blitzenden Klängen (aus <b>Schwerter &amp; Helden</b> )
<b>MFF</b>	Mit Flinken Fingern (aus <b>Schwerter &amp; Helden</b> )
<b>MGS</b>	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box <b>Götter &amp; Dämonen</b> )
<b>SRD</b>	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
<b>Dämonenkrone</b>	Unter der Dämonenkrone (aus der Box <b>Borbarads Erben</b> )
<b>ZBA</b>	Zoo-Botanica Aventurica

# KAPITEL I: DAS KAISERLICHE TURNIER

## AUF ZUM RITTERLICHEN KAMPFE

### DIE EINLADUNG

#### KURIER DES KAISERS

Im Winter 1027 BF erreicht die Helden ein Kaiserlicher Kurier, der ein Schreiben überbringt. Die Gruppe befindet sich entweder in der Ferne und hat gerade Gedanken zum Mittelreich präsent (Heimweh, Reiseroute) oder ist während der kalten Jahreszeit in einem verschneiten Dorf oder einer Stadt des Kaiserreichs untergekommen.

Die Botin im blau-roten Botenmantel mit einer triefnassen Schlappmütze klabt fröstelnd aus ihrer Botentasche einen gesiegelten Brief heraus und spricht formell: "Die Zwölfe zum Grube! Im Namen von Kaiser und Reich überbringe ich Botschaft und Kunde. Die Botin scheute nicht Mühe noch Gefahr, doch ging sie fast zugrunde."

*Etikette:* Nach dieser traditionellen wehleidigen Formel ist es üblich, der Botin ein Trinkgeld zu geben, sie auf ein Bier einzuladen oder sie für eine Nacht als Gast zu beherbergen.

*Heraldik oder 7 TaP\* in Geographie:* Farben und Siegelring lassen die Überbringerin als Botin des KBKD (Kaiserlicher Boten- und Kurierdienst) erkennen. Diese transportieren fast immer Depeschen der Krone, der Reichsräte und ihrer Kanzleien oder kaiserlicher Vasallen. Oft sind sie weniger auffällig gekleidet als Boten der KGIA unterwegs. Ein Angriff auf sie kommt einem Angriff auf die Kaiserwürde gleich und wird hart bestraft.

#### DER BRIEF

*Etikette mit 3 TaP\*:* Der Briefumschlag besitzt einen geprägten Goldrand, was eher auf eine positive Nachricht hoffen lässt. Das Siegel des Kaiserhauses derer von Gareth (Fuchs vor Scheibe auf einem Schild, darüber die Kaiserkrone) hat das Wachs geprägt. Falls sich in Ihrer Runde nicht einige ausnehmende Exoten befinden, die auch trotz einiger Questen für das Reich noch nicht als hoffähig gelten, ist das Schreiben an alle Helden gerichtet. Der Text lautet wie folgt:

*»Im Namen Ihrer Kaiserlichen Hoheit, Reichsregentin Emer ni Bennain von Gareth, erlauben wir uns, Euch, [NAME], zur Großen Frühlingsturnei und zum ritterlichen Buhurt zu Gareth zu laden und Euch zu bitten, Euch zum neunundzwanzigsten Tage des Phex zum kaiserlichen Turnierhof der Alten Residenz zu Gareth einzufinden.*

*Es soll für die Ehre, den Glanz des Reiches und zur rundergefügigen Erbauung gefochten werden vor dem Kaiserlichen Hofe. Ihr seid eingeladen, Wappen, Wehr und Waffen nach alten Arivorer Regeln zu führen, zu fordern und zu verteidigen. Im Kampfe mit Leichten und Schwere Handwaffen, im Werfen und Schießen sowie in der Tjoste, dem Wagenrennen und dem Gestampfe suchen wir die Besten vor den Augen der göttlichen Leuin. Unsterblicher Ruhm sei den Siegern gewiss.*

*Zudem soll Euch, bei Rondra, Praios und Phex, für frühere Taten für das Kaiserreich angetragen werden die Ehre, in den Kreis der Ritter des Reiches aufgenommen zu werden und zu führen den Reichsorden am Purpurnen Bande 3. Klasse. Diese Erhebung wird vorgenommen zum Schlussbankett der Turnei an Sta. Thalionmel, dem vierten Tage des Peraine-Mondes, durch Schwert und Hand Ihrer Kaiserlichen Hoheit.*

*Reicherzstruchsess Fingorn von Mersingen und Turniermarschall und Heermeister Rondrasil Löwenbrand*

Wer sich ein wenig im aventurischen Turnierwesen auskennt (gelungene Probe auf *Heraldik, Etikette* oder *Kriegskunst* bzw. mindestens 10 TaP\* in *Geographie*), weiß, dass das Gareth Frühlingsturnier unregelmäßig stattfindet. Es ähnelt dem alljährlichen Großen Kaiserturnier Anfang Praios, das aventurienweit als bedeutendste Veranstaltung dieser Art gilt. Das Frühlingsturnier wurde von den Kaiserin oft einberufen, wenn die Vasallen bei Laune gehalten oder enger an den Thron gebunden werden sollten. In diesem Jahr ist es vermutlich Konkurrenzspektakel zu einem Turnier des Herzogs Jast Gorsam vom Großen Fluss, das Mitte Peraine in Elenvina stattfindet.

#### DER ALVAVENTURISCHE KONVENT DER MAGIE VON GARETH

Wenn sich in Ihrer Gruppe ein Magier befindet, wird ihn als bekannten Meister auf seinem Gebiet eine Einladung der Gildenvorsteher zum Magierkonvent erreichen, der am Rohalstag, 21. Peraine 1027 BF zu Gareth beginnen wird. Der Überbringer, ein berittener Bote in Zivil, gehört entweder zu den Mephaliten (weiß) oder zum Orden vom Pentagramm zu Vinsalt (grau).

*Magiekunde und Staatskunst:* Der Konvent ist das einzige Treffen aller drei Magiergilden und bestimmt ihre gemeinsame Politik. Er findet nur alle sieben Jahre statt, zuletzt praktisch unter Kriegszustand in Punin 1020 BF (siehe das Abenteuer **Rohals Versprechen**). Dass der aktuelle Konvent in Gareth abgehalten wird, der Hochburg weißer Zauberei, aber auch des Praios-Glaubens, hat viel Unmut gerade unter freigeistigen Magiern ausgelöst. Es wird nur mit wenigen Konventsteilnehmern gerechnet (etwa 250), obwohl die Räume der Akademie der Magischen Rüstung und der Akademie Schwert und Stab zur Verfügung stehen (**AZ 97–99**). Viele befürchten wohl Einschränkungen ihrer Kunst. Mehr zum Thema Magie und Recht finden Sie in **MWW 192**.

### VORBEREITUNGEN

Wenn sich die Gruppe für die Reise nach Gareth entschieden hat, klären Sie mit den Spielern, was die Helden mitnehmen möchten und wie sie auftreten wollen: Was tragen die Abenteurer bei einem kaiserlichen Turnier während und außerhalb der Wettkämpfe? Die gewohnte Kluft, in der sie berühmt geworden sind? Möglichst kriegerische und prunkvolle Rüstungen und Waffen?

Einen Überblick über die Turnier-Regularien finden Sie auf den Seiten 15ff. und bei den einzelnen Disziplinen.

#### RÜSTUNG UND GARDEROBE

Ein Turnier verlangt von seinen Teilnehmern sowohl größte Wehrhaftigkeit als auch maximale Selbstdarstellung. Während so viele grandiose Kämpfe der Helden in ihrem Abenteuerleben bislang unbeobachtet in Waldschluchten, Sandwüsten und Ruinen stattfanden, können sie hier zeigen, wer sie sind und was sie können.

- Bei den meisten Disziplinen ist die Wahl der Rüstung frei, es empfiehlt sich jedoch, eine ansehnliche Wehr zu tragen: Die alte Gebrauchsrüstung sollte zumindest ausgebessert und aufpoliert werden (siehe MFF 53). Viele Adlige besitzen Turnierrüstungen, die meist prächtiger oder verspielter ausfallen als klassische Feldrüstungen.

- Bei der *Tjoste*, dem klassischen Lanzengang, ist eine Komplettrüstung aus Vollplatte Pflicht (mindestens RS 8). Am liebsten wird die traditionelle Gestechrüstung (RS 12, BE 10) gesehen, die man sich natürlich von einem namhaften Meister anfertigen lässt, wenn man mit den anderen Adligen des Turniers mithalten möchte: zum Beispiel von Griso Sohn des Grorben (Angbar), Bakshan Arvo (Wehrheim), Linja Siebenstreicher (Trallop) oder von Grimmwilde der Starken (Gareth).

- Für den *Buhurt*, eine gespielte Massenschlacht zu Pferde, ist es nötig, einen Helm mit einer ausladenden Helmzier, der so genannten

Zimier zu besitzen. Die Zimier kann Löwe, Wolf, Lorbeer, Anker, Burg oder sonstige heraldische Figuren zeigen und jede beliebige Farbe besitzen. Sie ist während des Buhurts das Angriffsziel. Wessen Zimier abgeschlagen wurde, der scheidet aus dem Gefecht aus.

## WAFFEN

Der Stolz eines jeden Helden kann auch auf einem Turnier glänzen - allerdings ist beim Turnier garetischer Art längst nicht jede Art von Waffen erlaubt.

- Die Kampfdisziplinen erlauben eine *halboffene Waffenwahl*, was bedeutet, dass alle turnierfähigen Waffen in die Kategorien *Leichte* und *Schwere Handwaffen* unterteilt wurden und man nur gegen Kämpfer mit Waffen der gleichen Kategorie antritt. Nicht jede denkbare Waffe gilt dabei auch als turnierfähig (siehe Seiten 16, 21).
- Üblicherweise wird mit Turnierwaffen gekämpft, stumpferen, anders ausgewuchteten oder leichteren Ausgaben von scharfen Waffen. Der Preis einer Turnierwaffe liegt bei etwa drei Vierteln von dem einer scharfen Waffe. Die TP gelten als TP(A). Wer ein Waffentalentwert auf eine bestimmte Waffe spezialisiert hat, kann die Spezialisierung nicht für die Turniervariante nutzen. (Allerdings gibt es für jedes Waffentalent die Spezialisierung *Turnierwaffe*, die dann natürlich sehr wohl zum Einsatz kommt.)
- Wer nicht eigens eine Turnierwaffe kaufen will, die es ohnehin nur als Varianten von recht verbreiteten Waffentypen gibt, kann versuchen, seine Waffe mit so genannten *Krönchen* (Schutzstücken aus Holz und Kork) 'stumpf' zu machen. Mit welcher Waffe dies funktioniert und vom Turnierrichter akzeptiert wird, ist Meisterscheid. Zur möglichen Verwendung scharfer Waffen siehe Seite 16.
- Bei der Tjoste ist eine Turnierlanze unumgänglich, am liebsten in Wappenfarben — empfehlenswert ist sogar eine größere Menge dieser Lanzen, da sie regelmäßig brechen.
- Wurf- und Schusswettbewerbe werden natürlich mit scharfen Waffen geführt.

## WEITERE AUSRÜSTUNG

- Wer ein Wappen besitzt, braucht einen Schild (den man auch bei Einhandkämpfen führen kann), der dieses darstellt. Der Schild ziert die Schilde-Galerie während des Turniers.
- Für die Tjoste ist ein Turnierschild notwendig, auf dem der Reiter die Lanze auflegen kann.
- Zumindest die meisten gestandenen Recken dieser Erfahrung werden ein Pferd besitzen - wichtigstes Transporttier und Standessymbol in Mittelaventurien. Soll es am Lanzengang teilnehmen, muss es dafür ausgebildet sein (Wenn Sie es in Regeln fassen möchten: ZBA 37ff., die Sonderfertigkeit *Lanzengang* hilft).
- Die Teilnahme am Wagenrennen erfordert natürlich einen passenden (Streit-) Wagen und vier bis acht Streitwagenpferde. Beides ist nur selten mit Geldmitteln zu erwerben und liegt dann in Preisklassen von 800 Dukaten für den Wagen und 2.000 Dukaten für ein vierköpfiges, halbwegs gewinnträchtiges Gespann.

## GEHILFEN

Ein Turnierkämpfer kann tatkräftige Hilfe gebrauchen: bei Wartung und Tragen von Waffen und Ausrüstung, dem Anlegen der Rüstung, der Pflege des Pferdes und der Versorgung von Wunden. Dies sind die typischen Dienste eines Knappen, den jeder Ritter an seiner Seite hat. Das Gareth-Turnier bietet jedoch auch - gegen Spende - Novizen des Rondra-Tempels oder 'Mietknappen' an. Ein Mietknappe verlangt etwa 4 Silbertaler pro Tag.

## DIE REISE

Je nach Entfernung zu Gareth und verwendeten Transportmitteln können Sie die ungefähre Reisedauer ermitteln. Es bietet sich an, einige Tage vor Turnierbeginn einzutreffen. Auf dem Weg bessert sich das nasskalte Winterwetter mit Schneeregen und einsamen Ifirnglöckchen deutlich und lässt auf ein sonniges Frühlingsturnier hoffen.

Der letzte Teil des Weges führt auf jeden Fall über die Reichsstraßen, die aus allen Himmelsrichtungen auf Gareth zulaufen. In Garetien ernten die Helden als reisende Rittersleute große Aufmerksamkeit. Klei-

ne Kinder wünschen ihnen für das Turnier Glück, indem sie den Reitenden Frühlingsblumen an die Rüstung stecken wollen oder gebastelte Kastanienritter mit Strohlanzeln überreichen.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch vor wenigen Tagen lag Firuns Schnee in weißen Flecken auf dem Land, doch nun hat der Frühling das alljährliche Ringen der Jahreszeiten gewonnen.

Ihr befindet euch im Zentrum des Kontinents, Thronland und Heimat des Menschengeschlechts. Fischteiche, Darpatbullen und für die Saat umgepflügte Felder von Gerste und Weizen ernähren die großen Metropolen wie Rommily, Wehrheim und das alles überstrahlende Gareth. Immer wieder seht ihr eine der mythischen sieben Burgen, zwölf Schlösser und sieben mal sieben Turmwachen, die die Goldene Au behüten. Die fruchtbaren Äcker sind mit Mauern aus weißen Steinen voneinander abgegrenzt. Die Kaisermark alleine produziert mehr Getreide als selbst ganz Almada. Trotz des Kriegsdienstes, den viele Landleute in diesen Zeiten zu leisten haben, erblickt ihr allerorten Bauern, die die Felder bestellen. Von ihren Höfen sind das Geschnatter von Gänsen, das Grunzen der Schweine und die Gesänge der arbeitenden Mägde und Knechte zu vernehmen. Nur die in der Ferne aufragende Gebirgssilhouette und manch tiefer Forst erinnern an die Unwirtlichkeit der angrenzenden Lande.

*Geschichtswissen +5* (für Einheimische ohne Zuschlag): Vor 1.900 Jahren war ganz Garetien vom gigantischen Reichsforst bedeckt — kaum vorstellbar angesichts der heutigen weitläufigen Äcker. Auch zwischen durch verfiel das Land immer wieder, wenn Kriege, Dämonenheere und Seuchen die Gegend unsicher machten und entvölkerten. Solche dunklen Zeiten brachen immer nach dem Zusammensturz des Reiches an, wie zur Zeit des Belen-Horas, nach der Ersten Dämonenschlacht und zuletzt in der verheerenden Kaiserlosen Zeit. Von diesen schweren Tagen kündigt auch die Raulsmark Gareths: Hier liegen neben Dämonenbrache, Blutfeldern und Silkwiesen ein halbes Dutzend weiterer Schlachtfelder, die in 2.000 Jahren zwei Dutzend größere Gefechte gesehen haben. Die Toten dieser Schlachten liegen noch immer ungesegnet unter der Krume des Landes oder sind im Boronsfeld mit dem Heldenfriedhof, den größten Boronangern der bekannten Welt, bestattet.

## GARETH

Am 25. oder 26. Phex sollte die Gruppe Gareth erreichen.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bereits in der letzten Nacht konntet ihr ausmachen, in welcher Richtung Gareth liegt. Die Wolken waren von den Lichtern der Stadt des Praios erhellt. Aus der Ferne seht ihr die unfassbar große Silhouette von Mauern, Türmen, Tempeln und Palästen. Zahllose Rauchfahnen steigen aus Kaminen in den Himmel.

Je näher ihr kommt, desto größer werden die Stadthäuser und Mietskasernen, die vor euch aufragen. Wer einmal die breiten Straßen und Alleen dieser Stadt betreten hat, weiß, warum es heißt: "In Gareth ist alles größer."

Götterstatuen und erhabene Fassaden überblicken Menschenmassen, die im Wagen, zu Pferde oder zu Fuß durch die Gassen drängen. Überall gibt es laute Märkte, schaffende Handwerker, um Spenden bittende Mönche und marschierende Soldaten. Statuen und Büsten von Hal erinnern an den letzten Kaiser.

Von weitem erkennt ihr die strahlenden Golddächer der Stadt des Lichts, die den heiligsten Praios-Tempel Deres beherbergt. Auf der Neuen Residenz, dem weitläufigen Palast der Kaiser, wehen die Greifenbanner im Wind. Euer Ziel ist jedoch Alt-Gareth, wo sich die Gebäude stets an Größe, Pracht und Erhabenheit zu übertrumpfen versuchen: der Pentagon-Tempel der Hesinde, die Noralec-Sakrale, das Immanstadium und natürlich die Alte Residenz, vor der das Frühlingsturnier stattfindet.

Als ihr die Pforte des Turniergeländes erreicht habt und eure Einladung vorzeigt, werdet ihr huldvoll begrüßt, ein Fanfarenstoß und die Stimme eines Herolds verkünden eure Ankunft.

Es ist üblich, drei Kaiserdukaten Nenngeld zu entrichten (worauf knauserige Helden aber dank der Einladung auch verzichten dürfen); anschließend folgt der Eintrag in die Turnierrolle.

Für gewöhnlich quartieren sich Turnierteilnehmer in den (zu dieser

Jahreszeit noch recht zugigen) Turnierzelten der Residenz ein. Wo es ohnehin nicht aus Notwendigkeit gehandhabt wird, zeigt dies die Gleichstellung und Brüderlichkeit der Teilnehmer im ritterlichen Kampf vor Ronda.

## BANNER, SCHILDE, SCHLACHTRÖSSER - DIE ALTE RESIDENZ

### DER TURNIERHOF

Wo sich die Flüsschen Gardel und Wirselsbach vereinen, liegt — an die Alte Residenz angeschlossen — der große Turnierhof Gareths. Das Gelände ist von einer 4 Schritt hohen Mauer mit einigen Wachtürmchen im Garethischen Stil umgeben (sprich: Eckpfeiler und Spitzen, Rippenwölbe, Gargylenstatuen). Im etwa 300 auf 150 Schritt messenden Hof wachsen Hecken und Baumreihen von Kastanien, Eichen, Buchen und Eschen. Die ersten Siedler Gareths sollen hier einen Kriegshain besessen haben - und tatsächlich sind die hier traditionell gezeigten Baumarten vor allem Hoflieferanten für Waffenschäfte.

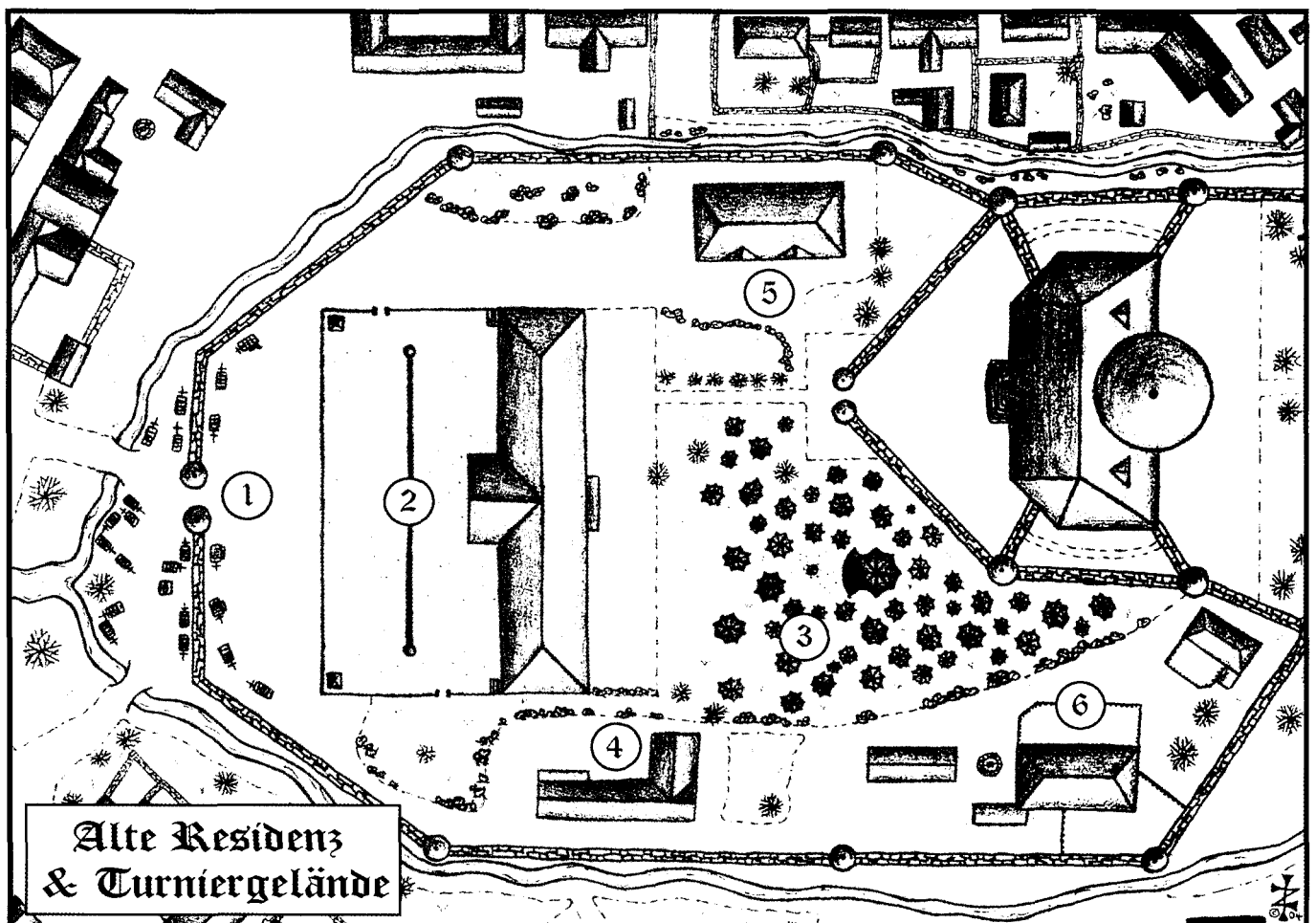
**1) Haupttor:** Das Tor wird Tag und Nacht von drei Löwengardisten bewacht, ist jedoch stets geöffnet. Herolde kündigen die Ankunft wichtiger Persönlichkeiten an. Eine lebensgroße Statue von Kaiser Hal in würdiger Pose wurde neu aufgestellt, um den Turnierteilnehmern das Antlitz des letzten Kaisers vor Augen zu führen. Rings um das Portal finden sich Gauklerwagen, Marktstände und selbst schnöde Wettecken. Von den bunten Ständen sind Reihen von Wimpeln in den Reichsfarben bis auf die Mauer gespannt. Jongleure, Tierbändiger mit Tanzbären und Barden unterhalten die Zuschauer zwischen den Wettkämpfen. Schweinespieße, Hafersuppe, Karamelläpfel und Zuckerstangen füllen die Mägen.

Alte, invalide Ritter und Krüppel, die von früheren Turnieren erzählen, erinnern daran, dass der Preis des Kampfes oft die körperliche Unversehrtheit ist. Zwei Boronis stehen bei Todesfällen bereit.

**2) Raulsarena (Kampf- und Tjostenplatz):** Auf festgestampfter Erde finden in dieser 90 x 30 Schritt großen, gezimmerten Arena die meisten Turnierdisziplinen statt. Über dem Tor thront eine Ronda-Statue, die in jeder Hand ein Schwert hält. Am Kopfteil steht die Schildgalerie, auf der die Turnierteilnehmer ihr Wappen hängen. Für die Tjoste wird in der Mitte der Arena die anderthalb Schritt hohe Lanzenwand aufgestellt, welche die Ritter trennt. Die 6 Schritt hohe Tribüne bietet Platz für bis zu 3.000 Zuschauer, deren Johlen, Jublieren und rhythmisches Stampfen das Holz bedenklich ächzen lässt. Der beste Platz ist die steinerne Ehrentribüne mit goldgesäumtem Baldachin, riesigen Wappenbahnen, bequemen Bänken und Thronsitzen für die Kaiserliche Familie.

**3) Zeltlager:** Vier Dutzend Zelte in allen heraldischen Farben bedecken dieses Wiesenareal, das unter den Füßen und Hufen all der Menschen und Pferde bald einem schlammigen oder staubigen Erdboden weicht. Je nach Wind flattern gemeinschaftlich die Zeltbanner im Wind oder hängen schlaff herab. Pflöcke werden in den Boden getrieben, Fässer gerollt, Waffenstände aufgestellt und Ritter gegürtet. Ständig üben Nahkämpfer am Haukerl oder veranstalten Trainingskämpfe. Reiter proben mit dem Flinken Ferdoker, einer Drehfigur für den Lanzenangriff. Das Zeltlager kommt auch nachts nicht zur Ruhe.

Im Zentrum findet sich der Platz für das große Lagerfeuer sowie ein Festzelt mit Ausschank — der zentrale Ort, sobald eine Disziplin ihren Sieger gefunden hat. Es gibt kleine, abgewetzte Leinenzelte, die ärmere Ritter mitgebracht haben, wie auch 8 Schritt messende Feldherren-



zelte, die alle Annehmlichkeiten bieten. Ein einzelnes golden schimmerndes Zelt gehört dem *Greifen*, dem Herold des Reiches. Falls die Helden keine eigenen Zelte besitzen, werden sie auf zwei blau-goldrote 5-Personen-Zelte verteilt. In einem gastiert bereits *Ludalf von Wert--ngen* samt Knappen, in dem anderen der Elf *Talorion Tannensang*.

**4) Turniermagazin und Schmiede:** Hier werden Holzbahnen, Bänke, Zelte, Zielscheiben und alles übrige Turniergerät gelagert. Verantwortlich ist ein Turnierwart samt seiner acht Gehilfen. An einer rauchenden Esse hört man Tag und Nacht die Schmiedehämmer von Meister *Thorn Eisinger* und seinen zwei Gesellinnen.

**5) Haus der Heiler:** In zwei Heil- und Wundzimmern können Verletzte behandelt werden, eine Badestube mit Drachenspringbrunnen und drei großen Bottichen lädt zum Verweilen ein. Im Obergeschoss hat sich für die Turniardauer der Zweite Hofmagus *Melwyn Stoerrebrandt* eingerichtet.

**6) Stallungen und Remise:** In teils drangvoller Enge stehen hier die edlen Reittiere vieler Turnierteilnehmer. Andere möchten sich gar nicht von ihren Rössern trennen und binden sie neben ihrem Zelt fest. Die Versorgung der Tiere ist Aufgabe der Knappen.

## DIE ALTE RESIDENZ

Eine eigene Mauer umschließt die Alte Residenz der Kaiser samt weitläufigem Park und eigenem Praios-Tempel. Während des Turniers sind die Tore meist geöffnet. Die mächtige Burg mit dem hohen Bergfried besitzt große, gläserne Spitzbogenfenster und viele Säulenbildnisse, die die Garethher Kaiser darstellen - von Raul dem Großen bis hin zu Eslam III. (der die Neue Residenz bezog). Sie ist mit ihren weißen, teils von Efeu überwachsenen Steinen, hohen Wehrkronen und aufstrebenden Pfeilern Inbegriff der 1.000-jährigen Monarchie. Während des Turniers residieren hier der Turniermarschall samt Hilfsrichtern und einige besondere Gäste.

## KRIEGER, КПАРРЕП, КОПТРАНЕПТЕН

Mit den hier vorgestellten Personen können Sie das Turnier im Zeltlager, dem Jahrmarktstrubel, bei den Weihegottesdiensten und im Staub der Wettkämpfe beleben. Zwischen den Teilnehmern vermengen sich Brüderlichkeit, Standesdünkel, ritterlicher Konkurrenzkampf und rondrianisches Perfektionsstreben zu einer einzigartigen Atmosphäre. Außerhalb des Turniers zwingen sich Adlige, Soldaten und Untertanen in die strenge Ordnung des praiotischen Feudalismus. Doch hier, vor Rondras Schwert und Auge in Auge, sind alle gleich. Natürlich zeigen sich Streitereien und Rivalitäten zwischen Adelshäusern auch auf dem Turnierhof und bilden eine Vorahnung für das, was im weiteren Verlauf vom Jahr des Feuers geschehen wird. Die Helden lernen hier Personen kennen, die sie später noch einmal unter anderen Umständen wieder treffen werden.

Weitere Meisterpersonen sind im **Anhang** ab Seite 103 beschrieben. In der folgenden Liste zeigt ein Kürzel bei der jeweiligen Disziplin, wie gut der Teilnehmer einzuschätzen ist: unerfahren (C), erfahren (B) oder meisterlich (A).

### Rondrasil Löwenbrand von Arivor, Heermeister der Rondra-Kirche, Turniermarschall

*Erscheinung:* rot-weißer Löwenmantel, Kettenhemd, Rondra-Kamm, Augenklappe, wehende rotblonde Löwenmähne: Dieser große, 50-jährige Streiter ist ein Rondra-Geweihter, der schon viele Schlachten gesehen hat. Er trägt die silberne Löwinnenfibel auf gekreuzten Schwertern, das Zeichen der Roten Räte.

*Charakter:* Der Heermeister hat einst den großen Schwertzug gegen Borbarad geführt, der Ithur befriegen konnte. Er bedauert, dass ihn die Herrin noch nicht zu sich gerufen hat. Als Turniermarschall verkündet er mit lauter, klarer Stimme die Regeln, überwacht die Zweikämpfe und erwählt Sieger und Verlierer. Rondrasil unterbricht keinen Kampf aufgrund eines kleinen Regelverstoßes, sondern wartet auf die ausgleichende Gerechtigkeit der Göttin.

*Disziplinen:* keine

### Hochkönig Albrax Sohn des Agam

*Erscheinung:* ein stolzer und kräftig gebauter Ambosszwerger, sechseinhalb Spann groß, grauhaarig, mit stahlblauen Augen und kunstvollen Rußflecken im Gesicht (traditioneller Kohleschminke der Ambosszwerger). Sein dreigeteilter Bart wallt über ein fein gewirktes Toschkrikkettenhemd. In den Händen trägt er den Felsspalter Khorgrimm, zu zeremoniellen Anlässen den Hammer Malmarok der zwergischen Hochkönige.

*Charakter:* Der jüngere Bruder des legendären Bergkönigs Arombolosch kämpfte 200 Jahre lang als Söldnerführer in den Kriegen gegen Novadis, Thronräuber, Maraskaner und Orks. Sein Umgang mit Axt, Armbrust und Bier hat ihn zum Urbild des sturen und standfesten Zwergenkriegers gemacht. Kurzfristig Graf von Waldstein, wurde er zu Bor-

barads Rückkehr nach langjährigen Beratungen zum sechsten Hochkönig aller Angroschim gewählt und behält für gewöhnlich von seiner Festung Durum Lorgolosch in der Schwarzen Sichel die Dunklen Lande im Auge. Auch wenn Diplomaten und Höflinge der Menschen vor ihm buckeln, hat er es lieber geradeheraus und unkompliziert.

*Wappen:* in Rot ein goldener Felsspalter über einer goldenen Heiligen Flamme.

*Disziplinen:* Schusswaffen (A), Schwere Handwaffen (A)

### Graf Orsino von Falkenhag

*Erscheinung:* ein blendend aussehender Charmeur Mitte 50 mit gewirbeltem Bart und modischem, pelzbesetztem Wappenmantel. Er ist stets von anderen Höflingen umgeben, auf seiner Schulter hockt zumeist ein Turmfalke.

*Charakter:* Der 'Schöne Graf vom Angbarer See' liebt die Jagd, die Frauen und sich selbst. Als Großsiegelbewahrer ist der Firun-Gläubige einer der wichtigsten Höflinge des Kaiserpalastes und spinnt gerne weitreichende politische Beziehungen. Im Turnier geht es ihm weniger um den Erfolg als darum, zu sehen und gesehen zu werden.

*Wappen:* in Wellenschnitt grün-blau geteilter Schild, oben ein rechtschauender, unten ein linksschauender silberner Angbarsch.

*Disziplinen:* Tjoste (B), Leichte Handwaffen (B), Schusswaffen (A)

### Dom Eslam von Eslamsbad, Graf zu Yaquirtal

*Erscheinung:* ein eleganter almadanischer Caballero mit dunklem, glänzendem Pferdeschwanz, Oberlippenbart und ausgeprägter Nase. Der feingliedrige Endzwanziger trägt stets die eslamidischen Farben Blau, Rot und Silber und schwingt einen auffälligen, mit Rubinen geschmückten almadanischen Reitersäbel.

*Charakter:* Der charismatische Spross eines vergessenen Zweiges der Eslamiden gilt in Almada als Hoffnungsträger und Mahner an alte Tugenden. Er wurde vor wenigen Jahren in die kaiserliche Familie aufgenommen und reiste als Diplomat bis zum Kalifen von Unau. Man sagt ihm eine Liaison mit Kronprinzessin Rohaja nach, mit der er sich sogar heimlich verlobt habe. Auf dem Turnier will der Graf von Yaquirtal seine Qualitäten als schöngestiger Edelmann beweisen und zeigen, wie Almadaner Klinge und Pferd führen.

*Wappen:* von einer silbernen Wellenlinie schräglinksgeteilter rot-blauer Schild.

*Disziplinen:* Leichte Handwaffen (B), Wurfwaffen (C), Buhurt (B)

### Griffpurga von Auralath, Bannstrahlerin

*Erscheinung:* eine kräftige Morgensternkämpferin mit kurzem Haar und stechem Blick in reinweißer Tunika des Bannstrahlordens, darunter ein bronziertes Kettenhemd.

*Charakter:* Die fanatische Streiterin für die Prinzipien des Sonnengottes sucht in Knappen, Zuschauern und selbst Kontrahenten bis zu

höchsten Titeln hinauf nach Frevlern, denen das wahre Wort des Praios gepredigt werden muss. Unerschütterlich mahnt sie zur Wahrhaftigkeit und empfiehlt die Geißelbuße wie ein Medicus den Lebertran.

*Wappen:* in Rot eine goldene Sonne im Schildhaupt, die nach unten einen Bannstrahl entlässt.

*Disziplinen:* Leichte Handwaffen (B), Wurfwaffen (A), Schwere Handwaffen (C), Buhurt (C)

#### **Graf Rondrigan Paligan von Perricum**

*Erscheinung:* ein dunkler, vielleicht 20 Jahre alter Jüngling mit Kraushaar und grünem Junkergewand. Tiefe braune Augen und seine ruhige Ausstrahlung lassen ihn älter erscheinen.

*Charakter:* Der junge Graf von Perricum ist eine eigensinnige Figur, die sich wenig für die rondrianische Herrschaft- und Kampftradition seines Landes interessiert, dafür jedoch die Jagd und die Kunst der Alchimie schätzt und sich sogar für Hellsichtmagie begeistern kann. Er ist jedoch in die kriegerische Kronprinzessin Rohaja, seine Base II. Grades, verliebt. Notgedrungen muss er sie durch eine glänzende Leistung auf dem Turnier beeindrucken — obwohl ihm die Disziplinen wenig liegen. Dass sich Rohaja wohl bereits für Eslam entschieden hat, lässt den Grafen fast verzweifeln. Sein Leid kann man ihm insbesondere in Rohajas Gegenwart schnell ansehen und nach einigen — vielen — Weinpokalen auch vielleicht von ihm hören. Er freut sich, gute Ratschläge zum Turnierkampf von einem gestandenen Recken zu hören. *Wappen:* in Blau springender silberner Delphin über goldenem Säbel. *Disziplinen:* Tjoste (C), Leichte Handwaffen (B), Wurfwaffen (C), Wagenrennen (B), Buhurt (B)

#### **Marschall Ludalf von Wertlingen**

*Erscheinung:* ein hoch aufgeschossener, bleicher Kämpfer mit bitteren Gesichtszügen. Er trägt Marschallshelm, Waffenrock und einen klobigen Zweihänder.

*Charakter:* Der Adjutant und beste Freund König Brins musste erleben, wie seine Familie ihr Land verlor, sein Herr fiel und sein Vater Udalbert das Reich verriet und nun Galotta dient. (Den Helden ist er womöglich aus **Kreise der Verdammnis** bekannt.) Jahrelang wachte er am Grab Brins und teilte Emers Trauer, bis er wieder als Marschall Greifenfurts zurück ins Leben fand. Bisweilen überfällt den ruhigen und besonnenen Krieger die Melancholie und lässt ihn antriebslos werden. Er trägt einen Armreif, den ihm sein Vater als Gruß und Symbol baldiger Zusammenkunft zugeschickt hat.

*Wappen:* in grün-golden schräggeviertem Schild ein Krakenmolch in verwechselten Farben.

*Disziplinen:* Schwere Handwaffen (A), Wagenrennen (A), Buhurt (B)

#### **Graf Barnhelm von Rabenmund**

*Erscheinung:* etwas außer Form geratener Mann Anfang 50, mit schwarzem Ziegenbart und Rüstung nach klassischer Wehrheimer Art

*Charakter:* Das älteste überlebende Kind des Usurpators Answin war einst der Vierte in der Thronfolge des Kaiserreichs und sinnt noch immer nach Möglichkeiten, sich selbst auf den Greifenthron zu setzen. Seine Qualitäten als Krieger sind — bis auf den Kampf mit dem Anderthalbhänder — bescheiden, als Diplomat, Mäzen und Liebhaber guter Speisen hingegen kaum bestritten. Auf dem Turnier knüpft der Graf von Ochsenwasser vor allem intrigante Verbindungen für den Reichskongress zu Elenvina.

*Wappen:* in blau-silbern schräglinksgeteiltem Schild rechts oben ein schwarzer Rabenkopf und links unten drei blaue Wellenlinien.

*Disziplinen:* Schwere Handwaffen (B), Buhurt (B)

#### **Marschallin Angunde von Falkenhag**

*Erscheinung:* eine kleine, stämmige Kriegerin mit Marschallshelm, Harnisch und schnippischer Ausstrahlung.

*Charakter:* Die Base von Graf Orsino ist, was man ihr kaum zutrauen mag, eine gefürchtete Lanzenreiterin, einst Offizierin der Ferdoker Garde und nun kaiserliche Marschallin des Kosch. Sie feiert jeden Sieg enthusiastisch.

*Wappen:* in Schwarz ein stürzender silberner Falke.

*Disziplinen:* Tjoste (A), Schwere Handwaffen (C), Buhurt (A)

#### **Gräfin Franka Salva Galahan**

*Erscheinung:* eine Frau von unbestimmbarem Alter in enger blauer Bauschkleidung; schlank wie ein Reh, rotblondes Haar, blaue Augen und geschmeidige Bewegungen. Sie trägt ein auelfisch anmutendes Rapier und eine zierliche Grafenkrone.

*Charakter:* Die bereits über 50-jährige Albernierin ist seit Jahrzehnten gerechte Landesherrin von Honingen und Spross einer der mächtigsten Familien Aventuriens. Das Gareth Turnier ist ihr eine alte Leidenschaft, ebenso wie das Sammeln schöner Kunstschatze und Bögen.

*Wappen:* in Grün übereinander drei laufende silberne Wiesel.

*Disziplinen:* Leichte Handwaffen (A), Schusswaffen (A), Buhurt (B)

#### **Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss**

*Erscheinung:* ein bulliger, vollbärtiger Ritter mit gewinnendem Lachen, mächtigen Schulterpanzern und einem kräftigem Fuchs als Schlachtross.

*Charakter:* Der reiche Kronprinz der Nordmarken und Enkel Herzog Jast Gorsams kommt ganz nach seinem Großvater: geradlinig, zielstrebig und mit harter Hand befehlend. Derzeit stößt er sich auf Turnieren und Festen gerne die jugendlichen Hörner ab, besüßigt sich leidenschaftlich und brilliert in den klassischen Rittertugenden. Er würde gerne Rohaja von Gareth ehelichen oder entführen — aus machtpolitischen Gründen und weil sie so hübsche Augen hat.

*Wappen:* in Grün eine steigende silberne Forelle.

*Disziplinen:* Tjoste (B), Leichte Handwaffen (C), Schwere Handwaffen (B), Buhurt (B)

#### **Oberst Alrik vom Blautann und vom Berg**

*Erscheinung:* stets perfekt gekleideter Kavallerieoffizier um die 40 mit stahlblauen Augen, schulterlangem, blondem Haar und Schnauzbart.

*Charakter:* Berühmt geworden in den Orkkämpfen um Greifenfurt und Gareth, reißt die Tollkühnheit des Oberst seine Reiter immer wieder mit, auch wenn er in jeder Schlacht eine von Thorn Eisingers berühmten Schwertklingen in Splitter schlägt. Bei einem Turnier in Trallop forderte er drei Ritter Galottas zur Tjoste und gewann. Er gilt als Mann von Ehre und Mitgefühl mit Unschuldigen, die er zuletzt bei den Gareth Hungeraufständen beweisen hat (**AB 91**). Auf dem Turnier verbringt er seine letzten Tage in Gareth: Nachdem er den Ehemann seiner Geliebten im verbotenen Ehrenduell getötet hat, musste ihn der Hofletztlich in die Verbannung des Finsterkamms schicken, wo er in Zukunft eine verbliebene Schwadron des Nordweidener Reiterregiments befehligen soll (**AB 109**).

*Wappen:* in Grün ein silberner Löwenkopf.

*Disziplinen:* Tjoste (A), Leichte Handwaffen (B), Buhurt (A)

#### **Talorion Tannensang**

*Erscheinung:* ein hochgewachsener Halbfelf mit blondem Haar, abgetragener Federhut und einem kostbaren Elfenbogen.

*Charakter:* Talorion ist ein versierter Pfadfinder, der den Tuzak-Aufstand und die Ogenschlacht miterlebt hat und schon viele Ritter, Grafen und Könige heranwachsen, regieren und fallen sah. Er selbst ist jedoch immer derselbe Kundschafter geblieben. Sein offenes Wesen verliert er nur, wenn er zu viel von seinem Mutterstamm im Waldwo-Regen-auf-Biberdämme-fällt erzählt, in dem er aufgewachsen ist (siehe **Geheimnisse der Elfen**, S. 12, 26, 27).

*Wappen:* in Rot ein goldener Hirschkäfer.

*Disziplinen:* Schusswaffen (B), Wurfwaffen (A)

#### **Magister Melwyn Storrebrandt, Zweiter Hofmagus**

*Erscheinung:* ein ergrauter, meist ernst oder leicht zerstreut wirkender Zauberer mit blau-grauer Robe, runzliger Stirn und wachssteifem Alchimistenbart.

*Charakter:* Der Hofalchimist und zweite Hofmagier versteht sich insbesondere auf Illusionsmagie und Luftbeschwörung. Er liebt als Rohalist Diskussionen, Kunstwerke und Harmonie und ist auch Helden gegenüber offen. Meist ist er damit beschäftigt, beim Turnier zu beobachten, ob irgendwo Zauberei oder Alchimie im Spiel sind.

*Disziplinen:* keine

#### **Thorn Eisinger, Schmied der hundert Helden**

*Erscheinung:* ein bulliger, schwarzbärtiger Schmied mit silbergrauen

Strähnen und einem Rubinamulett. Angesichts dieser Arme fragt man sich, ob es auch die Disziplin Ambossweitwurf gibt.

**Charakter:** Der Meisterschmied, einer der wichtigsten Zunftleute Gareths, hat bei den Zyklopen selbst gelernt und ist einer der wenigen Magiedilettanten unter den Eisenwerkern. Durch sein Magisches Meisterhandwerk kann er auch zerbrochene Klingen wieder so schmieden, als wären sie wie neu. Er arbeitet während des Turniers für andere Teilnehmer kostenlos, freut sich über Geschenke, nimmt Aufträge aber rein nach Sympathie an.

**Wappen:** in Silber ein roter Hammer, belegt mit einem goldenen Zyklopanauge.

**Disziplinen:** Leichte Handwaffen (B), Schwere Handwaffen (B) - Er nimmt in erster Linie teil, um eigene Klingen zu testen.

## WEITERE TEILNEHMER

Die folgende Liste enthält nur einige der weiteren Teilnehmer. Ergänzen Sie sie vor allem mit weiteren Persönlichkeiten, die Ihre Spieler in ihrer bisherigen Karriere kennen gelernt haben - ein Wiedersehen mit guten Freunden und Verbündeten, aber auch mit langjährigen Konkurrenten und Widersachern macht das Turnier noch interessanter, vor allem, wenn die Helden ihnen irgendwann auf der Turnierbahn gegenüberstehen.

In der folgenden Liste zeigt ein Kürzel aus Zahl und Buchstabe, bei welcher Disziplin der Teilnehmer welche Qualitäten besitzt. Die Zahlen von 1 bis 7 stehen für Tjoste (1), Zweikampf mit leichten Handwaffen (2), Wurfaffen (3), Schusswaffen (4), Zweikampf mit Schwere Handwaffen (5), Wagenrennen (6) und Burhurt (7). Der zugehörige Buchstabe entspricht der bereits weiter oben beschriebenen Einteilung: unerfahren (C), erfahren (B) oder meisterlich (A).

**Abelmir Castaval**, ein klassischer Ritter (Andergast), früherer Turniersieger: 1A, 2A, 3A, 4B, 5B, 7B (Wappen: in Silber eine grüne Eiche)

**Aldewein von Weißenstein**, 'der reitende Troll' (2,18 Schritt; Weiden): 1B (disqualifiziert wegen Weidener Turnierart), 5A, 7C (Wappen: in Gold ein drohender grüner Bär)

**Alwan von Unterallertissen**, Vogt zu Immlingen (Darpatien; ein heimlicher Answinist): 1B, 2B, 7A (Wappen: von einem silbernen Blitz schrägrechtsgeteilter schwarz-blauer Schild, oben ein roter steigender Fuchs, unten ein goldener Bienenstock)

**Basin von Hohenkranick** (Nordmarken; griesgrämiger Anhänger des Herzogs): 1A, 2B (Wappen: in blau-grün geviertem Schild links oben ein fliegender goldener Kranich und rechts unten ein silberner Wachturm)

**Brangane von Dunkelsfarn-Krötenbrunn**, Ritterin (Greifenfurt; jähzornig und auf Turnierrichter schimpfend): 1C, 3B, 5B, 7C (Wappen: im Göpelschnitt geteilter schwarz-grün-silberner Schild ein schreitender goldener Greif auf der Hauptstelle)

**Falk von Siebental** (Kosch; seit einer Kopfverletzung im Orkkrieg etwas wunderlich und tollpatschig): 2B, 3C, 4C, 5C, 7C (Wappen: in Blau ein stehender silberner Falke)

**Fredomar Galan von Waldmarkt** (Darpatien; zuvorkommend): 1B, 2B,

4C, 7B (Wappen: in rot-blau geviertem Schild ein schreitender silberner Hirsch)

**Gendahar von Streitzig ä.H.** (Almada; einer der besten Fechter, flirtet ständig): 2A, 3B, 4B (Wappen: in Blau ein sich aufbäumendes silbernes Pferd)

**Ginaya von Luring-Gareth**, Burggräfin Alriksmark (Garetien): 1B, 2B, 4B, 6C (Wappen: in Grün zwei sich ansehende, stehende goldene Füchse)

**Jelissa von Fallenwerth**, Hauptfrau der Nordmärker Garde (Stadt des Lichts, ein Bündel Herzog Jasts): 2B, 4C, 5B (Wappen: in Silberein steigender grüner, rotbewehrter Greif)

**Lahor von Dragenfels**, Junker aus der Baronie Mardershöh (Garetien; übergewichtig, mit rostiger Rüstung): 1C, 4C, 5B, 7C (Wappen: in grün-gold geteiltem Schild oben ein silberner Greif auf einem Felsen und unten ein schwarzer Wachturm)

**Ludovig Salvanger**, Edler zu Hügelwacht (Perricum; begnadeter Speerwerfer): 2C, 3A, 6C (Wappen: in Blau mit goldenem Schildrand drei silberne Sterne (ein über zwei) über einem liegenden goldenen Halbmond)

**Malepartus von Heiburg**, Baron zu Höllenwall (Garetien; ein gehässiger Misanthrop): 1B, 2B, 5B (Wappen: in gold-blau geviertem Schild links oben ein silbernes Fallgitter)

**Raul von Baernfarn**, Baron zu Gallys (Darpatien; jung, weltfremd, aber von Rondras Idealen beflügelt): 1C, 2B, 3C, 5C, 6B, 7C (Wappen: in 16-fach gestandenem rot-goldenem Schild eine goldene Sonne, belegt mit einem schreitenden schwarzen Bär)

**Raul von Korningen**, Ritter zu Trallop (Weiden; ein Heißsporn): 1B, 2B, 5B, 7B (Wappen: in Silber ein schwarzer Drache)

**Rondirai von Schwertleibe** (Nordmarken; junge Ritterin, die vor ihrem Vater flieht): 1C, 2C, 4C, 5C, 7B (Wappen: in silber-rot schrägrechtsgeteiltem Feld drei Schwerter in verwechselten Farben und gegenläufiger Ausrichtung)

**Rudegrimm von Streitzig**, Kaiserlicher Bannerträger, stolz und politisch korrekt: 2B, 3B, 5C, 7B (Wappen: in Silber ein sich aufbäumendes rotes Pferd)

**Tankred von Asperg**, Baron zu Imrah (Almada; fordert jeden zum Duell, der ihn auf seine große Nase anspricht): 1B, 5B, 6B, 7A (Wappen: in rot-silbern gespaltenem Schild rechts ein silberner Baumdrache und links eine rote Traube)

**Taradir von Bügenhobel**, Vogt von Fürstlich Knoppsperg (Darpatien; ruhig wie ein Felsen): 1C, 2A, 5A (Wappen: in Silber ein blauer Kurzbogen von rechts oben nach links unten, gekreuzt von grünem Winzermesser)

**Ugo 'der Blutige' von Mühligen**, Marschall Garetiens; harter Vertreter der Adelsheerrschaft, der kein Bauernopfer scheut: 1A, 2B, 5B, 7C (Wappen: in Gold ein rotes Mühlrad)

**Wolfhart von Aarenfels**, Ritter zu Angroschshorn (Kosch; armer Gebirgsritter): 2B, 7B (Wappen: in Schwarz ein grüner Schräglinksbalken, darin auf silberner Scheibe ein abgerissener schwarzer, rotbewehrter Wolfskopf)

**Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j.H.**, Reichs-Oberst und Stabsbefehliger der kaiserlich-darpartischen Truppen; ein unfähiger Karrierist: 3C, 5B, 6B, 7B (Wappen: in grün-schwarz gespaltenem Schild rechts ein abgerissener silberner, rotbewehrter Leopardenkopf und links ein abgerissener roter Löwenkopf)

## REGULARIEN DES TURNIERS

Das so genannte garetische Turnier, das in dieser oder ähnlicher Form in Garetien, Darpatien, Kosch, Nordmarken und Albernien existiert, kennt viele traditionelle Bestimmungen, die typischen Turnierteilnehmern längst in Fleisch und Blut übergegangen sind.

## TEILNAHME

Die Teilnahme am Frühlingsturnier steht generell jedem offen, der sich ritterlich zu benehmen und so aufzutreten weiß. Wer nicht dazu zählt, wird von den Schreibern festgelegt, die damit eigentlich nur unerwünschtes Gesindel auslesen. Jeder Teilnehmer zahlt als Nenngeld 3 Dukaten (was ärmliches Geschmeiß fern hält) und wird in die Turnierrolle eingetragen. Auch die Teilnahme ohne Namen ist möglich und mit dem 'Grünen', 'Schwarzen' und 'Weißen Rittern' recht beliebt.

Erforderliche Waffen und Ausrüstung für eine Disziplin muss jeder Teilnehmende selbst aufbringen. Damit sind die *Schuss-* und *Wurf-wettbewerbe* noch am stärksten mit Gemeinen durchsetzt. *Leichte* und *Schwere Handwaffen* kennt hingegen schon nur noch echte Kämpfer. Die ritterlichste Disziplin sind letztlich Tjoste und Buhurt, die Spektakulärste das Wagenrennen - alle drei haben den größten Verschleiß an Material und Heilkräutern. Hier ist der Adel fast unter sich. Wenn reiche Stadtkinder sich ebenfalls mal hochmütig in eine Gestechrüstung zwängen oder auf einen teuren Streitwagen steigen, werden sie mangels Übung meist zu den Lachnummern des Turniers - zumal sich die Adligen mit dem Reviervverhalten eines röhrenden Kronenhirsches auf diese Emporkömmlinge stürzen.

Fehden zwischen Adligen - gemäß Reichslandfrieden derzeit offiziell verboten — ruhen auf dem Turniergrund. Mit anderen Worten: Man

darf sich nur im Rahmen der Turnierdisziplinen den Schädel einschlagen. Das Garetherturnier ist auch ein Parkett ritterlicher Etikette: Von Faustgruß über Anrede bis hin zur Trinkreihenfolge an der Tafel sind allerlei Kleinigkeiten zu beachten. Sie können durch eine Probe auf *Etikette* feststellen, ob ein Held zurechtgewiesen wird. Wer sich grob an der Ritterlichkeit vergeht, dessen Wappenschild wird vom Schilderegale geworfen und er wird vom Turnier ausgeschlossen.

## GVNST

Bei jeder Disziplin sitzt auf der Ehrentribüne eine erkleckliche Anzahl an jungen Edelfräulein oder -knaben. Für gewöhnlich sind sie ungebunden, meist wohlhabend, einer mächtigen Familie entstammend und mit ein wenig Glück sogar hübsch anzusehen. Diese *Minnedamen* und *-herren* erwählen sich nach Tradition durch Überreichung eines bestickten Seidentuches einen Kämpfer (meist des jeweils anderen Geschlechts), dem sie damit ihre Gunst schenken und seine Kämpfe verfolgen. Abends findet meist ein ziemliches (nämlich mit blank poliertem Helm und Zimier unter dem Arm) Gespräch unter schätzungsweise drei Augenpaaren von Anstandsdamen oder ein nächtlicher Minnesang unter dem Balkon der oder des Angebeteten statt. Auf diese Weise wurde schon so manche Ehe unter Adligen geknüpft — vorausgesetzt natürlich, der Begünstigte blamiert sich nicht in der Turne. Der Grobsieger des Turniers und seine Minneperson bilden schließlich das *Frühlingspaar*, dem neben einem Ährenkranz auch der erste Tanz beim Schlussbankett zusteht.

## SCHARFE WAFFEN

Die Verwendung von scharfen Waffen wird wohlwollend als 'korgefällig' oder ablehnend als 'pervalsch' bezeichnet. Sie erfordert das Einverständnis beider Kontrahenten. Wer mit scharfen Waffen kämpfen möchte, will oft nicht auf sein persönliches Stück verzichten, dem Publikum ein beeindruckendes, blutiges Schauspiel bieten oder aber mit dem gehassten Kontrahenten unter der Maske des Turniers ein regelrechtes Duell austragen.

Ein Kampf mit scharfen Kriegslanzen anstatt Turnierlanzen ist nicht erlaubt, da dies oft den Tod eines oder beider Kontrahenten bedeutet.

# VOR DEM TURNIER

## GEPLÄNKEL UND GERÜCHTE

Lassen Sie die Helden bei Ankunft, Einrichten, Versorgung der Pferde und Erkunden des Zeltlagers immer wieder auf andere Turnier Teilnehmer treffen, und führen Sie diese durch einen kurzen Auftritt ein: Prinz Hagrobald läßt laut und generös zu einer Nordmärker Saubraterei mit Elenviner Wein, Hochkönig Albrax flucht auf die mindere Qualität von Armbrustsehnen, die seine Diener gekauft haben, und Graf Rondrigan setzt den Schleifstein so grob und ungeschickt an sein Schwert, dass es jedem Krieger Zahnschmerzen verursacht. Solche Berühmtheiten wie die Helden werden natürlich auch selbst angesprochen: Dom Eslam bewundert ein besonders schönes Pferd eines Helden, Franka Salva Galahan fragt um einem Partner für einen Übungskampf und Graf Barnhelm knüpft aus Gewohnheit Kontakte zu Personen, die mächtig erscheinen.

## GESPRÄCHSTHEMEN

Eine Versammlung des Schwertadels aus dem ganzen Reich ist zwangsläufig ein Forum für Gespräche über das Reich, die Provinzen, Adelsfamilien und Kriege.

- Die Zeiten sind schlecht: Die Ernten sind verdorben, die Bauern faul und die Abgaben gering, von denen der größte Teil auch an die Krone geht. Die Reichsstädte mit ihren reichen Pfeffersäcken betrügen die Adligen.
- Familienfehden und -feindschaften sind ein wichtiges Thema, wobei sie von beteiligten Adligen und deren Verbündete natürlich gefärbt

## ELIXIERE UND ZAUBEREI

Gemäß roudrianischem Ideal dürfen Turnierritter nur mit Leib und Geist kämpfen, 'wie ihn die Göttin geschenkt und der eiserne Wille geformt hat'. Zwischen den einzelnen Kämpfen dürfen Verletzungen zwar durch Magie und Tränke auskuriert werden, sobald der Teilnehmer jedoch den Kampfplatz betritt, darf er nicht unter Wirkung von Zauberei, Alchimie oder Kräutern stehen. (Waffen und Rüstungen aus magischen Metallen wie Endurium sind übrigens erlaubt.)

Falls Ihre Gruppe auch aus Schlitzohren besteht, zu denen dreiste Aufputzmittel passen, sollten Sie die Helden soweit gewähren lassen, wie es logisch erscheint.

Zwei Medici und zeitweise der Zweite Hofmagus Melwyn wachen zwar über die Kämpfer, untersuchen sie aber nur in Stichproben oder oberflächlich. Je weniger auffällig ein Effekt ist, desto geringer die Wahrscheinlichkeit, dass jemand darauf aufmerksam wird. Gerade viele Kräuterwirkungen können kaum nachgewiesen werden.

Angewendete Magie muss eigentlich durch einen ODEM ARCANUM nachgewiesen werden, allerdings wird der Turniermarschall bei wirklich offensichtlicher Zauberei einen Kämpfer sofort des Platzes verweisen.

## GESAMTSIEG

Nach dem Sieg einer Disziplin erhält der Gewinner einen Lorbeerkranz. Der eigentliche Preis wird beim Schlussbankett überreicht. Ein Held, der sich gut auf das Turnier vorbereitet, sollte einige Erfolge erzielen können, wenn nicht sogar den Gesamtsieg davontragen.

In jeder der sieben Disziplinen des Turniers — *Leichte Handwaffen*, *Schwere Handwaffen*, *Wurfwettbewerb*, *Schusswettbewerb*, *Tjoste*, *Buhurt* und *Wagenrennen* — können Turnierpunkte erworben werden. Grobsieger des gesamten Frühlingsturniers ist, wer zumindest *eine Disziplin gewonnen* hat und unter diesen Einzelsiegern *die meisten Gesamtpunkte* angesammelt hat.

Die Teilnahme an möglichst vielen Wettbewerben lohnt sich also; allerdings zeigt die Punkteverteilung unter den Disziplinen, dass etwa Tjoste und Buhurt hoch angesehen sind, während die Schuss- und Wurfwettbewerbe selten den Gesamtsieger hervorbringen.

dargestellt werden. Beispiele sind: Haus Rabenmund gegen das Haus Bregelsaum, Berg gegen Rabenmund, Streitzig ä.H. gegen Streitzig j.H., Großer Fluss gegen Bennain, Hartsteen gegen Quintian-Quandt.

- Politische Tagesthemen sind: Ferkina-Probleme am Raschtulswall, Winterruhe an der Grenze zu den Schwarzen Landen, Meuterei in Harben, das Duellverbot, die Vermählung der Herzogtümer Weiden und Tobrien, die Almadaner Eigenmächtigkeiten und das Gerichtsverfahren Herzog Jast Gorsams um die albernische Krone (siehe AB 106 bis 109).

- Beim Thema Umgang mit aufständischen Untertanen, die aus Hunger, wegen Auspressung und Angst vor den Schwarzen Landen zu den Waffen greifen, spalten sich die Turnierteilnehmer in solche, die Härte walten lassen (wie Marschall Ugo von Mühligen) und andere, die Milde fordern. Eine separate Diskussion dreht sich um Deserteure.

- Das Reich hat in den letzten Jahren so viele Katastrophen erlebt. Da fragt man sich doch, ob die Götter noch ihren segenvollen Blick auf Land und Kaiserkrone haben.

- Obwohl Reichsregentin Emer als Kämpferin geschätzt wird, sehen viele Adlige eine große Geld- und Einflusskrise im Haus Gareth, das sich in den vergangenen Jahren im Kampf um die Einigkeit der Provinzen und gegen die Schwarzen Lande aufgerieben hat. Manche bedauern das, andere erfreut die Aussicht auf eine Stärkung der Provinzen, der anderen großen Familien oder der Lehensleute. Viele kokettieren mit einem Haus vom Großen Fluss oder Haus Rabenmund auf dem Kaiserthron, von dem man sich politisch mehr verspricht.

- Die Prophezeiung des Jahresorakels (siehe S. 5): Manche Adlige



haben hierfür ein Schulterzucken, andere eine sehr persönliche, banale Sichtweise oder verirren sich bei der Auslegung in Glaubensbildern des Praios-Kultes. Einige wenige fürchten jedoch, dass etwas Schlimmes geschehen wird - noch in diesem Jahr.

## GERÜCHTE

Allerlei vor und während der Turniers zu hörende Gerüchte, sind hier als wahr (+), falsch (-) oder teilweise wahr (+/-) gekennzeichnet.

- Oberst Alrik vom Blautann hat einen Mann im verbotenen Duell getötet. (+) Es soll der Geliebte seiner Ehefrau gewesen sein. (-) Dafür wurde er von der Reichsregentin zum Finsterkamm verbannt. (+)
- Man sagt, die Kaiserlichen Schatzkammern in der Neuen Residenz seien wie leergefegt. Dort findet sich nicht mehr ein Goldstück. (+/-)
- Prinzessin Rohaja hat sich ihren künftigen Gemahl noch nicht erwählt. (+/-) Sie soll gesagt haben: Wer dieses Turnier gewinnt, den will sie zum Manne nehmen. (-)
- Schon Mitte Peraine findet auch zu Elenvina ein großes Turnier anlässlich der 1.000jährigen Burg Eilenwid statt. (+) Herzog Jast Gorsams Fest wird einiges prächtiger werden als das der Gareth. (+/-)
- Die Schwarzen Lande wirken ruhig und ausgeblutet. Vielleicht werden unsere geschundenen Heere diesen Frühling einen Vorstoß auf die Ogermauer wagen. (-)
- Die Reichsregentin sieht übermüdet aus. Man sagt, sie würde schon seit Monaten immer wieder von Alpträumen geplagt. (+)
- Der Bote des Lichts wurde seit Monaten nicht mehr gesehen und soll lange kein Wort mehr gesprochen haben. (+/-) Ob das was mit dem Jahresorakel zu tun hat? (+)
- Kein Wunder, dass unsere Heere im jämmerlichen Zustand sind: Die Offiziere und selbst die Marschälle bedienen sich allesamt aus der Soldkasse und verschleudern die Dukaten. (+/-)
- Nachdem der Schwarze Drache Rhazzazor im Herbst drei Mal unsere Dörfer und Burgen überfallen hat, hat ihm die Reichsregentin an der Trollpfote Fluch und Herausforderung entgegengeschleudert. Ein Hoch auf Emer, die Kaiserin der Helden! Seitdem hat sich der Schwarze Drache nicht mehr blicken lassen (+), hockt in Warunk, knabbert an seinen eigenen Knochen und schlottert vor Angst! (-)
- Mir scheint, Rohaja frönt einer heimlichen Liebschaft mit Dom Eslam, dieser Schmalzlocke. (+)
- Die Spatzen pfeifen es von den Dächern: Das Haus Streitzig führt eine Verschwörung gegen Rohaja und will sie sogar in einem Attentat beseitigen. (-)
- Seit die Bannstrahler gegen Rhazzazor geritten sind und ihr Hochmeister vom Drachen gefressen wurde, sind sie noch fanatischer als sonst. Großinquisitor Rapherian führt jetzt den Orden. (+)
- Habt ihr es nicht bemerkt? Rohaja ist schwanger (+) und wird Zwillinge zur Welt bringen. (→) Der Vater ist ihr angeblich verschollener Großvater, Kaiser Hal (-), der in Wahrheit immer noch in Gareth lebt. (Präsentieren Sie dieses Gerücht als unglaubwürdig.)
- Jast Gorsam vom Großen Fluss ist ein mächtiger Mann im Kaiserreich geworden. Seine Herrschaft der starken Hand wird bewundert, und er findet unter den Adligen immer mehr Anhänger. (+) Stellt euch gut mit seinem Enkel Hagrobald, vielleicht ist der mal Kaiser (+/-).
- Die Kronprinzessin Rohaja soll mit Prinz Ruadh ui Bennain vermählt werden. Das ist ihr Onkel, und außerdem ein Zauberer. (-)

## VOGELTOD (26. PHEX)

Dieses Ereignis können Sie idealer Weise am *Aves-Tag* stattfinden lassen, einem minderen Feiertag am letzten Windstag des Phex. Er wird zelebriert mit der Begrüßung und dem Verfolgen der aus dem Süden heimkehrenden Zugvögel, mit Wanderungen zum nächsten Regenbogen und Horizont. Sind die Helden bis dato noch nicht in Gareth, verlegen Sie es auf einen der letzten Tage des Turniers.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr an einem der vielen Parks und Gärten Gareths vorbeigeht, hört ihr die Flötenspieler. Euch fällt ein älterer, mit bunten Kleidern und Federn geschmückter Priester auf, der in einem Kreis von Kindern steht und immer wieder zum Himmel und zum Horizont weist: einer der wenigen Geweihten des Aves, des Halbgot-

tes der Reise und Entdeckung. Als ihr näher kommt, seht ihr, dass das Gesicht des Geweihten, die ansonsten als unerschütterlich fröhlich bekannt sind, ernst ist. Die Kinder halten tote Vögel in den Händen.

Der weißhaarige *Udilor* ist Vorsteher des Aves-Tempels zu Neu-Gareth. Er erklärt, dass in den letzten Tagen ungewöhnlich viele tote Vögel unter Bäumen, auf Straßen und Dächern gefunden wurden: Amseln, Kornkrähen, Stare und selbst zwei Turmfalken. Mit einer *Tierkunde-Probe +7* kann einem Helden auffallen, dass dies alles Vögel sind, die oft sehr hoch fliegen. Auf Nachfrage kann Udilor bestätigen, dass es von den häufiger vorkommenden, aber niedriger schwirrenden Sperlingen, Drosseln und Finken weniger Kadaver gibt.

"Irgendetwas ist im Himmel. Am Aves-Tag begrüßen wir traditionell die Zugvögel, die nach dem Winter aus dem Süden zurückkehren. Doch in diesem Frühling meiden sie Gareth. Ich sah, wie Kraniche und Stare weiterzogen."

Udilor hält das für ein schlechtes Omen: "Wo Vögel nicht sein wollen, sollten Menschen nicht bleiben. Wir sollten von hier fortziehen und neue Horizonte entdecken. Ja, ganz Gareth sollte dies tun."

Udilor wird in den folgenden Tagen in Gareths Gassen immer wieder zum Aufbruch mahnen, findet jedoch unter den bodenständigen Bürgern kaum ein offenes Ohr. Wenn die Helden wegen dieser Angelegenheit Garether Magier befragen wollen, erweisen sich die beiden Akademien als zu beschäftigt mit der Konventvorbereitung. Lediglich Magister *Voltan von Falkenhag* (ein Bruder Orsinos) kann bemerken, "dass Kraftströme um Gareth und am Himmel in letzter Zeit recht lebendig" wirkten.

**Hintergrund:** Unsichtbare Gotongis, Erkundungs dämonen Galottas, schwirren unerkannt über Gareth und auf der Strecke Gareth - Wehrheim - Trollpfote. Sie beobachten den Weg der Fliegenden Festung und bereiten ihn vor. Vögel, die den dämonischen Blick der Augendämonen erkennen, verenden qualvoll.

## MAGISCHE SPUREN

Wer mittels OCULUS oder ODEM den Himmel nach Absonderlichkeiten absucht, wird nur schwer etwas finden. Beachten Sie die geringe Reichweite des ODEM ARCANUM.

♦ Bei einem ODEM +6 oder einer *Sinnenschärfe-Probe +8* nach einem gezauberten OCULUS erkennen die Helden' eine breite, ausgefrante, leicht pulsierende Kraftlinie. Die Erkennung ist bei Kenntnis der SF *Kraftlinienmagie I* um 5 Punkte erleichtert, mit der *Kraftlinienmagie II* fallen alle Mali weg. Die Linie führt von Gareth nach Nordost (bis Yol-Ghurmak und zur Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert, auf der anderen Seite über Brig-Lo und Kuslik) und ist laut einschlägiger Literatur als *Strich des Schwarzen Mannes* bekannt, der schon viele Kaiser, Verräter und Rachsüchtige gesehen hat.

♦ ODEM +15 oder eine *OCULUS/Sinnenschärfe-Probe +18* zeigen überall am Himmel verblassende Spuren magischer Wesen, die in den letzten Tagen mehrfach über ganz Gareth geflogen sind. Sie zogen stets eine Schleife von der Kraftlinie, über und in Häuser und Straßen und wieder zurück. Bei mindestens 6 ZFP\*/TAP\* wird offenbar, dass die Spuren eine dämonische Signatur haben.

## LANGFINGER!

Die Helden führen zum Turnier wertvolle Waffen und Ausrüstungsstücke mit sich. Fragen Sie die Gruppe am ersten Abend, ob und wie sie sich vor Diebstahl schützen. Wenn die Spieler diese Maßnahmen in den folgenden Tagen nicht wiederholt nennen, gehen Sie davon aus, dass diese von den Helden immer nachlässiger befolgt werden.

Zu einem passendem Augenblick vor oder während des Turniers gelingt es einem Dieb, eine wertvolle Waffe oder ein Rüstungsstück zu entwenden: Im Zelt, wenn alle Helden woanders sind; vom Mann geklaut, wenn er sich gerade in einer Menge aufhält, abgelenkt oder betrunken ist. Die Beute sollte für den Helden ein schmerzhafter Verlust sein, ihn aber nicht effektiv beim Turnier behindern (weil zum Beispiel rechtzeitig Ersatz geordert werden kann). Vom Dieb fehlt ent-

weder jede Spur oder seine Flucht glückt erfolgreich — so sehr der Held auch tobt. Wenn sich die Helden heim Turniermarschall beschweren, wird dieser die Präsenz von Gardisten am Turnierhot verstärken, doch die Beute bleibt vorerst verschwunden.

Der Dieb *Nestel* ist ein gut aussehender, flinker Blondschoopf mittleren Alters mit schmutzigem Gesicht. Er trägt den gestohlenen Knappenrock eines Greifenturter Edlen, und ihm fehlt bereits ein Finger, der Dieben zur Bestrafung abgeschlagen wird. Er gehört zur selben Bande, die dem Zwergen *Lauirom* später die Lanze *Finsterfang* stiehlt (siehe S. 23f).

## AUDIENZ

Wenn die Helden Reichsregentin Eimer oder gar Thronfolgerin Rohaja zu einem persönlichen Gespräch treffen wollen, werden sie — trotz gro-

sser Dienste für das Reich - fürs Erste vertröstet. Der Weg zu den Monarchinnen führt am Turnierplatz nur an einem Dutzend kompromissloser Panthergardisten und einem halben Dutzend Höflingen vorbei. Außerhalb hilft nur der formale Gang zur Neuen Residenz, wo Sie den Helden eine komplexe Bürokratie vorwerfen können, bei der sie jedoch (zu ihrer Befriedigung) zwei Instanzen dank ihres Auftretens und ihres guten Namens schnell überwinden, dann jedoch an Hofmarschallin Argiope Paligan scheitern müssen: "Verzeiht, doch derzeit findet sich keine Möglichkeiten zu einem privaten Audienztermin. Es stehen neben vielerlei anderen Herrscherpflichten wichtige Vorbereitungen für die Abreise zum Reichskongress in Elenvina an. Vielleicht erhaltet Ihr jedoch zum Schlussbankett Gelegenheit.

Vorerst können die Helden die beiden wichtigsten Frauen des Reiches nur im Rahmen der Turnierfestivitäten begrüßen, aus 5 Schritt Entfernung und in aller Öffentlichkeit.

# DER ERSTE TURNIERTAG (29. PHEX)

## DIE ERÖFFNUNG DES TURNIERS

Das Turnier beginnt nach Weihgottesdienst und Eröffnung mit seiner bekanntesten Disziplin, der Tjoste, auch Gestech genannt. Zur Teilnahme sind Plattenrüstung, Turnierlanze, Turnierschild und Pferd mit Schabracke nötig.

### DER EINZUG DER STREITENDEN

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

In einer Reihe mit vielen Großen des Reiches und Rittern in polierter Rüstungen reitet ihr auf die Turnier-Arena zu. Die morgendliche Sonne spiegelt sich auf Helmen, ziselierten Panzern und zum Gruss' erhobenen Schwertern. Selbst die Hal-Statue am Haupttor wurde mit Lorbeer bekränzt. Ganz Gareth scheint die Turnieröffnung sehen zu wollen und jubelt den einzelnen Streitern zu. Hast du da nicht auch gerade ein paar Mal deinen Namen gehört? Fanfaren mit dem Kaiserwappen ertönen vielfach, als ihr in die Arena einreitet. Auf der Tribüne toben die Zuschauer, schwenken Tücher und Hüte. Ihr blinzelt gegen das Licht und seht unter dem Baldachin die kaiserliche Regentin und andere Würdenträger.

Mit weiterem Fanfarenhall steigt auf ein Podest ein seltsamer, mit goldenem Prunk gekleideter Mann: Seine Haut ist tieklunkel, seine Locken sind schwarz wie die Nacht. Er trägt ein weiß-goldenes Gewand mit Heroldshaube und exotische Fadenketten. Das muss der Greif sein, der Oberste Herold des Neuen Reiches. Lächelnd beginnt er zu sprechen: "Seid willkommen, Ihr Streiter von Ross, Rüstung und Ruhm, die Ihr gekommen seid, um teilzuhaben am Großen Frühlingsturnier der Kaiserstadt Gareth im Jahre 1027 nach dem Fall der Hunderttürmigen. Verneigt Euch vor der Herrin der Turnei: Ihre Kaiserliche Hoheit, Emer ni Bennain von Gareth!"

Unter Hochrufen des Volkes erhebt sich Emer, die majestätische Frau mit der hohen Krone, weit fließenden Godhaaren und dem purpur-

neu Thronmantel. Sie blickt stolz auf die Reihe der Kämpfer, aber du meinst, eine gewisse Müdigkeit in ihren Zügen zu erkennen. In ihrer Nähe erblickt ihr Königin Rohaja, die gespannt das Geschehen verfolgt, sowie Reichsgeheimrat Dexter Nemrod, der scheinbar gelangweilt seinen Gehstock poliert. Auch der träumerische Selindian Hal scheint extra für das Turnier angereizt zu sein. Hinter ihm sitzt ein so gar nicht zu der ansonsten festlich aufgeputzten Gesellschaft passender Boron-Geweihter in schlichter, schwarzer Robe.

Emers klare Stimme trägt durch die ganze Arena: "Das Wesen eines Streitenden ist der Kampf Ihr seid alle große Kämpfer, die um Ruhm, Würde und das Reich gekämpft haben. Bald werdet Ihr wieder kämpfen: in einer Baronie, auf einer Festung, einem Tempel oder einem rauen Gebirgspass. Doch heute denken wir nicht an Vergangenes oder Zukünftiges, heute kämpft Ihr nur um eines, meine Ritter: um den Sieg! Heute ist ein guter Tag zum Kämpfen!"

Auf frenetischen Jubel und die erhobenen Klängen der Reiter folgt wieder der Greif "Das Turnier ist eröffnet!"

Feierlich stellen Knappen die Wappenschilder auf das Schilderregal. Während die Tjoste vorbereitet wird, erwählen sich junge Herren und Edeldamen die Ritter ihrer Gunst mit einer Blume oder einem parfümierten Tuch. Obwohl alle Augen auf Rohaja ruhen, und insbesondere Rondrigan ihren Blick sucht, erwählt sie sich noch keinen Streiter.

### EIN SCHWARZER RITTER

*Zum Vorlesen o. Nacherzählen:*

Plötzlich ist dumpfer Hufschlag zu hören. Ein schwarzes Ross mit einem schwarzen Reiter betritt die Arena. Beider Schatten lasten groß und mächtig auf dem Turnierboden. Pechfinster ist die Ritterrüstung mit einem Helm, der einer Wolfsschnauze gleicht. Die Menge hält den Atem an. Vorsichtig tritt ein Herold mit



Turnierrolle heran: "Wie ist Euer Name, Ritter?"

Ein tiefer Bass dröhnt hinter dem Visier: "Nennt mich Alrik von Dunkelschlund, so Ihr Namen braucht. *Ich* brauche nur Gegner, die ich bezwingen kann."

Der Herold blickt zum Turniermarschall Rondrasil, der kurz zögert - und dann langsam nickt. Ein schwarzer Wappenschild wird aufgestellt.

"An welchen Disziplinen nehmt Ihr teil?", ist die Stimme des Herolds zu vernehmen.

"Ich werde alle gewinnen!", dröhnt es.

Ein Raunen geht durch die Menge.

Der Schwarze Ritter ist durch Auftreten und Ausrüstung bereits bei Ankunft von einem Nimbus der Überlegenheit umgeben. Er trägt stets einen Helm mit Visier und gibt sich nicht zu erkennen. Im Laufe des Turniers nimmt er an allen Disziplinen teil, erzielt große Erfolge und entscheidet mindestens eine Disziplin für sich. Der Turniersieg scheint ihm bald sicher — wenn ihm die Helden nicht entgegentreten. Mehr zur Identität des Schwarzen Ritters finden Sie weiter unten.

## DIE TJUSTE

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Zwei Ritter auf ihren Rössern stehen sich im schweren Panzer gegenüber, zwischen ihnen eine 80 Schritt lange Bande. Der Gegner ist kaum zu erkennen. Farbige Lanzen werden herangetragen und von gepanzerten Händen ergriffen. Die Pferde tänzeln unruhig, sie spüren die Anspannung. Die Visiere werden heruntergeschlagen, man wartet auf die Freigabe des Turniermarschalls.

### DER LANZENGANG

Regeln zum Lanzengang finden Sie in **MBK 58**. Sieger des Lanzengangs ist, wer im Sattel bleibt. Stoßen sich beide Kämpfer zugleich vom Pferd, wiederholen sie den Lanzengang. Eine Fortsetzung des Kampfes am Boden, wie beim Weidener Turnier, ist nicht vorgesehen.

### DER WEG ZUM SIEG

Die Tjuste teilt sich in eine Vorrunde und anschließende Ausscheidungskämpfe. In der Vorrunde muss ein Ritter zwei von drei Durchgängen siegreich beenden, ansonsten scheidet er aus. Die Herausforderung wird mit dem Berühren des Wappenschildes eines Gegners mit der eigenen Lanze ausgesprochen. Lassen Sie einen Helden zwei Mal selbst auswählen, während er beim dritten Mal von einer Meisterperson herausgefordert wird (je nach bisherigem Abschneiden des Helden ein unerfahrener, durchschnittlicher oder meisterlicher Gegner).

Aus den 16 verbliebenen Tjustern ruft der Turniermarschall nacheinander einzelne Ritter auf. Diese erwähnen sich ihren Gegner für diese Runde. Der Sieger kommt eine Runde weiter, der Verlierer scheidet aus. Um die Disziplin zu gewinnen, muss ein Held nun also viermal hintereinander gewinnen — gegen immer stärkere Gegner.

Jeder Sieg in der Vorrunde bringt dem Ritter 7 Turnierpunkte. In den Ausscheidungskämpfen bringt der erste Sieg 10 Punkte, der zweite 15 Punkte, der dritte 20 Punkte und der finale Sieg 25 Punkte. Damit besitzt der Sieger dieser Disziplin 84 oder 91 Turnierpunkte.

### VERLAUF

Teilnehmende Helden kämpfen - je nach eigener Wappenwahl oder Verfassung — zu Anfang gegen *unerfahrene* oder *durchschnittliche* Tjuster. In den finalen Kämpfen gegen *durchschnittliche* und *meisterliche* Tjuster. Graf Rondrigan scheidet früh unglücklich aus, während Angunde von Falkenhag und vor allem der Schwarze Ritter sehr weit kommen.

### Unerfahrener Tjuster

**Reiten** 8 (13/13/14), **Lanzenreiten** 16

*Beispiele:* Brangane von Dunkelsfarn-Krötenbrunn, Lahor von Dragenfels, Raul von Baernfarn, Rondirai von Schwertleihe, Rondrigan Paligan von Perricum, Taradir von Bügenhobel

### Durchschnittlicher Tjuster

**Reiten** 12 (13/14/15), **Lanzenreiten** 20, Sonderfertigkeit Kriegsreiterei  
*Beispiele:* Aldewein von Weißenstein (disqualifiziert, siehe oben), Alwan von Unterallertissen, Fredomar Galan von Waldmarkt, Ginaya von Luring-Gareth, Hagrobald vom Großen Fluss, Malepartus von Heiburg, Orsino von Falkenhag, Raul von Korningen, Tankred von Asperg

### Meisterlicher Tjuster

**Reiten** 15 (14/14/17), **Lanzenreiten** 24, Sonderfertigkeiten Turnierreiterei, Lanzengang

*Beispiele:* Abelmir Castaval, Angunde von Falkenhag, Alrik vom Blautann und vom Berg, Basin von Hohenkranick, Ugo von Mühlingen

### Der Schwarze Ritter

**Reiten** 16 (15/15/19), **Lanzenreiten** 26, Sonderfertigkeiten Turnierreiterei, Lanzengang

## DAS GEHEIMNIS DES SCHWARZEN RITTERS

Jeder fragt sich, welcher große Kämpfer hinter der Maske des Schwarzen Ritters steckt, und dennoch fürchten viele seinen Anblick. Wenn die Helden dem Unbekannten nachspüren, sollten sie es nicht leicht haben, ihn ohne Helm zu sehen. Den besten Effekt erzielt seine Enttarnung etwa in der Mitte des Turniers, wenn der Schwarze Ritter bereits große Erfolge feiert.

### AUF DEM TURNIERHOF

♦ Der Ritter ist eine 2 Schritt große, aufrechte Gestalt. Der Stimme nach ein Mann, womöglich etwas älter, der Aussprache nach aus einer zentralen Provinz des Reiches stammend.

♦ Bei einem ODEM ARCANUM schimmert die ganze Ritterrüstung des Kämpfers magisch: Sie ist aus einer Endurium-Legierung geschmiedet, dem dritten der Magischen Metalle (und verbirgt damit auch den Dunkelschlund-Dämon vor Hellsichtmagie). Endurium färbt bereits in geringsten Mengen den Stahl pechschwarz. Beim Einschmelzen ließe sich aus der 20 Stein schweren Rüstung ein halber Stein Endurium im Wert von etwa 6.000 Dukaten gewinnen.

♦ Falls ein Held die Liturgie SEELENPRÜFUNG beherrschen sollte: Auf dem Ritter liegt das Mal des Frevlers, aber keine Verdammnis.

♦ Selbst, wenn der Schwarze Ritter dazu gezwungen wird, seine Rüstung abzulegen: Er wird nur den Helm absetzen. Die restliche Rüstung lässt sich nicht öffnen, als wäre sie mit seinem Fleisch verwachsen. Er *lamm* sie gar nicht ablegen.

♦ Das schwarze Pferd ist ein feuriger und biestiger Warunker Hengst, der gerne zubeißt und auskeilt, wenn ihm Fremde zu nahe kommen. Das Brandzeichen (4 TaP\* in *Heraldik*) weist sogar auf den Warunker Marstall selbst hin. Da das Pferd (3 TaP\* in *Tierkunde*) nicht älter als sieben Jahre ist, wurde es also in den Dunklen Landen gezüchtet.

♦ Die Knappen *Dabbert* und *Mishkren* tragen schwarze Wappenröcke und sprechen nie ein Wort. Sie bewachen Zelt und Pferd ihres Meisters und weisen jeden Besucher ab. Sie sind wirklich stumm: Ihre Zungen wurden herausgeschnitten. Sie haben auch gelernt, sich gegen Zauberei wie den BLICK IN DIE GEDANKEN zu wehren, und rezitieren im Geist garetische Ländlieder (die ursprüngliche Heimat der beiden).

### DAS ZELT

Auch das Turnierzelt ist schwarz, fest gespannt und am Eingang meist bewacht. Besucher sind unerwünscht. Im Innern finden sich ein Feldbett, ein Tisch mit Hocker, Wolldecken, Waschschüssel, Waffen, Rüstungsteile sowie Reisegepäck. Auf dem Tisch liegen Bücher über Staatswesen und Philosophie. Nichts deutet auf die Identität des Ritters hin.

Wenn die Helden nachts eindringen, liegt der Ritter nicht etwa in seinem Bett, sondern sitzt - mangels Schlafbedürfnis - in voller Rüstung bei Kerzenlicht vor einem Buch.

### ENTTARUUNG

Auf welche Weise die Helden es auch herausfinden: In der Rüstung steckt Fürst *Udalbert von Wertlingen*, ein alter, rüstiger Aristokrat mit weißem Haar und mächtigem Kriegerbart (siehe Beschreibung im **Anhang** auf Seite 103). Trotz seiner über 80 Jahre wirkt er ungewöhnlich agil und stark. Er ist der Reichserztruchsess Transsiliens, die rechte Hand des Dämonenkaisers Galotta. Natürlich ruft irgendjemand die Garde, die Rondra-Geweihten und andere Ritter. Mancher will 'den Hund' an Ort und Stelle erschlagen. In die große Runde tritt Turniermarschall Rondrasil Löwenbrand und hört sich alle Anschuldigungen an. Er muss jedoch mit finsterner Miene zu dem Schluss kommen: "All dies, den Verrat am Reich und Buhlschaft mit Dämonen hat dieser Mann begangen, und er wird früher oder später dafür bezahlen. Doch hier, zu diesem Turnier ist er als Ritter gekommen und hat gegen keine Regel der Ritterschaft verstoßen. Die Gesetze Rondras lehren uns, dass hier der Turnierfrieden gilt; dass wir auch mit unseren Feinden turnieren: Wir schlagen sie mit Mut und Kraft, nicht mit Kette und Karzer!"

Einige fürchten sich vor dem Mann nun mehr als vor dem bisherigen Anonymus. Andere, insbesondere Kämpfer von der Front, lassen ihn Hass spüren und fordern ihn bei den Disziplinen. Dexter Nemrod lässt ihn scharfüberwachen. Der Schwarze Fürst aber lässt sich weder neben noch auf dem Kampfplatz irritieren und packt Verachtung und Arroganz in wohlgeformte Worte. Ab jetzt geht es jedoch darum, ob Fürst Udalbert den drohenden Turniersieg für das Dämonenkaiserreich erzielen kann - oder ob ihn die Helden daran hindern können.

### DER DUNKELSCHLUID

Der Dämon, der Udalbert im Auftrag Galottas kontrolliert und ihm seine jugendliche Stärke gibt (siehe Seite 103), wird während des Turniers nicht entdeckt. Die Halsberge der Rüstung bleibt stets über ihm geschlossen. Seine Präsenz und die magische Veränderung von Udalberts Körper sind dank der magisch leuchtenden Rüstung auch mit Hellsichtzauberei nicht feststellbar.

## DAS MÄRCHEN DES GREIFEN

Am Abend nach der Tjoste sammeln sich viele Kämpfer um das Lagerfeuer, versorgen Prellungen, trinken Met aus Hörnern, lassen Bratschweine schmoren und parlieren über Pferde, Waffen und Burgen. Der Sieger des Gestechs feiert seinen Erfolg - es sei denn, es ist der Schwarze Ritter, der sich immer in sein düsteres Zelt zurückzieht.

## DER ZWEITE TURNIERTAG (30. PHEX)

### DIE GUNST DER KÖNIGIN

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Heute finden die Kämpfe mit leichten Handwaffen statt. Kein Wettbewerb hat mehr Teilnehmer: Schwertkämpfer, Fechter mit Linkhand, Säbelschwinger und Axtschläger mit Schild und einige schnelle Stabkämpfer. Vor der Tribüne empfangen sie die Gunst der Zuschauer. Und auch die junge Königin Rohaja, ein hinreißendes rot-weißes Kleid mit Korsettage tragend, zieht ein Seidentuch hervor. Selbstsicher reckt Dom Eslam das Kinn, während Graf Rondrigan vor Anspannung zittert. Jeder will für die Königin kämpfen. Doch sie sieht die beiden nur kurz an und lächelt

Hier treffen die Helden den schwarzhäutigen Herold Greif wieder, der traurige Weisen auf einer Flöte spielt. Im Gegensatz zu vielen Praios-Dienern erweist er sich als offene und in sich ruhende Gestalt mit faszinierender Rätselhaftigkeit. Er scheint viele fremde Länder bereist zu haben, von denen einige auch Derographen nichts sagen: Kerrish-Yih, Shulm, Marhynia, Peranthis. Zu fortgeschrittener Stunde erzählt er mit traurigem Gesicht eine Geschichte aus der Ferne.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

"Es war einmal vor vielen Jahren der Goldschopf Ranabo, der voller Mut und Zuversicht war und auf Windstreif und Sonnenstrahlen reiten konnte. Eines Tages sprach die fröhliche Morgensonne zu ihm: 'Schau Ranabo, dort unten liegt das Land Ombango. Seine Menschen sind soeben erwacht. Sie wissen nicht viel von der Welt und ihren Dingen. Willst du nicht gehen und sie belehren, bevor es böse Wesen tun?' Ranabo nahm die leichte Aufgabe an und sprang freudig von Stern auf Berg, auf Palme und auf die Hütten der Menschen. Er lehrte sie, die Sonne, das Licht und die Zeit zu achten und alles liefwohl unter seiner Hand. Doch eines Tages erblickte er Lutu, die schönste der Menschen des sonnigen Ombangos, und sie erkannten einander. Über seine Liebe zu Lutu vergaß Ranabo jedoch all seine Aufgaben. Die Menschen begannen, unordentliche Dinge zu tun, Zauberei zu wirken und Ranabo als ihren Gott anzubeten und seine Kinder mit Lutu als Könige. Dies konnte sich die Schwarze Tochter, Herrin des kalten Meeres, zunutze machen und die Menschen verführen. Sie lockte die Sorglosen in ihr kaltes Reich, bis kein Mensch mehr in Ombango lebte. Da verbrannte die zornige Mittagssonne Ranabo fast und Lutu ganz und zeigte ihm, was er getan hatte. Sie verwandelte Ranabo in einen einfachen Menschen. Er solle erst wieder ein Goldschopf sein, wenn er alles wieder gut gemacht hätte. Ranabo stieg hinab ins Reich der Schwarzen Tochter, tötete Dämonen und wies den Menschen mit einer Trommel den Weg aus der Tiefe. Doch sie fanden nicht mehr nach Ombango zurück und siedelten stattdessen auf den bewachsenen Schädeldecken von toten Riesen, die aus dem Meer ragten. Fortan hatten sie große Scheu vor der See, obwohl sie sich zurück in ihre alte Heimat sehnten. Ranabo aber wurde nicht wieder zurückverwandelt, denn die Sonne glaubte, er habe noch nicht genug gebüßt. So zieht Ranabo auch heute noch umher, bis ihm irgendwann die milde Abendsonne wieder verzeiht."

Einem Utulu scheint diese Geschichte sehr ähnlich einer Überlieferung seines Volkes zu sein, wo der Gott Obaran und die Nachtschwarze Herrin eine Rolle spielen (**MGS 125**). Allen Nachfragen zur Erzählung weicht der Greif traurig aus, der das Märchen im Süden gehört haben will.

**Hintergrund:** Das Märchen erzählt seine eigene Geschichte, wie er aus Alveran und seinem Greifenleib verbannt wurde. Siehe Seite 103.

geheimnisvoll. Ihr blondes Haar weht im Wind. Dann blickt sie *dich* aus ihren wilden, braunen Augen an. Das Tuch segelt zu dir hinüber.

Rohaja möchte sich nicht öffentlich zwischen ihren Verehrern entscheiden und nimmt stattdessen einen unwahrscheinlichen, aber ritterlichen Kandidaten - einen Helden (im Zweifelsfall derjenige mit dem höchsten CH). Sie ist auch einem kurzen Flirt, unter 3.000 Augenpaaren, nicht abgeneigt. Im Folgenden verfolgt sie Turniere mit der Bewunderung einer Prinzessin und dem Interesse einer ausgebildeten Kriegerin. Und vielleicht lässt sie sich auch zu dem ein oder anderem aufmunternden Ruf zu 'ihrem Helden' hinreißen.

# ZWEIKAMPF MIT LEICHTEN HANDWAFFEN

## DER ZWEIKAMPF

Wo mancherorts eine Unterteilung in einhändige oder zweihändige Waffen getroffen wird, teilen sich Handwaffen beim Garethur Turnier in Leichte (geringere Größe und Gewicht, meist einhändig) und Schwere (größeres Gewicht, oft zweihändig).

Zu den Leichten Handwaffen zählen vorrangig alle, die mit folgenden Talenten geführt werden: *Dolche*, *Fechtwaffen*, *Hiebwaren*, *Kettenstäbe*, *Säbel*, *Schwerter* und *Stäbe*. Dazu unter den *Kettenwaren* der Morgenstern. Es sind dennoch nicht alle denkbaren Waffen gestattet, zum Beispiel werden alle *improvisierten Waffen* als eines Turniers unwürdig, Meuchlerwerk wie der *Mengbilar* und Klingenfresser wie der *Haken-dolch* als unrondriganisch angesehen. Die *Pike* ist als Tod der klassischen Reiterei natürlich geächtet.

Das Führen von Parierwaffen und Schilden ist ebenso erlaubt wie der Kampf mit zwei gleichartigen Waffen. Eine Mindestrüstung ist nicht vorgegeben (jedoch verwenden die meisten Kämpfer RS 4 bis 5). Jeder Kämpfer muss die eigene Bewaffnung festlegen, bevor er weiß, wer sein Kontrahent (beziehungsweise wie sein Gegner bewaffnet) ist.

Der Kampf wird nach den üblichen Regeln (aus der Distanzklasse *Pike*) begonnen und durchgeführt. Den Turnierstil, der mit den stumpfen Turnierwaffen und absichtlich nicht blutigen Stichen, Streichen und Schlägen geführt wird, können Sie der Einfachheit halber simulieren, indem alle angerichteten TP als TP(A) gerechnet werden.

Der Kampf wird vom Turnierrichter Rondrasil Löwenbrand für beendet erklärt, wenn einigermaßen deutlich geworden ist, wer der Sieger der Partie ist — also nicht unbedingt erst, 'wenn einer tot ist, aufgibt oder nicht mehr kann', sondern meist nach 10 bis 30 Kampfunden. Das Entwaffnen eines Gegners oder Zerbrechen einer Waffe beendet den Kampf nur, wenn der noch Waffen tragende das Aufheben oder Herbeiholen einer Waffe untersagt - was ihm selbst wiederum weniger Punkte einbringt.

Die Kontrahenten erhalten je nach Dominieren des Kampfgeschehens, spektakulären Aktionen und ritterlichem Verhalten bis zu 20 Turnierpunkte pro Kampf (dieses Maximum wird jedoch fast nie erreicht). Wer mehr Turnierpunkte erhält, ist Sieger der Partie. Verteilen Sie diese Punkte in der Diskussion mit allen Spielern gemeinsam: Sie wissen selbst am besten, wer gut gekämpft hat.

## DER WEG ZUM SIEG

Wie bei der Tjoste müssen in einer Vorrunde zwei von drei Gegnern besiegt werden. Anschließend folgen unter den besten acht Ausscheidungsbegegnungen, bei denen man drei Mal hintereinander einen Kampf gewinnen muss, um die Disziplin für sich zu entscheiden. Zwischen den einzelnen Kämpfen hat jeder Kämpfer etwa 2W6+2 Spielrunden Zeit, um Wunden zu behandeln, Waffen gerade zu biegen und Rüstungen auszubessern.

Der Sieger der Disziplin kann maximal 120 Punkte erreicht haben (was aber schon auf die Fähigkeiten eines wahren Schwertkönigs schließen lassen würde).

## VERLAUF

In dieser Disziplin können Sie die Helden auf fast jede der ab Seite 13 beschriebenen Meisterpersonen treffen lassen. Eslam und Rondrikan mögen hier bei einer Paarung aufeinander prallen. Ebenso kann einer von beiden den begünstigten Helden fordern, um Rohaja bissig zu beweisen, dass sie ihre Gunst nicht einfach jedem schenken darf. Im folgenden finden Sie mehrere Vorschläge von Waffenkombinationen und Werten für Zweikampfgegner. Scheuen Sie sich jedoch nicht, eigenen für Ihre Kämpfer konzipierte Gegner ins Feld zu führen.

### Der vielseitige Schwertkämpfer (unerfahren)

**Langschwert:** INI 7+W6 AT 14 PA 11 TP 1W+4 DK N  
LE 29 AU 32 KO 13 MR 4 GS 5 RS 4

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

### Der vielseitige Schwertkämpfer (durchschnittlich)

**Langschwert:** INI 11+W6 AT 17 PA 13 TP 1W+5 DKN  
LE 34 AU 36 KO 14 MR 5 GS 5 RS 5

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Sturmangriff, Wuchtschlag

### Der vielseitige Schwertkämpfer (meisterlich)

**Langschwert:** INI 11+W6 AT 19 PA 15 TP 1W+6 DKN  
LE 39 AU 42 KO 16 MR 6 GS 5 RS 6

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Beidhändiger Kampf I+II, Binden, Doppelangriff, Finte, Gegenhalten, Linkhand, Kampfreflexe, Meisterparade, Sturmangriff, Waffenmeister (Langschwert), Windmühle, Wuchtschlag und ein *zweites Langschwert*.

### Der schnelle Fechter (unerfahren)

**Degen:** INI 12+W6 AT 15 PA 10 TP 1W+3 DK N  
LE 27 AU 30 KO 12 MR 5 GS 7 RS 2

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte

### Der schnelle Fechter (durchschnittlich)

**Degen:** INI 17+W6 AT 18 PA 12 TP 1W+4 DK N  
LE 31 AU 33 KO 12 MR 6 GS 7 RS 2

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Linkhand, Parierwaffen I, dazu eine Linkhandwaffe

### Der schnelle Fechter (meisterlich)

**Degen:** INI 20+W6 AT 21 PA 17 TP 1W+4 DK N  
LE 34 AU 38 KO 14 MR 7 GS 7 RS 2

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterliches Entwaffnen, Parierwaffen I+II, Todesstoß, Tod von Links, Waffenmeister (Degen), dazu eine Linkhandwaffe

### Die unbewegliche Hammerhand (unerfahren)

**Morgenstern:** INI 5+W6 AT 13 PA 9 TP 1W+5 DK N  
LE 32 AU 40 KO 15 MR 4 GS 7 RS 6

**Sonderfertigkeiten:** Niederwerfen, Wuchtschlag

### Die unbewegliche Hammerhand (durchschnittlich)

**Morgenstern:** INI 6+W6 AT 15 PA 12 TP 1W+6 DK N  
LE 38 AU 47 KO 15 MR 5 GS 7 RS 6

**Sonderfertigkeiten:** Niederwerfen, Schildspalter, Windmühle, Wuchtschlag

### Die unbewegliche Hammerhand (meisterlich)

**Morgenstern:** INI 7+W6 AT 19 PA 14 TP 1W+8 DK N  
LE 44 AU 58 KO 16 MR 6 GS 7 RS 6

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

### Der wirbelnde Säbelschwinger (unerfahren)

**Säbel:** INI 9+W6 AT 13 PA 12 TP 1W+3 DK N  
LE 30 AU 35 KO 13 MR 4 GS 6 RS 4

**Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Binden, Finte, Meisterparade

### Der wirbelnde Säbelschwinger (durchschnittlich)

**Säbel:** INI 8+W6 AT 17 PA 14 TP 1W+4 DK N  
LE 35 AU 41 KO 14 MR 5 GS 6 RS 5

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Linkhand, Meisterparade, Schildkampf I, Wuchtschlag, dazu einen *Holzschilde*

### Der wirbelnde Säbelschwinger (meisterlich)

**Säbel:** INI 15+W6 AT 20 PA 18 TP 1W+5 DKN  
LE 40 AU 47 KO 15 MR 5 GS 6 RS 5

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Kampfgespür, Linkhand,

Meisterparade, Niederwerfen, Schildkampf I+II, Sturmangriff, Waffenmeister (Säbel), Windmühle, Wuchtschlag, dazu einen *Holzschild*

#### Der elegante Stabkämpfer (unerfahren)

**Kampfstab:** INI 10+W6 AT 13 PA 12 TP 1W+1 DK NS  
LE 28 AU 35 KO 13 MR 5 GS 6 RS 3  
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Umreißen

#### Der elegante Stabkämpfer (durchschnittlich)

**Kampfstab:** INI 15+W6 AT 16 PA 15 TP 1W+2 DK NS  
LE 32 AU 39 KO 14 MR 6 GS 6 RS 3  
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Entwaffnen, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Umreißen, Wuchtschlag

#### Der elegante Stabkämpfer (meisterlich)

**Kampfstab:** INI 17+W6 AT 19 PA 17 TP 1W+2 DK NS  
LE 36 AU 45 KO 15 MR 7 GS 6 RS 4  
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Umreißen, Waffenmeister (Stab), Windmühle, Wuchtschlag

#### Der Schwarze Ritter

**Brabakbengel:** INI 9+W6 AT 19 PA 14 TP 1W+7 DKN  
LE 45 AU 55 KO 17 MR 12 GS 4 RS 8  
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Windmühle, Wuchtschlag

## DIE HERRSCHAFT DER SONNENZEPTER

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wenn ihr in den Straßen Gareths unterwegs seid, fallen euch immer wieder die weißen, goldbesäumten Roben der Bannstrahler auf. Die Mitglieder dieses Praios-Ordens sind dafür bekannt, herrisch und direkt nach dem Sünden- und Frevelhaftem in den Menschen zu suchen — insbesondere bei Magiewirkern. Der baldige Allaventurische Konvent der Magie hat ihre Präsenz nur noch verstärkt.

Als ihr gerade eine mit Kisten verstellte Seitengasse passiert, hört ihr von dort bellende Beschimpfungen und einen schmerzgefüllten Laut.

"Dir werden wir Madas Fluch herausprügeln, Wickelkopf!"

Ein Schlag. Dann wieder ein Aufheulen.

Drei mit Ingerimms Donnerschlag angetrunkene Bannstrahler, darunter *Griffpurga von Araleth*, malträtieren einen am Boden liegenden alten Mann: Er trägt einen blauen Kaftan mit magischen Symbolen und einen roten Turban. Es ist der Erzmagier *Dschelef ibn Jassafer* (den Helden womöglich aus *Rückkehr der Finsternis* bekannt). Nachdem er mit anderen Magiern zwei Nächte ohne Schlaf magische Ex-

perimente vollführt hatte, traf er ohne Zauberkraft auf dem Rückweg zu seiner Schlafstatt auf die gereizten Bannstrahler. Es entbrannte ein Streit mit Handgreiflichkeiten, bis der zusammengesunkene Zauberer Beleidigungen, Schläge und Tritte erleiden musste.

Helden, die eingreifen wollen, werden von den Bannstrahlern mit Schnapsfahne angewiesen, weiterzugehen: "Wir wissen schon, wie man mit dem Zaubererpack umspringen muss, bei Praios."

Es kommt fast zwangsläufig zu Reibereien mit der Geweihten Griffpurga und ihren Ordensbrüdern. Die betrunkenen Bannstrahler trolchen sich erst nach überzeugendem Argument, eindrucksvoller Drohung oder effektivem Fausteinsatz seitens der Helden.

Gleichzeitig droht der geschundene Dschelef, vor Wut und Verzweiflung seine Verbotenen Pforten (**MWW 34**) zu öffnen und einen ZORN DES ERZES gegen die Bannstrahler zu schleudern - was einen seiner Gegner töten und den Erzmagier damit in größere Schwierigkeiten bringen würde.

Haben ihm die Helden aus der Bredouille geholfen, bedankt sich Dschelef wortreich in einem Tulamidya-Garethi-Kauderwelsch und lädt sie ein, bei ihm im Hotel *Alter Kaiser* zu Gast zu sein und Unauer Punsch zu trinken. Er schenkt ihnen augenzwinkernd ein Konstitutionelixier D (KO+7 und AU+20 für 7 SR), dessen Wirkung "auch ein Turnierkadi nicht erkennen wird".

(Wenn Ihre Spieler den bisweilen weltfremden Dschelef vor allem als hilflose Figur kennen, sollten Sie ihnen in **Kapitel IV** zeigen, was es heißt, einen dankbaren Erzmagier an der Seite zu haben.)

### VOR DEM GILDENTREFFEN

Gute zwei Wochen vor dem Beginn des Magierkonvents können die Helden allerhand Geschäftigkeit bei den beiden weißen Akademien der Stadt feststellen. Die Spektabilitäten nehmen sich nur kurz Zeit, eintreffende Helden zu begrüßen.

◆ Es sind noch nicht viele Zauberer eingetroffen. Wahrscheinlich werden es kaum 300 sein, gerade mal halb so viele wie beim letzten Konvent in Punin.

◆ Im Gespräch mit Zauberern wird anhand der Themen klar, dass die Gilden - mehr als beim Konvent vor sieben Jahren, wo Borbarads Bedrohung umfassend war - sich vor allem um eigene Angelegenheiten sorgen: Überlegungen zur Gewandverordnung, neue Abraxas-Theorien aus Punin, Ordensregularien, gestiegene Alraunenpreise.

◆ Beim Konvent werden die Sprecher der drei Gilden (wiedergewählt: *Saldor Foslarin* von der Weißen Gilde sitzt fest im Sattel, aber die alte *Prishya von Grangor* von der Grauen Gilde wird womöglich ihren Hut nehmen. Bei der zerrissenen Schwarzen Gilde, wo der Titel des Convocatus Primus ohnehin wenig Bedeutung hat, scheint alles möglich.

Bauchpinseln Sie den eingeladenen Zauberer ihrer Runde mit Einladungen zu Gesprächen und Verleihungen und Bitten um Vorträge auf dem Konvent. Er wird dessen Eröffnung allerdings letzten Endes leider nicht beiwohnen können und die Magierversammlung erst unter denkbar anderen Umständen besuchen.

## DER DRITTE TURNIERTAG (I. PERAINE)

### WURF- UND SCHUSSWETTBEWERBE

Am 1. Peraine, der Frühlings-Tagundnachgleiche des Sonnenjahrs, findet das vor allem auf dem Land bedeutende *Saatfest* statt. Felder und Bäume werden gesegnet und für das Aufgehen der guten Keime gebetet. Peraine-Geweihte in grüner Robe mit Ährenstickerei besuchen auch den Turnierhof: "Ein neues Jahr hat begonnen, die Welt erwacht zu neuem Leben." Auf Störche aus dem Süden, deren Flug man deuten wollte, wartet man jedoch vergeblich.

Am heutigen Tag finden parallel die beiden Disziplinen zur Treffsicherheit mit Fernkampfwaffen statt, in denen separat jeweils ein Sieg und Turnierpunkte erworben werden können.

### MITTEN INS SCHWARZE!

Die Regeln sind für beide Wettbewerbe gleich zu handhaben. Es geht darum, in drei Entfernungsklassen bei je drei Versuchen die Zielscheibe zu treffen.

Erlaubt ist fast jede Art von Fernwaffe, mit der man sinnvoll einen Treffer auf einer Scheibe erzielen kann (also keine Netze und Lassos oder dergleichen). Die Fernwaffenart darf während des Wettbewerbs nicht gewechselt werden. Um mit den einzelnen Fernwaffen gleiche Bedingungen herzustellen, differiert die Entfernung der Zielscheibe je nach der vom Werfer oder Schützen verwendeten Waffe und je nach Einschätzung der Schiedsrichter. So gelten für einen Balläster deutlich geringere Entfernungen als für einen Langbogen.

Die erste Entfernungsklasse *Nah* (3-30 Schritt) bringt keine Probenerschweris. Die zweite Entfernungsklasse *Mittel* (5-60 Schritt) einen Malus von 4 Punkten, die dritte Klasse *Weit* (7-120 Schritt) einen Malus von 8 Punkten. Zum Zielen ist beliebig viel Zeit.

Je nach Gelingen der Fernwaffenprobe trifft man auf der 2 Schritt messenden Zielscheibe aus bemaltem Stroh oder Holz den äußersten Kreis (+0, 1 Turnierpunkt pro Treffer), den mittleren Kreis (+3, 2 Punkte), den inneren Kreis (+6, 3 Punkte) oder das Schwarze (+10, 5 Punkte). Gutgelaunte Schiedsrichter geben beim spektakulären Spalten eines anderen Pfeils, der bereits im Zentrum steckt (+15), Bonuspunkte.

In einem vierten Durchgang wird bei *mittlerer* Entfernung Schnellwerfen beziehungsweise -schießen getestet. Innerhalb von 20 Herzschlägen (10 KR) sind möglichst viele Geschosse ins Ziel zu führen. Zum Start hat der Schütze einen Pfeil an der Sehne beziehungsweise eine Wurfwanne in der Hand, während beliebig viele weitere Pfeile oder Wurfwanne vor ihm im Boden stecken.

Die bei diesem Durchgang erzielten Punkte werden nur halbiert als Turnierpunkte angerechnet, da sie ansonsten überbewertet wären. Dieser vierte Durchgang verdrängt Armbrüste, die auf einem ritterlichen Turnier ungern gesehen werden, weitgehend von der Punkteliste. Regeln zu Ladezeiten und Schnellschüssen finden Sie in **MBK 62f.**, die Sonderfertigkeiten *Schnellladen*, *Schnellziehen*, *Scharfschütze* und *Meisterschütze* helfen.

### DER WEG ZUM SIEG

Wer die meisten Punkte erringt, ist der Sieger der Disziplin Schusswaffen beziehungsweise Wurfwanne. Die maximale Punktzahl (und Traumquote, wie sie allenfalls der *Rote Pfeil* erreicht) liegt ungefähr bei 95 (davon allein 50 aus den Schnellschüssen möglich).

### VERLAUF

Auch bei den Bögen ist der *Schwarze Ritter* dominierend und kann allenfalls vom Elf *Talorion* geschlagen werden. Bei den Wurfwanne behindert ihn jedoch der Harnisch zu sehr. Zum Vergleich für die Helden die Punkte der besten Meisterpersonen:

#### Wurfwanne

Ludovig Salvanger	70
Abelmir Castaval	68
Griffpurga von Auralet	65
Ellrech Dolchhand	61
Talorion Tannensang	59

#### Schusswaffen

Talorion Tannensang	72
Schwarzer Ritter	69
Albrax Sohn des Agam	64
Franka Salva Galahan	62
Orsino von Falkenhag	60

## WAFFENDIEBSTAHL

In den letzten Tagen des Turniers müssen sich die Helden neben den Kämpfen auch mit dem Aufspüren einer Bande beschäftigen, die eine bedeutende Lanze gestohlen hat. Gestalten Sie den Zeitrahmen so, dass die Helden am letzten Turniertag die Lanze mit Erfolg bergen.

### EIN UNFREUNDLICHER ZWERG

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Bei den Märkten zum Saatfest sind die Straßen Gareths voll gestopft mit Menschen. Gerade quetscht du dich an einem Lebkuchenwagen vorbei, als du etwas Hartes gegen den Kopf bekommst. Dann noch einmal. Du drehst dich um und erblickst einen kurzbartigen Zwerg mit rotem Umhang, der mit einer fast 2 Schritt langen, eingepackten Stange hantiert. Immer wieder rempelt er gegen Umstehende, die sich beschweren. "Artoxem Garomosch!", ruft der Zwerg unfreundlich und stapft davon.

Der Zwerg spricht nur Rogolan, will sich aufkein Gespräch einlassen und ringt sich vor einem Helden lieber eine missmutige Entschuldigung ab, als zu einem Duell gefordert zu werden. Dann verschwindet er wieder in der Menge. Später am Tag trifft ihn die Gruppe wieder.

### EIN HILFLOSER ZWERG

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Vom Park am Flüsschen Gardel ist es nicht mehr weit zum Turnierhof. Als ihr über die Brücke gehen wollt, bemerkt ihr im abendlichen Zwielflicht etwas Dunkles, das unweit halb im Wasser liegt. Es ist eine reglose Gestalt mit rotem Umhang. Ein bewusstloser Zwerg, dessen Schädel blutet. Es ist der Angroscho, der dich, [HELD], vorhin angerempelt hat.

Der junge Zwerg hat rotes Haar, einen noch kurzen Bart und trägt ein braun-grünes Wams mit kunstvollen Metallplättchen, dazu einen breiten Baumdrachengürtel, gepolsterte Hosen und Stiefel mit Silberkappen: die Kleidung eines wohlhabenden Angroscho. Er hat eine Kopfwunde.

Nach geeigneter Zuwendung erwacht der Zwerg mit Brummschädel. Er blickt sich sogleich nach etwas um (die eingepackte Lanze) und heult auf, als er es nicht entdecken kann.

Ein Held muss Rogolan zumindest mit TaW 6 beherrschen, um ihn zu verstehen. Der Amboszwerg heißt *Laurom Sohn des Arom*. Er war gerade mit "der Waffe" auf dem Weg zum Turnierplatz und hatte schon längere Zeit das Gefühl, verfolgt zu werden. Plötzlich war er von drei Menschen umringt, die ihn niederschlugen. Sie müssen seine Waffe gestohlen haben, denn sie findet sich nirgends. Der Überfall hat vor etwa einer halben Stunde stattgefunden; in der Umgebung finden die Helden keine Spur der Täter.

Laurom ist in Tränen aufgelöst, die von seinem Bart herabtropfen und spricht ständig von einer Schande, die er über "das Ehrwürdige Väterchen und das Hochwürdige Väterchen" gebracht habe. Er ist ein Prinz der Waldwacht und Enkel von Bergkönig *Arombolosch Sohn des Agam*. Mit 48 Jahren ist Laurom ein sehr junger Zwerg, der noch nichts von der Welt gesehen, geschweige denn Gareth gelernt hätte. Als sein Großvater ein siebenjähriges Schmiedewerk an einer grandiosen Lanze beendet hatte, sollte das Stück nach Gareth zu dem Großling gebracht werden, der mit der Bitte seiner Erschaffung einst an den König herangetreten war. Laurom wollte unbedingt diese ehrenvolle Aufgabe übernehmen, täuschte Kenntnisse der Menschenwelt vor und erhielt schließlich die Erlaubnis. Er sollte die Lanze zum Turnier bringen, wo Hochkönig Albrax, der Bruder des Arombolosch, sie dem künftigen Träger überreichen soll. Laurom hat jedoch aus Stolz ältere zwergische Aufpasser seines Großvaters abgeschüttelt, irrt unvermutet seit zwei Tagen in Gareth umher und hat erst jetzt den Weg zum Turnier gefunden. Dabei muss seine wohl verpackte Lanze die Aufmerksamkeit von Räufern erregt haben.

Wenn sich die Helden anbieten, dem unerfahrenen Zwergen bei der Wiederbeschaffung der Waffe zu helfen, fällt er ihnen um die Hüfte und verspricht einen Berg von Gold für die Gruppe, sobald er wieder in der Heimat ist. Er bittet darum, Großonkel Albrax vorerst nichts von dem Ereignis zu erzählen, da er sich seines Versagens zu sehr schämt.

- *Wie sieht die Lanze aus?* Es handelt sich um einen neuneinhalb Spann langen Spieß aus Mohagoni-Holz mit Handschutz und einer dreifachen, verzierten Drachenklinge aus schwarzem Stahl — reines Endurium. Der (übersetzte) Name ist *Finsterfang*. Sie wiegt 120 Unzen.
- *Wie viel ist die Lanze wert?* Laurom schätzt die Lanze als eines der größten Schmiedestücke seines Großvaters ein - und der gilt als der beste Schmied Aventuriens. Sie wurde zu einem großen Zweck gefertigt. Allein das Endurium ist wohl Zehntausende von Dukaten wert. Sie soll selbst Steine aufspießen können.
- *Wer sollte die Lanze bekommen?* "Sein Name ist Brin. Er ist euer Menschenkönig." Wenn die Helden ihm mitteilen, dass König Brin schon seit sechs Jahren tot ist, murmelt Laurom etwas von der Kurzlebigkeit der Großlinge und meint, dass in diesem Fall nach zwergischem Brauchtum die Waffe an die Witwe des Auftraggebers geht - Reichsregentin Emer.

## NACHFORSCHUNGEN

- Die Stadtgarde tut nicht mehr, als den Überfall zu notieren. Ein Gardist meint, dass solches Diebesgut fast nie wieder auftaucht. Bei einem so wertvollen Stück, werde es sich jedoch herumsprechen, wenn ein Käufer gesucht wird.
- Am darauffolgenden Tag kommen die Helden beim großen **Schuldturm** (Gareth, S. 15) vorbei, wo die Turmherrin *Lysmina Baran* flucht: An der Hauswand sind vier tiefe Kerben, als wollte jemand den Stein aufsprengen. Nicht gesplittert, wie von einem Hammer, sondern geschnitten, wie durch einen großen Speer. Doch welche Waffe sollte das bewerkstelligen? Laurom kann bestätigen, dass dies Stiche von *Finsterfang* sind. Ein gefangener Schuldner im Turm kann erzählen, dass er nachts drei Gestalten sah, die sich an der Wand mit einer Lanze zu schaffen machten. Nach einem Geräusch bekamen sie jedoch Angst und verschwanden Richtung Wehrheimer Tor.
- Wenn sich streunerische Helden abseits der sauberen Alleen in den schmutzigen Hintergassen bewegen und in einschlägigen Unterwelkreisen fragen, ob jemand bekannt wäre, der teures Diebesgut verkaufen will, wird man die Gruppe an die narbige *Deoria* verweisen, die Streuerkönigin. Die verspielte Unterweltlerin ist in der miesen Taverne *Schwarzer Rabe* im Südquartier zu finden und verlangt für ihre Auskünfte als Gegenleistung die in ihren Augen hübscheste Kopfbedeckung eines Helden. *Deoria* flüstert: "Einer von den 'Tobriern', Grauzottel, soll da etwas am Laufen haben. Weiß aber nur, dass er irgendwo in Rosskuppel zu finden ist."
- In Rosskuppel bemerken die Helden mit einer *Gassenwissen-Probe*, dass offenes Fragen unklug ist: Das Viertel wird von den als roh und brutal geltenden 'Tobriern' kontrolliert. Falls die Helden nicht weiterkommen sollten, läuft ihnen der vom Wettbetrug bekannte *Grauzottel* einfach unvermutet über den Weg. Kann einer der Helden die 'Unterweltlinge' des Viertels glaubhaft ausfragen oder sich zum Beispiel als Interessent für seltene, teure Waffen ausgeben, wird er erfahren, wo Grauzottel wohnt...

## DAS DIEBESVERSTECK

... nämlich in einem Travia-Tempel Rosskuppels: Das kleine Gotteshaus besteht aus einem Andachts- und einem Priesterraum, in dem die alterswirre Mutter *Wallgrid* wohnt. Der Tempel, der Tag und Nacht offen steht, scheint ein heimeliger Ort des Friedens. Unter dem Kuppeldach, erreichbar über eine knarrende Treppe und eine Falltür, wohnt jedoch Grauzottel, ein einstiger Akoluth der Göttin, der mittlerweile Wettbetrug und Hehlerei betreibt.

Der enge Raum besitzt Bett, Schrank, Tisch und Stühle sowie Kisten und Regale mit Diebesgut, darunter vor allem wertvolle Waffen, Scheiden, Rossgeschirr, Trinkpokale und ein wenig Schmuck. Hier findet sich auch die Waffe, die einem Helden gestohlen wurde (siehe Abschnitt **Langfinger!** auf Seite 17f).

Wenn die Helden hier eindringen, sind gerade drei der 'Tobrier' anwesend, die eine eingespielte Gruppe bilden, und darüber beraten, wie sie ihr jüngst gewonnenes Gold verprassen.

- *Grauzottel*, alt, sehnig, speckiger Umhang, redegewandt
- *Nestel*, gutaussehend, flinker Blondschoopf, mit Kurzschwert, in einem alten Konstruktorswams mit den Zeichen von achtspeichigem Rad, Zirkel und Lineal. (Er war einst Assistent von *Leonardo* und geriet in Unterwelkreise. Das werden die Helden derzeit kaum herausfinden, erfahren es aber später auf S. 77.)
- *Nellicha*, jung, klein, schwarzer Zopf, flinke Diebin

Wenn sie hören, dass jemand kommt, versuchen sie zeitraubend, das ganze Gold einzustecken. Als Kampfbegegnung (Werte je nach Meisterentscheid) sind sie von den erfahrenen Helden sehr schnell zu überumpeln.

Vor ihnen auf dem Tisch liegen gut 800 Goldstücke. Die Diebe geben schnell zu, die Lanze vom Zwergenprinzen und die Waffe des Helden (sowie viele andere Dinge) gestohlen zu haben. Heute haben sie die wertvolle Lanze an einen Edelmann verkauft und glauben, eine gutes Geschäft gemacht zu haben. Namen und Aussehen des reichen Adligen kennen sie nicht, er soll aber ein Graf sein. Beim Knappen, der den Handel abwickelte, blitzte kurz ein Wappen unter dem Umhang hervor: ein Rabenkopf und Wellenlinien. Die Helden können dies als Wappen Graf Barnhelms von Rabenmund identifizieren.

Wenn die Helden die Diebe zur Stadtgarde bringen, kommt ihnen Mutter *Wallgrid* entgegen, die wirt fragt, was ihr Vetter (Grauzottel) denn getan habe. Er sei doch immer ein so guter Junge gewesen.

## DER GRAF

Der Graf vom Ochsenwasser erfreut sich unterdessen in seinem Turnierzelt am Anblick der faszinierenden Lanze. Wenn die Helden eintreffen, versucht er noch, das fast 2 Schritt lange Stück hinter einem Vorhang zu verstecken. Bei Ungebührlichkeiten der Helden - immerhin ist man ja Graf - ruft Barnhelm auch seine Knappen und Wächter herbei und lässt die Helden entfernen. Barnhelm bestreitet zunächst, etwas von der Lanze zu wissen. Anschließend präsentiert er sie, beharrt aber darauf, dass er sie ehrlich erworben hat. Hier handelt es sich vor allem um eine rollenspielerische Szene: Die Helden müssen dem Graf verdeutlichen, dass die Lanze an den eigentlichen Besitzer zurückgehen muss, während sich Barnhelm verständlicherweise nicht von der kostbaren, glücklich erworbenen Waffe trennen will. Erst wenn die Gruppe Hochkönig Albrax und die Reichsregentin erwähnen oder damit drohen, Barnhelms Kontakte zur Garether Unterwelt zu verbreiten, gibt der Rabenmunder nach. Sollten sie ihm seine 800 Goldstücke (im Gewicht von 20 Stein) mitgebracht haben, wird er die Lanze ein wenig motivierter herausgeben.

## IN DEN RICHTIGEN HÄNDEN

Mit der Lanze im Gepäck zieht der glückliche *Laurom* endlich in den Turnierhof ein. Hochkönig Albrax umarmt ihn und fragt in jedem Fall, wo er denn so lange gesteckt habe. Die Lanze *Finsterfang* soll zum Schlussbankett Regentin Emer übergeben werden. *Laurom* bekundet, dass er in der Schuld der Helden stehe und sie gerne in die Hallen von Waldwacht einladen möchte.

# DER VIERTE TURNIERTAG (2. PERAIPE)

## ZWEIKAMPF MIT SCHWEREN HANDWAFFEN

### DIE ZWEIKÄMPFE

Zu den Schweren Handwaffen zählen vorrangig alle, die mit folgenden Talenten geführt werden: *Anderthalbhänder*, *Infanteriewaffen*, *Speere*, *Zweihandflegel*, *Zweihand-Hieb Waffen* und *Zweihandschwertes/säbel*. Dazu aus den *Kettenwaffen* Ogerschelle und Ochsenherde.

Die weiteren Bestimmungen zum Ablauf finden Sie beim Zweikampf mit leichten Handwaffen. Es gilt ein Mindestschutz von RS 5 durch Torsorüstung, Zeug und Helm.

### DER WEG ZUM SIEG

Hier findet das gleiche Verfahren statt wie bei den leichten Handwaf-

fen. Es können maximal 120 Turnierpunkte erzielt werden.

### VERLAUF

Königin Rohaja lässt es sich nicht nehmen, an dieser Disziplin teilzunehmen (siehe unten). Der Schwarze Ritter schlägt einen Gegner zum Krüppel und einen anderen tot. Im Folgenden finden Sie Werte möglicher Turniergegner.

### Der Schwertführer (unerfahren)

Zweihänder: INI 4+W6 AT 12 PA 9 TP 2W+4 DK NS  
LE 29 AU 32 KO 14 MR 4 GS 3 RS 7

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag



### Der Schwertführer (durchschnittlich)

Zweihänder: INI 5+W6 AT 15 PA 11 TP 2W+5 DK NS  
LE 34 AU 36 KO 15 MR 5 GS 3 RS 7

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

### Der Schwertführer (meisterlich)

Zweihänder: INI 6+W6 AT 17 PA 13 TP 2W+6 DK NS  
LE 39 AU 42 KO 17 MR 6 GS 3 RS 7

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Waffenmeister (Zweihänder), Windmühle, Wuchtschlag

### Der Speerkämpfer (unerfahren)

Speer: INI 5+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+5 DK S  
LE 30 AU 35 KO 13 MR 4 GS 3 RS 6

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich

### Der Speerkämpfer (durchschnittlich)

Speer: INI 6+W6 AT 15 PA 11 TP 1W+5 DK S  
LE 35 AU 41 KO 14 MR 5 GS 3 RS 6

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Linkhand, Meisterparade, Schildkampf I, dazu einen *Rundschild*

### Der Speerkämpfer (meisterlich)

Speer: INI 14+W6 AT 18 PA 16 TP 1W+6 DK S  
LE 40 AU 47 KO 15 MR 5 GS 3 RS 6

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Festnageln, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfflexe, Kampfgespür, Linkhand, Meisterliches Entwaffnen, Meisterparade, Schildkampf I+II, Todesstoß, Waffenmeister (Speer), dazu einen *Rundschild*

### Die wandelnde Breitaxt (unerfahren)

Breitaxt: INI 2+W6 AT 12 PA 7 TP 2W+3 DK N  
LE 32 AU 40 KO 15 MR 4 GS 7 RS 9

**Sonderfertigkeiten:** Niederwerfen, Wuchtschlag

### Die wandelnde Breitaxt (durchschnittlich)

Breitaxt: INI 3+W6 AT 15 PA 10 TP 2W+5 DK N  
LE 38 AU 47 KO 15 MR 5 GS 7 RS 9

**Sonderfertigkeiten:** Finte, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

### Die wandelnde Breitaxt (meisterlich)

Breitaxt: INI 4+W6 AT 18 PA 12 TP 2W+6 DK N  
LE 44 AU 58 KO 16 MR 6 GS 7 RS 9

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Waffenmeister (Breitaxt), Windmühle, Wuchtschlag

### Der Schwarze Ritter

Ochsenherde: INI 6+W6 AT 17 PA 11 TP 3W+5 DK N  
LE 45 AU 55 KO 17 MR 12 GS 4 RS 8

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Windmühle, Wuchtschlag

## DIE KÖNIGIN MIT DEM SCHWERT

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

An diesem regnerischen Tag stellen sich die Kombattanten zum Zweikampf mit schweren Handwaffen auf: Bastardschwerter, Kriegshämmer, Breitäxte. Überall das Scheppern schwerer Rüstungen, Gelenkkacheln und Eisenvisiere. Ein Schlag dieser Streiter kann einen einfachen Menschen zu Boron schicken.

Da gehen erstaunte Rufe durch das Publikum. Mit zitternder Stimme wird ein weiterer Name aus der Turnierrolle vorgelesen: "Königin Rohaja von Gareth."

In einer blitzenden Grison-Brünne aus Zwergenstahl marschiert die Thronfolgerin des Reiches zur Reihe der Streitenden. Blonde Strähnen hängen nass in ihrem entschlossenen Gesicht. In ihrer Hand hält sie fest den kaiserlichen Turnierzweihänder *Trollbiss*. Bestürzt blicken sich einige Turnierende an.

An der Seite der Arena stehen der kaiserliche Leibmedicus Helidar von Atzbergen und zwei weitere Heiler bereit.

Die kämpferische Königin hat genug vom bloßen Zusehen. Sie hat sich über die Bitten ihrer Berater hinweggesetzt und will sich selbst im Turnier beweisen. Sie will zeigen, dass sie ihrem Volk eine ritterliche Kaiserin ist, die die Gefahren des Kampfes nicht scheut.

Kaum einer ihrer Gegner traut sich, harte Attacken gegen die Königin zu führen. Das macht sie als ausgebildete Kämpferin noch wütender, bis sie einen Gegner fast vom Platz prügelt. Schließlich trifft ein Held auf die Infantin. Wer immer aus dieser Partie als Sieger hervorgeht, wird gegen den Schwarzen Ritter kämpfen - und dieser würde Rohaja zermalmen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Da steht sie vor dir und wiegt den Zweihänder sicher in der Hand. Diese junge Frau hat Mut bewiesen. Du bist wie gebannt vom kaiserlichen Wappen auf ihrer Brünne und noch mehr von diesen braunen Augen. Reflexartig, wie du es seit Jahren machst, musterst du die Schwachstellen ihrer Körperhaltung und Rüstung - und schätzt die Stellen ab, an denen du sie *nicht* verletzen willst.

So nahe und doch noch durch sieben Spann scharfen Stahls getrennt. Rohaja schlägt sich für ihr Alter gut — ihre Werte liegen zwischen denen eines unerfahrenen und eines durchschnittlichen Kämpfers. Sie lässt sich nur aus dem Turnier drängen, wenn sie überzeugt ist, dass der Held große Kampfkünste aufwenden musste, um sie zu besiegen.

## GRABESSTILLE

### DER HÜTER DES RABEN

Einer der besiegten Gegner hat einen der Helden mitsamt seiner Kumpagne als Dank für einen guten, fairen Kampf zu einem Besuch in den Kaiserthermen eingeladen. Die Kaiserthermen (**Gareth**, S. 15) versprechen mit warmen Bädern, Massagen und Parks Wohltat für die vom Turnier geplagten Körper der Helden.

Aufdem Weg zu ihrer Verabredung oder auf dem Rückweg von einem entspannenden Aufenthalt fällt den Helden eine Veränderung in den Gassen der Stadt auf: Überall sind einzelne Gardisten oder Zweierstreifen unterwegs, die in Gesichter, Seitengassen und unter Wagendecken blicken und offenbar jemanden suchen. Bald entdecken die Helden Gardisten, die einem berittenen und ungehaltenen Dom Eslam und einem Boron-Geweihten - von den Helden zu erkennen als Begleiter des jungen Selindian Hals in der Turnierarena - resigniert Bericht erstatten.

"Sucht weiter!", herrscht Dom Eslam die Wachen nervös an.

Sprechen die Helden die beiden an, erkennt der Boron-Hochgeweihte *Stygomar*, Hüter des Raben in einem Gareth Tempel, die Gruppe vom Turnier wieder und bittet sie mit wenigen Worten um Hilfe: Großfürst Selindian Hal, den Stygomar als geistlicher Beistand über Gareth zum Reichskongress nach Elenvina bringen sollte, ist seit zwei Stunden spurlos verschwunden und konnte bislang trotz Aktivierung der Stadtgarde nicht gefunden werden. Zuletzt wurde er betend im Boron-Tempel gesehen. Als Dom Eslam fortreitet, um woanders zu suchen, überlegt Stygomar kurz und bedeutet den Helden mit seltsamer Miene, dass es sein mag, dass Selindian abwesend wirkt und 'zwischen die Schatten blickt'. In diesem Falle dürfe er nicht berührt oder aus seinem Zustand geweckt werden. Die Helden sollten möglichst nach dem Geweihten schicken.

### DER TRAUWANDELIDE GROSSFÜRST

Selindian Hai gilt schon seit seiner Geburt als ein Mensch, mit dem etwas nicht stimmt und der von Blut, Todeskälte und Blassheit umge-

ben scheint. Richten Sie es so ein, dass die Helden später tatsächlich auf den Großfürsten treffen, und zwar in einer verruchten Ecke des Südquartiers. Die Gardisten suchen nur in Alt-Gareth, da sie nicht glauben können, ein Prinz wie Selindian würde die sicheren Mauern verlassen.

An der Rabenstatt, dem Galgenberg Gareths, entdecken die Helden eine einsame Gestalt im einfachen grauen Umhang, die zu den leeren Schlingen hinaufblickt, die sich im nachmittäglichen Wind liegen. Selindian, der offenbar alle Farbe an sich zu verhüllen trachtet, scheint zu frieren und reagiert nicht auf Zurufe. Sein Blick ist verträumt und reaktionslos himmelswärts gewandt, wo nun zwei Raben kreisen. Er rezitiert stets ein und dasselbe Requiem (auf Bosparano): "Boron, Vater der Stille, Herr des Todes, Alveranischer Rabe. Marbo, voll der Gnade, barmherzige Schwester, huldvolle Gefährtin. Schenkt ihnen den ewigen Frieden."

Der Großfürst reagiert nicht auf die Helden und folgt den Raben, als diese Richtung Südosten fortfliegen. Langsam nähert man sich dem großen Boronsfeld der Stadt.

Wenn die Helden der Bitte des Hochgeweihten nachkommen, Selindian nicht 'wecken' und einen der ihnen schicken, um nach Stygomar zu suchen, wird dieser (Eslam und zwei Gardisten im Schlepptau) die restlichen Helden und Selindian erst erreichen, wenn sie das 'Grab' des Coran Grassberger erreicht haben (siehe unten) — denn das ist Selindians Ziel.

## DIE ΠΕΚΡΟΠΟΛΕ

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Das Boronsfeld. Hier ruhen mehr Verstorbene, als Lebende in Gareths Straßen wandeln. Zwischen vereinzelt Baumgruppen und Hecken stehen hier nur meilenweit Grabsteine, Häusergrüften und Statuen, dazwischen kleinere Boronsräder, aus grobem Stein gehauen oder hölzern und beschnitzt. Wildbold Prutz, Raulhard Folmin, Elwilde Meeltheuer und Drachlinde Gerdenwald, letztere war an ihrem Todestag nicht mehr als drei Götterläufe alt. So viele Namen, so viele Tote, die unter euren Füßen verfaulen, so viele Geschichten, die vergessen sind. Das bleiche Antlitz einer gut zwei Schritt großen Marbo-Statue blickt euch gütig an, und die Hand der Boron-Tochter scheint dem sie passierenden Selindian über das Haupt zu streichen, doch Brins Sohn bemerkt es nicht und wandelt weiter zwei Raben in menschenleerer Ferne hinterher.

Der 'Spaziergang' zieht sich gewiss eine Stunde hin, und ein Ende des Gräberfeldes ist nicht in Sicht, als Stygomar, Dom Eslam, zwei Gardisten und der Held, der sie geholt hat, zu der Gruppe stoßen. Dom Eslam drückt mit zugeschnürter Kehle etwas wie 'alle in Aufruhr versetzt' und 'Rohaja außer sich vor Sorge' heraus und will erleichtert auf Selindian zustürzen - doch da hält der Geweihte ihn zurück und deutet auf zwei Raben, die sich just in diesem Augenblick zufrieden auf eine Stele hocken. Zielstrebig steuert Brins Sohn aufexakt diese Stele zu und kniet nieder. Sein Gesang ist noch immer nicht verstummt. Es ist eine schlichte Stele, vor der Selindian kniet. Die ungelenk gemeißelte Rundinschrift besagt:

### VERGESSEN ERINNERN VERFOLGEN

Zwischen den drei Worten ist etwas abgebildet, das Boron-Geweihte sofort und andere mit einer gelungenen Probe auf *Götter/Kulte* identi-

fizieren können: der runenverzierte *Stab des Vergessens*, heiliger Talisman beider Boron-Kirchen, der Erinnerung rauben und wiedergeben kann. Sein oberes Ende ziert ein Rabenkopf, das untere aber eine Rabenkrallen. Auf dieser Darstellung scheint der Stab, der in der Mitte am Griff ein kleines Astloch aufweist, dreigeteilt.

Geburts- oder Todesdaten am Grab fehlen, auch ein Name ist nur mit Mühe zu entdecken. Ganz klein steht er am unteren Rand der Stele, halb verdeckt von Gras und Moosgeflecht: *Coran Grassberger*. Es wirkt mehr wie eine Unter- als wie eine Inschrift. Stygomar zeigt Erkennen und Verwunderung.

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Selindians Gesang wird lauter. Erneut erhebt sich der junge Mann und wendet sich nun, langsam und zögerlich, dir zu, [Held mit der größten Affinität zu Boron]. Sein Gesicht ist tränenüberströmt, und die Augen weit vor Angst. Mit klarer, seltsam ausdrucksloser Stimme sagt er: "Schützt uns! Schützt die Toten!"

Eine dunkle Wolke schiebt sich vor die Sonne, die Raben fliegen auf, und Selindian Hal fällt ohnmächtig zu Boden.

Wenn Brins Sohn, für den Eslam sogleich besorgt eine Kutsche ruft, später wieder zu sich kommt, ist ihm die Aufregung der Umstehenden (ebenso wie sein derzeitiger Aufenthaltsort) ein Rätsel. Er erinnert sich noch daran, im Boron-Tempel gebetet zu haben. Dann sei er sehr müde geworden und eingeschlafen. Weder sagt ihm der Name Coran Grassberger etwas, noch kann er sich erklären, was geschehen ist. Stygomar gibt sich keine Mühe, seine Sorgenfalten zu verbergen. Er verspricht, in den Chroniken nach Coran Grassberger zu forschen, vermutet aber, dass dies einige Zeit in Anspruch nehmen wird.

## SCHATTEN ÜBER DEM GREIF

Die Helden bemerken, dass der Herold Greif in den letzten Turniertagen ein wenig abgelenkt wirkt: Immer wieder sieht man ihn in Gedanken versunken oder die Stirn voller Sorgenfalten in den Himmel starrend. Es mehren sich Momente, in denen seine Haut Schweißperlen zeigt oder sein Gesicht kurz schmerzverzerrt ist. Wenn er angesprochen wird, ist er unkonzentriert, und gelegentlich kommt es vor, dass er aus Versehen in Isdira, Aureliani, Nujuka oder einer gänzlich unbekannt, glockenhellen Sprache spricht.

Sprechen ihn die Helden an, wiegelt er ab und spricht davon, "einen schlechten Tag" zu haben. Noch nie hat jemand erlebt, dass der Greif krank war. Ein Held mit guter *Menschenkenntnis* kann erahnen, dass der Greif beunruhigt ist, aber selbst noch nicht die Quelle dieser Unruhe kennt. Wem bei einem Gespräch mit dem rätselhaften Greif mindestens 8 TaP\* in einer *Heilkunde Seele-Probe* behält, kommt zu der Überzeugung, dass den Greif nicht nur ein unter Toleranz und Jovialität verstecktes Sendungsbewusstsein umtreibt, sondern auch tiefe Schuld - dies jedoch schon seit langer Zeit.

Den Helden fällt auf, wie er sich lange und intensiv mit einem seiner Ucuriaten, den Sendboten der Kirchen, unterhält. Diesen langjährigen Vertrauten, *Holgrir*, schickt er auf eine Queste in die Schwarze Sichel, um etwas Wichtiges zu überprüfen. Die Helden werden sich in **Kapitel II** an die Fersen des Ucuriaten heften.

**Hintergrund:** In der Schwarzen Sichel haben Galottas Handlanger um den Magier Balphemor die Höhle Keranvor mit dem wehrlosen Alveraniersleib des Greifen erreicht. Sie brechen langsam seine Schutzsiegel auf was Unruhe im Herold hervorruft. Holgrir soll überprüfen, ob in der Höhle alles intakt ist.

## DER FÜNFTE TURNIERTAG (3. ΠΕΡΑΙΠΕ)

### DAS WΑΓΕΠΡΕΠΠΕΠ

Der spektakulärste Teil des Turniers sind die Wagenrennen im Neuen Hippodrom. Die zweitgrößte Rennbahn Aventuriens fasst 28.000 Zuschauer, die den zahlreichen Gefährten und Fahrern zujubeln. Fünf

Runden und vier Meilen liegen zwischen Start und Ziel. Hier jagen die Kontrahenten durch das Rund, peitschen, brüllen und kämpfen, schrammen und kollidieren miteinander und mit den Wänden, trampeln über Gestürzte, fliegen ins Publikum - oder gelangen ins Ziel an der Kaisertribüne, wo sich gerade die Reichsregentin Emer niederlässt.

Zumindest die Deichsel und ein lebendes Zugtier müssen die Linie erreichen.

Allerlei seltsame Wagen haben sich zu diesem offenen Renen gemeldet: solche, die von aranischen Strauße oder Rennkamelen gezogen werden, aber auch kastenlose Nurachser — diesen Exoten werden aber nur geringe Chance gegen die klassischen Streitwagen und Fasarer Sichelwagen eingeräumt. Graf Rondrigan versucht, die Pferde seiner leichten Quadriga, Modell Maraskansieg, zu zügeln, während Marschall Ludalf ruhig seine Kaiser-Sextiga positioniert. Wie ein unheilvoller Schatten bricht der Schwarze Ritter mit einem schwarz-roten Streitwagen und vier leuirigen Rappen aus den Katakomben.

### DER WEG ZUM SIEG

Aufgrund der Anzahl der teilnehmenden Wagen, darunter auch viele von zweifelhafter Qualität, finden drei Vorläufe und ein finales Rennen statt. An jedem Rennen nehmen sechs Wagen teil. Die ersten beiden Wagen eines Vorlaufs, die das Ziel erreichen, haben sich für das Finale qualifiziert.

Der Sieg eines Vorlaufs bringt 20 Punkte, der zweite Platz 10 Punkte. Im Finale erhält der Sieger 60 Punkte, der Zweitplatzierte 30 Punkte und der Dritte 15 Punkte.

### DAS RENNEN

- Spielen Sie vor allem die Rennen, an denen wenigstens ein Hled teilnimmt, mit dem Plan aus der Kartentasche und sechs beliebigen farbigen Spielfiguren aus. Sie können auch Mitspieler, die keinen Held ins Rennen schicken, einen Wagenfahrer übernehmen lassen. Vor dem Rennen wird für alle sechs Wagen, die zum Wettstreit antreten, mit dem W20 die Startbahn ausgewürfelt. Wer die niedrigste Zahl würfelt, erhält die günstige - weil besonders kurze — Innenbahn, die zweitniedrigste Zahl startet auf der zweitinnersten Bahn und so weiter.
- Im Verlauf des Rennens eröffnet derjenige die neue Spielrunde, der auf der Rennbahn am weitesten vorne (von der Startlinie entfernt) liegt. Stehen zwei Figuren auf gleicher Höhe, zieht diejenige zuerst, die am nächsten zur Innenbahn steht.
- Jede Figur eines Helden besitzt pro Runde 3 + (TaP\* aus einer *Fahrzeug Lenken*-Probe) Bewegungspunkte. Je nach Qualität von verwendetem Wagen und Gespann können Sie hier in jeder Runde bis zu 3 Punkte abziehen oder hinzuzählen. (Oder zum Beispiel erst nach der ersten Runde stets einen Punkt abziehen, weil die verwendeten Pferde nicht sonderlich ausdauernd sind.) Ordnen Sie den Meisterfiguren entweder pauschal Bewegungspunkte zu (2W6+3 in der Vorrunde, 3W6+3 im Finale) oder individuell nach eigenem Ermessen.
- Ein Feld nach vorne kostet einen Bewegungspunkt. Wer ein Feld diagonal ziehen will, um sich nach innen vorzuarbeiten, muss dafür zwei Bewegungspunkte aufwenden.
- Führt die Bewegung einer Figur durch ein Feld, auf dem bereits eine andere Figur steht, kommt es zum riskanten Zweikampf zwischen diesen Wagen. Jeder Lenker würfelt eine Probe auf *Fahrzeug Lenken* + 5. Wer weniger TaP\* übrig behält, dessen Figur wird um eine Bahn

nach aussen versetzt. (Bestimmen Sie die Tap\* von Meisterfiguren in der Vorrunde mit 3W6-7, im Finale mit 4W6-8. Eine negative Zahl bedeutet ein Misslingen der Probe.)

Hat der Bewegende noch Bewegungspunkte, kann er sich anschließend weiter fortbewegen. Misslingt die Probe, so verwickelt sich das Gefährt in einen Unfall und scheidet aus dem Rennen aus. Das kann auch beiden Wagen gleichzeitig passieren. Eine Figur, die die Spielrunde begonnen und sich auf die Innenbahn vorgearbeitet hat, kann sich am Ende der Runde um mehrere Bahnen nach aussen abgedrängt finden.

- Ein Rennen geht über fünf Runden der Rennbahn.



### VERLAUF

Der Schwarze Ritter, Ludalf und der (glückliche) Gral Rondrigan erreichen das Finale. Hier liefert sich Udalbert Duelle mit seinem Sohn und wirft ihn — der für das Kaiserhaus fuhr — aus dem Rennen: seine Sextiga zersplittert. Nun liegt es endgültig an den Helden, den Sieg des Schwarzen Ritters zu verhindern.

## DER SECHSTE TURNIERTAG (4. ΠΕΡΑΙΝΕ)

Das Turnier endet mit dem Buhurt und dem abendlichen Schlussbankett in der Neuen Residenz, wo auch die Turnierpreise vergeben werden. Hierzu sind alle Turnierteilnehmer eingeladen.

### DER BUHURT

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Es ist der Tag der Thalionmel, der Ronda-Heiligen gegen übermächtige Feinde. Thalionmel verteidigte einst alleine eine Brücke gegen ein anstürmendes Novadi-Heer; heute wird so mancher Wettkämpfer sie um Beistand anrufen.

Der letzte und wertvollste Sieg wird heute im Buhurt oder Gestampfe erzielt: Fünfzig Schlachtritter in blinkenden Rüstun-

gen und großen Helmen kämpfen in der Turnier-Arena gleichzeitig um diesen Preis. Es gilt, den Reitern der gegnerischen Partei mit dem Turnierschwert die Helmzier abzuschlagen und sie so ausscheiden zu lassen. Das ist keine leichte Aufgabe, wenn gleichzeitig die eigene Helmzier verteidigt werden muss.

Beim Buhurt teilen sich die 40 daran teilnehmenden Ritter nach freier Wahl in zwei gleich große Parteien, die *Grüne* und die *Gelbe*. Oft kann man an dieser Ausstellung die derzeitigen politischen Sympathien und Antipathien im Adel ausmachen. In diesem Frühling scharen sich einerseits viele Adlige aus Darpatien, Kosch und den Nordmarken um Hagrobald vom Großen Fluss und Barnhelm von Rabenmund. Auf der anderen Seite finden sich insbesondere Garetier und Weidener um

Ludall von Wertlingen und Alrik vom Blautann und vom Berg. Man möchte fast von den 'Nordmärkern' und den 'Garethern' sprechen.

Traditionell wird eine auf Hochglanz polierte Metallrüstung zum Helm getragen. Kommt ein Reiter mit Wappenrock oder Lederrüstung daher, wird er zum Gespött der Ritterschaft.

Sorgen Sie möglichst dafür, dass Ihre Helden (oder wenigstens der aussichtsreichste von ihnen) sich auf der anderen Seite als der Schwarze Ritter einfindet.

### DAS GESTÄMPFE

Das Gestämpfe ist auch die Stunde der Reitkünstler und geschulten Rösser, denn der Reiter darf nur nach der Zimier eines Gegners schlagen, doch mit dem Pferd sind alle Tricks erlaubt: Ausschlagen, Beißen, Steigen. Siehe hierzu auch die Manöver für Pferde in **ZBA 38**. Jedoch sollte man es nicht übertreiben: Wer vom Pferd fällt oder absteigt, ist ebenfalls ausgeschieden.

- Lassen Sie zu Beginn des Buhurt jeden Helden eine *Kriegskunst*-Probe würfeln. Sie bestimmt sein taktisches Geschick in diesem Hauen und Stechen. Die *TaP\** darf er bei späteren Proben im Buhurt nach Belieben als Bonuspunkte einsetzen und aufbrauchen. Die *SFs Kriegsreiterei* und *Reiterkampf* bringen hier jeweils 2 Bonuspunkte, die *SF Turnierreiterei* 4 Bonuspunkte.

- Jedes Mal, wenn sich zwei Kontrahenten nahe kommen, wird eine *Reiten*-Probe fällig. Bei Misslingen sind AT wie Ausweichen um drei Punkte erschwert. *TaP\** erleichtert zur Hälfte sowohl die folgende AT als auch Ausweichen-Probe.

- Beide Kämpfer würfeln mit dem Turnierschwert eine AT+7, um auf die Zimier des Gegners zu schlagen. Dieser Schlag kann auch als *Wuchtschlag* mit weiterer Ansage für höhere TP geführt werden. Um die eigene Helmzier vor der AT des Gegners zu schützen, darf eine Ausweichen-Probe gewürfelt werden, die in diesem Fall nur um die halbe BE, erschwert ist.

- Das Turnierschwert erzielt beim Treffer 1W+3 TP gegen die Zimier, die einen BF von 5 besitzt. Erzielt der Schlag 5 TP oder mehr, ist ein Bruchtest mit 2W6 fällig. Bei 9 TP zwei Bruchtests, bei 13 TP drei, und so weiter. Wenn die Zimier bricht, scheidet der Reiter aus.

### DER WEG ZUM SIEG

Um festzustellen, welche Partei gewinnt, schlagen wir folgende Prozedur vor: Würfeln Sie ab dem dritten Schlagabtausch, den ein Held auskämpft, bei jedem weiteren Zweikampf mit einem W20. Fällt eine 1, dann ist der Held gerade auf den letzten verbliebenen Streiter der gegnerischen Partei gestossen; zeigt der Würfel eine 20, dann ist der Held der Letzte in der eigenen Gruppe. Beim vierten Schlagabtausch reicht ein Ergebnis von 1 oder 2 bzw. 19 oder 20, beim fünften von 1–3 und 18–20 etc.

Wenn der Held den letzten Gegner überwindet, dann hat seine Gruppe gewonnen (er und W2 verbliebene Mitstreiter), verliert er diesen Kampf jedoch, dann entscheidet ein Zufallswurf: 1 — 12 auf W20 bedeutet, dass seine verbliebenen Mitstreiter den Gegner noch besiegen konnten, ansonsten siegt die andere Gruppe.

Ist der Held selbst der letzte Verbliebene, dann muss er so lange weiterkämpfen, bis er ausscheidet (dann verliert seine Gruppe) oder selbst nur noch einen Gegner hat (dann entscheidet das Ergebnis dieses Kampfes).

Scheidet er aus, bevor er den letzten Gegner vor sich hat, gewinnt die eigene Partei den Buhurt nur bei 1–8 auf W20. Wenn mehrere Helden am Buhurt teilnehmen, müssen Sie die Regeln sinngemäß anpassen. Alle Mitglieder der siegreichen Partei, ganz gleich ob ausgeschieden oder nicht, erhalten 10 Turnierpunkte. Alle Reiter, die zum Schluss noch nicht ausgeschieden sind, dürfen 100 Turnierpunkte gleichmäßig untereinander aufteilen.

### VERLAUF

Hier findet das klassische Aufeinandertreffen von Gegnern statt: Immer wieder finden sich die Gräfin von Honingen und der Prinz der Nordmarken bzw. der Graf von Perricum und der Graf von Yaquirtal, bis einer siegt oder ausscheidet. Der Schwarze Ritter sprengt zahlreiche Zimiere, oft die von ungestümen Reitern, die ihn in die Schranken weisen wollen.

Nach Möglichkeit sollte sich erst in der letzten Disziplin entscheiden, wer der Grobsieger des Frühlingsturniers ist: Der Schwarze Ritter liegt in der Gesamtwertung weit vorne und kann nur noch von einem Helden oder einer Meisterperson geschlagen werden, die von den Helden unterstützt wird.

---

### Unerfahrener Reiter

**Reiten 8 (13/13/14), AT 12, Ausweichen 6, TP 1W+3**

**Beispiel:** Aldewein von Weißenstein, Brangane von Dunkelsfarn-Krötenbrunn, Falk von Siebental, Griffpurga von Auralath, Lahor von Dragenfels, Raul von Baernfarn, Ugo von Mühlingen

### Durchschnittlicher Reiter

**Reiten 12 (13/14/15), AT 15, Ausweichen 9, TP 1W+4**

**Beispiel:** Abelmir Castaval, Barnhelm von Rabenmund, Eslam von Eslamsbad, Fredomar von Waldmarkt, Franka Salva Galahan, Hagrobald vom Großen Fluss, Ludalf von Wertlingen, Raul von Korningen, Rondirai von Schwertleibe, Rondrigan von Perricum, Rudegrimm von Streitzig, Wolfhart von Aarenfels, Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j.H.

### Meisterlicher Reiter

**Reiten 15 (14/14/17), AT 17, Ausweichen 11, TP 1W+4**

**Beispiel:** Alrik vom Blautann und vom Berg, Alwan von Unterallertissen, Angunde von Falkenag, Tankred von Asperg

### Der Schwarze Ritter

**Reiten 16 (15/15/19), AT 17, Ausweichen 12, TP 1W+5**

---

## SIEG!

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Du hast das Turnier gewonnen! Der Schwarze Ritter musste sich geschlagen gehen. Wie im Rausch bemerkst du kaum die tosende Zuschauermenge, die dankbaren Faustgrüsse anderer Ritter, die Worte der Reichsregentin, die dir den goldenen Siegerkranz aufsetzt. Dein Name wird von Tausenden von Kehlen gerufen.

Wandeln Sie entsprechend ab, wenn der Schwarze Ritter gewonnen haben sollte. Wenn er noch immer unerkannt ist, zieht er auch jetzt seinen Helm nicht ab und macht seinen Nimbus nur stärker. Wurde bereits gegen den Verräter Udalbert von Wertlingen gestritten, ist es ein großer Gesichtsverlust für den Greifenthron, dass ein Kämpfer Yolghurmaks die Garether bezwingt.

## SCHARLACKAPPEITANZ

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Auf einem Richtplatz in Alt-Gareth hat sich eine Menschenmenge versammelt. Ihr erkennt einen städtischen Richtmann, der eben ein Urteil gesprochen hat, und einen Henker. Drei Verbrechern - ihr erkennt die Diebe Grauzottel, Nestel und Nellieha wieder — wird wegen schweren Diebstahls und Hehlerei der kahl rasierte Kopt mit roter Farbe eingestrichen. Anschließend werden sie auf eine glühend heiße Steinplatte gestossen, unter der Rauch hervorquillt. Sie tanzen, zappeln, schreien vor Qual, während die Menge johlt. Immer wieder stossen Hellebarden die Diebe zurück, wenn sie von der Steinplatte springen wollen

Erst, nachdem der erste Verurteilte verbrannt und ohnmächtig vor Schmerz auf der Platte niedersinkt, wird die grausame Bestrafung beendet und die Delinquenten werden auf einen Monat in den Schulturm gebracht.

4 *TaP\** in *Rechtskunde*: Der Scharlachkappentanz, eigentlich eine Bestrafung aus Südaventurien, hat seit 20 Jahren unter mittelreichischen Richtern immer wieder Anwendung gefunden, gilt anderen aber als zu harte Strafe für Diebe. Der Schädel bleibt bis an das Lebensende rot eingefärbt.

*Geschichtswissen:* Am Kaiserhof wurde 1002 BF der damalige Erste Hofmagier Galotta auf diese Weise bestraft, da ein von ihm auf Befehl Kaisers Hals beschworener Dämon eine Dienerin der Magier Nahema

tötete. Der Scharlachkappentanz hat ihn in den Wahnsinn und die Fänge des Herrn der Rache getrieben. Heute ist Galotta Dämonenkaiser von Yol-Ghurmak und sinnt auf die Vernichtung des Mittelreichs.

## DAS LETZTE BANKETT

Zu Sonnenuntergang am Tag der Thalionmel findet das große Schlussbankett des Frühlingsturniers in der Neuen Residenz statt. Es ist zugleich das letzte große Bankett im Kaiserpalast: Einen Monat später wird er in Trümmern liegen. Die Vorboten dieses Schicksals sind es auch, die dieses Fest bereits überschatten.

## DER FALL DES GREIFEN

Vermitteln Sie Ihren Helden Hochstimmung: Das Turnier ist gewonnen und der Schwarze Ritter geschlagen. Es wird Zeit, die schönsten Roben und Rüstungen anzulegen, um im Kaiserpalast einen herrschaftlichen Abend zu verbringen und die Turnierpreise entgegenzunehmen.

### DIE PRACHT VON NEU-GARETH

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ihr habt Alt-Gareth durch das Angbarer Tor verlassen, wobei ihr immer wieder als Turnierritter erkannt und von Hochrufen begleitet werdet. Die sinkende Sonne bescheint Ziergärten, Marmorfassaden, bunte Glasfenster und Schmuckdächer des Prachtviertels, das Neu-Gareth genannt wird. Jedes Patrizierhaus scheint prunkvoller zu sein als das vorhergehende. Über die breiten Promenaden und mit Statuen geschmückten Plätze marschieren kaiserliche Löwengardisten.

Ihr passiert die riesige Stadt des Lichts mit den schimmernden weißen Mauern, der Hochburg der Inquisition und Kastellen der Sonnenlegion. Die goldglänzende Kuppel des Praios-Tempels blendet euch wie eine zweite Sonne. Vom belebten Portal reitet gerade auf einem Glanzrappen eine euch vertraute Gestalt herüber: Goldschmuck, schwarze Haut, vom Lächeln entblötte, weiße Zähne: der Greif.

Der Herold ist ebenfalls auf dem Weg zur Feier und schließt sich den Heiden an. Er parliert gerne ein wenig über das Turnier und lobt die Taten der Helden. Auf sein Befinden angesprochen, meint er nur kurz, dass es ihm nun wieder besser gehe.

### ZUSAMMENBRUCH

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Greif blickt wieder ein wenig ernster. "Es sind jedoch auch noch schwerwiegende Dinge, die mich in den Palast treiben. Ich muss Ihrer Kaiserlichen Hoheit etwas berichten, dass im Grenzgebirge der Schwarzen Sichel vor sich zu gehen scheint. All meine Sinne sagen mir, dass ..."

Plötzlich reißt der Greif die Augen auf. Farbe weicht aus seinem Gesicht. Zitternd sackt er zusammen und gleitet vom Pferd, nur noch an den Steigbügeln hängend.

Der Greif zittert am ganzen Leib und scheint seine Umgebung kaum noch wahrzunehmen. Die Augen zucken unkontrolliert, seine Haut ist mit kaltem Schweiß bedeckt. Er reagiert kaum auf Zuwendungen der Helden.

An ihm ist keine Wunde festzustellen. Die Schnelligkeit des Zusammenbruchs lässt eher ein Gift vermuten, aber dafür finden sich keine weiteren Anzeichen.

Weder Kräuter, Tränke noch Zauberei können seinen Zustand wesentlich verändern. Magie kann ihm weder schaden noch nützen.

Wer zum Beispiel mittels ODEM ARCANUM nach Spuren magischer Beeinflussung sucht: Der Greif ist geradezu ein astrales Loch, das nicht einmal die allgegenwärtige magische Hintergrundstrahlung durchdringt - als wäre er ein wandelnder Tempel des Praios.

Wenn die Helden nicht mehr Weiter wissen, ächzt der Greif leise "Der Tempel ... der Tempel ... bringt mich zum ..."

**Hintergrund:** In der Schwarzen Sichel nutzt der Zauberer Balphemor den Greifenleib Obarans als Kraftquelle für ein schwarzes Ritual: Blut sickert langsam aus dem Körper in alchemistische Schalen (siehe auch S. 45f.). Das wirkt sich auch auf den Menschenleib des Greifen aus, der letztlich vergehen wird, wenn der Alveraniarsleib stirbt.

### IM TEMPEL DER SONNE

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Mit dem halb bewusstlosen Greifen eilt ihr auf das gewaltige Palastrund des Tempels der Sonne zu. Dreimal kommen Sonnenlegionäre mit erhobenen Waffen sternförmig auf euch zu. Dreimal lassen sie euch passieren, sobald sie den delirierenden Greif erblicken und eure Worte hören.

Umgeben von einigen Geweihten betretet ihr den von weltlichen und himmlischen Schätzen überbordenden Sonnentempel, der von unzählbaren Kerzen, Fackeln und Laternen erleuchtet wird. Im Schein des Ewigen Lichts zu Neu-Gareth wird der Greif auf einen mit Elfenbein geschmückten Altar gelegt. Langsam glätten sich seine verzerrten Züge, sein Zittern lässt nach.

Eine Beschreibung der riesigen Stadt des Lichts finden Sie in **Gareth 31**. Das Ewige Licht stammt von der schwebenden, weißglühenden Kugel des Hl. Quanon: das Allerheiligste des Tempels (**GKM 31**).

**Die Worte des Greifen:** Auch hier erwacht der Greif nicht aus seinem Zustand, scheint aber weniger Schmerzen zu empfinden. Gelegentlich formen seine Lippen leise Worte, während er sich umherwälzt: "Kraft, zu wenig Kraft ... muss erreichen ... Schwärze, nur Schwärze ..."



Keranvor, die Grotte ... Federn fallen golden ... mein Leib ... sie wollen ... ich muss... bald alle verschwunden ... in den Wolken ... sie kämpfen darum ... Irrhaiken ... die Schwarze Sichel ... oh, Alveran, hab Erbarmen."

Irgendwann fällt der Greif in eine erschöpfte Ohnmacht. Sein Zustand bessert sich auch im Verlauf der nächsten Tage nicht.

**Die Auflösung:** An seinem Körper können die Helden einen Prozess beobachten, der wundervoll anzusehen wäre, wären seine Auswirkungen nicht derart grauenvoll: An den Füßen des Greifen funkeln goldene Lichtstreifen und -bögen, die über und unter seiner Haut pulsieren. In diesem Licht lösen sich langsam Sohlen und Zehen auf. Kaum merklich wandert der Schwund des Körpers die Beine hinauf, etwa einen Viertelfinger pro Stunde. Wenn es derart weiter geht, wird der Körper des Greifen in etwa zwei Wochen ganz verschwunden sein.

**Die Kammer:** Auf Wunsch können die Helden die Schlafkammer des Greifen in einem Nebengebäude sehen. In der kleinen, eher schmucklosen Kammer finden sich ein Bett, ein Praios-Schrein mit Greifen-

statuen und ein Schrank mit drei Garnituren Kleidung und Reisebedarf. Es gibt hier nichts Schriftliches und kaum etwas Persönliches: Der Greif ist stets auf Reise und wirkt — so sagen andere Geweihte — nicht einmal in diesem Leben richtig zu Hause.

**Die Geweihten des Tempels:** Die Tempeldiener, Akoluthen und einfachen Geweihten sorgen sich um den Greif und stehen mit den Helden gemeinsam vor dem Rätsel, was ihn peinigt. Nach einiger Zeit haben die Vorfälle die Runde gemacht, sodass ein alter, schmerzbüchiger Würdenträger herantritt und die Helden streng anblickt: Inquisitionsrat *Graf Gambert von Thuraniën* übernimmt mit wenigen Worten die Befehlsgewalt, dankt den Helden knapp und erinnert daran, dass sie das Heiligtum nun verlassen müssen, da der Tempel der Sonne nur an besonderen Feiertagen von Außenstehenden besucht werden darf. Er versichert, alles Notwendige für das Seelenheil des Greifen zu tun. Die Helden können weiter zum Bankett reisen und sich daran erinnern, dass der Greif ebenfalls auf dem Weg war, um die Reichsregentin zu sprechen: Seine letzten Worte könnten für sie von Bedeutung sein.

## DER KAISERPALAST

### ANKUNFT

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Während ihr weiterreitet, wächst vor euch der Kaiserpalast zu beeindruckender Größe heran: ein weitläufiger Schlossbau im islamischen Stil, umgeben von vielen Gärten und einer weiß gekalkten Zinnenmauer. Blau-gold-rote Greifenbanner des Neuen Reiches flattern im Wind.

Am kunstvoll geschmiedeten Parktor stehen ein halbes Dutzend Palastgardisten in Almadanerblau. Ihr seht nur wenige weitere Ankömmlinge, offensichtlich seid ihr spät dran.

Eine Beschreibung der dreistöckigen Neuen Residenz, dem mit 60.000 Rechterschritt Grundfläche größten Palastbau Aventuriens, finden Sie in Gareth 29.

Schnell passieren die Helden die Wachen und die Freitreppe mit dem Zweiten Hofmarschall, von wo aus sie in den prächtigen Palast mit seinen Sälen, Korridoren und Arkadenbögen geleitet werden.

### DER BANKETTSAAL

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ein Lakai führt euch über einen ausgelegten roten Teppich zum Großen Speisesaal, dessen zweiflügliges Tor beim Öffnen Musik, Essensgerüche und das Stimmengewirr von vierhundert feiernden Menschen entlässt.

Sechs Herolde kündigen die Helden einzeln mit Fanfarenstößen an: je nach Sozialstatus oder Ruhm drei (einfacher Turnierteilnehmer) bis sieben (Gesamtsieger des Turniers, Graf, kirchlicher Metropolit).

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Saal ist so groß, dass ihr die Menschen am anderen Ende kaum erkennen könnt. Zwischen mächtigen Wappenbannern stehen parallel vier lange Tafeln mit Gestecken, Platten, Tellern und Trinkpokalen. Quer dazu thront die höhere Kaisertafel mit der Familie derer von Gareth und hohen Gästen. Die Anwesenden rumoren, stoßen kelchklirrend an und stürzen Becher herunter. Die Bardengruppe *Saltatio Mortis* spielt Festmusik, der schelmische Hofnarr *Flarach* macht Faxen, Kinder laufen zwischen Stühlen umher, Hunde und Katzen liegen unter den Tischen. In einer langen Reihe stemmen Lakaien Kessel, Schalen und Platten mit Gerührtem, Gebratenem und Gesottenem und tragen auf.

Die Helden haben zentrale Plätze, nur 15 Schritt vom Thron der Reichsregentin entfernt. Sie schütteln viele Hände und müssen so manchen Trinkgruß von Kameraden aus dem Turnier beantworten.

Der *Schwarze Ritter* ist nirgends zu sehen und soll angeblich bereits abgereist sein. Im Aufbruch begriffen sind Oberst *Alrik vom Blautann und vom Berg*, der seine Reise in den Finsterkamm antreten muss, und der eilige *Eslam von Eslamsbad*, den in Almada seine Grafschaft ruft. Mit wenigen Worten eröffnet die in einen Purpurmantel gewandete Regentin *Emer* das Bankett. Ihr zur Seite sitzen Königin *Rohaja* und der alte Prinz *Storko*, Kaiser Retos jüngerer Bruder.

### "EURE KAISERLICHE HOHEIT, AUF EIN WORT!"

Wenn die Helden aufgrund des Schicksals des Greifen wenig in Feierlaune sind, und sogleich die gastgebende Reichsregentin sprechen möchten, müssen sie sich noch etwas gedulden. Sie können einen Vertrauten der Regentin, zum Beispiel Marschall Ludalf von Wertlingen, Hofmagus Melwyn oder gar Dexter Nemrod ansprechen, ihr eine Bitte zum vertraulichen Gespräch zu überbringen. Sie können dann sehen, wie er einige leise Worte mit Emer wechselt. Anschließend teilt er ihnen mit, dass die Regentin eine Audienz gewährt, sobald der wichtige Teil des Banketts abgeschlossen ist. Es gibt praktisch keine Möglichkeit, die Regentin, umlagert von einem Dutzend Zofen, Lakaien und Wachen, direkt und dennoch diskret anzusprechen. Posaunt ein Held vor der ganzen Gesellschaft aus, er habe wichtige Worte von oder über den Greifen zu sagen, erhält er von Emer oder Dexter Nemrod den Hinweis, dass dies im vertrauenswürdigeren Rahmen passender wäre. Haben die Helden in ihrer Botschaft an Emer deutlich gemacht, dass es dem Greif schlecht geht, kann man erkennen (*Menschenkenntnis* +3), dass die Reichsregentin, die ohnehin angespannt wirkt, von dieser Nachricht beunruhigt ist.

## DAS BANKETT

Auch wenn das Gold aus den Provinzen nicht mehr so fließt wie früher: Das Bankett im Kaiserpalast kennt jeden denkbaren Luxus. Es besticht eher durch feudale Reichhaltigkeit und eine abgestimmte Tafel, weniger durch Al'Anfaner Dekadenz oder Vinsalter Überzogenheit: Angbarer Käseschaum, Schmalzgebäckene Truthahnkeule mit Meerrettich, Wehrheimer Zander mit Senf und vieles andere.

### DIE TURNIERPREISE

Die Reichsregentin lässt die Sieger der einzelnen Disziplinen nennen und dreimal hochleben. Ihre Preise werden verkündet, hereingebracht und überreicht. Pro Disziplin gibt es drei Preise: Der Sieger darf sich seine Belohnung zuerst aussuchen, anschließend der Zweitplatzierte. Der Drittplatzierte erhält den übrigen Preis. Schluss und Höhepunkt der Zeremonie ist die Verkündung des Großsiegere des Frühlingsturniers. Passen Sie die Preise Ihren Helden an: Sie sollten auch für sie wertvoll und begehrenswert sein - und sei es nur als Sammlerstück und Trophäe.

### Tjoste (Nur Erst- und Zweitplatzierte)

- eine auf ein Jahr befristete Anstellung als Oberst des garetischen Schwere-Reiterregiments *Goldene Lanze*, mit vollem Verdienst und anschließender Leibrente. (Falls der Held selbst wenig militärische Erfahrung besitzt, kann ihm ein Adjutant zur Seite gestellt werden.)
- eine Ritterrüstung, maßgeschneidert und angefertigt von Grimmwilde der Starken binnen drei Monaten Frist (RS 12, BE 9 - aber es wird wohl nie dazu kommen, dass diese Rüstung fertiggestellt wird).

### Leichte Handwaffen

- 200 Dukaten
- ein kostbares, verziertes Langschwert Kaiser Bodars mit einem Nordmärker Turmalin und dem Namen *Larellin*. (Wert: 400 Dukaten)
- Weihe einer beliebigen Handwaffe im Schwertfeuer des Rondra-Tempels zu Gareth. Die TP steigen permanent um 1 Punkt, der WM verändert sich um 0/+1 oder +1/0.

### Wurfwaffen

- 100 Dukaten
- ein verzauberter Griffwickel aus Leder für eine beliebige Wurfwaffe. Seine Magie erlaubt es, insgesamt dreimal für einen Wurf die nächstniedrigere Entfernungsklasse anzunehmen und die TP zu verdoppeln.
- ein *Großer Vorahnungstrank*, der "den Geist dauerhaft schärft": Die Intuition des Anwenders wird permanent um 1 erhöht.

### Schusswaffen

- eine niemals reißende Bogensehne.
- ein echter *Abendwind-Kurzbogen* elfischer Fertigung mit den Entfernungsklassen 10/20/40/70/100 und den TP+ (+2/+2/+1/0/0)
- je ein Elementarpeil oder -bolzen jeden Elements, erschaffen durch den PFEIL DES ELEMENTS (LC 134).

### Schwere Handwaffen

- 200 Dukaten
- ein schwerer Zweihänder Kaiser Gerbaid's II. mit Türkisschmuck und dem Namen *Sturmbringer* (Wert: 500 Dukaten)
- Die Rondra-Kirche gewährt die Weihe einer beliebigen (Komplett-)Rüstung im Schwertfeuer des Tempels zu Gareth. Der RS ist gegen Dämonenwesen verdoppelt.

### Wagenrennen

- 250 Dukaten
- eine nagelneue Kaiser-Sextiga mit Goldbeschlagen
- 16 goldene Aves-Eisen, ausreichend für vier Pferde (ein karmales Artefakt, das das Pferd einmal pro Monat für 1 SR doppelt so schnell laufen lässt wie gewöhnlich).

### Buhurt

- 200 Dukaten
- eine magische Waffenscheide für eine Waffe eigener Wahl, aus der diese Waffe immer blitzblank und glänzend gezogen wird (Waffenpflege entfällt).
- ein geschultes Streitross aus dem Kaiserlichen Marstall zu Gareth: Trallopser Riese oder Warunker (Gareth, S. 23).

### Großsieger

- ein *Großer Heiltrank*, der 7 permanente LeP enthält.

## RITTER DES REICHES

Gemeinsam mit einem halben Dutzend weiterer verdienter Recken werden die Helden für frühere Taten in den Kreis der Reichsritter aufgenommen. Mit ihrem eigenen Ritterschwert *Callanhir* schlägt Emer die knieenden Helden zu Ehrenrittern und streift ihnen ein purpurnes Seidenband mit einem wappenförmigen Bronzeorden um.

"Erhebt Euch, Ritter des Reiches!", beschließt sie die feierliche Zeremonie.

Lassen Sie die Helden schon vor der Verleihung durch Gespräche

oder Talente wie *Etikette* und *Staatskunst* den Hintergrund in Erfahrung bringen: Der Reichsorden am Purpurnem Bande ist eine dreiklassige Auszeichnung, die von Kaiser Reto anlässlich der Eroberung Maraskens gestiftet wurde, sie wird für besondere Dienste an Reich und Kaiserhaus verliehen. In der Praxis sind die erste (nie mehr als 10 Träger) und zweite Klasse (ca. 25 Träger) für hohe Höflinge, ausländische Adlige und wirklich außerordentliche Heroen reserviert. Die dritte Klasse (ca. 100 Träger) bezeichnet den Kreis wirklich treuer Kämpfer für den Greifenthron.

Die Helden sind künftig Ehrenritter, die alle Privilegien dieses Standes genießen: Sie haben das Recht auf die Anrede "Euer Wohlgeborene", das Recht des Waffentragens (auch Zweihänder), das Recht auf Satisfaktion (die Bereinigung eines Angriffs auf die Ehre, üblicherweise durch einen Zweikampf) sowie auf Teilnahme an Adelsturnieren und -konventen (wie etwa dem jährlichen Reichskongress). Sie dürfen in den mittelaventurischen Reichen nur von Adligen verurteilt werden und gelten selbst zumindest als Niederadel. Der Sozialstatus steigt um 1 Punkt, bei Bürgerlichen mindestens auf den Wert 8, bei Adligen mindestens auf 11 - der Wert kann dadurch aber keinesfalls über 13 steigen.

Die Helden haben das Recht auf ein Wappen, das - in Abstimmung mit dem Wappenkönig Neuwreych - in die offizielle Wappenrolle aufgenommen wird (GA 164).

## DIE ZWERGENLANZE

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Im klirrendem Kettenhemd schreitet Hochkönig Albrax Sohn des Agam gemeinsam mit Prinz Laurom vor die kaiserliche Tafel.

"Eure Kaiserliche Hoheit!", rumpelt der Zwergenherrscher und stößt den nervösen Jungzwerg mit der verhüllten Lanze vor. "Das Volk der Angroschim vom Amboss möchte Euch ein Geschenk darbringen, das diesen Zeiten des Krieges gerecht wird. Der Enkel meines Bruders Aromboloch Sohn des Agam überreicht Euch eine Waffe, die das Ehrwürdige Väterchen daselbst in den vergangenen sieben Jahren an der Esse mit Angroschs Willen aus seinen Feuerträumen entstehen ließ. Einst erbat sie sich König Brin, doch er ist in den Hallen der Toten. Nun gehört diese Waffe Euch, der Angetrauten Brins."

Ein Raunen geht durch die Versammlung. Die Reichsregentin ist sichtlich gerührt und fährt mit der Hand zum Mund. Unter dem Seidentuch kommt die fast 2 Schritt lange Lanze zum Vorschein, in deren Schwärze sich die Lichter des Saales spiegeln.

"Finsterfang, die Lanze wider untotes Drachengezücht!", donnert der Zwerg, und jeder weiß, wer gemeint ist.

"Von dieser Waffe träumte mir ...", flüstert die Reichsregentin wie gebannt beim Anblick des schwarzen Stahls. Sie bedankt sich ungewöhnlich wortreich — auch im Namen des verstorbenen König Brins, bei dessen Nennung ihre Augen feucht glitzern.

Kurz darauf versammeln sich die Feiernden auf den Baikonen des Saals, um ein farbenprächtiges Feuerwerk zu betrachten, ein Meisterwerk der Alchimie Magister Melwyns: Goldregen und Silberkaskaden sprühen am Boden, Knallfrösche hüpfen und explodieren in der Luft und Raketen zaubern blaue, rote und goldene Sterne. Zum Schluss steht ein leuchtender Greif am Himmel und senkt sich verglühend hinab.

## BOOTSCHAFT AUS DER FINSTERNIS

Kurz nach den Höhepunkten des Abends betritt Udalbert von Wertlingen die Bildfläche. Galotta braucht für seinen Plan eine Drohung gegen das Reich, die letztlich möglichst viele Garderegimenter bei Wehrheim aufmarschieren lässt — zur Vernichtung durch Kholak-Kai. Der Dämonenkaiser ist arrogant und selbstsicher genug, den Untergang Gareth's anzukündigen. Udalbert dient ihm nicht nur als Überbringer, sondern zugleich als Verbündeter in den Kerkern der Neuen Residenz: Er wird dank des Dämons in ihm ausbrechen, sobald Galotta Gareth erreicht.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Langsam ersterben Gespräche, als ein Geräusch immer lauter wird: Metallische Schritte, die näher kommen. Ein eiskalter Luftzug fährt durch den Raum und lässt Kerzen verlöschen, als der Schwarze Ritter den Bankettsaal betritt. In seiner Hand klirren die Ketten einer Ochsenherde. Sie fährt krachend auf einen Tisch nieder und lässt ihn zerbersten.

Lassen Sie Helden bei Bedarf Schutzmaßnahmen ergreifen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Emer ruft in die Stille hinein: "Wünscht Ihr etwas zu sagen, Herr Ritter, so öffnet Euren Helm und sprecht. Wünscht Ihr dies nicht, so öffnet Euren Helm und esst."

Mit einem Klicken springen die Verschlüsse des schwarzen Topfhelms auf. Ein alter Mann mit weißem Haar und wallendem Kriegerbart blickt überlegen in die Runde. Fürst Udalbert von Wertlingen, der Reichserztruchsess des Feindes Galotta. Einige Ritter sind mit der Waffe in der Hand aufgesprungen und zischen: "Verräter!"

"Ich habe eine Botschaft für Euch. Für Euch alle, versammelte Edle, Regentin Emer, Königin Rohaja", schnarrt die Stimme des alten Fürsten. Er setzt einen Korb ab und schiebt ihn mit den Füßen in Richtung der Kaisertafel. "Eine Botschaft Seiner Kaiserlichen Majestät Galotta von Transysilien:

Eure 1000 fahre sind vorbei, Gareth! Meine Geduld ist vorbei! Ich, Galotta, Träger der siebenstrahligen Dämonenkrone und des Reichsschwertes Silpion, Beherrscher allen Geistes, fordere ein die Unterwerfung des falschen Greifenthrons zu Gareth, den Lehnsleid seiner Adligen und die Auslieferung der Infantin Rohaja von Gareth. Ich erwarte Eure Antwort bis zum Vollmond. Jedes Zaudern wird Schmerz und jeder Zweifel Tod sein.

Solltet Ihr Euch nicht meinem gerechten Willen beugen, wird Euch meine gerechte Strafe ereilen - aus allen Weiten, Höhen und Tiefen Deres. Im Namen des Herrn der Rache: Stirb, unvollkommenes Gareth! Erst unter dem Namen und Samen von Kholak-Kai, der Dritten Hauptstadt, der Kapitale der Horizonte, sollst du wieder auferstehen!

Dies sind die Worte des Kaisers zu Yol-Ghurmak."

Ritter stellen sich dem weiterhin wie ein Monument stehendem Udalbert trotzig entgegen. Sie stoßen Rufe der Entrüstung und Schmähungen wider das Dämonenkaiserreich hervor. Die Stimme der Reichsregentin durchschneidet den Lärm: "Mit dieser Verkündung, Herr Udalbert, habt Ihr Euch selbst aus der Ritterschaft entlassen, in deren Namen Ihr am Turnier teilgenommen habt. Der Turnierfrieden gilt nicht mehr für Euch. Ihr seid nur noch Handlanger eines Feindes, mit dem wir im Krieg stehen. Marschall Ludalf, arretiert den einstigen Fürsten von Wertlingen!" Bleich und bebend tritt Ludalf an seinen Vater heran, der wie unbewegt auf seinen Sohn blickt. Gardisten positionieren sich um sie herum.

"Unsere Antwort", fährt Emer fort, "kann Euer Herr jedoch sogleich haben."

Sie wendet sich an die Adligen des Saales: "Wer immer sich dem Dämonenkaiserreich unterwerfen möchte, soll die bloße Hand heben. Wer aber dem Feind die Stirn bieten will, hebe das scharfe Schwert."

Ein Wald von glänzenden Klängen schießt in die Höhe. Grimmig lächelnd verkündet Emer: "Sagt Eurem Meister, dass sich das Heilige Neue Reich vom Greifenthron zu Gareth geschlossen gegen den Frevler und seine Dämonen stellt. Wir werden uns niemals unterwerfen!"

Während Fürst Udalbert hinausgeführt wird, bespricht sich Emer kurz mit Dexter Nemrod und zieht sich dann mit rauschendem Kleid zurück. Dexter bittet die Helden zu einer Unterredung.

## BESPRECHUNG IM KERZENLICHT

### DAS ULMENKABINETT

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ihr folgt den hinkenden Schritten des Reichsgroßgeheimrats und einigen anderen dunklen Umhangträgern mit schlanken Seitenwaffen. Es geht durch lange Korridore und vertrackte Treppenschluchten in den Ostflügel des Palastes. Durch die großen Fenster seht ihr die dunkle Neumondnacht. Hinter einer rötlichen Tür aus Blutulmenholz liegt ein holzgetäfeltes Kabinett. Kreisförmig stehen um einen runden Tisch zwanzig mit rotem Samt bezogene Lehnstühle. Im Zentrum des Tisches ruht auf einem Dreibein eine schwarze, mit einem Ring von Glyphen verzierte Kugel von Kindskopfgröße: ein Schwarzes Auge.

Nach und nach treffen ein halbes Dutzend Personen ein. Zuletzt beugen sich alle vor der angespannt wirkenden Reichsregentin Emer, die nun in ein praktisches Bauschgewand mit Brokatüberwurf gekleidet ist und das Reichssiegel trägt.

*Magiekunde +3 oder Geschichtswissen +8:* Die Helden befinden sich im Ulmenkabinett, dem geheimen Konzilsraum des Ordens vom Schwarzen Auge zu Punin. Dieser Orden ist ein magischer Bund, der seit Jahrhunderten die Kaiser berät und über ein bewegliches Schwarzes Auge aus Meteoreisen verfügt: das von den Urtulamiden stammende *Auge des Morgens* (siehe auch **SRD 56**).

Die anwesenden Personen sind: Reichsgroßgeheimrat Graf Dexter Nemrod von Ulmenhain, der Zweite Hofmagus Melwyn Stoerbrandt, in dessen Begleitung der Erzmagier Dschelef ibn Jassafer, sowie drei offenbar erfahrene KGIA-Agenten Nemrods mit grauen Wämsern und dunklen Umhängen. Sie nennen nie ihre tatsächlichen Namen, sondern werden von Dexter als 'Xordai', 'Breitschwert' und 'Gulmond' angesprochen.

### GEFAHREN AN DER GRENZE

Emer will wissen, wie viel hinter der Drohung Galottas steckt und wie die Lage an der Grenze zu den Schwarzen Landen ist. Sie lässt die Einberufenen einzeln berichten, wobei der fast allwissend scheinende Dexter Nemrod am längsten referiert und am häufigsten Beobachtungen anderer ergänzt.

- Galottas Truppen waren im Winter wenig aktiv. Bis auf Kämpfe um Ebelried gab es in Tobrien keine größeren Attacken. Auch in der Warunkei scheint es ruhig. Die Wachtruppen des Reiches stehen an den Pässen wie eh und je.
- Es gibt jedoch jüngste Gerüchte über wandelnde Untoten-Heere hinter den Trollzacken. Hierzu liegt keine Bestätigung vor.
- In Yol-Ghurmak selbst scheinen die Dämonenschmieden ununterbrochen zu arbeiten. Ihr Rauch zieht bis über die Schwarze Sichel.
- Die beiden letzten verbliebenen KGIA-Späher in Yol-Ghurmak haben seit drei Monaten nichts mehr von sich hören lassen. Jetzt wissen wir: Sie wurden entdeckt und exekutiert. Der Korb, den Udalbert in den Saal trug, enthielt die Köpfe der beiden Agenten.
- Aus den Trollzacken hört man von organisierten Angriffen der Trollzacker. In der Schwarzen Sichel sollen laut neueren Berichten aus Gallys ungewöhnlich häufig fliegende Greifen gesehen worden sein, die — so sagt man — die Gebirge gegen magische Flugwesen aus den Schwarzen Landen verteidigen.
- Dschelef ibn Jassafer: "Dschinne des Erzes lauschten vor Tagen einem fernen Donner im Stein. Sie sagten mir: Die Steine schreien. Und sie wiesen gen Nordwest, wo Yol-Ghurmak im Ifritenland liegt."
- Wenn die Helden das Schicksal des Greifen ergänzen, zeigen selbst hartgesottene Planer Bestürzung: Der Greif ist eine moralisch wie körperlich unangreifbare Galionsfigur des Reiches. Wenn ihn etwas ins Delirium stürzen lassen kann, sind gefährliche Kräfte am Werk.
- Dexter Nemrod ergänzt, dass der Ucuriat, den der Greif vor einigen Tagen losgeschickt hat, Holgrir heißt und über Gallys (zwischen Wehrheim und der Trollpforte) in die südliche Schwarze Sichel reisen soll. Anscheinend weiß die Agentur nicht nur über Feind, sondern auch über Freund gut Bescheid.



- Sollten die Helden die toten Vögel über Gareth erwähnen, wird dies eher schwammig auf 'niederhöllische Umtriebe' zurückgeführt. Die besten Erkenntnisse haben die Helden selbst.
- Bei Erwähnung des Jahresorakels vom 1. Praios (S. 5) stimmen die meisten Anwesenden zu, Ähnlichkeiten und Zeichen zu erkennen. Man ist sich einig, dass 'die gnädige Botschaft des Götterfürsten' vor einer Katastrophe warnen will. Handeln scheint geboten. Dass das Orakel ein Scheitern aller Bemühungen vorhersagt, weist aber jeder von sich - die Hoffnung stirbt zuletzt.
- Emer erzählt, ohne auf Einzelheiten einzugehen, dass sie seit Monaten immer wieder Alpträume von Feuer, Knochen und missgestaltigen Feinden plagten, jedoch konnte nie eine magische Beeinflussung festgestellt werden.
- Das lockend vor den Beteiligten flackernde Schwarze Auge kann leider nicht verwendet werden: Eine Anwendung ist nur um Vollmond herum möglich. Vor zwei Wochen sollte der Orden bereits seinen Blick über die Schwarzen Lande schweifen lassen, jedoch wurde die Aufdeckung eines Verräters mittels des Auges wichtiger (siehe die Kurzgeschichte **Das Schwarze Auge** in der Anthologie **Magische Zeiten**). Damit bleiben die Dämonenreiche unbeobachtet.

## DER AUFTRAG DER REICHSREGENTIN

In der Diskussion sollten folgende Punkte deutlich werden:

- In den Schwarzen Landen brodelt etwas, das noch undeutlich ist. Galotta scheint nicht mit hohler Hand zu drohen. (Verbindungen mit Rhazzazor gelten als unwahrscheinlich.)
- In der Schwarzen Sichel, der Grenze des Mittelreichs zu Transsylvanien, gibt es versteckte Aktivitäten, die den Boden in Aufruhr versetzen, die wachenden Greifen fliegen lassen und womöglich auch mit dem Kollaps des Herolds Greif zusammenhängen, der delirierend von den Praios-Boten und dem Gebirge sprach.

Emer entsendet schließlich Boten und Späher zu Trollpforte und Arvepass, die die örtlichen Kommandanten unterrichten. Nach Wehrheim geht die Nachricht zu Reichserzmarschall Leomar vom Berg, Heerbanner bereitzuhalten. Dexter Nemrod schickt die drei anwesenden Agenten zu den nördlichen Pässen der Schwarzen Sichel: Der Sichelstieg bei Salthel und Golderhelds Stiege in Südweiden. Sie sollen Umtriebe des Feindes ergründen.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich wendet sich die Reichsregentin, noch versonnen den Finger an der Lippe, in eure Richtung: "Euch, meine guten Ritter des Reiches, bitten Wir darum, die Spur des Ucuriaten Holgrir aufzunehmen und in Gallys und der südlichen Schwarzen Sichel zu forschen, was dort auf den Graten und Gipfeln unter den Wolken vorgeht. Was dem Greif solche Pein bereitet und was die geflügelten Boten des Praios scheucht. Wir müssen die Hintergründe unserer Feinde aufdecken, ehe sie uns überraschen. Wir hoffen, in zwei Wochen wieder von Euch zu hören."

Wer hier unverblümt nach einer Belohnung fragt, erntet entweder ein Schmunzeln Emers oder einen verständnislosen Blick. Die Dankbarkeit der Reichsspitze ist mit Gold nicht aufzuwiegen.

Eine Beschreibung des entsandten Ucuriaten bekommen die Helden und Dexter (mit sehr gutem Gedächtnis) hin: *Holgrir von Sighelmsstein* ist Mitte 40, klein und schlank, hat eine blonde Mähne und reitet auf einem reinweißen Warunker. Die Ucuriaten-Tracht besteht aus einem archaischen Harnisch, Flügelhelm und Beinschienen - allesamt vergoldet -, darüber eine weiße Robe mit purpurnem Saum und dazu ein falkenköpfiger Heroldsstab (siehe zu den Ucuriaten auch **AG 35**).

## VOR DER REISE

Da die Zeit drängt, müssen Vorbereitungen schnell abgeschlossen sein. *Dexter Nemrod* weist die Helden persönlich kurz, prägnant und auf Fehler lauernd ein und hilft ihnen, sich in der Neuen Residenz und der K.u.K. Central-Registrierung der KGIA (**Schlösser**, S. 40, und **Gareth**, S. 21) passend zu informieren und auszurüsten. Der Form halber lässt es sich Dexter nicht nehmen, die Helden von einem Praios-Geweihten des Hofes, *Arrius von Wulfen* (**GA 226**), auf Dämonenmale unter-

suchen zu lassen: Paktierer sind immer und überall ein Risiko. Ein von Dexter unterschriebenes und gesiegeltes Dokument (Wachspapier in feinem Hirschlederumschlag) weist die Helden namentlich als Gesandte und unmittelbare Ergebene der Kaiserkrone aus, denen allerorten auf Reichsboden Zugang und Passage zu gewährt ist. Vor loyalen Offizieren, Adligen und anderen KGIA-Agenten wird das Schreiben Wirkung zeigen. Es entspricht etwa der vorübergehenden und auftragsgebundenen Erhebung zum Gaugrafen oder Inquisitor. (Wenn Sie es den Helden in der Schwarzen Sichel noch schwerer machen möchten, kann das Schreiben unterwegs verloren gehen.)

## DIE SCHWARZE SICHEL

- Die Sichel ist ein Gebirge von etwa 350 Meilen Länge und maximal 2.600 Schritt Höhe. Berühmte Berge sind im Südteil der Mistelspitz, die Rachtelkuppe und der Gehörnte Kaiser. Seit gut sieben Jahren verläuft auf den höchsten Graten der Sichel die unwegsame Grenze zwischen Transsylvanien und dem Neuen Reich.
- Die südlichen Teile des Gebirges gehören größtenteils zur Grafschaft Ochsenwasser unter Graf Barnhelm von Rabenmund, teilweise aber auch zur Grafschaft Wehrheim, die Dexter Nemrod selbst regiert. Hier liegen ein knappes Dutzend abgelegener Baronien wie Mistelhausen, Wolkenried, Echsmoos und Oppstein.
- Vom Frühling 1022 BF an horsteten mindestens acht Greifen auf den höchsten Bergen von Schwarzer Sichel und Trollzacken. Seitdem unterbinden sie dort Flügel von dämonischen Wesenheiten, aber auch von magischen Luftkreaturen. Sie scheinen die Wacht der Götterfürsten selbst zu sein (**AB 80**, S. 13, und **AB 81**, S. 28).
- Gallys liegt an der Reichsstraße II auf halbem Weg zwischen Wehrheim und der Trollpforte. Die Strecke von 250 Meilen sollte im Eilritt zu Pferden in drei oder vier Tagen zu schaffen sein.

## DER GREIF

Der Zustand des Herolds ist unverändert, seine Auflösung ins Licht schreitet weiter voran: Die Füße sind mittlerweile vollständig verschwunden. Wenn die Helden noch weitere Anhaltspunkte für ihre Suche benötigen, kann der Fieberträumende noch den ein oder anderen fahrgigen Hinweis geben.

## UDALBERT VON WERTLINGEN

In einer einzelnen Kerkerzelle in den tiefen Gelassen der Neuen Residenz hockt der Fürst immer noch in seiner schwarzen Rüstung, die kein Schmied entfernen konnte. Ludalf besucht seinen Vater gelegentlich, um zu fragen, zu streiten, zu betteln und zu verzweifeln. Die Helden können bemerken, dass Udalbert versucht, seinen Sohn zu beeinflussen. Ludalf hat Emer darum gebeten, ihn zurück zu den Truppen Greifenfurts zu beordern, doch die Reichsregentin will — als Freundin -, dass sich Ludalf mit seinem Vater auseinandersetzt und ihn überwindet. 'Durch Trübsal und Gefahren', wie das Hausmotto derer von Wertlingen lautet.

Der Fürst wurde schon, mit wenig Erfolg, von Folterern der KGIA verhört. Schmerzen machen ihm (dank des Dämons) kaum etwas aus. Er gibt keine Details über Galottas Handeln preis, umschreibt aber selbstsicher das Ende des Gareth'schen Reiches. Platzieren Sie in jedem Fall diesen Satz: "Kaiser Galotta kann über jedes Wesen herrschen, das einen Geist hat. Seine Zaubermächte sind immens. Wie wollt ihr ihm widerstehen?"

Er verhöhnt die Helden gezielt — gerade solche, die sich *ah jähzornig* herausstellen. Bei einer *Menschenkenntnis-Vrobt + 5* wird deutlich, dass Udalbert seine momentane Gefangenschaft sehr gelassen nimmt.

## ABENTEUERPUNKTE I

Das Frühlingsturnier bringt jedem Helden 300 bis 400 Abenteuerpunkte. Jeder Held, bekommt etwa sieben Spezielle Erfahrungen, die gemeinsam mit dem Spielleiter festgelegt werden können. Zwei davon gehen auf die *Ausdauer*, drei sollten sich auf Turniersportarten beziehen, zum Beispiel *Reiten* und passende Kampftalente. Ansonsten bieten sich *Heraldik*, *Etikette*, *Gassenwissen* und *Staatskunst* an.

# KAPITEL II:

## WENN DIE FEDERN GOLDENE FALLEN

### DAS SCHICKSAL DER GREIFEN

#### AUS DEM SECHSTEN ZEITALTER

Die Ereignisse in der Schwarzen Sichel gehen auf Urzeiten zurück, als über Dere ein Volk von Adler- und Katzenköpfigen herrschte, die entweder auf Flugtieren ritten oder selbst geflügelt waren: die Gryphonen des 6. Zeitalters.

Wenn die Helden über Greifen im Allgemeinen nachforschen, können sie (in Gareth, Wehrheim oder dem Praios-Kloster Sankt Kathay) auf folgende Quelle stoßen, die Greifen (**ZBA 104**), Sphingen (Beschreibung anhand Serania, S. 105, zudem **ZBA 175**) und die viergehörnten Irrhaiken (**MGS 61**) verbindet:

» Wahrlich, höre nun von des PRAios' erster erwählter Rasse, den Ucurianern, auch Gryphonen genannt, denen der Ewige Los ein eigenes Zeitalter bestimmte. Den Menschen gleich waren sie, mit hohen Schultern und von edler Gestalt, doch zugleich von Haupt und Haar wie Löwen, Tiger und Katzen. Sie beherrschten die Himmel und die Erden, die ihnen PRAios zum Lehen gegeben hatte, denn sie ritten auf Adlern und fuhren auf Schiffen, die von Riesenfalken gezogen wurden. Und Aurelia, die Stadt aus Gold, war nichts anderes als die ewige Krone des Götterfürsten selbst. Ihre Kriegerkönige erbauten Pyramiden, die an die Wolken stießen, und darauf brannten Feuer, Weihrauch und Edelsteine, um Sonne und Sturm zu huldigen. Ein Aon herrschten die himmelfahrenden Katzenrassen, den Göttern zum Gefallen.

Als aber ihr Zeitalter zu Ende ging, da sprach der König der Könige sein Urteil: Wo sich der unbeugsame Sinn und die strahlende Erscheinung der Löwen und der Gerechtigkeitssinn und der Scharfblick der Adler trafen, da vereinigte er Löwenleib und Adlerleib, und PRAios' treueste Diener erhoben sich leibhaftig zu ihm als die Greifen. Jene, welche seinem blendenden Blick nicht standhalten konnten, verstreute er heimatlos in alle Winde, und als Sphingen suchen sie seitdem nach der Weisheit, die ihnen einst mangelte. Die Frevler jedoch, die seinem Willen trotzten, die stieß er hinaus aus der Welt, den Dämonen zum Fraß und zur Willkür, und als Irrhaiken müssen sie umgehen mit schwarz-struppigem Gefieder, von höllischem Feuer umspielt. Aurika aber, die Stadt aus Gold und Krone des Götterfürsten, liegt noch immer dort, wo sie der Sonne am nächsten ist.«

—aus Offenbarung der Sonne - Gespräche mit dem Götterboten, Hoher Lehrmeister Arras de Mott, Orden des heiligen Hüters, 849 BF

Die Sage verkürzt hier stark die Ereignisse eines Karmakorthäons, in dem die Gryphonen gegeneinander und gegen äußere Feinde kämpften, in denen Katastrophen den Himmel spalteten und der Erzdämon Blakharaz auch damals dank des Saatkorns von Kholak-Kai großen Einfluss ausübte. Am Ende zerfiel das Volk durch kosmische Ereignisse schließlich in die Gläubigen, die Zweifelnden und die Frevler.

#### DER GEHÖRTE KAISER

Einer der Orte, an denen sich Gryphonen in Irrhaiken verwandelten, war der Gehörnte Kaiser in der Schwarzen Sichel. Dieser schrofpe, schneebedeckte Zweieinhalbtausender erscheint wie ein Bergmassiv mit drei Kronenzacken als Spitzen. Im Laufe der Zeitalter führten immer wieder mehrere Kraftlinien wie zum Beispiel der *Strick des Schwarzen Mannes* durch den Berg und trafen sich dort in der Horngrotte Keranvor. Hier haben immer wieder Beschwörer verschiedener Völker machtvolle Rituale durchgeführt, und insbesondere die Kräfte des Blakharaz sind an diesem Ort stark. Ebenso haben wiederholt Mächte der Ordnung versucht, die Höhle für immer zu versiegeln.

Zuletzt tat dies vor etwa 300 Jahren Obaran, der im Menschenkörper

wandelnde Greif. Er bahrte seinen Greifenkörper in Keranvor auf, um die Grotte mit der Macht des Körpers vor Eindringlingen zu schützen und gleichzeitig seinen wehrlosen Leib sicher zu verbergen. Jahrhundertlang lag der goldene Leib still in sieben Schutzkreisen im Zentrum der Höhle, während der Greifversuchte, Praios in Menschengestalt zu dienen. Vor einigen Jahren konnte er das Schwert Araschar, das Dämonenbeschwörungen verhindert, den Schutzsiegeln der Grotte hinzufügen (**Die Unsichtbaren Herrscher**).

1022 BF ließen sich verstärkt Greifen in der Schwarzen Sichel nieder, um die Schwarzen Lande im Auge zu behalten. Keranvor kennt aber kaum einer von ihnen; ihr praiosegebener Auftrag ist ein anderer.

#### GALOTTAS PLAN

Um die Greifen über der Sichel zu schlagen, müsste Galotta ein gutes Dutzend Irrhaiken opfern, die er dringender für die Bewachung der Fliegenden Feste und die Attacke auf Gareth benötigt. Stattdessen sendet er den Zauberer Balphemor und die in einem Zeitgefängnis unter Yol-Ghurmak entdeckte Sphinx Serania aus.

#### DIE VERFÜHRERISCHE SPHINX

Die Sphinx, ein Schwesterwesen der Greifen, vermag die Greifen anzulocken, zu verführen und ihre Seele aus dem Körper zu bannen - ohne dass sie noch um Beistand rufen. Alle paar Nächte fliegt sie über die Schwarze Sichel, um mit ihrem magischen Sphingenstreifen einen der geflügelten Wächter anzulocken. Sie beircet die Greifen, spielt mit ihnen und stellt ihnen schließlich Rätsel. Können sie diese Rätsel nicht lösen, fallen sie gänzlich unter den Bann der Sphinx. Ihr Körper erlischt, und in einem infernalischen Schrei fährt ihr Seelenlicht heraus. Die Seele fängt die Sphinx ein und bringt sie in den Gehörnten Kaiser, wo in einer Urne alle Greifenlichter gesammelt werden. Jedesmal, wenn ein Greif verschwindet, erscheint bald ein anderer in der Nähe, um auch diese Lücke der Gebirgswacht zu übernehmen: ein neues Opfer der Sphinx.

Da die Sphinx nicht gegen mehrere Greifen gleichzeitig bestehen kann, versucht sie, nur Einzelne anzulocken. Tagsüber würden die scharfen Augen der Greifen die Sphinx erkennen, weswegen sie sich bei Sonnenaufgang stets in eine menschliche Frau verwandelt. Sie hält sich dann in Burg Gryffenstein beim Gehörnten Kaiser auf, wo sie dank ihrer Verführungskräfte bald den Edlen Geromar von Streitzig in der Hand hat. Nach Sonnenuntergang sucht sie in Sphingengestalt wieder nach einem Greif.

#### DAS RITUAL DER SEELENMÜHLEN

Dank seiner über tausend Lebensjahre kannte der Zauberer Balphemor die Höhle Keranvor noch aus früheren Tagen und konnte mit einem Schlüsselwort den Zugang zu ihr öffnen. Er überwand die Schutzkreise des Greifen und schändete das Schwert Araschar und den Greifenleib Obarans. Wenn die Seelen aller Greifen gesammelt sind, will Balphemor sie zu Vollmond im Gehörnten Kaiser in Irrhaiken verwandeln und der Luftarmada seines Meisters zuführen. Für dieses Ritual, das die Greifen wie in der Seelenmühle zermalmt und verändert, benötigt er einige Paraphernalia wie Kindspech, Speckstein und Kaulquappen. Er sucht sie sich in den Dörfern der Schwarzen Sichel zusammen, hält sich aber ansonsten in der Grotte Keranvor auf.

Serania gaukelt er vor, die gefangenen Greifen würden in Sphingen verwandelt werden, die ihre Einsamkeit beenden können. Sobald sie alle Seelen gefangen hat, braucht er ihre Kräfte nicht mehr. Für den Fall, dass sie gegen ihn aufbegehrt, kann er das Schwert Araschar gegen sie wenden.

## ZEITPLAN

Einen Zeitplan zum gesamten Abenteuerband finden Sie auf Seite 108.

**Markttag, 21. Phex:** Balphemor und Serania überqueren die Grate der Sichel. Serania besucht in Menschengestalt Burg Gryffenstein und beirct Geromar von Streitzig.

**Wassertag, 25. Phex:** Die Sphinx kann den ersten Greifen fangen.

**Markttag, 28. Phex:** Serania fängt den zweiten Greifen.

**Wassertag, 2. Peraine:** Balphemor öffnet die Grotte Keranvor und sieht sich mit den Schutzkreisen Obarans konfrontiert. In Gareth befallen den Greif Vorahnungen, während Balphemor langsam die Schutzsiegel überwindet. Der Herold entsendet den Ucuriaten *Holgrir* zum Gehörnten Kaiser.

**Windstag, 3. Peraine:** Serania fängt die Seele des dritten Greifen Malachan.

**Erdstag, 4. Peraine:** *Neumond*. Balphemor hat den Greifenleib Obarans erreicht und beginnt, sein Blut zur Vorbereitung des Seelenmühlenrituals zu nutzen. Gleichzeitig bricht der Greif in Gareth zusammen und fällt in ein Delirium.

**Markttag, 5. Peraine:** Die Helden brechen Richtung Schwarze Sichel auf. *Holgrir* erreicht Gallys.

**Praiostag, 6. Peraine:** Serania fängt den vierten Greifen. *Holgrir* bricht in die Schwarze Sichel auf.

**Rohalstag, 7. Peraine:** Die Helden in Wehrheim.

**Wassertag, 9. Peraine:** Die Helden in Gallys.

**Windstag, 10. Peraine:** Die Helden reisen in die Schwarze Sichel und treffen auf Tyros Prahe und das Praios-Kloster Sankt Kathay. Abends kann Serania den fünften Greifen verführen.

**Erdstag, 11. Peraine:** *Halbmond*. Die Helden stoßen auf Greifenfedern und untersuchen den Greifenhorst Malachans.

**Markttag, 12. Peraine:** Die Helden treffen auf den Greif Vingoran.

**Praiostag, 13. Peraine:** *Holgrir* wird von Balphemor beim Gehörnten Kaiser in ein Schwein verwandelt. Die Helden treffen auf Marodeure und sehen abends, wie die Sphinx den sechsten Greif fängt.

**Rohalstag, 14. Peraine:** Die Helden entdecken *Holgrirs* Pferd und treffen auf Burg Gryffenstein beim Gehörnten Kaiser ein.

**In den nächsten Tagen:** Die Helden kommen hinter Seranias Geheimnis, der es gelingt, den siebten und achten Greifen (Vingoran) einzufangen. Sie flieht nach der Entdeckung zum Gehörnten Kaiser.

**Erdstag, 18. Peraine:** *Vollmond*. Die Helden erhalten Zugang zu Keranvor und verhindern die Greifenverwandlung knapp.

# AUF DER SPUR DES UCURIATEN

## VON GARETH NACH WEHRHEIM

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Nachdem ihr das Wehrheimer Tor und Gareths Ring aus Vorstädten passiert habt, liegt die dicht besiedelte Kaisermark mit ihren Feldern, Schlössern, Teichen und reichen Höfen vor euch. Weiße Schäfchenwolken sind über den ganzen Himmel verteilt. Ihr vermeint Formen zu erkennen, wie einen Greifen im Sturzflug, einen Lanzenreiter und ein Butterfass. Praios' Scheibe taucht das Land in helle Farben: grüne Weiden, gelbe Felder von Raps und Sonnenblume, weißer Bausch in den Auen und am Waldrand die roten Blüten von Alveransschlüssel und Mohn.

Kaum eine Strecke ist so belebt wie die Kaiserstraße zwischen Wehrheim und Gareth: Fuhrwerke, Soldaten, Botenreiter, Kutschen, Pilger zur Stadt des Lichts und Weidener Rinderherden auf dem Weg zu den Garether Metzgern benutzen die über 1.500 Jahre alte Route. Nach fast jeder Meile findet sich ein Unterstand, ein Brunnenhaus, ein Gasthaus, eine Pferdestation oder eine Burg. Unter den zahlreichen Siedlungen könnt ihr euch nur die größeren Orte merken: Alveransthor, Kronling, Natzungen, Puleth, Kaiserhain, Perz. Nur gelegentlich schließen Reste des garethischen Forstes die Straße ein.

Menschen in großen Fachwerkbauten und Tausende von Streitern in Burgen, Stadtfestungen, Kriegerschulen, Wehrtempeln und großen Kasernen. In den rechtwinklig angelegten Straßen herrschen Sauberkeit, Ordnung und Götterfürchtigkeit. In der Stadt residieren der Reichserzmarschall Leomar vom Berg, Meisterin des Bundes Rondriana von Eisenstein, eine Illuminata der Praios-Kirche und - außerhalb auf Burg Auraeth - der Ordenshochmeister der Bannstrahler. Die Tempel von Praios, Rondra, Ingerimm, Rahja, Efferd und Tsa sichern den Segen der Götter auf der Stadt. Auf den Feldern vor Mauer und Graben stehen einfache, aber ordentlich aufgereichte Holzhütten von einstigen tobrischen Flüchtlingen, die hier mit niederen Arbeiten in Stadt und Flur überleben oder, vom Schrecken der Schwarzen Lande gezeichnet, dahinvegetieren.

Wehrheim, wo überall die Präsenz der Armee spürbar ist, wird ausführlich in **Schlösser 95** beschrieben. Im Gegensatz zum Rest des Reiches haben hier viele Truppen Sollstärke und gute Moral.

—*Holgrir* hat vor drei Nächten im Praios-Tempel für wenige Stunden geschlafen. Die greise Illuminata *Lucana Lanzenschäfter* erinnert sich, dass er wohl weiter Richtung Osten wollte.

## EREIGNISSE AUF DER ETAPPE

- Trotz der vielen Reisenden ist kaum jemand auffälliger als ein Ucuriat. Auf Anfrage bei Zöllnern, Bauern und Wirten hören die Helden, dass der Bote des Greifen vor etwa drei Tagen Richtung Wehrheim durchgekommen ist.
- Gelegentlich können den Helden wieder tote Vögel auffallen, die im Laufe der letzten zwei Wochen vom Himmel gefallen sind. Am Schrein eines Goldenen Igels (ein altgarethischer Acker- und Waldgeist) haben Dörfler ein Dutzend Kadaver abgelegt, um ein schlechtes Omen abzuwenden.

## WEHRHEIM

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Schon von der Dergelfähre aus erscheinen die Eisernen Mauern Wehrheims als uneinnehmbares Bollwerk. Die meisten Bedrohungen kamen aus Norden oder Osten und wurden hier zurückgeschlagen. Das stählerne Herz des Reiches beherbergt fast 15.000

## VON WEHRHEIM NACH GALLYS

### EREIGNISSE AUF DER ETAPPE

- Kurz hinter Wehrheim treffen die Helden auf eine Lanze (zehn Reiter) patrouillierender Bannstrahler aus Auraeth, die grob 'nach Unheil' Ausschau halten. Sie geben sich recht barsch und wollen auch von den Helden das Woher und Wohin wissen. Auch das von Dexter unterschriebene Dokument beeindruckt sie nicht sonderlich; sie machen dafür nach der ersten 'Jetzt-reicht-es-aber!'-Aktion eines Helden den Weg frei.
- Auf der Reichsstraße I Richtung Trollpforte können die Helden immer wieder von *Holgrir* hören, der ein, zwei Zeugen auch gefragt hat, wie weit es noch nach Gallys sei. Ucuriaten reisen nie heimlich und verstecken sich nicht.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die Straße führt durch das Wehrheimer Land, wo über schwarzen Ackern Saatkrähen kreisen, Obstbäume Dörfer umgeben und auf großen Weiden Herden von Darpatrindern, Ziegen und Scha-

fen ziehen. Linkerhand passiert ihr die alte Turmburg Rabenmund, einst der Sage nach vom Siebenstreichträger Hlúthar erbaut und als Domizil des Verräters Answin von Rabenmund bekannt geworden.

Von der Baernfarn-Ebene vor Gallys aus seht ihr der fernen Berge der Schwarzen Sichel, die gerundet aus tiefen und unwegsamen Wäldern aufragen und die Grenze der freien Lande bilden. Wolkenberge verdunkeln sich in den Berghöhen. Ferne Blitze und Regenschleier erscheinen wie eine entfernte Wolkenschlacht.

## GALLYS

### Auf einen Blick

1.200 Einwohner, Firun-, Rondra-Tempel, Travia-Schrein, zwei Gasthäuser, drei Schänken

*Besonderheiten:* steiles Hügeldorf einflussreicher Firun-Kult

*Wichtige Personen:* Baron Raul von Baernfarn

Aufdem Artemaberg stehen die Häuser der Stadt Gallys, die von einer bis zu 6 Schritt hohen Mauer umgeben ist. Die Gassen sind eng, steil und treppenreich. In vielen Häusern sind Soldaten untergebracht, die dem Provinznest seit Jahren Festungscharakter geben: 100 Mann des Garderegiments *Ogerwacht* und Darpatische Heiducken (Grenzreiter)

## DIE SCHWARZE SICHEL

Hier finden Sie passend zur Karte auf Seite 37 einen Überblick zur Schwarzen Sichel und die Beschreibungen einzelner Baronien, die die Helden bereisen.

## LANDSCHAFT UND GEFAHREN

Die Schwarze Sichel ist fast durchweg von tiefen Wäldern durchsetzt, die allein durch Größe und Alter menschliche Siedler entmutigen. Rotfichten, Firunsföhren und knorrige Sichel-tannen bewachsen die Hänge, in ihrem Schatten haben sich Adlerfarn und Schlehdorn angesiedelt. Das dunkel gefärbte Schiefergestein lässt Berge aus der Ferne als sanfte Erhebungen mit gerundeten Formationen erscheinen, die sich aus der Nähe jedoch als bizarre Auftürmungen, steile Felswände und übereinander gewuchtete Schieferplatten herausstellen. Die höheren Lagen sind noch schneebedeckt, während sich Schmelzwasserbäche durch Kerbtäler stürzen. Stetig treiben Wolken über Grate und durch Täler und nehmen Wanderern von einem Moment auf den anderen die Sicht. Bei Sonnenuntergang erstrahlen die Berge im berühmten Sichelglühen.

Gespensterkrähen, Steinböcke und Wildkatzen sind harmlose Begegnungen, während Waldschräte, die einheimischen Goblins und mancher Troll gefährlich werden können. Aus Transsylvien jenseits der Berge sollen immer wieder Scheußlichkeiten gekrochen kommen.

Es gibt hier nur unsichere Bergpfade mit Holz- oder Hängebrücken und Klammwege, durch die man die Pferde auch am Zügel nur schwer führen kann. Auf der Karte finden Sie nur wenige Karrenwege eingetragene. Ob und wie weitere Pfade durch die Sichel verlaufen, können Sie selbst bestimmen.

## DIE SCHWARZSICHLER

Die Menschen der dünn besiedelten Sichel wohnen oft hinter Bruchsteinmauern in niedrigen Wald- und Bergbauernhäusern, deren Schieferdächer bis zum Boden reichen. Der Hinterwäldler ist hier nicht nur (zutreffende) Metapher, sondern tatsächlich der Name für die Bewohner des Hinterwalds in Wolkenried.

Die Leute im Schatten des dunklen Schiefergebirges sind einfach, arm, schweigsam gegenüber Fremden, aber gastfreundlich — und sie verfolgen viele umständliche Bräuche. Die Gebote der Travia werden hoch geschätzt, Traditionen gepflegt und Fremde mit Flausen und 'Flach-

stehen hier gegen die Schrecken der Berge und der nahen Schwarzen Lande bereit.

Aufgrund der Unwegsamkeit der von Kalksteinhügeln gesäumten Umgebung mussten früher Wagen und Truppen eigentlich einen Umweg von 30 Meilen in Kauf nehmen, wenn die Tore der Stadt geschlossen waren. Ein Baron ließ jedoch, in alter Konkurrenz zu den Bürgern, einen Straßenring zur Umgehung der Stadt bauen.

Der 22-jährige Baron Raul von Baernfarn weilt noch in Gareth, wo er mit den Helden turniert hat (siehe Seite 15).

### Wichtige Informationen

- Holgrir hat vor zwei Nächten in Gallys übernachtet. Bei einem Krämer kaufte er Seil, Kletterhaken und Spitzhacke. In der Herberge *Baron Odilon* hat er nur gesagt, er müsse in die Schwarze Sichel. Er hat Gallys nordwärts verlassen.

- Die Gallyser haben immer wieder Himmelslichter über den Bergen gesehen. Vor ein, zwei Wochen flogen ein oder mehrere Greifen fünf Mal deutlich sichtbar über die Stadt. Sonst sah man sie nur alle paar Monate.

- Von der Trollpfote hört man nichts Besonderes, außer der üblichen Furcht vor den Legionen der Untoten, die in der Finsternis lauern.

Bis die Helden diese Informationen haben, ist ein regnerischer Abend hereingebrochen. Am nächsten Morgen können sie in die Schwarze Sichel aufbrechen.

landgerede' nicht gerne gesehen. Man sieht sich weniger als Mittelreicher, Weidener oder Darpatier, sondern in erster Linie als Schwarzsichler mit einem schwergängigen Garethi, das viele Goblin-Lehnwörter besitzt. Es gibt krude Geister- und Heiligenkulte zu Firun, Satuarua und der Gigantin Sokramur, während manche Schwarzsichler nicht einmal die Namen aller Zwölfgötter nennen können. Die Adligen herrschen fast wie Souveräne über ihre Untertanen, befehlen sich trotz Reichsfriede und Grenze zu den Schwarzen Landen und erwarten von Rommily oder Gareth genau so viel, wie sie selbst an Abgaben weiterleiten: wenig bis gar nichts.

Die Baronien der Region sind die Folgenden:

### BARONIE FRIEDWANG

*Herrscher:* Baron Alrik von Friedwang (hinkender und gichtiger Kriegsveteran, geheimer Phex-Geweihter)

*Landschaften:* fruchtbare Ebene Ries (einst durch Meteorit entstanden), dichter, bemooster Schratenwald, reißen Bergbach Jargel, See Orkensauße, halbhohe Berge im Osten: Bockshorn, Alboranzahn  
*Siedlungen und Burgen:* mäßig besiedelt; Friedwang (Markt, 820 Ew.), Nordenheim (585 Ew.), Gießenborn (375 Ew.) Burg Friedstein, Kloster Alveranskuppen (Travia)

*Besonderheiten:* Schieferplatten werden in Gruben gewonnen; See Orkensauße wird von mehreren Nymphen behütet; drei Brückentrolle nehmen Reisenden Wegzoll ab.

### BARONIE OPPSTEIN

*Herrscher:* Baron Redenart von Berlinghan-Oppstein (selbstsicherer Intrigant, derzeit abwesend)

*Landschaften:* fruchtbares Oppsteiner Tal, Wirniswald, schneebedeckte Gipfel: Oppstein, Hörnerberg.

*Siedlungen und Burgen:* mäßig besiedelt; Oppstein (Markt, 840 Ew.), Drachweiler (440 Ew.), Koppeln (110 Ew.), Schwerterburg

*Besonderheiten:* Hexentanzplatz auf dem Hörnerberg; sokramorheilige Eiche; der Weissagende See (soll irgendwo in den Wäldern liegen); im Wirniswald verliert man schnell die Orientierung.

### BARONIE MISTELHAUSEN

*Herrscher:* Vögtin Orina von Bregelsaum (verbitterte, alte Vettel), stellvertretend für den dreijährigen Baron Roderich

*Landschaften:* großer Mistelwald, Wiesenbach, Wilder Tannicht mit

Ogern im Süden, Hochgebirge im Südwesten: Mistelspitz (2.400 Schritt), Finsterberg

*Siedlungen und Burgen:* dünn besiedelt; Mistelhausen (200 Ew.), Neuneschen (Markt, 350 Ew.), Hexen (150 Ew.), Burg Mistelstein, Gräfliche Burg Madaleth (siehe Abenteuer Sancta Gringuldis im Band Leicht verdientes Gold)

*Besonderheiten:* viele druidische Mistelhaine und eine Waldelfensippe im Mistelwald; das Dorf Einhornen wurde vor einiger Zeit von Goblins zerstört; beim Dorf Hexen erinnert eine Greifenstatue an eine große Hexenverbrennung.

### GRÄFLICH ZIPPELDINGEN (WEIDEN)

*Herrscher:* Vogt Harmwulf von Pandlaril (ein ängstlicher Buchhalter, außer Landes), tatsächlich hält der Goblinhäuptling Ziplim die Macht in Händen.

*Landschaften:* tiefe Kerbtäler, Keckersalm, Hochgebirge: Zippelstein, Kurimskrone (2.300 Schritt), Naira Nagachti

*Siedlungen und Burgen:* sehr dünn besiedelt; Schwangbühl (Markt, 300 Ew.), Keckrach (200 Ew.), Burg Gieselwarth

*Besonderheiten:* Gewinnung von Quarzsand; kaum passierbare Grenze zu Transsilien; Kalekkenreviere in einigen Tälern; ein Goblinstamm unter Häuptling Ziplim hat die menschlichen Soldaten vertrieben und erpresst seit vier Jahren Tribut von den Menschen.

### BARONIE RAMMHOLZ

*Herrscher:* Baronin Jannilde von Kaimanswalde (mildtätiges Mütterchen)

*Landschaften:* großer Wald Krammholz, Totenschlucht, Sünderschluft, Heiligenschlucht, halbhohe Berge: Knubbelnase, Martenstieg.

*Siedlungen und Burgen:* dünn besiedelt; Drollenpfort (600 Ew.), Haniswild (250 Ew.) Bachenburg, Golgaritenburg Boronia (siehe Abenteuer Stunden des Schweigens im Band Pfade des Lichts)

*Besonderheiten:* Pfade durch gefährliche Schluchten und Klammern, deren Wasser angeschwollen sind; Schwärme von Nachtwinden im Krammholz

### BARONIE ESCHSMOOS

*Herrscher:* Baron Reto Ertzel von Echsmoos zu Echsmoos (aufrechter, aber glückloser Ritter, residiert mangels Burg in Rammholz)

*Landschaften:* endlose, urwüchsige Wälder (Moosforst), Hochmoore und weitläufiges Hochgebirge mit Gletschern: Yrrwenzacke (2.400 Schritt), Nebelstutz, Wurmspitze; der Yrrwengletscher ist vier Meilen lang.

*Siedlungen und Burgen:* fast menschenleer; Gut Echsmoos (50 Ew.)

*Besonderheiten:* Das fürstliche Gut Hornhausen dient gelegentlich als Jagdhaus der Fürstin von Rommily, die hier das Gebirgspanorama genießen kann; viele Drachenlegenden; kaum passierbare Grenze nach Transsilien.

### VOGTEI WOLKENRIED

*Herrscher:* Landvogt Roderich von Rabenmund (Schöngest, der an chronischer Blauer Keuche leidet)

*Landschaften:* Baernfarn-Ebene mit Heidekraut im Süden, abgelegener Hinterwald, wolkenumhüllte Bergmassive wie die Rachtelkuppe (2.500 Schritt) und der Wolkenfänger, Fluss Schwarzach

*Siedlungen und Burgen:* mäßig bis sehr dünn besiedelt; Moosbrunn (Markt, 620 Ew.) Rauhenbühl (470 Ew.), Schattengrund (Holzfällersiedlung mit Goblinsöldnern, 140 Ew.), Burg Gobentrutz, Kloster Weißenstein (Travia)



*Besonderheiten:* unheimlicher Hexenzirkel; Abbau von Zwergenkohle; häufiges Wolken- und Nebeltreiben versperrt die Sicht; Höhlensysteme werden von Räufern und Schmugglern genutzt; kaum passierbare Grenze nach Transsylvanien mit alten albanischen Nuraghen als Wachtürme, die von den Schwarzen Schergen besetzt sind.

### BARONIE DEVENSBURG (VON ASCHENFELD)

*Herrscher:* Baronin Euwinia von Forsthawelling (etwas verbitterte Burgherrin, die kein Kriegsvolk mehr sehen kann)

*Landchaften:* Schwarztaun im Norden, Trogtal der Trollpforte, vier Meilen langer Wall des Todes (alte Ogermauer), Schlachtfeld der Dritten Dämonenschlacht (siehe **Rausch der Ewigkeit**)

*Siedlungen und Burgen:* mäßig besiedelt; Devensberg (Markt, 530 Ew.),

Poppenricht (390 Ew.), Burg Devendoch (umkämpfte Baronsburg), Lager der Ehernen Wacht (300 Kaiserliche und Veteranen), Holztort Leomars Wacht (rondrianischer Orden der Hohen Wacht), Heiligtum Boronia.

*Besonderheiten:* Das Land ist geprägt vom gigantischen Todeswall, der offensichtlichsten Grenze zu den Schwarzen Landen, die auch die Baronie Devensberg teilt. Hier stehen sich feindliche Truppen Auge in Auge gegenüber. Unheimliche Phänomene beherrschen das Schlachtfeld (siehe auch **Dämonenkrone**, S. 79). Über und hinter der Ogermauer brauen sich Wolken zusammen, die die ganze Trollpforte in Zwielicht tauchen. Die gut 500 Kämpfer diesseits ahnen nichts Gutes. Die Bauern ächzen unter der Heerespräsenz. Aschenfeld ist zum grössten Teil von der Warunkei besetzt. Von verschwindenden Greifen weiss man hier nichts und verweist die Helden weiter nach Westen.

## ГРЕЙФЕНСТЕРБЕН

In diesem Abschnitt sind die Erkenntnisse und Begegnungen aufgelistet, die die Helden in den Tagen ihrer Untersuchungen haben können. Sie kommen dabei den Geheimnissen um das Verschwinden der Greifen immer näher und lindern schließlich den ausgesandten Ucuriaten.

Die Helden haben die Freiheit, ihren Weg durch die Schwarze Sichel nach Wunsch zu wählen. Die Informationen, die sie von Herrschern oder Bauern erhalten, sind - im Rahmen der Logik — davon unabhängig: Verknüpfen Sie die Baroniebeschreibungen sinnvoll mit den Tagesereignissen. Wenn sich die Helden mit der Karte dafür entscheiden in diese oder jene Baronie weiterzureisen, können Sie vor den Spielern ein-, zweimal den W20 würfeln und "Glück gehabt" oder "Oje" murmeln. Es dauert etwa einen Tag, eine Baronie zu durchreisen.

Ebenso liegen Burg Gryffenstein und der Gehörnte Kaiser dort, wohin die Helden am fünften Tag reisen.

### DER ERSTE TAG

Die Helden erreichen eine Baronie am Rand der Ereignisse. Dörfler kennen die Greifen als Wächter gegen die Schwarzen Lande, haben aber noch nie einen aus der Nähe gesehen.

### WICHTIGE INFORMATIONEN

- Holgrir wurde gesehen, wie er durch ein Dorf geritten ist. Welche Richtung er danach einschlug, hat niemand beobachtet.
- "Die Geweihten sagen, es haben sich zwölf... oder waren's acht? ... na, jedenfalls haben sich die Greifen die Grenze zu den Finsterlanden gerecht geteilt und so sitzen sie auf den höchsten Gipfeln der Sichel und Zacken. Der nächste war wohl der Greif Malachan drüben in [Nachbarbaronie] auf dem Berg Sonnentron."
- "In den letzten Wochen waren immer wieder Greifen am Himmel. Das müssen verschiedene gewesen sein, sag ich. Komisch, da die ja ihre Reviere haben sollen. In den letzten Tagen wurd's dann aber immer weniger Herumfliege."
- Eine stillende Mutter: "Manchmal gab es nachts seltsame Schreie in der letzten Zeit. Sehr fern. Na, vielleicht waren das auch Eulen."

### DER GEBROCHENE ALCHIMIST

In einem Gasthaus meint der Wirt: "Noch mehr Flächlinger (Fremde). Wollt euch wohl alle das Bein brechen."

Hier liegt in einem Hinterzimmer ein Greis mit roter Robe, Zylinderkappe und gewachstem Alchimistenbart: der berühmte Alchimist, Mineraloge und Zwergenkundler *Tyrros Prahe* (siehe etwa den Klassiker **Unter dem Nordlicht**, letzter Auftritt im Abenteuer **Schreie in der Nacht** in der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen**). Er ist ein brillanter Zauberer der Objektmagie. Der über 80-jährige hat sich beim Wandern in den Bergen die alten Knochen gebrochen. Er hat vor fünf Tagen in Wehrheim davon gehört, es gäbe hier in der Sichel billig Greifenledern zu erstehen, eine potente alchimistische Zutat, zum Beispiel für Waffenbalsam.

- "Ich hätte nicht selbst losgehen sollen. Ein Glück, dass ihr Glücks-

ritter des Weges gekommen seid. Ich biete euch 2 Dukaten für jede Greifenleder, die ihr mir bringt. Das Doppelte für die grossen Schwungfedern." In den nächsten Tagen will der Alchimist nach Gareth zurückreisen.

- Platzieren Sie wie nebenbei eine Aufzählung von Paraphernalia zur magischen Verwandlung: Kindspech, Schmetterlingspuppen. Kaulquappen, Elektrum, Opal, Lapislazuli und Beilunker Speckstein.

### DAS PRAIOS-KLOSTER

In der Wildnis treffen die Helden auf *Sankt Kathay*, ein kleines, ummauertes Kloster des Praios. Bei den Mönchen und Schwestern können die Helden allgemeine Informationen über Greifen sammeln (siehe Seite 34).

Bruder *Pervel* führt die Helden zu einem Altar im Tempelraum des Klosters: Hier stehen acht fingergroße Goldstatuetten von Greifen. Vier von ihnen leuchten aus sich heraus, die anderen nicht.

"Wir ließen sie zu Ehren der Götterboten aufstellen, als sich die heiligen Greifen vor fünf Jahren in den Bergen niederließen, um uns vor Unbill zu schützen. Und - Urischar und Schelachar seien meine Zeu-



gen - am Morgen nach ihrer Weihe leuchteten alle acht Figuren golden wie die Sonne! Ein Wunder des Herrn. Doch in den letzten Tagen verloren einige schlagartig ihr Licht..."

Zeitmessung ist auch eine Aufgabe der Praioten: Pervel weiß genau, dass vor 15, 12, 7 und 4 Tagen jeweils eine Figur erlosch. Er fürchtet, dass etwas mit den Greifen der Berge geschieht, doch wer oder was könnte einem Greifen etwas anhaben?

### GREIFENKRÄCHZEN

Nachts schreckt die Helden ein hohes, melodisches Krächzen aus dem Schlaf. Am Himmel können sie einen golden strahlenden Lichtpunkt vorbeiziehen sehen: ein Greif, der in Richtung der hohen Gipfel fliegt. Der Anblick wirkt auf Sterbliche beruhigend und erhaben zugleich. Den bereits eine halbe Meile entfernten Götterboten zu verfolgen, ist wenig aussichtsreich (GS 20). Sollten die Helden mit intensiver Magieanwendung dennoch den Geflügelten einholen, können Sie sich an der Reaktion Vingorans (S. 40) orientieren: Es ist die Aufgabe dieser Greifen, Flugzauberei zu unterbinden.

Noch in derselben Nacht wird der gesehene Greif ein Opfer der Sphinx: Die Helden werden wiederum von einem Schrei aufgeschreckt: Meilen entfernt und doch durchdringend und hoch. Wie der langgezogene, verebbende Schrei eines sterbenden Raubvogels.

## DER ZWEITE TAG

### GOLDENE FEDER

Schon morgens sehen die Helden in einer Baumkrone etwas glitzern: Eine goldene Feder in 4 Schritt Höhe. Es ist eine spannlange, unversehrt Deckfeder, die einfach ausgefallen scheint. *Tierkunde* +3: Es kann sich eigentlich nur um eine Greifenfeder handeln.

Wenig später treffen sie auf den 10-jährigen Jungen *Lechdan*, Sohn eines Einödbauern, mit einem Korb voller goldener Greifenfedern, die er stolz für 1 Silbertaler pro Feder verkauft. Er erzählt, die gut zwanzig Federn heute Morgen über eine Meile verstreut auf der Wiese und im Wald gefunden zu haben - als hätte sie ein Greif im Flug verloren.

### WICHTIGE INFORMATIONEN

- Von *Holgrir* hat in dieser Baronie niemand etwas gehört oder gesehen.
- "Den guten Malachan mit den kupferroten Schwingen haben wir seit fast zwei Wochen nicht mehr gesehen. Er ist verschwunden!"
- "Seitdem Malachan weg ist, liegt Unglück über dem Dorf Der Müllerin ist der Mühlstein entzweigebrochen, und der Bauer Böcksner hat den Raschen Wahn bekommen."
- "Ich sage Euch, die Greifen sterben — und öffnen den Dämonen hinter den Bergen Pfade und Türen. In den letzten Wochen flogen sie wie aufgeregt über unsere Häuser hinweg, dann wurden es immer weniger."
- "Alle paar Nächte ist ein ferner Schrei zu hören, wie von einem großen Adler. Ja, einem Adler, der sich die Seele aus dem Leib schreit. Drei- oder viermal war das schon zu hören, aber keiner weiß, was es ist." (Der Schrei war auch - recht laut — zu hören, nachdem Malachan das letzte Mal gesehen wurde.)
- "Da ist noch was anderes am Fliegen. Es ist groß, aber dunkel und leise. Man hört ein heiseres Zischen, wenn es vorüberfliegt. Nachts ist das. Wie eine riesige Eule. Mit Krallen. Nein, tagsüber habe ich es noch nie gehört."
- Ein Steinmetz flucht: "Lausejungs! Haben mir meine Fensterelfen gestohlen." Er hat aus dem heutzutage seltenen Beilunker Speckstein fünf feine Elfenfiguren geschnitzt, die in seinem Fenster standen. In der letzten Nacht wurden sie gestohlen, wobei ebenso kunstvolle Marmorfiguren mit Blattgold stehen gelassen wurden.
- "In [Nachbarbaronie] sollen sie einen toten Greif in einem Tempel haben. Ist wie ein Stein vom Himmel gefallen." (Das Gerücht ist falsch.)

### DER GREIFENHORST

In der Nähe des Dorfes soll auf dem Berg Sonnenthrone der Horst des Greifen Malachan liegen. Der Gipfel ist relativ niedrig und mit Kletterkünsten in zwei Stunden gut zu erreichen (wenn bei drei *Kletterproben* 12 TaP\* übrigbleiben, ansonsten muss für jede weitere Probe

ein Viertelstunde eingerechnet werden, bis diese Summe erreicht ist - inwiefern bessere Kletterer die schlechteren dabei unterstützen können, ist Meisterentscheid). Während die Helden hinaufklettern, sehen sie gelegentlich Rauchwölkchen aus dem Horst steigen und hören ein Fauchen.

Der Horst ist aus Zweigen und Farnblättern gebaut, hat einen Durchmesser von 4 Schritt und ist von glitzernden Goldfedern bedeckt. Seit Malachan verschwunden ist, hat sich hier ein Baumdrache (**ZBA** 81) eingenistet, der seinen jüngst erbeuteten Schatz glänzender Federn verteidigt.

Außer Hirsch- und Steinbockknochen (die Nahrung des Greifen) findet sich nichts Nennenswertes im Horst. Er gibt keinen Aufschluss über das Verschwinden Malachans.

### DIE KRAFTLINIE

Haben die Heiden schon in Gareth die Kraftlinie *Strick des Schwarzen Mannes* entdeckt, können sie hier wieder auf das Zauberband stoßen. Es führt über das schroffe Land hinweg und genau auf den Gehörnten Kaiser zu. Ein direktes Verfolgen der Linie ist, außer fliegend oder mittels eines LEIB DER ERDE, aufgrund der Unwegsbarkeit von Wald und Gebirge kaum möglich. Die Linie führt direkt in den Gipfel des Gehörnten Kaisers hinein und tritt auf der anderen Seite wieder aus, um Yol-Ghurmak zuzustreben.

### DIE GROßE KERANVOR

Der Greif sprach im Delirium auch von einer Grotte namens Keranvor. Fragen die Helden die Schwarzsichler nach einem solchen Ort, erinnern sich Ältere an Sagen der Region: In einem Tal ist Keranvor ein Hörn eines Greifenkönigs, das Menschen in Greifen verwandelt. In einem anderen Tal ist Keranvor eine Höhle unbekannter Lage, aus der tagsüber Dunkelheit und nachts die Sonne scheinen soll.

Andere sprechen von einem Spalt in der Erde, der Tadelhafte in lichte Alveraniare und Tadellose in dunkle Dämonen verwandelt. Als letztes hören die Helden, dass auf dem Berg Keranvor einst der Sonnengott Praios und Blak... der Herr der Rache um Seelen gekämpft haben. Seitdem ist der Gipfel verflucht.

## DER DRITTE TAG

### WICHTIGE INFORMATIONEN

- An den Ucuriaten Holgrir können sich viele erinnern: Er kam vorgestern durch das Dorfund ritt weiter in Richtung [Nachbarbaronie].
- Auch hier hat man Greifen fliegen gesehen und die Todesschreie der Götterboten gehört.
- "Seit die Greifen sterben, grassiert unter meinen Rindern wieder die Hörn- und Nasenfäule. Verdammt sei's."
- In einer Silberhütte wird spärliches Edelmetall aus einer Mine verarbeitet. Wenn die Helden nach besonderen Vorkommnissen fragen, hören sie durch die Hüttenmeisterin *Linngard* von einem Besucher, der vor einigen Tagen hier war: ein Mann mit seltsam starren Augen und Kapuzenmantel. Wirkte wie ein Gelehrter. Er fragte nach Elektrum, einer natürlichen Gold-Silber-Legierung, und kaufte für sieben Dukaten etwa zwei Stein möglichst reiner Brocken. Linngard fragt die Helden scheinheilig, ob ihr ein Held diese sieben Dukaten in Silberlinge wechseln könne — hier hat niemand das Kleingeld dazu. Eine *Menschenkenntnis-Probe* zeigt, dass sie etwas zu verbergen sucht. Tatsächlich zeigen die Dukaten des Fremden statt Greifen Irrhaiken und statt Kaiser Hal das Antlitz Galottas: Diese Goldstücke stammen aus Transsylvanien und gelten bei vielen Leuten als Unglücksbringer.
- "Der kranke Bardo, den wir vor vier Tagen in die Wälder zum Sterben geschickt haben, meinte, er hätte vor zwei Nächten etwas gesehen. Ein Greif und ein anderes Wesen. Ihm hat aber keiner zugehört, denn man wusste ja nie, ob er gleich beißt. Er hat die Tolle Wut bekommen, von einem Wolfsbiss. In einer Woche gehen wir in den Wald und begraben seine Leiche."

## DER TOLLWÜTIGE

Die Tollwut ist oftmals ein Todesurteil, erst recht in der Sichel, wo es keine guten Heiler und kaum Geweihte der Peraine gibt (GA 209). Der Holzfäller Bardo wurde nach Ausbruch aus dem Dorf gejagt und liegt fiebrig in einer Hütte, deren Lage die Dörfler beschreiben können.

Der rothaarige Mittvierziger mit dem glasigen Blick sieht nur noch schlecht, zuckt häufig zusammen und wird gelegentlich von Raserei gepackt, in der er um sich schlägt und Menschen zu beißen versucht. Spielen Sie mit der Ansteckungsangst der Helden und ihrer Pietät gegenüber Kranken. Er niest, spuckt, bittet um einen Schluck Wasser.

Auf einer nahen Lichtung sah Bardo, wie Sphinx und Greif zusammentrafen. Zerstückeln Sie seinen Bericht durch Röcheln, Niesen und Wutausbrüche: "Da waren zuerst ein leises Rauschen und Malvenduft. Ein großes Wesen mit Flügeln, elegant wie ein Katze, stolzierte so umher. Am Himmel hatte es irgendwie eine glitzernde Spur hinterlassen, aber es selbst war rötlich dunkel und kaum zu sehen. Dann kam der goldene Greif. Er war schnell, hatte gesträubtes Gefieder und sein Kopf zuckte aufgeregt. Er schien seine Federn zu verlieren. Die beiden Wesen umtanzten einander, beide groß wie Ochsen. Dann flog das erste Wesen wieder weg, und der Greif folgte ihm. Bald darauf hörte ich einen durchdringenden Schrei, der mir fast die Ohren zerriss. Das muss der Todesschrei eines Greifen gewesen sein."

Die Stelle, an der die Sphinx die Seele des Greifen eingesammelt hatte, finden die Helden nicht. Bardo hat gut hundert Greifenfedern gesammelt und will sie bewahren "bis der Greif vielleicht zurückkommt und sie holen will".

Vorbeugend hilft Joruga (ZBA 243) gegen die Ansteckung von Tollwut. Diese Wurzel kann auch verwendet werden, nachdem ein Held von Bardo gebissen wurde.

Wenn die Helden Bardos Krankheit behandeln wollen: Es gibt nach Ausbruch kein bekanntes Gegenmittel (von Zaubern und Liturgien abgesehen). Mit 7 TaP\* in einer *Heilkunde Krankheiten-Probe* kann ein Held mit Kräutern wie Gulmond, Belmart oder Beruhigungsmitteln wie Ilmenblatt jedoch passende Maßnahmen ergreifen, dass Bardo die Tollwut knapp überleben wird und den Helden auf ihrem Rückweg nach Gallys dankend die Hand schütteln kann.

## VINGORANS SCHWINGEN

Wenn die Helden gezielt Greifen aufsuchen, kommt es zwangsläufig zu dieser Begegnung. Ansonsten auch, wenn die Gruppe - z.B. durch einen Zauberkundigen - das Aufsehen eines Greifen erregt.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inmitten der Wolkenlandschaften des Himmels seht ihr plötzlich einen von einer hellen Aureole umgebenen Punkt. Während er sich nähert, vermeint ihr, das Schlagen mächtiger Flügel zu hören. Ein herrlicher Greif mit weißen und goldenen Schwingen fliegt direkt auf euch zu. Ihr verharret schlagartig wie ein Beutetier vor einem Raubvogel. Oder eher wie ein Glaubender vor einem Gottgesandten?

Mit einem Satz landet der Greif vor euch auf dem Pfad. Spannende Krallen bohren sich in den Untergrund, ein beiläufiger Flügelschlag weht euch Taunässe ins Gesicht. Hochmütig blickt der ochsen große Greif mit strengen Adleraugen auf euch herab, umgeben von der Aura und Erhabenheit eines Alverniars.

"Was ist euer Weg in diesen Bergen, Sterbliche?", grollt seine Raubvogelstimme.

Der Greif ist bemüht, die Lücken der anderen Greifen im Verteidigungswall gegen die Schwarzen Lande zu schließen. Vingoran hat die Menschen kaum anders als fehlerhaft, schwach und hilfsbedürftig erlebt, während die Greifen die auserwählten Werkzeuge des Herrschers von Alveran sind, denen sich keine Macht in den Weg stellen kann. Sie mögen im Angesicht von Dämonen untergehen, doch sie lassen sich nie verführen oder verleiten. Entsprechend arrogant tritt er auf.

• "Nur, wer im Herzen rein und ohne Falsch ist, darf die Lande unter der Greifenwacht betreten. Wahret die Gebote des Sonnengottes oder spürt seinen Zorn."

• (zu Zauberkundigen:) "Ihr tragt den Fluch der Mada in euch. Chaos

und Unordnung erzeugt ihr, Chaos und Unordnung seid ihr selbst. Meine Augen sehen euch."

• (auf Geschehnisse mit Greifen angesprochen:) "Dies sind nicht Dinge eures Horizonts, Sterbliche. Der Weg der Greifen ist ein Höherer als der der Menschen. Steckt eure Schnäbel nicht in unsere Angelegenheiten."

• (Erklärung für das Verschwinden der Greifen:) "Sie fielen stolz im Kampf mit den Schatten aus den dunklen Landen. Unsere dämonischen Ebenbilder, die ihr Irrhaiken nennt." Eine *Menschenkenntnis-Probe* + 10 offenbart, dass Vingoran jedoch selbst Zweifel an dieser Version hat.

• (Wenn die Helden den Herold Greif und sein Delirium nennen, wirkt Vingoran aufgebracht:) "Wovon sprecht ihr, Sterbliche? Wen ihr Greif nennt, ist nur ein Mensch und kein Götterbote. Sein Name ist nicht unser Name. Er kümmert uns nicht."

Eine einfache *Menschenkenntnis-Probe* macht deutlich, dass Vingoran den Greif offenbar kennt und Verachtung mit ihm verbindet.

Nachdem Vingoran den Helden die Leviten gelesen hat, erhebt er sich wieder Staub aufwirbelnd in die Lüfte. Größere Frechheiten eines Helden straft Vingoran mit dem BLENDSTRAHL AUS ALVERAN. Sollte die Gruppe ihn attackieren, wehrt er sich mit Wunderwirkungen entsprechend dem HEILIGEN BEFEHL ("Geht zu einem Tempel des Praios und tut Buße!"), PRAIOS' MAHNUNG (für 2W6 Stunden), PRAIOS' MAGIEBANN (gegen Zauberkundige; für 4W20 Stunden nicht mehr in der Lage, zu zaubern) oder auch ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL.

## Vingoran, der Greif

**Größe:** 3 Schritt **Gewicht:** 450 Stein  
**Pranke:** INI 15+1W6 **AT 15 PA 14 TP 1W+5 DK HN**  
**Biss:** INI 15+1W6 **AT 15 PA 14 TP 2W+6 DK H**  
**LE 75 AU 120 KE 50\* RS 5 KO 18 MR 20\*\***  
**GS 20/10\*\*\* GW 18**

**Besondere Kampffregeln:** Flugangriff, Sturzflug, am Boden Folgendes: Sprungangriff (18), Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

\*) Die Art der karmalen Effekte, die ein Greif zu wirken vermag, obliegt der Entscheidung des Meisters. Die Liturgien der Praios-Kirche (siehe AG) bieten hier eine Hilfestellung.

\*\*) Auch Zauber mit dem Merkmal *Schaden* werden um die MR erschwert.

\*\*\*) in der Luft / am Boden

## DER VIERTE TAG

### WICHTIGE INFORMATIONEN

• Der Bote Holgrir ist gestern im Dorf abgestiegen und hat nach der Grotte Keranvor und dem Gehörnten Kaiser, einem mächtigen Berg, gefragt. Die Lage der sagenhaften Grotte kennt niemand, aber den Weg zum Gehörnten Kaiserin [Nachbarbaronie] konnte jeder beschreiben. Dorthin ist der Ucuriat dann aufgebrochen.

• Der Ziegenhirte *Bosper* betrinkt sich, seit er nachts gesehen hat, wie ein riesenhaftes, rötliches Geschöpf mit Flügeln auf dem Dach seines Stalls gelandet war und ihn mit saphirblauen Katzenaugen anstarrte. "In diesen Augen wohnen Blitze. Böse Blitze."

• Der im Wochenbett liegenden jungen *Traviane* wurde vorgestern der zwei Tage alte Säugling aus der Wiege geraubt. Heute früh fand ein Jäger das Kind schreiend, aber unversehrt im Wald. Von dörflichem Aberglauben abgesehen, gibt es keinen offensichtlichen Grund für die Entführung - bis die Peraine-Geweihte feststellt, dass der Säugling in dieser Zeit wohl sein Kindspech (die ersten Exkrememente) abgegeben habe. "Eine Zutat für Hexen- und Verwandlungsgebräue", sagt sie.

### MARODEVRE

Die Helden treffen auf einen Weiler, der gerade von Söldnern aus Transsilien überfallen, geplündert und gebrandschatzt wird. Die neun Söldner, darunter ein Blakharaz- und ein Belhalhar-Paktierer, tragen schwarz-rote Wappenröcke mit Irrhalk und Siebengehörnter Dämonenkrone. Der Widerstand der ansässigen Bauern ist bereits gebrochen, weswegen die Helden sie beim Zusammenraffen von Beute und Vor-



räten, dem Zerschlagen des Hofaltars der Travia und Malträtieren der Bauern überraschen können.

#### Neun Schwarze Söldner

**Säbel:** INI 11+W6 AT 16 PA 12 TP 1W+3 DK N

**Kriegshammer:** INI 8+W6 AT 14 PA 9 TP 2W+3 DK N

**Glefe:** INI 9+W6 AT 14 PA 12 TP 1W+4 DK S

**LE 32 AU 32 KO 13 MR 5 GS 5 RS 3**

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag, Sturmangriff

**Besonderheiten:** Der *Blakharaz-Paktierer* (II. Kreis der Verdammnis) besitzt AT+2, MR+7 und kann den SCHWARZER SCHRECKEN in borbaradianischer Repräsentation sprechen. Der *Belhalhar-Paktierer* (I. Kreis) besitzt AT/PA+2, RS+2 und die Schwarze Gabe *Wundschmerz 8 (MGS 96)*. Zwei weitere Söldner haben ihre Waffen mit Tinzal, dem Gift der Nesselvipser, bestrichen (Stufe 7): Nach 1 SR für 2W6 SR W6+1 SP/SR, Atemnot (KK-4, keine *Athletik-Proben* erlaubt).

Wenn die Helden einen Söldner lebendig zu lassen bekommen, können sie Folgendes eriahnen:

- Die Marodeure von der Söldnergruppe *Bendromwölfe* sind jenseits der Pässe als Wächter über die Grenze von Galottas Reich zuständig. Sie wollten ihren Sold durch eigenmächtige Plünderzüge aufbessern, haben aber bei den armen Schwarzsichlern nur wenig gefunden.
- Über verschwindende Greifen wissen sie nichts, aber "es soll nun recht sein, wenn diese Goldkrächzer Leine ziehen".
- Es sind gerade einige Truppenbewegungen im Gange in Transsylvien. Aus "der Stadt" (Yol-Ghurmak) trafen vor drei Wochen für einige Grenzeinheiten Beiehle zum Abmarsch ein. Wohin, wissen die Söldner nicht, aber Galottas Truppen scheinen sich zu einem größeren Schlag zu sammeln.
- Seit einiger Zeit soll der Magier Balphemor (siehe das Abenteuer Siebenstreich) in der Schwarzen Sichel unterwegs sein. Die Söldner kennen ihn als 'hohes Tier' und derzeit starken Mann hinter dem Dämonenkaiser. Er gilt als gefürchteter Zaubermeister, dessen dämonische Hände alles in Verderbnis verwandeln können. "Wenn der sich hier herumtreibt, wird wieder ein grosses Blutrival vorbereitet." Die Söldner können vom Zauberer eine grobe, vor Übertreibungen strotzende Beschreibung geben (siehe Seite 106).

#### SPHINGENSTREIF

Am abendlichen Nachthimmel sehen die Helden 300 Schritt über sich einen leuchtenden Schweif am Himmel: tausende feiner Sterne, die in einem magischen Band am Himmel funkeln. Der Schweif scheint hinter einem grossen Flugwesen zu entstehen, das man kurz vor dem zunehmenden Mond ausmachen kann. Kurze Zeit später sehen die Helden wiederum einen Greif leuchten, der dem Schweif folgt und kaum

zu bemerken scheint, wie ihm dabei die Federn ausgehen. Wenn die Helden nichts unternehmen, hören sie bald eine Meile entfernt wiederum einen markerschütternden Raubtierschrei, der einem das Blut gefrieren lässt (MU -1 für den nächsten Tag).

Wenn die Helden die mit dem Schweif lockende Sphinx (GS 22) oder den Greif (GS 20) verfolgen können, sehen sie, wie die beiden eine Meile entfernt auf einer Lichtung landen. Weiteres zu dieser Szene finden Sie im Kasten **Begegnung mit der Sphinx**.

#### GREIFEINGRAB

Wenn die Helden die Stelle suchen, von der der Todesschrei des Greifen kam, müssen ihnen in der Dunkelheit zwei *Orientierungs-Proben* +7 gelingen, am nächsten Tag nur eine Probe.

Auf der von hohem Gras bewachsenen Lichtung finden sich Hunderte Greifenfedern. Die Grashalme sind wie von starkem Wind vom Zentrum eines Kreises fortgebeugt. In der Mitte der Lichtung ist der Boden schwarz verbrannt. Es riecht noch nach verkohltem Fleisch und heißen Funken. In der Knie linden sich schwache Tatzenabdrücke von Greif und Sphinx.

## BEGEGNUNG MIT DER SPHINX

#### EINSAME TRÄUMERIN

Zu einem fortgeschrittenen Zeitpunkt ihrer Suche können die Helden nachts überraschend auf die Sphinx treffen. Sie können diese Szene auch mit einem einzelnen Helden spielen, der am nächsten Morgen nicht mehr weiß, ob es Traum oder Wirklichkeit war.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Von irgendwoher weht der Wind in der Dunkelheit Gesang herüber. Die hohe Melodie einer weiblichen Stimme. Euer Weg führt euch durch Farnwedel und knospende Äste, die euch nass ins Gesicht schlagen. Malvenduft umschmeichelt eure Nase. Im Mondenschein spiegelt ein Bergsee eine rätselhafte Wesenheit, die ein leises Lied in unbekannter Sprache singt. Sie hockt wie eine Löwin auf einem Felsen, rote Flügel um den riesigen Leib gelegt, den Blick verträumt zum Himmel gerichtet.

Plötzlich bricht ihr Gesang ab, eiskalte Augen richten sich auf euch. Lautlos fällt das Wesen mit einem Satz in den See und verschwindet im Wasser, ohne ein Geräusch oder Wellenringe zu erzeugen.

Falls die Helden nicht von alleine den Namen nennen: Mit einer Probe auf *Tierkunde* +5 oder *Sagen/Legenden* +3 liegt nahe, dass es sich um eine Sphinx handelt. Sphingen sind sporadisch auftretende, rätselhafte Fabelwesen aus einer vergangenen Zeit, die immer wieder als Orakel in Erscheinung treten. Es ist jedoch fast nichts über sie bekannt.



## DIE GREIFENFÄNGERIN

Die Helden können heimlich beobachten, wie die Sphinx einen Greif fangt.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Sphingenstreif rieselt langsam verglühend zu Boden. Die Sphinx ist auf einer Wiese gelandet und schreitet nun mit zuckendem Schwanz aufreizend hin und her. Ihre saphirblauen Katzenaugen richten sich in die Höhe.

Da kommt mit einem tiefen Krächzen bereits der Greif angefliegen. Seine Federn fallen büschelweise aus, und er fliegt seltsam getrieben und ungenlenk. Kahle Stellen durchsetzen sein Gefieder. Er läuft wie trunken auf die lockende Sphinx zu.

Die Äonenkreaturen fauchen, krächzen, schleichen und tänzeln umeinander. Immer wieder will der Greif der Sphinx nahe kommen. Zuerst mit zornigem Adlerblick, dann wie ein Kind vor einer geschwenkten Zuckerstange.

Plötzlich sprühen die Sphingenaugen blaue Funken. Mehrstimmig spricht die Sphinx ein Rätsel vor dem Greif, das auch in euren Köpfen wiederhallt:

*»Sein Dasein ist ein steter Reigen,  
von Niedergang und Aufwärtssteigen.  
Kennt niemals Hast noch Langeweile,  
jedoch die Ruhe oder Eile.*

*Von der Natur her schwach und flüchtig  
ist im Verheeren äußerst tüchtig.*

*Was leicht zu bannen scheint durch Stein,  
gräbt bald sehr große Höhlen ein.*

*Ist überall, wo wir wohl sind.*

*Nun, was ist es? Sprich geschwind!«*

Der Greif scheint wie erstarrt. Seine Augen zucken verständnislos, immer mehr Federn gehen ihm aus. Die Sphinx kichert. Dann fällt der Greif in sich zusammen, faltet seinen Leib knochenbrechend in sich selbst. Ein infernalischer Schrei löst sich aus seinem Schnabel, der die Bäume erzittern und Sturmwellen ausbrechen lässt. Ihr glaubt, dass eure Ohren platzen. Der Greifenleib schrumpelt zu einem schwebenden Lichtball zusammen, der in der Luft funkelt. Es riecht nach verbrannten Federn. Die Pranke der Sphinx schließt sich lachend über das Licht und versteckt es im tiefen Bauchgefieder. Die Sphinx stößt sich vom Boden ab und rauscht durch die Nachtluft davon.

- Wenn die Helden den Reigen vor dem Rätselspruch stören, versucht die Sphinx bei aggressiv auftretenden Helden zu fliehen. Einen einzelnen Abenteuer versucht sie womöglich, mittels Kugelblitzen niederzustrecken und sich anschließend dem gebannten Greif wieder zuzuwenden. Der Bann fällt langsam vom Greif ab, wenn die Sphinx flieht.
- Wurde das Rätsel dem Greif bereits gestellt, kann er nur aus Bann und Versteinerung gelöst werden, wenn die Helden die Lösung (Wasser) nennen. Geschieht dies nicht innerhalb von 2W6 KR, vergeht der Greifenkörper und Serania kann seine Seele einfangen. So lange das Rätsel nicht gelöst wurde, bekämpft sie die Helden. Die Werte der Sphinx finden Sie auf Seite 105. Für die Helden ist das Seelenlicht des Greifen körperlos: Sie können es nicht beeinflussen.
- Der Todesschrei des Greifen aus dieser Distanz verursacht 3W6 SP(A) und macht die Helden für ebenso viele KR benommen (Eigenschaftsprüfung um 4 Punkte erschwert, Talentprüfungen um 8). Bei gelungener KO-Prüfung werden die Auswirkungen halbiert.

- Haben die Helden den Greifen gerettet, erwacht er verwirrt aus seinem Bann. Er kann sich nur noch daran erinnern, eine magische Spur unter sich erblickt zu haben, der er folgen wollte. Von einer Sphinx weiß er nichts. Sind Magiebegabte unter den Helden, wird er ausge-rechnet diese verdächtigen, ihn beeinflusst zu haben. Möglicherweise attackiert er die Gruppe sogar für einige Kampfrunden. Orientieren Sie sich an der Beschreibung Vingorans auf S. 40. Er kann sich nicht vorstellen, dass irgendetwas ihn in seinen Bann schlagen könnte und fliegt stolz davon.

Serania wird ihn in einer späteren Nacht (und gegebenenfalls mit einem anderen Rätsel) ungestört einfangen können.

## DER FÜNFTE TAG

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen*

Aus dem Morgendunst erhebt sich das Bergpanorama mit dem Gehörnten Kaiser, einem der höchsten Berge der Schwarzen Sichel. Er bildet die Grenze zu den Schwarzen Landen. Der halbe Berg mit seinen drei kronenartigen Gipfeln ist noch von weißem Frühjahrsschnee bedeckt. Im Tal unter dem Bergmassiv erkennt ihr einen schäumenden Wildbach, ein kleines Dorf und eine kahle Ritterburg.

### SPURLOS

Auf dem Weg ins Tal treffen die Helden im Wald auf einen gesattelten Schimmel ohne Reiter. Das Pferd trägt eine gold-weiße Schabracke mit einem Falken, das Zeichen der Ucuriaten. Es wirkt etwas verstört, führt die Helden nach einer gelungenen CH-Prüfung (oder einen *Tierfreund*) aber an eine Stelle am Weg: Hier liegen Heroldsstab, Helm und Kleidung des Ucuriaten im Dreck, als habe er sich in Luft aufgelöst. Mit einer *Fahrtensuchen-Prüfung* +6 entdeckt man ein paar Hufspuren des Pferdes, Stiefelspuren Holgrirs und ein paar Abdrücke von schmalen Schuhen. Sie enden nach kurzer Zeit auf dem Schotterweg.

**Hintergrund:** Gestern hat Balphemor hier den auffälligen Ucuriaten Holgrir abgepasst, der offenbar zum Gehörnten Kaiser wollte. Der Magier verwandelte ihn mittels SALANDER in ein Hausschwein, das er in den Stall der Burg setzte. Die brieflichen Anweisungen des Greifen, die von der Grotte Keranvor sprachen, vernichtete er. Mit weiterer Störung in näherer Zukunft rechnet Balphemor nicht und widmet sich fortan ganz dem Ritual.

### WICHTIGE INFORMATIONEN

- Der Bote Holgrir wurde hier nicht gesehen.
- Im Dorf Gryffenstein erzählt man sich ebenso vom Greifensterben wie in anderen Siedlungen.
- Der Gehörnte Kaiser gilt als schwer zu bezwingender Berg, in dem es viele Höhlen geben soll. Es gibt immer wieder Legenden von bösen Zauberern und Ungeheuern im Berg und Sagen darüber, wie er nachts leuchtet, regelmäßig erzittert oder gar Sternenschweife in den Himmel schießt. Wenn die Helden explizit nach Keranvor fragen, wissen die Leute zu berichten, dass das eine Höhle "im Kaiser" sein soll. Die genaue Lage ist jedoch unbekannt.
- "Vor einer Woche ist die Herrin Adilgunde, Frau des Ritters Geromar verstorben. Boron hab sie selig. Sie fiel unglücklich aus einem Fenster in Burg Gryffenstein." (Tatsächlich hat sie der von Serania eingenommen Edle Geromar in einem Streit aus dem Fenster geworfen.)
- "So ein komischer Kerl hat sich heute früh am Weiher zu schaffen gemacht. Sah aus, als habe er Kaulquappen gefangen. War groß, dunkelhaarig und trug einen Umhang, aber darunter war ein ein feines, rot-schwarzes Gewand. Ist dann in Richtung des 'Kaisers' gegangen."

# AUF BURG GRYPFENSTEIN

Der Weg, der die Hänge des Gehörnten Kaisers weiter hinaufführt, verläuft durch eine Klamm, deren Eingang drohend von Burg Grypfenstein bewacht wird.

Hier treffen die Helden auf den von der Sphinx in Menschengestalt besessenen Ritter Geromar und die einsame Serania.

## RITTER UND GELIEBTE

Wenn die Helden auf der Burg eintreffen, werden sie von der Torwache zunächst nicht eingelassen. Ritter *Geromar* hat in seiner krankhaften Eifersucht angewiesen, Fremden — besonders männlichen, heldenhaften Fremden - den Zugang zu verwehren. Erst nach Vorzeigen des Dokuments von Dexter Nemrod wird das Tor nach Rücksprache geöffnet.

Die Helden erhalten eine Einladung, mit dem Burgherren zu Abend zu speisen. Teilen Sie dem Helden mit der höchsten *Sinnenschärfe* mit, dass die Gruppe durch ein Fenster im Palas immer wieder von einem rotbärtigen Mann (dem Burgherren) heimlich und wenig erfreut beobachtet wird.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Rittersaal ist mit Bärenfellen, fingerartigen Kerzenständern und einer blutrot gedeckten Tafel geschmückt. Ein Gemälde zeigt einen Ritter, der einen Greifen aufspießt.

Ein erfahrener, rotbärtiger Ritter mit Pelzumhang und dem Stirnreif eines Edlen betritt den Saal. An seiner Seite hält sich eine schüchterne, kupferblonde und atemberaubend schöne Frau von vielleicht zwanzig Jahren. Sie hat einen Arm schützend um ihren Leib gelegt. Ihre Augen sind blau und die Pupillen groß wie von Belladonnasaft. "Seid willkommen, auf meiner Burg. Ritter Geromar von Streitzig nennt man mich. Dies ist Frau Serania. Na, heb schon den Kopf, meine Liebe. Zu Tisch!"

Geromar ist ein Ritter von altem Schrot und Korn: um die 50, kräftig, mit Bauchansatz von reichlicher Rittertafel und Narben von der Jagd. Während Spanferkel und Fasan gespeist werden, fragt der höflich, aber distanziert nach dem Anliegen der Helden. Gleichzeitig lenkt er immer wieder mit belanglosem Geplänkel über Jagd, die Last der Abgaben und seine ruhmreichen Ahnen ab. Gegenüber Fragen bleibt er unverbindlich. Er bietet den Helden von sich aus nicht an, auf der Burg zu übernachten und wiegelt bei entsprechendem Ersuchen ab, dass die "Gästeräume unpassend eingerichtet sind für solche Herrschaften." Aber bestimmt gebe es im Dorf bequeme Bauernbetten. Mit *Menschenkenntnis* offenbart sich hier krankhafte Eifersucht des Burgherren: Er hat offenbar Angst um seine Mätresse. (Anders verhält sich Geromar nur, wenn die Gruppe komplett aus weiblichen Helden besteht.) Geromar lenkt erst ein, wenn die Helden auf Gastung bestehen.

Auf das Gemälde angesprochen, poltert der Ritter: "Ja, vor zweihundert Jahren galt meinem Ahnen Geismar die Jagd auf einen Greifen noch als Königsdisziplin. Heute ist sie aber von der Praios-Kirche verboten."

*Serania* wirkt die ganze Zeit über recht verloren, sieht die Helden neugierig an, wendet den Blick aber ab, wenn sie zu ihr schauen. Die Liebeszuwendungen Geromars erträgt sie passiv. Auffällig sind Striemen um ihre Handgelenke. Sie spricht nur wenig und gibt kaum etwas von sich preis. Ihre Entgegnungen sind wenig mehr als Rätsel. Widmet ein (männlicher) Held der Schönen etwas Aufmerksamkeit, treffen ihn stechende Blicke Geromars. Die Eifersucht kocht schnell in ihm hoch.

Im Laufe des Abends ruhen Augen und Hände des Ritters immer häufiger auf seiner Geliebten, bis er sich schließlich verabschiedet und sie mit eindeutigem Vorhaben in seine Kammer schleift.

Alles Weitere zu der Sphinx in Menschengestalt finden Sie unter **Die schöne Serania** auf Seite 44.

## DER GEHÖRTE KAISER

Der mächtige Berg mit seinen Wäldern, Hängen, Almen und Graten wird auch mit ortskundiger Führerin erst innerhalb von vier Tagen einigermaßen erkundet. Verlangen Sie für den Aufstieg bis zu fünf *Klettern*-Proben mit unterschiedlichem Aufschlag, und veranschlagen Sie bei Misslingen Sturzschaden nach Ihren Vorstellungen. In der Höhe ist es eisig kalt, Seile drohen zu überfrieren, laute Rufe können Schneelawinen auslösen.

Irgendwann finden die Helden im Eis drei übereinander gelegte Felsen an einer Wand, die das Bildnis eines verwitterten Greifen (oder Irrhaiken?) ziert. Nicht mehr lesbar sind noch ältere, unbekannte Schriftzeichen. Darüber wurde eine Inschrift gehämmert, die mit erfolgreicher Probe in *Geschichtswissen* als Aureliani erkannt werden kann. Wer diese Sprache mit einem TaW wenn von mindestens 10 beherrscht, kann schätzen, dass die Inschrift um die 1.500 Jahre alt sein muss und etwa aus der Zeit des Fran-Horas sein dürfte. Sie lautet:

### SPRICH DAS WORT FÜR DIESEN HORT

Das Schlüsselwort, mit dem sich jederzeit der Fels zum Zugang zur Grotte Keranvor öffnet, kennen die Helden jedoch noch nicht. Sie können es später von Holgrir oder dem sterbenden Greifen Vingoran erfahren.

## BURGALLTAG UND NACHTGESTALTEN

Während ihres Aufenthalts auf Burg Grypfenstein werden die Helden schnell merken, dass hier etwas nicht in Ordnung ist. Vor allem sollten sie sich die Frage stellen, ob die Bewohner hinter dem Verschwinden der Greifen stecken und welche Rätsel hinter Geromar und Serania stehen.

- Während er versucht, den traviagefälligen Gastgeber und Gefolgsmann der Krone zu geben, glaubt Geromar stets, dass die Helden etwas vor ihm verschweigen. Wenn die Helden den Gehörnten Kaiser erforschen, durchsucht er ihre Gemächer oder ihr Gepäck, um Hinweise darauf zu finden, was sie über ihn wissen. Nach der Rückkehr bemerkt der Held mit der höchsten IN, dass in seinen Sachen gestöbert wurde.
- Die Helden sehen, wie der Edle einem Knappen einen Brief überreicht, den der Knappe zum nächsten Travia-Tempel bringen soll. (Geromar bestellt das Aufgebot für eine Hochzeit mit Serania. Er hofft, sie so enger an sich binden zu können.)
- Selbst durch geschlossene Türen hören die Helden einen Streit Geromars mit Serania, der sie anschreit, den Helden nicht so schöne Augen zu machen. "Du gehörst mir! Für immer!", schreit der Edle Türen knallend.
- Die Helden bekommen mit, wie ein Schmiedeknecht aus einer Nachbarbaronie eine Auftragsarbeit anliefern: einen Keuschheitsgürtel für Serania.
- Die Abenteurer bekommen zufällig mit, wie der Edle Serania in der Kemenate einschließt, damit sie nicht "auf dumme Gedanken kommt". Wenn die Helden das missbilligen, beruft sich Geromar auf örtliche Gepflogenheiten und die Tatsache, dass es sein Recht ist, mit einem Burgfräulein zu machen, was er für richtig halte.
- Wollen die Helden wissen, wo Geromar auf Serania gestoßen ist, wehrt er zunächst unwirsch ab: Das sei allein seine Sache. Auch auf Aussagen der Bediensteten hingewiesen (die angeben, er habe sie "aus dem Wald mitgebracht"), bleibt er verstockt. Wer sich dem Hausherrn mit viel Geduld und Einführungsvermögen widmet (und auch nicht die aller kleinsten Ansprüche auf Serania erhebt), kann ihn bei Wein und Bier zum Sprechen bringen. Dabei stellt sich heraus, dass Geromar

selbst nicht so recht zu sagen weiß, wo seine Geliebte herkommt und was sie in diese Lande verschlägt. Sie sei eben zu ihm gekommen, das reiche doch, verkündet er mit einem (etwas schiefen) Grinsen. Gesprächen über seine verstorbene Frau weicht er hartnäckig aus, wirkt aber ab einem gewissen Punkt zutiefst verunsichert.

- Dass auf Geromar ein Beeinflussungszauber wirkt, ist mit Hellsichtmagie zu erkennen. Allerdings braucht es schon einen EINFLUSS BANNEN +10 für 14 AsP, um ihn (und becircte Helden) hiervon zu befreien. Der Baron wird aber "Zauberfluchereien", die auf ihn gesprochen werden sollen, strikt ablehnen.

- Wenn die Helden gegenüber Geromar handgreiflich werden, erweist er sich als passabler Kämpfer. Auch einer von den Helden formell vortragenen Verhaftung wird er sich widersetzen. Seine fünf Burgwachen sind loyal auf seiner Seite und werden die Helden angreifen. Geromar versucht bei Überlegenheit der Helden in die Wälder zu fliehen (und Serania später aus der Burg zu entführen).

---

#### Burgwachen

**Hakenspieß:** INI 11+W6 AT 13 PA 12 TP 1W+3 DK S  
LE 28 AU 25 KO 13 MR 4 GS 5 RS 3

Die Wachen beherrschen passende Sonderfertigkeiten, Sie fliehen oder ergeben sich, wenn ihre LE auf 10 oder darunter fällt.

---

#### DIE SCHÖNE SERANIA

- Serania verbringt die Tage damit, Vögel, Menschen und Wolken zu beobachten oder ziellos durch die Burg zu streifen. Sie führt zwar kurze Gespräche — vor allem über das Wesen der Menschen und alles, was ihr neu und interessant erscheint -, verschwindet aber oft genauso schnell in ihrer Kammer, wie sie gekommen ist. Den Burgbediensteten ist sie nicht ganz geheuer, obwohl ihr einige Männer gierig hinterher schauen.

- In ihrer Kemenate findet sich nichts Persönliches. Sie trägt Jungfernkleider, die frühere Burgdamen getragen haben. Von ihrer Herkunft weiß niemand etwas, und sie selbst spricht nicht darüber. Natürlich wird gemunkelt, dass die gute Frau Adilgunde wegen der neuen Dame sterben musste.

- Hellsicht wie ein ODEM ARCANUM kann nur bei 12 Zfp\* zeigen, dass sie unter einem Zauber steht, und ein ANALYS ist um 12 Punkte erschwert. Sprüche zur Beherrschung oder zum Gedankenlesen müssen eine MR von 24 überwinden. Ein VERWANDLUNG BEENDEN +10 für 13 AsP zwingt Serania in ihre Spingengestalt.

- Wird Serania von einem Helden stark bedrängt, so küsst sie ihn und lässt ihn unter einen Liebesbann fallen. Im Gegensatz zu Geromar, den der Bann liebeskrank gemacht hat, ist der Held bis über beide Ohren verknallt und kann Serania kaum einen Wunsch abschlagen. Der Bann ist von gewöhnlicher Verliebtheit nicht zu unterscheiden.

- In jeder Nacht sucht sich Serania einen Ort, wo sie sich in die Sphinx und später wieder zurückverwandeln kann: Ein Wehrturm, ein schlecht einzusehender Mauerabschnitt und zur Not gar ein größeres Fenster. Als Sphinx kann sie lautlos an die Burg heranfliegen, so dass sie nur selten bemerkt wird.

- Wenn Serania glaubt, sich vor den Helden verdächtig gemacht zu haben, will sie sich selbst ein Alibi besorgen. Sie sucht abends einen männlichen Helden im Bett auf und bittet darum, bei ihm zu schlafen, denn sie fürchtet die harten Hände Geromars. Spätestens durch einen Schlafzauber wird der Held einschlimmern, während Serania als Sphinx in dieser Nacht einen weiteren Greifen fangen kann. Dank eines MEMORABIA FALSIFIR glaubt der Held, die ganze Nacht über mit Serania der Göttin Rahja geopfert zu haben.

- In einer Nacht hören die Helden ein Schluchzen aus dem Kerker. Dort finden sie Serania, die Geromar an den Händen angekettet hat. Er hat schon mehrmals bemerkt, dass sie sich nachts heimlich fortgeschlichen hat. Bislang konnte Serania meist einen Knecht bitten, sie wieder frei zu lassen, diesmal wendet sie sich tränenüberströmt an die Helden. Die Kette ist entweder mittels roher Kraft (KK-Probe +12), Dietrichen (*Schlösser Knacken* +8) oder dem richtigen Schlüssel in Geromars Schlafgemach (zwei *Schleichen-Proben* +4) zu überwinden.

Befreit läuft Serania aus der Burg, da sie nach dem Kerker den freien Himmel brauche. Irgendwann verlieren die Helden sie aus den Augen und entdecken nur noch ihr Gewand am Boden. Am nächsten Morgen sitzt sie wieder mit Unschuldsmiene im Kerker.

- In äußerster Not greift Serania auch in Menschengestalt auf ihre Fähigkeiten als Sphinx zurück: Aus ihren Augen schießen Kugelblitze, ihre Rätsel lassen Menschen versteinern. Damit verrät sie sich jedoch endgültig.

#### DIE SPHINX

Die Sphinx kann nachts gelegentlich gesehen werden, jedoch nie gleichzeitig mit Serania: Sie fliegt über das Tal, hockt auf einem Dach im Dorf oder zieht gar wieder einen Spingengestreif. Zu fassen ist sie jedoch nie, sie kann immer wieder dank ihrer Rätsel (eine Auswahl hiervon auf Seite 106) entkommen.

Eine Begegnung zwischen Serania und einem angelockten Greifen finden Sie auf Seite 42 beschrieben. Gönnen Sie den Helden, dass sie einmal einen Greif rechtzeitig warnen oder Serania ablenken können. Letztlich gelingt es der Sphinx aber - womöglich bereits von der Burg vertrieben - rechtzeitig zu Vollmond die letzten beiden Greifen einzufangen, darunter auch Vingoran. Serania bringt jede gefangene Greifenseele zu Balphemor, sie lässt aber nicht zu, dass ihr Verfolger durch das Felsportal am Gehörnten Kaiser folgen können.

Wenn die Helden keine Möglichkeit haben sollten, von Holgrir zu erfahren, wie das Schlüsselwort am Gehörnten Kaiser lautet, finden sie am Tag vor Vollmond die Stelle, wo Vingoran von Serania gefangen wurde: Er hat letztlich ihren Plan erkannt und konnte gerade noch das Wort "Verkanor" in den Boden ritzen.

#### DER UCURIAT

Holgrir fristet, in ein Schwein verwandelt, ein schlammiges Dasein im Schweinekoben. Seine Intelligenz ist ihm geblieben, wird aber nach und nach einer Tierhaftigkeit weichen. Er stiftet Unfrieden im Schweinestall, schafft es aber nicht freizukommen oder sich verständlich zu machen. Ausbruchversuche werden vom Koch *Reffel* immer wieder vereitelt, seine Schriftbotschaften sieht niemand.

Im Idealfall werden die Helden zu Vollmond auf den Verwandelten aufmerksam: Das Schwein soll an diesem Tag geschlachtet werden und wird den hohen Herrschaften zuvor vorgeführt. Holgrir wirft eine Soßenschüssel um und schreibt mit der Schnauze die Buchstaben "HIL" auf den Boden, ehe ihn Reffel fortzerrt. Nur wenn die Helden dafür sorgen, dass er weiterschreiben kann, vervollständigt er das Wort zu einem "HILFE". Ein VERWANDLUNG BEENDEN +12 für 18 AsP, davon einer permanent, macht wieder einen Menschen aus ihm, der berichten kann, was ihm widerfahren ist. Andernfalls versucht er in Schweinegestalt, mit seiner Schnauze zu schreiben oder sich anderweitig irgendwie verständlich zu machen.

In jedem Fall kann der Ucuriat das Zauberwort für die Grotte Keranvor nennen: Verkanor.

#### DIE ENTARNTUNG

Verstärken Sie in den vier Tagen auf Burg Gryffenstein Verdachtsmomente gegenüber Serania. Auf die ein oder andere Weise wird die Gruppe schließlich die Sphinx entlarven, auch wenn einige Helden womöglich bereits in ihren Liebesbann geraten sind: Sie drängen sie in die Enge oder beobachten sie im Moment der Verwandlung.

Die Sphinx wird sich nicht fangen lassen (und dabei vielleicht sogar ein paar unbelehrbare Burgwachen und den tragischen Geromar mit ihren Kugelblitzen töten), sondern rauscht in Richtung des Gehörnten Kaisers, um die restlichen Greifen von dort aus zu fangen oder aber auf den Vollmond zu warten. (Balphemor wollte eigentlich verhindern, dass sie dem Ritual zu nahe kommt, da sie seinen Betrug bemerken könnte.)

Wenn die Enttarnung stattfindet, ist Ihrer Spielrunde überlassen. Geschieht es bereits recht früh, können Sie die restlichen Tage kurz darstellen und schildern, wie die Helden den Tod der letzten Greifen wahrnehmen und gerade rechtzeitig zu Vollmond das Schlüsselwort zu Keranvor erhalten.

# LICHT UND SCHATTEN

Am 18. Peraine, wenn der Vollmond am Himmel steht, vollführt Balphemor im Berg das Seelenmühlenritual, das gerade seinen Höhepunkt erreicht, als die Heiden eintreffen. Der fast verblichene Leib Obarans nährt das Seelenfeuer, das die Greifen zu Irrhalken verbrennen soll.

## ZUR GROTTE KERANVOR

### DIE VIER PFORTEN

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Das Zauberwort lässt die Felsfläche zwischen den drei grossen Felsen aufleuchten, bis sie nur noch ein Portal aus Licht ist. Als ihr hindurchgeht, dauert es einen Augenblick, bis eure Augen sich von diesem blendenden Licht erholt haben. Ihr findet euch in einem Felsraum mit fünf Pforten wieder. Aus einer seid ihr in einem jetzt vergehenden Lichtschwall gekommen. Die anderen Türen bestehen aus rotem, grauem, grünem und schwarzem Stein. Auf dem Boden erscheint eine goldene Schrift, die alle von euch die lesen können, in der eigenen Mutlersprache wahrnehmen:

*«Wahle klug deinen Weg, denn du hast nur einen Versuch. Nur ein Weg spricht die Wahrheit.»*

In derselben Schritt erscheinen auf den vier farbigen Steinportalen Botschaften.

Rot: *«Der richtige Weg liegt hinter Grau oder Grün.»*

Grau: *«Der richtige Weg liegt hinter Rot oder Schwarz.»*

Grün: *«Der richtige Weg ist hinter mir.»*

Schwarz: *«Der richtige Weg ist nicht hinter mir.»*

Diese Hürde hat einst der Greif mit karmalen Kräften geschaffen. Es gibt nur eine mögliche Kombination, in der ein Spruch wahr und alle anderen falsch sind: Der richtige Weg liegt hinter der schwarzen Tür. Öffnen die Hehlen diese durch kräftiges Drücken, kommen sie zu einem Gang, der spiralförmig zur Grotte führt.

Wenn die Helden eine andere Tür zu öffnen versuchen, fährt ein blendender Bannstrahl in den Raum, der 4W6 SP verursacht und jeden für W3 Spielrunden erblinden lässt, dem keine KO-Probe +5 gelingt.

## DIE SEELENWANDLUNG

Die Wände des spiralförmigen Ganges tragen verwirrende Ornamente und Zeichen, von denen einige als Dämonen zu erkennen sind, die aus einem sternförmigen Schlund steigen. Manche Steinbilder scheinen auch Zhayad-Zeichen zu bilden: B-L-K. Auffällig sind ein paar einzelne weiße Handmalereien, bei denen ein Utulu sofort, andere Helden nach einer gelungenen *Geographie-Probe* + 6 erkennen können, dass sie Ähnlichkeit mit kultischen Malereien der Utulus haben.

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Tieferr und tieier führt euch der runde Gang von 3 Schritt Durchmesser in das Herz des Berges. Die Spiralwindungen scheinen enger zu werden, als ihr Geräusche vernehmen könnt: Prasseln, Rauschen - ein heisses Feuer brennt. Durch Spalten und Fugen im Stein seht ihr rotes Licht. Der Gang windet sich direkt um eine grosse Grotte, aus der ihr Stimmen hört. Die Sphinx spricht beunruhigt mit einem Mann, dessen Entgegnungen tief und hölzern klingen: "Es ... es ist ein seltsames Feuer. Ich spüre die Kräfte der Sphingen nicht. Das ist Dämonenfeuer!"

"So ist es. meine Liebe", höhnt der Mann. "Das Feuer der Seelenmühle wird die Greifenseelen niemals in deinesgleichen verwandeln. Sie werden zur Glut der Irrhalken verkohlen und nur mir, Balphemor von Punin, gehorchen. Dich brauche ich jetzt nicht mehr!"

Ein Schrei der Sphinx, ein Spucken und Glucksen sind zu hören. Dann erhebt sich nur noch die Stimme des Menschen über das verzehrende Feuer: "Brennet, ihr Götterboten! Brennet!"

Balphemor hat Serania das Schwert Araschar in den Leib gestossen, eine Klinge aus den Schutzkreisen Obarans und eine der wenigen Waffen, die Sphingen die Kraft rauben können.

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Als der Spiralgang endet, blickt ihr in einen sternförmigen Höhlendom aus schwarzem Schiefer, dessen Wände so hoch reichen, dass der Feuerschein die Decke nicht erreicht, Gewaltige Felshörner ragen in die Höhle, als wollen sie jeden auspiessen, der sich hier aufhält.

Im Zentrum lodert ein mannshohes, blutrotes Feuer, das die Höhle mit tanzenden Schatten erfüllt. Sieben goldene Kreidekreise mit Steinfiguren umgeben das Lodern, neben dem zwei oxhengrosse Leiber liegen: eine zitternde Sphinx, in deren Brust ein schimmerndes Schwert gestossen wurde, und ein golden befiederter, bewusstloser Greif dem aus mehreren Wunden Blut in Schalen tropft und das unheilige Feuer nährt.

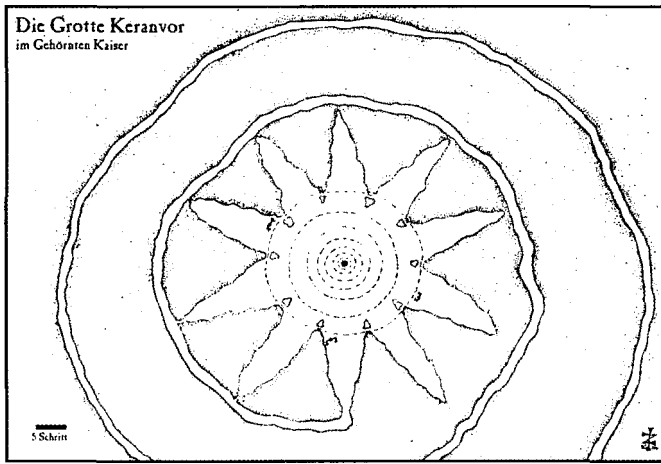
Die sternförmige Höhle Keranvor hat einen Durchmesser von bis zu 60 Schritt. In der Mitte schneidet sich der *Strick des Schwarzen Mannes* mit zwei regionalen Kraftlinien - der Ort, den Obaran mit seinem nun geschändeten Greifenleib geschützt hat. Die sieben goldenen Schutzlinien wurden durchbrochen.

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Direkt neben dem roten Feuer steht ein hagerer Zauberer mit dunkler Beschwörungstunika. Vor dem herrisch gestikulierenden Mann liegen Paraphernalia wie Edelsteine und Kelche mit Kaulquappen. Ergibt einen elegischen Singsang von sich und hält hoch über seinen Kopf eine Kristallkugel, in deren Innern acht Lichter funkeln. Euch wird schlagartig klar, dass das die Seelenlichter von Greifen sein müssen.

Auf einen beiläufigen Wink des Zauberers hin lösen sich drei seltsam verwachsene Gestalten aus den Schatten des Höhlenrandes und wanken mit schweren Schritten in eure Richtung.





**Das Ritual:** Jetzt müssen die Helden handeln. Balphemor ist kurz davor, die Opferkugel in das Feuer zu werfen. Lassen Sie das - als Schrecksekunde für die Helden - im Laufe des Finales geschehen. Es dauert anschließend noch einige KR, bis das Glas geschmolzen ist und sich die Greifenseelen langsam dunkel färben.

**Hitze:** Ab 15 Schritt um das Feuer erleidet man alle 1 SP Hitzeschaden pro 2 KR und einen Verlust von 1 RS pro 4 KR. Bei einer Entfernung von 10 Schritt steigt dies auf 1 SP pro KR sowie einen Verlust von 1 Punkt RS in 2 KR; ab 5 Schritt sind es W6 SP und 1 Punkt RS-Verlust pro KR. In das Seelenfeuer zu fassen, um die Kugel herauszunehmen, erfordert eine *Selbstbeherrschungs-Probe* +7. Unabhängig vom Gelingen erleidet der Held 3W6 SP Hitzeschaden.

Balphemor ist gegen diese Hitze immun und hält sich stets vor den sengenden Flammen auf (hütet sich aber, hineinzutreten).

**Zauberei:** Hier, im Schnittpunkt der Kraftlinien (Knotenstärke 7), zaubert es sich einfacher, aber auch 'chaotischer': Jeder Zauber kostet W6 AsP mehr (gerade) oder weniger (ungerade Zahl). Würfeln Sie außerdem auf der Tabelle zu Nebenwirkungen bei Kraftlinienzauberei (MWW 98). Liturgien sind hingegen um 5 Punkte erschwert. Dämonenbeschwörungen fallen hier dank Vollmond, des Nodix und der nahen Schwarzen Lande um 7 Punkte leichter, bei Dämonen aus den Domänen von Blakharaz, Lolgramoth und Agrimoth sogar um 10 Punkte.

### KAMPF UM GREIFENSEELEN

Die Spielwerte des Schwarzmagiers finden Sie auf Seite 107. Balphemor wird die Helden bekämpfen, so lange er glaubt, das Ritual noch erfolgreich beenden zu können. Erweisen sich die Helden als überlegen, wird er erfolgreich fliehen, indem er sich mittels eines LEIB DES ERZES schlicht das Gestein sinken lässt.

Dabei speit er den Helden jedoch noch eine Warnung entgegen: "Ihr werdet Yol-Ghurmak trotzdem nicht aufhalten können. Der Himmel selbst wendet sich gegen euch."

Anschließend bewegt er sich durch den Fels auf die transsylvanische Seite des Berges. Eventuelle Verfolger im Fels kann er mit einer dämonischen WAND AUS ERZ aufhalten.

- Die drei Gestalten sind mannshohe, schwärenbedeckte Holzgolems, die sich den Helden entgegenstellen und versuchen, Balphemor zu beschützen. Da sie feuerempfindlich sind, halten sie sich jedoch lieber am Rand der Höhle auf. Je nach Entfernung zum Feuer besteht jede KR eine Chance von 1 (15 Schritt), 1-2 (10 Schritt) oder 1-5 (5 Schritt) auf dem W20, dass der Golem in Flammen aufgeht und fortan jede KR 2W6 SP erleidet.

### Drei Holzgolems aus Ästen einer Schwarzen Eiche

**Faust:** INI 8+W6 AT 12 PA 5 TP 2W+2 DK HN  
LE 60 AU 200 KO 15 MR 10 GS 6 RS 4 GW 11  
**Besonderheiten:** Immunität (Form), Verwundbarkeit (Feuer); 2 Aktionen/KR

**Manöver:** Niederwerfen, Trampeln (Angriffswerte wie Faust)

- ♦ Von Beginn an wird Balphemor von einem GARDIANUM geschützt, der sich mit ihm bewegt und 45 magische TP auffängt.

- ♦ Angesichts mehrerer magischer Helden wird Balphemor zwei Aktionen und W6 AuP aufwenden, um mittels *Eiserner Wille* // seine MR auf 23 Punkte zu setzen.

- ♦ Kommen Helden mit Waffen trotz der Golems schnell näher, erhöht er seinen RS dank ARMATRUTZ auf 8 Punkte.

- ♦ Gelegentlich kann Balphemor aus seinem Ritual heraus einen Zauber gegen die Helden wirken: PARALYSIS zur Versteinerung, ZUNGE LÄHMEN gegen Spruchzauberer und SALANDER gegen gefährliche Kämpfer (3W6 Stunden Verwandlung in ein Selemferkel).

- ♦ Wenn Ihre Gruppe recht kampfstark ist, ruft Balphemor innerhalb von 3 Aktionen den dreigehörnten Flammendämon Azzitai herbei, der nach weiteren W6 Aktionen aus dem Seelenfeuer springt. (Wenn Sie es auswürfeln wollen: Hierzu leistet er mit allen Boni und Mali einen INVOCATIO MAIOR +2 bei ZfW 20 und eine Beherrschungsprobe -3 bei einem Wert von 18.) Er attackiert die Helden mit erbarmungsloser Hitze (MGS 61).

- ♦ Droht einem Helden das Ende, kann die sterbende Serania einem Feind noch einen Kugelblitz entgegenschleudern.

## DER DANK DES GREIFEN

Wenn die Kristallkugel mit den Greifenseelen aus dem Feuer gerettet wurde und Balphemor geflohen ist, können sich die Helden um die Sphinx und den Greifenkörper kümmern.

### SERANIAS TOD

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Traurig verkrümmt liegt Serania inmitten der Schutzzeichen.

"Ihr Menschen, verzeiht mir. Verzeiht mir, ihr Greifen."

Die Stimme der Sphinx ist nur noch schwach. "Ich war so einsam. Die letzte der Sphingen. Ich hatte geglaubt, das Seelenfeuer könne mir Brüder und Schwestern gebären."

Ihre Zaubertränen vermischen sich mit dem dunklen Blut aus ihrer Herzwunde, wo noch immer das Schwert steckt.

Wenn die Helden Serania versichern, dass es noch weitere Sphingen gibt - wenn auch nicht viele -, so stirbt sie mit einem Lächeln auf den Lippen. Sie verrät den Helden, dass ihre Tränen ein Heilmittel für Sterbliche sind (sie geben bis zu 5W6 LeP und AsP zurück; hiermit können auch Helden von der Schwelle des Todes zurückgeholt werden), und wünscht ihnen, dass sie immer ihren Weg kennen werden und sich nicht von Zweifeln und Rätseln besiegen lassen.

### OBARAN, DER HIMMELSBOTE

Sobald sich ein Held dem Greifenkörper widmet und zum Beispiel seine Blutungen stillt, erlischt das Feuer. Das Ritual endet, und in Gareth verschwindet die gänzlich in Licht aufgelöste Menschengestalt des Greifen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Mit einem prasselnden Geräusch erscheint plötzlich eine goldene Lichtkugel in der Höhle. Eine neunte Greifenseele? Sie fährt knisternd in den Leib des ausgebluteten Greifen, der wie in tiefer Meditation daliegt. Bewegung kommt in den massigen Leib, und langsam erhebt sich das alveranische Wesen, dessen Augen euch seltsam bekannt vorkommen.

"Bei allen Illuinierten!", spricht der Greif erschöpft. "Ihr habt meine Hinweise richtig gedeutet und konntet die finsternen Vorgänge dieses Ortes beenden. Ihr habt mich und die Wächter der Gebirge gerettet. Ihr kennt mich in anderer Gestalt und als Herald des Neuen Reiches. Doch mein wahrer Name ist Obaran."

Ein Utulu wird hier die Offenbarung seines Sonnengottes erleben, dem sein Volk seit Jahrtausenden huldigt. Seien Sie auf Kniefall, stoische Ablehnung oder eine tiefe Sinnkrise eines Utulu-Helden vorbereitet. Sollte er diesen zentralen Moment seiner Weltsicht ausführlich ausspielen, ist diese Erfahrung einer Gotteserscheinung für ihn bis zu 300 AP wert.

Der Greif berichtet den Helden bereitwillig von seinem Leben: "Ich habe einst gefrevelt, wie die Hesinde-Tochter Mada, die sich wie heute zu jedem Vollmond erneut aufbäumt."

Seinen Menschenleib, in den er geschlüpft war, hatte der Greifenfürst einst aus seiner Gefiederkrone geformt - ähnlich wie Magier ihren Stab in ein Tier verwandeln können (siehe *Die Schuppenhaut*, MWW 84).

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Greif wirkt schwach, aber dennoch leuchten seine Augen: "Mit Einem hatten die dunklen Mächte Erfolg: Sie haben uns Greifen von hier gebannt. Ich werde mit meinen Brüdern nach Alveran gehen, wo wir unter dem Lichte Daradors neue Kräfte sammeln müssen, ehe uns unser Weg wieder über Deres Himmels führt." Bereitwillig schweben die Greifenseelen über Obarans Pranke. Er lächelt. "Man wird mich nicht gerne durch das Tor Melliador lassen, doch ich bin bereit, den Preis dafür zu zahlen. Ihr aber, Helden der Sterblichen, werdet an anderen Orten gebraucht: Die Finsternis der Schwarzen Lande schlägt hoch gegen die Mauern des Mittelreichs. Eine Streitmacht, wie sie Himmel und Erde selten sahen, befindet sich auf dem Marsch gen Wehrheim. Geht, meine Freunde! Geht, und tut alles, um diesen Zug der Zerstörung aufzuhalten. Nehmt dieses Schwert, das einst meines war, und führt es gegen die Auswüchse der Niederhöhlen. Es wurde hier vom Dämonenknecht geschändet, doch in der Hand eines wahrhaft Gläubigen der Sonne wird es seine heiligen Kräfte zurückerlangen. Die Waffe Araschar soll mein Pfand für euch sein, dass ich noch einmal wiederkehre: Ruft mich beim Klang der Klinge, wenn der große Schatten auf den goldenen Altar fällt - dann werde ich meine Stärke wiedergewonnen haben."

Majestätisch tragen den Greifen seine Schwingen in die Höhe, die Seelen der anderen Götterboten in den Pranken. "Beeilt euch!", ruft er ein letztes Mal. Dann verschwindet er in der Schwärze des scheinbar endlos hohen Felsendoms von Keranvor.

Eine Beschreibung des Schwertes Araschar finden Sie auf Seite 107. Sie können die Klinge einem klassischen praiosnahen Kämpfer geben oder auch ganz bewusst einen eher kampfschwachen Charakter als Träger erwählen, damit er in den folgenden Gefechten nicht untergeht. Natürlich sollte sich der Träger praiosgefällig zu benehmen wissen, sonst wird die Waffe ihre karmalen Eigenschaften nicht entfalten können.

Vielleicht entwickelt der Träger des Greifenschwertes ja sogar eine Bindung zum Praios-Glauben und zu den Greifen — eine Qualität, die ihm auch zukünftig im Jahr des Feuers noch weiterhelfen kann.

Für die Helden beginnt der Rückweg nach Burg Gryffenstein und weiter nach Gallys. Sie sollten Reichsregentin Emer Kunde den Vorgängen in der Schwarzen Sichel berichten, doch offenbar haben sich die Ereignisse überschlagen: Alles, wovor der Greif warnte, wird auf schlimmste Weise wahr.

## ABENTEUERPUNKTE II

Geben Sie jedem Helden **250 bis 400 Abenteuerpunkte** sowie fünf Spezielle Erfahrungen auf geeignete Talente wie *Wildnisleben*, *Klettern*, *Tierkunde*, *Menschenkenntnis*, *Götter/Kulte* oder *Sinnenschärfe*.



# KAPITEL III: DER UNTERGANG VON WEHRHEIM

## DER EPIDLOSE HEERWURM

»Wehrheim hatte standgehalten, wie es jedem Angriff standgehalten hatte seit den Dunklen Zeiten, dem Krieg der Magier, den Orkkriegen und den Kaiserlosen Zeiten. Trautes Kaiserreich, du magst ruhig schlafen, denn dein ritterliches Herz hält Wacht!«

—Kaiserlicher Reichsvogt zu Wehrheim, Roderich von Ouintian-Ouandt, nach Galottas erstem Angriff auf die Stadt, 1021 BF

## WOLKEN AM HORIZONT

Zwei Tage nach dem Ritual im Gehörnten Kaiser verlassen die Helden die Region der Schwarzen Sichel. In der Nähe von Gallys treffen sie wieder auf die Reichsstrasse I. Noch zehn Meilen entfernt, ahnen sie schon, dass etwas Unfassbares geschieht.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vögel ziehen über eure Köpfe hinweg und fliegen in Richtung der Gebirgsgipfel. Im Süden bietet sich euch ein merkwürdiger Anblick: Eine regenschwangere schwarze Wolke liegt über der Ebene. Wolkenarme umfassen den Himmel und lassen kein Licht hindurch. Ungewöhnlich, dass es zu dieser Jahreszeit solche Gewitterfronten gibt.

Den Hehlen kommen jetzt immer wieder entsetzte Flüchtlinge aus der Ebene entgegen, die verschwommen von einer Wolke und einem Knochenheer sprechen. Veteranen der ersten Invasion der Verdamm-

ten vor acht Jahren fluchen laut: "Die Pestbeule Warunk ist aufgeplatzt und Eiter quillt hervor."

Eine Grossmutter wird von ihren Enkeln gestützt: "Es sind so viele. So viele ..."

Ein Bauer starrt durch die Helden hindurch: "Die Toten aller Lande haben sich erhoben. Das ist das Ende der Welt."

## DIE SCHWARZEN LANDE MARSCHIEREN

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Kuppe eines Hügels erreicht habt, liegt die verdunkelte Baernfarn-Ebene vor euch. Nur in weiter Ferne seht ihr Streifen von Licht. Euch bieten sich Bilder, vor denen Marschälle und Barone des Reiches seit Jahren in ihren Alpträumen fliehen: Der Feind nimmt sich das Land. Sechs Jahre nach der Dritten Dämonenschlacht haben die Schwarzen Lande die Ogermauer hinter sich gelassen.

Eine finstere Wolke, die wie lebendig über den Himmel kriecht, hat auf Meilen hinweg die Sonne verschluckt und lässt das Land in Finsternis versinken. Zu eurer Rechten erblickt ihr ein mächtiges Heer, das im Schatten der Wolke über die Reichsstrasse nach Westen marschiert: Gerippe, Knochenbanner, Leichname, Untote. Tausend? Zehntausend?

Über das Pflaster rumpeln Kriegsmaschinen und Belagerungsgerät. Gehöfte, Haine und Dörfer stehen in Flammen, wo die





mordenden Untoten vorbeigekommen sind. Aber auch die Wolke scheint Boden und Pflanzen auszudörren, wo sich ihre Schwaden niedersenken.

Links von euch erkennt ihr die Stadt Gallys auf dem wehrhaften Berg. Ein kleiner Teil des feindlichen Heeres ist wohl zu einer Belagerung zurückgeblieben. Aber die Stadt steht noch, Flaggen flattern trotz von den Türmen.

Der Heerwurm ist am 16. Peraine durch den geöffneten Todeswall marschiert und hat das Lager der Ehernen Wacht und die Wächter Boronias versprengt. Die Burgen Devendoch und Leomars Wacht fielen ebenso wie zahlreiche Dörfer auf dem Weg.

In der Wolke verbirgt sich - für alle Späher unsichtbar - die fliegende Streitmacht Galottas und Rhazzazors samt der Fliegenden Festung Kholak-Kai, die an Wehrheim das *Magnum Opus des Weltenbrandes* vollziehen wird.

### ZUM STÄHLERIEN HERZ!

Wenn sich die Helden entschließen, nach Wehrheim zu eilen, um Nachricht von den Greifen und dem Heer zu überbringen, wartet auf sie ein Wettlauf mit dem Untoten-Heer. In teils unwegsamem Gelände mit Kalkfelsen und Bodentrümmern sowie Heidefeld ohne Deckung muss die Gruppe das meilenlange Heer überholen, das selbst auf der Reichsstraße entlang marschiert.

Begegnungen bleiben nicht aus, da auch die Feinde ihre Späher ausgesendet haben: untote Krähen, Ratten und Gruftasseln, die nach Lebenden stöbern. Ihnen folgen einzelne Leichen von Goblins und Menschen oder sogar fünf Knochenreiter mit Säbeln. Unvermutet können die Helden in eine Gruppe von plänkelnden Skeletten oder wankenden Mumien geraten, die sich um ein Thargunitoth-Banner scharen. Die Werte der Untoten finden Sie im Abschnitt **Gegnerische Gerippe** (S. 61f). Hüten sollten sich die Helden vor den Menschenjägern in den langbeinigen Gumai-Kal, die mit Weitblick rund um das Heer staksen.

Wenn die Helden versuchen, durch Beobachtungen mehr über die feindliche Soldateska zu erfahren, fahren Sie im Abschnitt **Die Legion der Finsternis** fort (siehe unten).

### GALLYS

Falls die Helden der Stadt zu Hilfe kommen wollen, müssen sie zunächst den Ring der Belagerer durchbrechen (neben den einfachen Wachen müssen sie an tiefen Gräben vorbei, die zum Übertagen der Untoten ausgehoben wurden, und an Einheiten, die mit Armbrüsten ausgestattet sind, bevor sie die 6 Schritt hohe Stadtmauer erreichen). 200 lebende Kämpfer der Warunkei und 200 Untote haben die Stadt eingekreist, die sich jedoch gut verteidigen kann. Baron *Raul von Baemfarn* fiel bereits bei einem verzweifelten Ausfall und marschiert jetzt unter dem Untotenbanner Richtung Greifenfurt.

Spielen Sie mit der Gruppe einige halbherzige Angriffe der Belagerer mit Sturmleitern und einer Ramme am Stadttor, die leicht zurückgeschlagen werden können. Der Feind plündert im Umland und errichtet Palisaden und Zelte für einen längeren Aufenthalt. Im Westen zieht die Hauptstreitmacht langsam aus dem Blickfeld.

"Einen einzelnen Botenreiter haben die Feinde schon aufgebracht und lassen ihn dort drüben von einem Speiß auf die Stadt starren", sagt ein furcherfüllter Gallyser. "Aber Ihr könnt Euch bestimmt nach Wehrheim durchschlagen und von unserer Lage berichten."

Geben Sie den Helden beim Verlassen der Stadt das Gefühl, die richtige Entscheidung getroffen zu haben.

In zehn Tagen wird jedoch ein weiterer Heerhaufen die Stadt erreichen und damit jede Hoffnung hinfällig werden.

## DIE LEGIONEN DER FINSTERNIS

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Unter schwarz-violetten Bannern mit der Aroqa-Rune wankt die Soldateska der Untoten vorwärts. Eine Legion wandelnder Leiber, die Straße, Heide und Wald überfluten. Kein Wort, keine Rufe oder Schlachtgesänge sind zu hören, nur tausendfaches Scharren,

Schleifen und Knochenknirschen. Fahle Gebeine wanken voran, Schritt um Schritt, und sie wirken, als würden sie so lange in Bewegung bleiben, bis die Sterblichen aller Lande im Takt des Endlosen Heerwurms mitmarschieren.

Skelette klappern in rostigen Harnischen, Zombies kauern auf Kadavergäulen, Brandleichen hinterlassen rußige Spuren, Vogelscheuchen mit Pferdeschädeln staksen übermannshoch durch die Reihen. Die Untoten präsentieren rostige Waffen und abartige Klauen. Schädelpyramiden und Beinzäune rollen von selbst vorwärts und errichten sich an anderer Stelle neu. Tanzende Einzelknochen trommeln im Takt der marschierenden Legion auf Stämmen und Steinen. Und um all das herum wirbeln Schwärme von Krähen und trippeln zahllose Ratten.

Im Zwielflicht der Wolke marschieren auch Lebende: Streiter, Söldner und Totschläger der Schwarzen Lande. Sie begleiten einige Geschütze und Tross: Onager, Ballisten und schwere Ochsenwagen. Irgendwo im Zentrum des Heeres ist die Quelle der finsternen Wolke zu sehen: Von dort aus steigt eine rußige Rauchsäule in die Höhe und speist die Unheil verheißende Wolke, die jedes Sonnenlicht verschluckt.

Dies ist der Endlose Heerwurm, dem sich jedes seiner Opfer selbst als Untoter anschließen muss. Oder besser gesagt, es ist der größte Teil des Heerwurms der Warunkei, der sich dank eines sich selbst nährenden *Magnum Opus der Nekromantie* ständig vergrößert. Es sind Gebeine, die Rhazzazor seit Jahren sammelte und nun aus ihren Grüften auferstehen ließ.

Ein Held mit hoher *Sinnenschärfe* kann entdecken, dass in der Luft über dem Heerwurm durchscheinende Gestalten mit verzerrten Mündern und ausgestreckten Armen zu Hunderten ihre Kreise ziehen: Nephazzim, die auf neue tote Leiber warten, um sie zu beseelen.

Je nachdem, wie nah sich die Helden an das Heer heranwagen und es beobachten, können sie verschiedene Erkenntnisse sammeln.

- Die Streitmacht umfasst 4.000 verschiedene Untote des Endlosen Heerwurms, dazu 1.000 Gardekämpfer und Söldner der Schwarzen Lande: eine Legion der Finsternis. Sie führen gut fünfzehn mittelgroße und kleinere Geschütze mit sich.

- Zu erkennen ist das Banner des weißen Drachenschädels auf Schwarz: das Feldzeichen der Warunkei. Die Untoten marschieren unter der magischen Macht von über hundert schwarz-violetten Thargunitoth-Bannern mit der Aroqa-Rune (T-G-N-T in Zhayad-Zeichen). Sie stehen im Schatten des *Banners der Heulenden Finsternis* aus Gold und Menschenhaut, das die Kräfte aller Untoten bündelt. Daneben sind auch die rote Dämonenkrone auf Schwarz und das Irrhaikenbanner zu sehen: Truppen Galottas. Offenbar ist dies eine gemeinsame Attacke der beiden Reiche.

### TRUPPENTEILE

#### Untote

- 400 untote Reiter mit Säbeln und Hämmern auf Skelettpferden und Hirschen, teils mit Lanze, darunter auch tobrische Ritter und einstige Golgariten
- 500 Untote als gerüstete Krieger und schwere Infanteristen mit Glefen und Piken
- 1.400 Untote als leichte Infanterie mit Rüstungsteilen und verschiedenen Waffen als Kerntrouppen der Armee
- 800 wandelnde Leichname, Brandleichen und unbewaffnete Skelette, die als Plänkler eingesetzt werden
- 700 halbe Körper, Krüppelknochen, Tierkadaver, Wölfe und zerfallene Zombies, die unorganisiert agieren
- 80 Mumien mit großen Kräften
- 100 untote Oger mit Keulen und Äxten
- ungezählte Kleinlebewesen wie Ratten, Krähen und Gruftasseln

#### Lebende

- sechs Tatzelwurmreiter, die die Belagerungsgeräte bewachen
- zehn langbeinige Gumai-Kal mit zwölf Schützen, Speißträgern

und Menschenjägern in der Maulhütte patrouillieren als Späher um das Heer.

- 300 halbmotivierte und teils gepresste Plänkler aus der Warunkei
- 200 Geschützbediener und Trossleute aus Yol-Ghurmak und Warunk
- 50 Nekromanten, Thargunitoth-Paktierer und ihre Adepten, bei denen die Rahastes-Wolke in die Höhe steigt.
- 100 Drachengardisten (Elite-Infanterie) der Warunkei
- 300 Söldner und Gardetruppen, zum Beispiel *Radromsbanner* (Pikeniere), *Todesdiener von Taubrimora* (Schwere Reiter), *Aranische Säbelschwinger* (Leichte Reiterei und Fußvolk), *Hagel-jecken* (Armbrüste).

Wenn die Helden versuchen, die Anführer dieser Armee aufzuspüren, können Sie womöglich *Mirona ya Menario* (**Dämonenkron**e, S. 93), *Sirion Gritn den Schinder* (**Dämonenkron**e, S. 94), *Lucardus von Kemet* (ebd.) und eine transsylvanische Obristin namens *Varena von Mersingen* erkennen. Nichts deutet auf die Anwesenheit der Herrscher beider Lande hin.

### DER MARSCH DER STREITMACHT

Teilen Sie den Helden Informationen über Aufbau und Voranschreiten dieser Invasion je nach Gelingen einer *Kriegskunst*-Probe mit.

**1 TaP\***: Die Legion marschiert relativ langsam mit dem Tempo wandernder Untoten nach Westen und scheint neben Zwangspausen auch gelegentlich grundlos Halt zu machen. Dank der Dunkelwolke muss sich der Endlose Heerwurm nachts nicht verkriechen. Im Gegensatz zur Invasion der Verdammten unter Borbarad sichert die Streitmacht nicht das eroberte Land, sondern drängt weiter westwärts. Diese Legion hat ein Ziel: Wehrheim oder zumindest den Weg über den Dergel.

**7 TaP\***: Ein Angriff auf Wehrheim selbst ist vermutlich nicht vorgesehen, dennoch wird die Stadt dem Heer den Weg versperren: Die Legion hat kaum Sappeure dabei, die die Mauern untertunneln könnten, und nur wenig Geschütze, die der Stadt gefährlich werden. Ein Verhältnis von 4:1 bei Untoten zu Lebenden spricht eher für einen Verwüstungsfeldzug (so weit man diesem Feind konventionelle Ziele zu messen darf). Auffällig ist das Fehlen von gut sichtbaren Flugdämonen (von einigen Braggi abgesehen), die sonst schon allein aufgrund ihrer Schreckenswirkung eingesetzt wurden.

### GHULENSCHLURFEN

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Wie ein Schatten folgen den Heeresteilen graugrüne Ghule mit langen Klauenhänden und reißzahnbewehrtem Unterbiss. Auf zwei oder vier Beinen laufend, verschlingen sie Leichenteile und fallen in hungrigen Rotten über unvorsichtige Untote her.

Drachengardisten und Knochenreiter machen Jagd auf die unvermeidliche Plage eines Untoten-Heeres.

Irgendwann werden sich auch die beobachtenden Helden von drei bis zehn geifernden Ghulen umgeben sehen, die nach einer langen Zeit mit trockenen Knochen auch gerne wieder einmal frisches Fleisch kosten wollen.

#### Hungrige Ghule

**Klaue:** INI 9+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+3 DK HN  
**LeP** 35 AuP 60 KO 18 RS 2  
**GS** 7 MR 15/10 GW 10

**Besondere Kampffregeln:** Gezielter Angriff\*

**Besonderheiten:** MU-Probe +3 bei erstmaligem Sehen. Ghule können Krankheiten übertragen: Pro 5 SP besteht eine fünfprozentige Wahrscheinlichkeit, an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (W20): Schlafkrankheit 1-3, Lutas 4-6, Paralyse 7-10, Schlachtfeldfieber 11-20. Näheres zu den Krankheiten finden Sie in **GA 206**.

\*) Bei einem *Gezielten Angriff* gelingt es dem Ghul, sein Opfer zu beißen (2W6+2 TP). Fallen dabei Schadenspunkte an, kommt das

Gift des Ghuls zum Tragen. Gift (mehrmals): Stufe 10, pro KR KK und GE je -1 für 2W20 KR. Fallen KK oder GE auf 0, setzt vollständige Lähmung ein. Die Werte regenerieren sich nach drei Stunden mit je einem Punkt pro SR.

Wer einem Ghulbiss überlebt hat und nicht mit einem Heiltrank, einem Gegengift oder der Formel **KLARUM PURUM** (10) behandelt wird, verwandelt sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5 % pro 5 erlittener SP binnen drei Tagen selbst in einen Ghul.

## DIE WOLKE

Die mit dem Heer ziehende Wolke, bedeckt wie ein gewaltiges Trauergewand etwa 50 Rechtheilen Land und taucht es in tiefe Dämmerung. Ihre Schwaden beginnen etwa 50 Schritt über dem Grund und reichen bis in 400 Schritt Höhe.

Ihr Ursprung ist ein ständig qualmender Unheilkegel auf einem Wagen mit mehreren Beschwörern. Wie eine lebende Rauchsäule wirbelt die Wolkenessenz in die Höhe.

Dass dieser Brodem unnatürlich ist, zeigen auch Mahlströme, rote Blitze, zuckendes Wetterleuchten und Fratzen in der Schwärze. Tentakelartig winden sich Schwaden hinab, streifen Wiesen und Wälder und hinterlassen gelbes Gras und kranke Bäume. Wer in diesen schwarzen Dunst gerät, riecht verbrannte Erde, hört ein vielfaches Summen in seinem Kopf und erleidet W6 SP/SR.

Wer in die Wolke hineinfliegt, verliert schnell jegliche Sicht und ist nur noch von Schwärze umgeben. Miasmatische Dünste und ein tiefes Brummen verursachen W6 SP(A) pro KR sowie einen Verlust von je einem Punkt auf GE, KK und KO, wenn keine KO-Probe gelingt. Fällt ein Wert auf 0, wird der Held ohnmächtig. Die Eigenschaftspunkte regenerieren sich mit einem Punkt pro Stunde. Wenn Sie wollen, rauscht der Held am krähenden Schrei eines nicht zu sehenden Irrhalk vorbei oder prallt mit Wucht plötzlich gegen eine feste Wand - die Fliegende Festung. Betäubt fällt er aus der Wolke und kann sich erst knapp vor dem Boden wieder retten. Einer systematischen Erkundung des Wolkeninneren stellen sich bald Braggi und Pfeile aus dem Heer entgegen.

Die magische Wolke lässt sich mit elementaren Manifestionen wie **WINDHOSE** oder **WETTERMEISTERSCHAFT** nicht beeinflussen. Der **ANALYS** zeigt eine gewaltige dämonische Matrix: Die ganze Wolke ist ein Wesen der Siebten Sphäre. Ein **ANALYS** +12 und eine anschließende *Magiekunde*-Probe +10 lassen darauf schließen, dass sie eine mächtige Form des Rahastes ist, den man legendenhaft als Erntenverderber kennt (**MGS 71**).

## MISERIA DARPATIA

Die Legion brandschatzt Dörfer auf dem Weg und hält sich nur kurze Zeit mit Wehrhöfen und kleinen Burgen auf, die eher beiläufig zerstört werden. Die norddarpatischen Weiden, die die vielen Kämpfer Wehrheims nähren, fallen unter die Dunkelheit der Wolke. Boronanger werden von den Lebenden systematisch entweiht, damit sich ihre Leiber zum Dienst im Heerwurm herausgraben können.

Vor dem Heerwurm sind Weiler in Aufruhr, während andere noch nichts von der Gefahr wissen und gewarnt werden müssen. Rinderherden werden panisch fortgetrieben, Flüchtlingströme machen sich eilig auf den Weg. Immer wieder wollen sich Bauern in Gehöften verschanzen, aber viele haben solche Furcht vor den Schwarzen Landen, dass sie nur noch den Gedanken an Flucht kennen.

## DER KAISERLICHE HEERBANN

Richten Sie es so ein, dass die Gruppe am Vormittag des 23. Peraine Wehrheim erreicht, das sich seit einer Woche auf den Angriff der Dunklen Lande vorbereiten konnte.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die Praiosscheibe taucht die Wehrheimer Weiden in leuchtende Farben. Wie lange wird das Tagesgestirn noch unverhüllt herab-

scheinen können? Ihr kommt den Bollwerken und eisernen Mauern Wehrheims immer näher. Glockengeläut und Hörner schallen euch entgegen.

Das Kriegstor der Stadt ist geöffnet. Gerade trifft ein Regiment von schweren Gardereitern ein. Von den Zinnen blicken Hunderte Soldaten. Der kaiserliche Heerbann hat die Truppen des Reiches zur Verteidigung nach Wehrheim gerufen. Vor dem Graben haben sie auf dem Mythraelsfeld ihre Zelte aufgeschlagen. Ihr erblickt schimmernde Waffen und Schilde, marschierende Kohorten und rumpelnde Trosswagen.

Auf einem Hügel am Feld wehen zwei Dutzend Fahnen über den Köpfen von Obristen und Marschällen. Dort scheint die Heeresführung nach Osten zu blicken.

Auf dem Hügel finden die Helden Hochkönig Albrax, mit Axt und Helm ein Fels von einem Zwerg, Marschälle wie die Koscherin Angunde von Falkenhag und Reichserzmarschall Leomar vom Berg, blond, groß, stolz und mit Almadaner Schnauzer. Leomar fragt die Helden um Nachricht aus dem Osten, da eigene Späher vom Feind gefangen wurden, und lauscht jedem wichtigen Detail zu Truppenstärke, Zusammensetzung, Marschverhalten und Anführer des Endlosen Heerwurms.

Er verbreitet Zuversicht: "Unsere Boten waren schnell, die Garden des Reiches stehen wie ein Mann. Es gibt einen Ort, an dem der Marsch des Endlosen Heerwurms endet, und dieser Ort ist hier, meine Krieger: Wehrheim wird morgen in der Schlacht das Heim der Menschen verteidigen."

Am westlichen Gernat-Ufer wurden angespitzte Pflöcke in den Grund gerammt, um das Erklimmen der Uferböschung zu erschweren. Die Brücke der Reichsstraße ist für eine schnelle Zerstörung vorbereitet, und hier im Vorfeld patrouillieren Zauberer und Geweihte. An der Fährstation werden Boote bereit gehalten, um Truppen schnell im Rücken des Feindes absetzen zu können. Auf den Mauern der Stadt stehen Fässer voller Pfeile und Kisten voller Bolzen bereit.

Erwähnen Sie, dass Graf Dexter Nemrod aufgrund der aktuellen Lage auf Burg Karmaleth in der Stadt ist. Das erübrigt eine eventuelle Weiterreise zum Rapport nach Gareth. Reichsregentin Emer ist in der Hauptstadt geblieben, um die Ordnung aufrechtzuhalten.

## DER NAME DER WOLKE

### AUF BEFEHL

### DES REICHSGROSSGEHEIMRATS

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die Straßen Wehrheims sind zum Bersten gefüllt mit Soldaten, Pferden, Wagen und Geschützen. Wo aber andere Städte in Chaos versinken würden, verzahnen sich hier Befehle und Bewegungen fließend ineinander. Ihr seht Gareth Pikeniere, die wettergegerbten Grenzreiter Greifenfurts, die berühmten Ferdoker Lanzerinnen und dunkel gerüstete Golgariten, die im Streit mit Al'Anfaner Boronskämpfern stehen.

Erwähnen Sie die Unterschiede und Dünkel innerhalb des kaiserlichen Heeres: Reiterei blickt auf Fußvolk herab, altehrwürdige Ritter geraten in Streit mit einfachen Landsknechten. Viele Einheiten sind mäßig ausgerüstet oder erhalten seit Jahren keinen Materialersatz. Nicht jeder ist freiwillig hier.

Lassen Sie die Helden hier und später auf dem Schlachtfeld auf bekannte Kämpfer vom Frühlingsturnier stoßen, die nun blutigen Ernst vor sich haben: Viele aus dieser Blüte der mittelreichischen Kämpferschaft werden tragisch fallen.

### BURG KARMALETH

Die Burg gleicht einem Bienenstock, die Eisgarde wird mobil gemacht. Dexter Nemrod begrüßt die Helden kühl nickend im Kamin-

## DIE KÖNIGIN DES KRIEGES

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Als Leomars Blick hinter euch über ein ankommendes Regiment schweift, entgleisen seine Gesichtszüge: "Was zum ..."

Ihr seht neben Garether Schlachtreitern das Feldzeichen der Panthergarde, der kaiserlichen Leibwache mit einigen der besten Kämpfern Aventuriens. Sie führen das Monarchenbanner ins Feld, das die Anwesenheit eines Herrschers anzeigt. An ihrer Spitze reitet eine blonde Kämpferin in prunkvoller Brünne. Da schallen auch schon die Rufe durch Lager und Stadt: "Praios sei gepriesen, die Königin ist da!" - "Königin Rohaja wird mit uns kämpfen!"

Mit einigen Panthergardisten und dem als unerbittlichem Befehlsausführer bekannten Garethischen Marschall Ugo von Mühligen reitet die 18-jährige Königin auf die sich verbeugenden Marschälle zu. Von ihnen möchte sie die jüngsten Berichte hören und ankündigen, dass sie an der Schlacht teilnehmen wird.

Der Reichserzmarschall lehnt es ab, die Thronfolgerin zu gefährden, doch Rohaja, die seit Jahren gegen das Korsett ihrer Rolle ankämpft, lässt sich nicht abbringen. Neben jugendlichem Ungestüm und angeborener Lust am Krieg (die sie sich jedoch selbst nicht eingesteht), besitzt sie auch schlagende Argumente:

- "Ich habe schon gegen Orks in Weiden und Novadis am Yaquir gekämpft, Marschall. Behandelt mich nicht wie eine Rekrutin."
- "Hier geht es gegen die Schrecken der Untoten, die Angstgerippe jedes Menschen. Sie besiegen uns nicht am Leib, sondern am mit Furcht erfüllten Herz. Wenn die Soldaten aber sehen, dass ich als ihre Königin mit ihnen reite, werden sie Mut fassen."
- "Mein Vater konnte die Heere nicht mehr in die Dritte Dämonenschlacht führen. Es wird Zeit, dass ich dort beginne, wo er endete."
- "50 Panthergardisten, hunderte Elitekämpfer und tausende Soldaten kämpfen für mich — und ich kämpfe für sie."
- (*Falls jemand die Reichsregentin erwähnt, erwidert Rohaja scharf:*) "Meine Mutter hat Angst, mich zu verlieren, das verstehe ich. Aber sie ist die Reichsregentin, nicht die Rohaja-Regentin."

In der Nacht vor dem Kampf betet Rohaja im Tempel der Rondra und der Tsa (Letzteres ist eher ungewöhnlich).

zimmer des Bergfrieds: "Die Ereignisse haben uns überrollt. Was könnt Ihr berichten, was uns weiter von Nutzen sein kann?"

Der Reichsgrößeheimrat ist an den Machenschaften um die Greifen interessiert und kann berichten, dass sich der Körper des Greifen im Tempel der Sonne vor Tagen vollständig zu Licht aufgelöst hat. Er sieht Erkenntnisse um die Untotenlegion und den Wolkendämon aber als dringender an. Können die Helden mitteilen, dass es sich um Rahastes handelt, erhebt sich Dexter sogleich wie ein Spürhund, der Witterung aufgenommen hat: "Das ist eine kostbare Erkenntnis. Vielleicht gelingt es uns, ihm etwas entgegenzusetzen, damit sich die Wolke auflöst und die Untoten dem Sonnenlicht ausgesetzt werden. Ich werde mich darum kümmern."

Er bietet den Helden an, sich in den Gemächern der Grafenburg auszuruhen, lässt sie aber bereits zwei Stunden später wieder rufen. Sollten sie noch keine Ahnung vom Namen der Wolke haben, dann sind es andere Informanten, die Dexter darüber aufgeklärt haben.

*Zum Vorlesen und Nacherzählen:*

In einem Korridor seht ihr KGIA-Steckbriefe von Rädelsführern und Machthabern der Schwarzen Lande mit entsprechendem Kopfgeld. Die Befreiung des gefangenen Mechanicus Leonardo soll 300 Dukaten erbringen.

Ihr erreicht zusammen mit einem Pagen den Vorraum zum Kaminzimmer, als ihr Zeuge einer erregten, hinter verschlossenen Türen geführten Debatte werdet:

"Ich kann nicht glauben, dass ausgerechnet Ihr, Leiter der KGIA und mein Vorgänger, einen solchen Wunsch an mich herantragt!"  
"Bei Praios Licht! Erkennt Ihr denn nicht, dass in dieser Situation ...

"Dexter Nemrod! Ihr wagt es, in dieser Angelegenheit den Namen des Götterfürsten im Munde zu führen? Niemals! Nicht, solange ich das Amt des Hochmeisters innehabe!"

"Ich wüsste nicht, seit wann Dummheit zu den Idealen des Praios zählt! Ihr wisst selbst, wo das Dämonenheer bereits steht! Als Großinquisitor habt Ihr die Pflicht..."

"Ich lasse mich von keinem Akoluthen und Abtrünnigen meines Ordens darüber belehren, was ein Großinquisitor zu tun hat. Wer auf das Licht des Götterfürsten vertraut, bedarf eines solch niederhöllischen Handels nicht. Niemals werden frevlerische Artefakte herausgegeben. Und wenn die Welt daran zugrunde geht. Das ist mein letztes Wort!"

Die Tür zum Kaminzimmer wird aufgerissen und heraus marschiert, vor Wut schäumend, ein asketenhaft hagerer Mann in der unverkennbaren, weißgoldenen Tracht der Bannstrahler und mit den prächtigen Insignien des Großinquisitors. Als er mit lodern dem Blick die Magiekundigen unter euch erblickt, schnaubt er verächtlich: "Madaverfluchtes Dreckspack! Euch und Euresgleichen hat das Reich all sein Unglück zu verdanken. Beiseite!"

Zornig eilt der Großinquisitor hinaus. Als er verschwunden ist, führt euch der Page in das Kaminzimmer und zieht sich anschließend diskret zurück. Dexter Nemrod wartet bereits auf euch. Mühsam beherrscht, mit auf dem Rücken verschränkten Händen, steht er vor dem großen Kamin und blickt auf die erkaltende Glut.

"Das eben war Rapherian von Eslamshagen, Großinquisitor der Praios-Kirche", erhebt Nemrod kühl die Stimme.

"Seit Ucurian Jagos Tod vor Beilunk ist er auch der Erwählte, der Hochmeister des Ordens vom Bannstrahl. Ich befürchte, ich bedarf noch einmal Eurer Hilfe, damit Eure bisherigen Erfolge nicht sinnlos gewesen sind ..."

Dexter erklärt den Helden, dass der erzkonservative Rapherian als Hochmeister die Herausgabe der so genannten *Plagenknolle* verweigert. Diese dämonische Paraphernalium trägt den Wahren Namen der Dunkelwolke Rahastes. Nur mit Hilfe des Wahren Namens besteht bei einem derart mächtigen Dämon eine echte Chance, ihn erfolgreich zu exorzieren.

Leider hat der Leiter der KGIA keine Zeit mehr, den Boten des Lichts in Gareth um einen Erlass zu bitten, der den Bannstrahlorden zur Herausgabe des Objekts zwingt. "Ich aber muss für die Sicherheit dieses Reiches und dieser Stadt sorgen. Auf die Befindlichkeiten Seiner Exzellenz kann ich keine Rücksicht nehmen!"

Nemrod bittet die Helden, dass diese in einem geheimen Kommando-Unternehmen in die nahe Burg Auraeth, den Hochsitz der Bannstrahler, eindringen, um dort die Plagenknolle mit dem Wahren Namen des Dämons an sich zu bringen.

Wenn die Helden einwilligen, betont der KGIA-Leiter, dass bei diesem Unternehmen möglichst keine Bannstrahler zu Tode kommen sollten. Des Weiteren müssen die Helden das gesuchte Objekt bis spätestens heute um drei Stunden nach Mitternacht auf Burg Karmaeth abliefern. Niemand vermag vorauszu sehen, ob das Dämonenheer nicht bereits zu dieser Stunde Wehrheim erreicht. Den Helden verbleiben also nicht mehr als 15 Stunden.

## INFORMATIONEN UND HILFSMITTEL

Dexter Nemrod lässt den Helden jede Form von Hilfe zukommen, die er ihnen in der kurzen Zeit ermöglichen kann:

**Ausrüstung:** Die Helden erhalten alle Arten an Waffen und (Aus-)Rüstungen, die Sie als Meister vertreten können. Ersuchen die Helden Nemrod um Ordensgewänder der Bannstrahler, kann der KGIA-Leiter leider nur ein einziges der Kleidungsstücke auftreiben: Es gehörte einst ihm selbst, als er vor über 30 Jahren Novize im Orden war, jedoch wegen der strikten Dogmatik wieder ausgetreten ist.

An magischen Hilfsmitteln kann er den Helden

- bis zu zwei *Heiltränke D*

- ein *Unsichtbarkeitselixier* (Wirkungsdauer: eine Viertelstunde)
- einen *Zauberschlüssel*, der einmalig ein Schloss öffnet und dann darin stecken bleibt (ähnlich in **SRD 37**) beschaffen.

**Der Bannstrahlorden und Burg Auraeth:** Für eine allgemeine Beschreibung dieses Ordens, der einer der größten Aventuriens ist, siehe **GKM 31** und **AG 33**. Mehr zur Burg siehe unten auf Seite 54ff.

**Die Plagenknolle:** Die Plagenknolle hat das Aussehen eines faustgroßen, verfaulten Tannenzapfens, auf dessen Lamellen sich der verderbte Name in eingätzten Zhayad-Glyphen befindet. Sie wurde vor Jahren in den Schwarzen Landen erbeutet und in Wehrheim der Praios-Kirche übergeben.

**Das Securitium:** Der Reichsgrößgeheimrat vermutet, dass die Bannstrahler das verderbte Objekt in der unterirdisch gelegenen 'Koschbasaltkammer' Auraeths verwahren, auch als 'Securitium' bekannt. Den Informationen der KGIA gemäß existieren mehrere Zugänge zu diesem Ort, von denen sich einer angeblich im Tempelkomplex der Burg befindet.

**Gerüchte in Wehrheim:** Kommen die Helden auf die Idee, in der Kasernenstadt Erkundigungen über die Bannstrahler einzuholen, erfahren sie, dass

- sich jeden Vormittag auf dem Marktplatz Werber des Ordens einfänden, die unter den Kriegswaisen und Flüchtlingen neue Streiter für ihre Sache zu gewinnen suchen.
- heute auf Burg Auraeth bei Sonnenuntergang eine Hexe auf dem Scheiterhaufen hingerichtet werden soll.

## TIPPS ZUM SPIEL AUF BURG AURAEETH

Der vorliegende Abenteuerabschnitt auf und bei Burg Auraeth zielt darauf ab, die Helden ein Hindernis mit Verstand und Trickserei bewältigen zu lassen. Möglicherweise ist dies die letzte Möglichkeit für solche Unternehmungen, bevor sie in den gnadenlosen Kampf gegen Dämonen und Katastrophen ziehen. Dementsprechend frei ist das Spiel auf Burg Auraeth angelegt.

### DER PLAN DER HELDEN

Es bleibt den Helden überlassen, wie sie sich Zutritt zu der abgeschirmten Ordensburg verschaffen. Sei es, dass sie sich als neue Ordensbewerber ausgeben, sei es, dass es einem der Helden gelingt, einen der Bannstrahler zu verführen, oder sei es, dass die Gruppe versucht, auf klassische Weise als Einbrecher die Mauern der Festung zu überwinden. Vielleicht gibt sich die Gruppe auch als Gesandte eines dem Orden wohl gesonnen Adligen aus, der den Bannstrahlern scheinbar eine Spende schickt; womöglich tun sie so, als würden sie bei den Bannstrahlern ein gefährliches Artefakt einliefern (etwa Paraphernalia aus dem Gehörnten Kaiser) oder als wollten sie einen Frevel melden. Vielleicht finden die Helden auch mittels des abtrünnigen Bannstrahlers *Alrik Greiber* (siehe **Gegner und Verbündete** auf der Seite gegenüber) einen Hinweis auf den Geheimgang zur Vorburg.

### DAS SECURITUM

Neben der Gefahr frühzeitiger Entdeckung besteht die Schwierigkeit der vorliegenden Mission zunächst darin, die gesuchte Koschbasaltkammer Auraeths zu finden, die drei geheime Zugänge besitzt. Von unschätzbare Hilfe für die Helden mag sich dabei die eingekerkerte *Hexe Kundra* erweisen (siehe **Gegner und Verbündete**, gegenüber), die bereits einen gescheiterten Einbruchversuch in das Securitium unternommen hat.

### DRAMATURGIE

Der vorliegende Abenteuerabschnitt ist in drei Phasen untergliedert:

- Die **erste Phase** umfasst alle Herausforderungen, die sich bei dem Versuch ergeben, unerlaubt auf Burg Auraeth nach der geheimen Koschbasaltkammer zu suchen. Diese Phase sollte von moderaten Schwierigkeiten begleitet werden, die sich nicht als zu leicht erweisen, sich aber mit Köpfchen, Geschick, Zauberei oder einem 'Plan B' bewältigen lassen dürften. 'Beinahe-Entdeckungen' durch die Bannstrahler Griffpurga von Auraeth oder Rapherian von Eslamshagen (siehe **Gegner und Verbündete**), verschlossene Türen, falsche Hinweise und

andere Schwierigkeiten sind die Elemente, die diesen Teil des Abenteuerpragens prägen. Belohnen Sie gute Planung und Rollenspiel, aber bestrafen Sie vermeidbare und unüberlegte Dummheiten. Die Helden sollten schnell begreifen, dass sie ohne die rechte Tarnung schnell auf-fliegen werden. Jederzeit können vermeintliche Vorgesetzte (verklei-dete) Helden mit störenden Aufgaben betrauen, und gegebenenfalls müssen fanatisch-misstrauische Praios-Prediger vorsichtig ausgeschaltet und irgendwo auf der Burg versteckt werden.

- Die **zweite Phase** beginnt mit dem Betreten der unheimlichen un-terirdischen Kammern Auralets und schließt jene Herausforderun-gen ein, die die Helden dort überwinden müssen, um in den Besitz der gesuchten Plagenknoche zu gelangen.
- Die **dritte Phase** schließlich setzt mit der Flucht aus Auralet ein. Spätestens jetzt ist die Zeit gekommen, die Schraube der Dramatik anzuziehen und die Bannstrahler auf die Eindringlinge aufmerksam werden zu lassen. Erst eine spannende Verfolgungsjagd und ein Duell auf Leben und Tod - gegebenenfalls kurz vor Erreichen Wehrheims (eventuell *Griffpurga von Auralet* an der Spitze der Häscher) - ver-mitteln den Spielern das Gefühl, auf Messers Schneide triumphiert zu haben.

### VORZEITIGE GEFANGENNAHME

Zahlreiche Handlungen können dazu führen, dass die Gruppe (oder einzelne Helden) vorzeitig entdeckt und gefangen gesetzt werden.

Gefangene Helden werden in den Kerkerturm (M10) gebracht, Magie-kundige machen Verlies überdies die unangenehme Bekanntschaft mit Mundknebeln, Rückenfesseln und einer eisernen Praios-Krause (fünf Stein Gewicht und Malus von 7 Punkten auf alle Zauberproben, siehe **MWW 28**).

Gestalten Sie auch diese Szene spannend. Vielleicht gelingt den Hel-den ein Befreiungsversuch aus eigenem Antrieb (Magie, Cleverness, Zauberschlüssel oder versteckte Hilfsmittel?), vielleicht müssen sie aber auch mit den anderen, frevlerischen Gefangenen kollaborieren (Stich-wort: Gefangenenaufstand), was zu moralischen Problemen führen kann.

Ihr meisterlicher Joker für alle Gelegenheiten ist *Hamrax*, der von den Bannstrahlern im Trophäenraum (M8) eingesperrte Wehrheimer Hämmerling (siehe **Gegner und Verbündete**). Haben die Helden den Kobold zuvor befreit, mag er sich auf gleiche Weise bedanken.

### GEGNER UND VERBÜNDETE

#### Hochmeister Rapherian von Eslamshagen und Bannerführerin Griffpurga von Auralet

Unter den Gegnern sind vor allem die den Helden bereits vom Turnier zu Gareth bekannte, fanatische Bannstrahlerin Griffpurga von Auralet sowie natürlich Hochmeister und Großinquisitor Rapherian von Eslamshagen (**Schlösser**, S. 132, **GA 234**) anzuführen.

Beide Ordensmitglieder können die Helden gegebenenfalls enttarnen und stellen daher eine nicht zu unterschätzende Gefahr für die Grup-pe dar. Der Hochmeister ist vornehmlich im mittleren Festungsbereich anzutreffen und soll eine Schwäche für gefangene Hexen haben, die er gerne noch einmal persönlich verhört - ungestört in seinem Schlafge-mach.

Die fanatische Bannerführerin, mit der die Helden wohl noch eine Rechnung offen haben, versieht ihren Dienst derzeit ausgerechnet als Wachoffizierin auf der Vorburg und könnte auch verkleidete Helden wiedererkennen.

#### Alrik Greiber, ehemaliger Proviantmeister

Im Dörfchen Sonnenfelde können die Helden Bekanntschaft mit dem umtriebigen, ehemaligen Proviantmeister Auralets machen. Alrik Greiber wurde der Hehlerei mit Ordenseigentümern (Proviant, Stoffe, Waffen) überführt und steht dort bereits seit zwei Tagen zur Abschre-ckung am Pranger. Befreien die Helden ihn aus Mitleid (oder weil sie sich fragen, wie er das Raubgut ungesehen aus Auralet fortschaffen konnte), kann der dankbare Mönch ihnen einen Hinweis auf den öst-lich von Auralet gelegenen Geheimgang geben, der im Keller des Speichers **V6** endet.

#### Hamrax, ein Wehrheimer Hämmerling

Die Helden können auf Auralet in Erfahrung bringen, dass die Bannstrahler einen der legendären Wehrheimer Hauseister gefangen halten, von denen behauptet wird, dass sie in mancher Nacht ganze Rüstungen und Waffen zu schmieden oder zu reparieren vermögen. Tatsächlich geriet der unglückliche, nur einen Spann große Kobold mit Knollnase und Schmiedeschürze in die Knechtschaft eines aber-gläubischen Schmiedegesellen, weil er schlicht den Sonnenaufgang ver-schlafen hatte. Er fristet nun im Trophäenraum (M8) sein unglückli-ches Dasein. Finden die Helden Zeit und Muße, den Hämmerling von seinem Los zu befreien, verfügen Sie als Meister über einen zwar töl-pelhaften, dennoch dankbaren 'Joker', der der Gruppe zumindest einmal aus einer verfahrenen Situation retten mag. Einzig die dem Praios geweihten Tempelareale oder gar die Koschbasaltkammer Auralets vermag er nicht zu betreten.

#### Kundra, Hexe aus dem Reichsforst

Kundra ist eine aufbrausende Hexe mit derzeit zu hässlichen Büscheln gestutzten roten Haaren. Dreimal hat sie bereits die Schrecken der Folterkammer auf Burg Auralet durchlitten, dementsprechend ge-schwächt ist sie.

Vor zwei Jahren fingen Bauernkinder eines Dorfes in der Nähe Hirschfurts ihre Vertrautenkröte *Warzel* ein und quälten sie zu Tode. Kundra schwor daraufhin entsetzliche Rache und peinigte die Dörfler mit zahlreichen Hexenflüchen wie **KORNFÄULE** und **VIEH-VERSTÜMMELUNG**.

Die Dörfler riefen im folgenden Frühling die Bannstrahler zu Hilfe, woraufhin eine drei Monde andauernde Hexenjagd begann, die meh-rere Todesopfer forderte. Die Hexen um *Raxan Schattenschwinge* ver-bannten Kundra daraufhin aus dem Reichsforst.

Einzig, wenn es ihr gelänge, den verschollenen *Zauberspiegel Luzelins* (siehe **Rückkehr der Finsternis**, S. 153) aus Auralet zu holen, würde man sie wieder aufnehmen. Um das wertvolle Artefakt, das Kundra in der Koschbasaltkammer Auralets vermutet (das sich tatsächlich aber nach einer Purgation entzaubert im Trophäenraum **M8** befindet), zu bergen, versuchte sie, das Heilige Securitium mittels des Zugangs in der Sankt Gilborn-Kapelle zu erreichen — und geriet in die dortige Raumfalle (siehe **Das Securitium**). Kundra kann die Helden vor die-ser Falle warnen — und auf die Möglichkeit verweisen, dass es noch mindestens einen weiteren Zugang zu dem Raum geben muss, ver-mutlich innerhalb der Katakomben ...

Verhelfen die Helden ihr zur Flucht und lösen sie überdies das Schick-sal von *Luzelins Zauberspiegel*, gewinnen sie eine unbeherrschte Ver-bündete, die ihnen später noch von großer Hilfe sein wird (Seite 86).

### ZUM HORT DER BANNSTRAHLER

Auralet liegt nahe der Reichsstraße II fünf Meilen nördlich von Wehr-heim. Die Helden werden etwa nach einer Stunde zwischen Ackern und grasenden Viehherden eine monumentale Festung östlich der Stra-ße auf einem Hügel aufragen sehen. Ein schmaler Weg zweigt inmit-ten eines kleinen Dorfes namens Sonnenfelde von der Reichsstraße ab und führt geradewegs auf das Landtor Auralets zu (**V1**).

Hin und wieder sieht man Bauern, die Schlachtvieh und Korn zur Ordensburg bringen oder von dort mit leeren Karren zurückkehren.

### BEGEGNUNGEN

- Die Helden überholen einen **Bauern**, der eine riesige Fuhre Brenn-holz nach Burg Auralet schafft. Der sangeskundige Mann trällert das Lied von der 'Brennenden Hex'. Befragt man ihn nach seinem Ziel, erklärt er, dass bei Sonnenuntergang auf Burg Auralet eine Hexe hin-gerichtet werden soll.
- In der Ortsmitte des Dorfes *Sonnenfelde* werden die Helden auf den am Pranger stehenden Geweihten Alrik Greiber aufmerksam. Bewacht wird er von einem einarmigen, redseligen Veteranen der Bannstrahler.

## BEGEGNUNGEN UND GERÜCHTE

### AUF BURG AURALETH

Ebenso wie in Wehrheim rüstet man sich auch auf Auraeth für die bevorstehende Schlacht gegen den Endlosen Heerwurm. Je nachdem, ob die Helden nun heimlich oder getarnt auf Auraeth agieren (tarnende Ordenstracht gibt es in der Bekleidungskammer **V10**), sollten die folgenden Begegnungen und Gerüchte angepasst in die Handlung eingeflochten werden. Die Güte der Tarnung kann durch *Sich Verkleiden* bestimmt werden.

#### Begegnungen (in Verkleidung):

- Ein hochgestellter Ordensritter verdonnert einen Helden dazu, beim Aufbau des Scheiterhaufens auf dem Burghof **V4** zu helfen.
- Einer der Bannstrahler bittet den oder die Helden, ihm dabei zu helfen, neu eingetroffene Stoffbahnen in die Kleidungskammer (**V10**) zu bringen.
- Ein geweihter Feldkaplan maßregelt einen Knappen, da dieser ein bestimmtes Gebet nicht beherrscht. Der Geweihte überlässt es einem Helden, diesem das Gebet beizubringen, was angesichts der zu erwartenden Unkenntnis des Spielers zu Problemen führen dürfte.
- Die Helden werden Zeuge eines Totenzuges, bei dem ein verstorbener Bannstrahler mit Namen *Ucurius Lichterberg* von Kameraden in die *Bastion des Sonnenuntergangs* (**M 13**) geleitet wird (ein Hinweis auf die *Katakomben*).
- Ein lästiger Hofhund verfolgt die Helden auf Schritt und Tritt und droht, sie zu verraten.
- Ein Bannerführer kontrolliert Kleidung und Auftreten der Helden und will in harschem Tonfall wissen, welchen Auftrag sie derzeit ausführen.
- Ein Fuhrwagen mit frischen Pergamenten aus Rommily trifft ein. Der Fahrer bittet die Helden, ihm den Weg zum Ucuri-Turm zu beschreiben, wo die Scriptoren des Ordens auf die Ladung warten (ein Hinweis auf *das Archiv*).

#### Gerüchte:

- *Zur Hexe Kundra*: Einer der Bannstrahler kann den Helden erklären, warum die Hexe gerichtet wird: Sie wurde vor drei Wochen dabei ertappt, wie sie versuchte, ins Heilige Securitium einzudringen.
- Zum *Securitium*: Unheilige Objekte, die der Verwahrung bedürfen, werden stets in die Sankt-Gilborn-Kapelle gebracht. Dort verschwinden sie auf geheimnisvolle Weise.
- Im Trophäenraum befindet sich ein gefangener *Wehrheimer Hämmerling*, der bald ebenfalls verbrannt werden soll.
- *Bei allgemeinen Fragen*: "Das wissen nur der Hochgeweihte und vielleicht die Scriptoren im Ucuri-Turm. Wir alle sind dessen nicht würdig ..." (Ein weiterer Hinweis auf *das Archiv*.)
- *Rhazzazor*: Im letzten Herbst erschien der untote Drache über der Burg, um die Bannstrahler zu verhöhnen (**AB 107**). Er scheint sich neuerdings für unbesiegbar zu halten, obwohl sein klapprieger Leib früher als durchaus bezwingbar galt - für einen Kaiserdrachen zumindest.
- *Ghule*: Vor zwei Monden wurde nahe Auraeth ein grabender Ghul entdeckt. Den Kameraden gelang es, den Leichenfresser zu stellen und zu töten. Vielleicht gibt es noch weitere.

## BURG AURALETH

Geschichte: Die 'Bastion Aurum Letalum' fand erstmals 601 v. BF als Holzburg von Fran-Horas dem Blutigen Erwähnung, wurde in späteren Jahrhunderten ausgebaut und schließlich während der Zeit der Priesterkaiser zu der gewaltigen Tempelzitatadelle inmitten kirchlicher Felder und Weiden, die sie auch heute noch zu den größten Burgen des Kaiserreichs zählen lässt.

Erscheinungsbild: Wind und Wetter haben den Mauern Auraeths zugesetzt und den Steinen eine dunkle Patina gegeben. Einige Gebäude in der Vorburg sind leer und halbverfallen. Um so prachtvoller wir-

ken die goldgesäumten, weißen Banner, die auf jeder Turmspitze im Wind flattern.

Gekrönt wird die Anlage auf der dritten und höchsten Festungsebene (der Sonnenburg) von drei goldenen Kuppeln: ein schneeweißer Praios-Tempel, eine Wehrkapelle mit dem Schrein des Hochheiligen der Bannstrahler, Gilborn von Punin sowie eine Wehrkapelle mit Schreinen, die den übrigen Heiligen des Praios-Kultes gewidmet sind.

**Militärische Situation**: Nach der für den Bannstrahlerorden verheerenden Schlacht vor Beilunk im Phex 1026 BF gibt es auf der Ordensburg selbst, die für gut und gerne 800 Bewohner ausgelegt ist, nur knapp 250 Ordensmitglieder, darunter etwa 130 Zöglinge, Knappen und Bediente, 80 Waffenknechte sowie 40 Ordensritter und Feldkapläne.

#### Ordensritter und Waffenknechte

<b>Schwert:</b> INI 8+W6	AT 15	PA 13	TP 1W+4	DK N	
<b>Faust:</b> INI 8+W6	AT 14	PA 12	TP(A)1W+1	DK H	
LE 33	AU 33	KO 13	RS 4	GS 4	MR 8

#### Novizen und Knappen

<b>Knüppel:</b> INI 9+W6	AT 12	PA 10	TP 1W+1	DK N	
<b>Faust:</b> INI 9+W6	AT 12	PA 10	TP(A) 1W	DK H	
LE 22	AU 22	KO 11	RS 1	GS 7	MR 5

## RÄUMLICHKEITEN UND GEBÄUDE

Einen Plan Auraeths finden Sie auf der gegenüberliegenden Seite.

### DIE VORBURG (V)

*Bedeckung*: In diesem Teil Auraeths leben und arbeiten etwa 150 Ordensmitglieder, darunter der Großteil der Anwärter, Zöglinge, Knappen und Bediensteten des Ordens sowie 40 Waffenknechte, die Wachdienst verrichten.

Land- und Flusstor werden stets von vier weiß-golden gerüsteten Bannstrahlern unter dem Befehl Griffpurga von Auraeths bewacht. Die Wehrgänge werden jeweils durch Doppelpatrouillen gesichert. Die restlichen Wachen schlafen oder sind mit Diensten im Innern der Vorburg betraut.

Sie entscheidet gegebenenfalls darüber, ob die Wehrheimer Bluthunde (**ZBA 115**) im Nordosten des Burghofes (**V4**) von der Kette gelassen werden.

Die **Tore (V1)** bestehen aus dickem Steineichenholz und sind mit kunstvollen eisernen Beschlägen in Greifenform versehen. Pechnasen und klobige Mauervorsprünge erzeugen einen abweisenden Eindruck. Heimkehrende Ordensritter werden schon von Ferne mit einem freudigen "Praios mit Euch, Brüder/Schwestern!" begrüßt. Es geht vorbei an Schweine- und **Hühnerpferchen (V2)** sowie den **Stallungen (V3)**, vor denen Trosswagen vorbereitet werden. Auf dem großen Burghof mit **Exerzierplatz (V4)** halten sich stets ein halbes Dutzend Knappen auf, die unter Anleitung eines Ritters Ertüchtigungsübungen durchführen oder im Kampf mit Schwert, Streitkolben, Glege, Lanze und Armbrust ausgebildet werden. Linkerhand der Stallung lassen sich die hölzernen **Hundezwinger** finden, in denen sich derzeit zehn Wehrheimer Bluthunde des Ordens befinden. Auffällig ist der **Scheiterhaufen** (auf dem Plan mit einem X markiert) im Westteil der Vorburg, der derzeit vor einem der eingestürzten Gebäude zur Hinrichtung der Hexe Kundra errichtet wird. Im zweistöckigen **Refektorium mit Küche und Backstube (V5)** sind ein Dutzend Bannstrahler damit beschäftigt, Essen zuzubereiten, das im Speisesaal schichtweise an die Kameraden ausgeteilt wird. Die **Speicher (V6)** quellen über vor Burgvorräten, die es Auraeth im Falle einer Belagerung ermöglicht, drei Monate ohne Versorgung von außerhalb zu überstehen. In einem Keller befindet sich hinter einem Regal ein **Geheimgang**, der etwa 200 Schritt östlich der Burg inmitten eines dichten Gestrüpps aus Buschwerk endet. Aus **Schmiede und Stellmacherei (V7)** dröhnen Schmiedehämmer, Sägen und Bohrer. Im dreigeschossigen **Dormitorium und Lazarett (V8)** sind die Räume streng nach Männern und Frauen getrennt, ebenso beim **Zöglingquartier und den Lehrstuben (V11)**. Unweit der großen **Wachstube und Offiziersunterkünfte (V9)** finden sich auch **Waffen-**

**kammer, Nähstube und Bekleidungskammer (V10)**, wo die Helden alles entdecken können, was sie auf den ersten Blick zu einem echten Bannstrahler macht. In der **Wehrkapelle (V12)** werden bereits Streitmessen zu Ehren der Sonnenkämpfer abgehalten. Der **Innere Hof (V13)** ist von emsiger Betriebsamkeit von Handwerkern, Knappen und Wasser schöpfender Mägde erfüllt.

### MITTLERER FESTUNGSBEREICH (M)

**Bedeckung:** In diesem Teil Auralaths leben derzeit knapp 30 Knappen und Bedienstete sowie die etwa 30 Ordensritter der Bannstrahler. Das **Gilborns-Tor (M1)** wird ständig von zwei Bannstrahlern gesichert. Die **Mauern** mit den befestigten Wehrgängen werden gelegentlich von Wachen begangen und sind mit einem praiosgefälligen OBJEKTSEGEN belegt, der alle phexischen Umtriebe, diese zu überwinden, mit einem zusätzlichen Aufschlag von 7 Punkten belegt. Gewirkte Zauber (SPINNENLAUF, VISIBILI und so weiter) erlöschen bei Berührung des Gesteins, wenn eine Probe auf die ZIP\* misslingt; magische Flugversuche (Hexenbesen, ADLER WOLF und so weiter) führen nach Überwinden der Mauern und dem Misslingen einer **Fliegen-Probe +7** zum Absturz des Unglücklichen.

Das **Gilborns-Tor (M1)** als Verbindung zur Vorburg wird von einem prachtvollen Fries mit den glorifizierten Heldentaten des Hl. Gilborn von Punin geschmückt. Über den **Zwischenhof (M2)** lassen sich die eigentliche Wehrfeste und über eine Rampe die höher gelegene Sonnenburg erreichen. Zur Verteidigung, Geschützstellung und als Rüstkammern dienen der **Kleine (M3)** und der **Große Torturm (M6)** sowie die **Wehrplattformen im Westen (M7)**, **Norden (M11)** und **Osten (M12)**. Im **Wehrhof (M4)** und den **Stallungen (M5)** werden die Rösser der

Ritter für die Schlacht bereitgemacht. Das **Hauptgebäude (M8)** beherbergt den **Rittersaal**, die berühmte **Goldene Bannstrahl-Halle** (hier tritt das Generalkapitel des Ordens zusammen), der **Trophäenraum** und unter dem Dach (ebenso wie im gesamten Nordtrakt) die karg ausgestatteten **Schlafzellen** für die Ordensritter.

Im **Trophäenraum** finden sich an Wänden und in Vitrinen zahlreiche alte Beutestücke des Ordens, darunter Waffen und Standarten der einstmals zerschlagenen 'Ketzler' vom rondragefälligen Theaterorden, Trophäen aus dem einstigen Khom-Feldzug, orkische Ritualgegenstände, eine große Sammlung entzauberter Magierstäbe, Vulkanglasdolche sowie eine makabre Galerie ausgestopfter Vertrautentiere.

Besonderes Augenmerk verdient der entzauberte **Zauberspiegel Luzelins**. Von einem Deckenbalken baumelt ein mit Bernsteinen geschmückter Käfig aus geweihtem Bosparanienholz, in dem sich **Hamrax**, der entkräftete Wehrheimer Hämmerling befindet. Ohne Hilfe vermag der Kobold nicht aus seinem geweihten, hölzernen Käfig zu entkommen, der für ein magisches Wesen wie ihn ein unüberwindbares Hindernis darstellt. Der **Bergfried (M9)** ist fast so hoch wie die Kuppel des zentralen Praios-Tempels und dient als letzte Zuflucht mit Unterküften und Vorräten. Im schmalen, dreigeschossigen **Kerkerturm (M10)** führen Treppenstufen zu einem großen **Verlies**, inklusive der zehn Einzelzellen sowie der geräumigen Verhör- und Folterkammer. Neben der **Hexe Kundra**, die in einer der Zellen ihrer Hinrichtung harrt, warten hier noch ein gutes Dutzend weiterer Gefangener auf ihren Prozess - darunter Paktierer aus den Schwarzen Landen (so etwa ein Druide

aus Schwarztoerien), ein Nekromant aus Warunk sowie weitere Verdächtige nach Belieben des Meisters. Womöglich treffen die Helden hier einen Bösewicht wieder, den sie einmal selbst bekämpft und überführt haben.

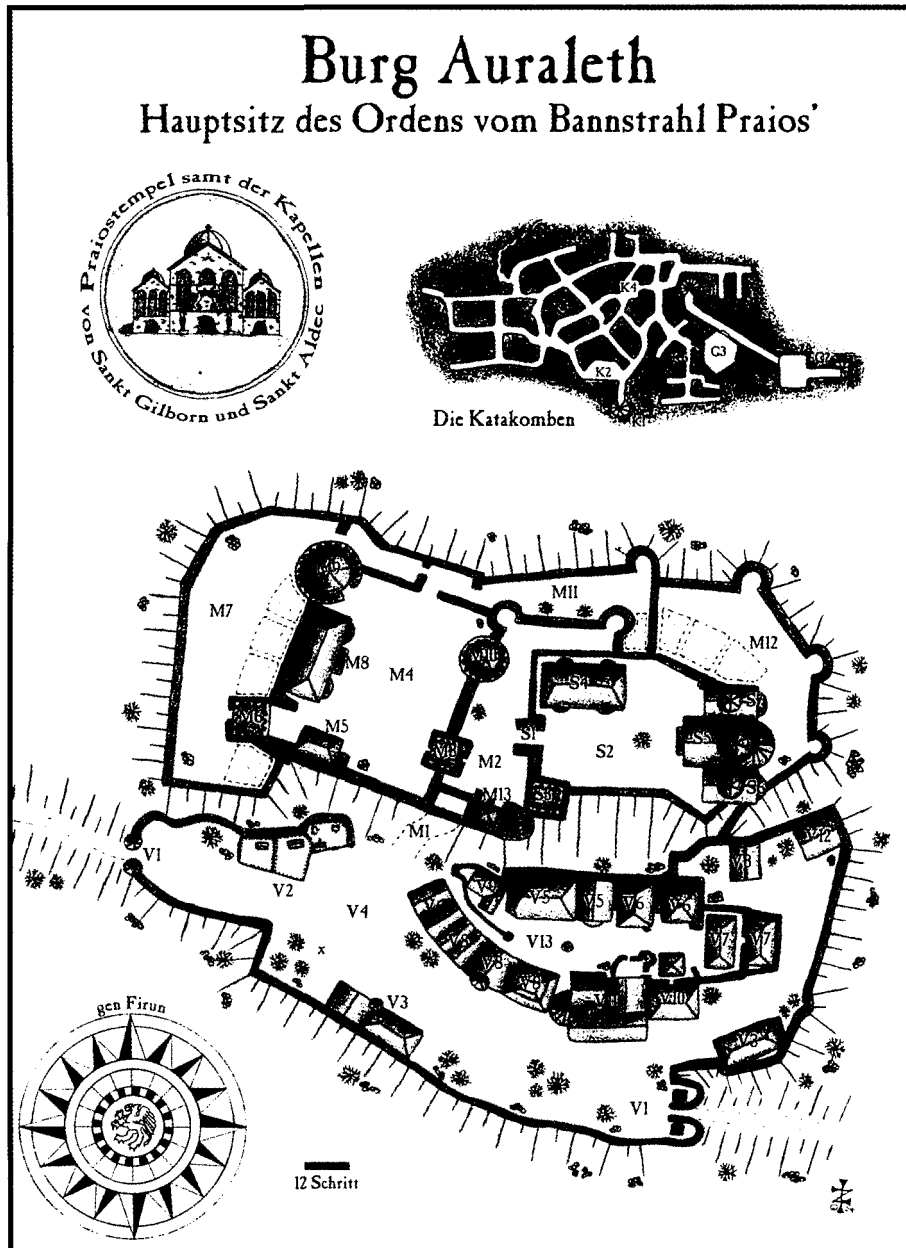
Die hier gefangenen Schurken sind (fast alle) schuldig im Sinne der zwölfgöttlichen Gebote. Im Wehrturm der **Bastei des Sonnenuntergangs (M13)** befindet sich der Zugang zu den Katakomben, der durch eine massive, mit einem großen Sonnensymbol verzierte Eichentür verschlossen ist (siehe Die Katakomben).

### DIE SONNENBURG (S)

**Bedeckung:** Auf dem höchstgelegenen Teil Auralaths kümmern sich zehn Burgkaplane um die dem Praios geweihten Anlagen der Festung. Ihnen zur Seite stehen ein Dutzend Ritter und Knappen sowie eine weitere Handvoll verdienter Bannstrahler, die das **Sonnentor (S1)** und die Mauern

des Tempelbezirks sichern. Die **Mauern dieses Festungsbereichs** wurden von der Geweihtenschaft so gesichert, wie unter 'Mittlerer Festungsbereich' angegeben.

Das prächtige, blattgoldglänzende **Sonnentor (S1)**, das ständig von zwei Rittern gesichert ist, dürfen in der Regel nur hoch stehende Ordensmitglieder passieren. Somit wird der luminös geschmückte **Sonnenhof (S2)** von den meisten Bannstrahlern nur zu Feiertagen erblickt. Im dreigeschossigen **Ucuri-Turm (S3)** befinden sich ein **Skriptorium** und eine **Bibliothek** mit praiosgefälligen Schriften. Hier sind die umfangreichen Archive untergebracht, in denen peinlich genau über magische Umtriebe und Gesetzesbrüche im Einflussbereich des Ordens



Buch geführt werden. Überdies lassen sich im Archiv nicht nur die Prozessakten gegen die im Morgengrauen zu richtende Hexe Kundra finden (mit detaillierten Angaben ihrer Vergehen), sondern auch die **Burgpläne Auralaths**. Interessant sind auf letzteren vor allem die Angaben zu den Zugängen zur Koschbasaltkammer des Securitiums, das man in einem alten Gängesystem errichtet hat. Der *Einstieg unter der Sankt-Gilborn-Kapelle (S6)* wird explizit erwähnt, ebenso der *Geheimgang* unterhalb der Schlafstatt des Hochmeisters (**S4**). Des Weiteren finden sich hier vage Angaben, die von einem weiteren Zugang aus Richtung der *Katakomben (K)* künden, der bereits vor Jahrhunderten zugemauert wurde (siehe **Das Securitium**).

Der wuchtige, zweistöckige **Palas (S4)** mit schmalen Fenstern und turmartigen Erkern besticht durch asketische Nüchternheit. Hier finden sich die Quartiere der Ordensführung.

Von zentralem Interesse ist das sehr nüchtern ausgestattete **Privatgemach des Hochmeisters** im so genannten 'Turm des Erwählten'. Unter seiner recht bequemen Schlafstatt befindet sich eine mit einem komplizierten Schloss (*Schlösser Knacken-Probe* +8; FORAMEN nicht möglich) gesicherte Falltür, die hinab ins Securitium der Burg führt (siehe **Das Securitium**).

Der mächtige **Praios-Tempel (S5)** im Ucurianischen Stil samt der **Sankt-Gilborn-Kapelle (S6)** und der **Sankt-Aldec-Kapelle (S7)** tun mit ihren goldenen Kuppeln die Macht des Götterfürsten kund. Im weihrauchgeschwängerten Innern finden sich Statuen, Greifenreliefs, Schreine von Heiligen, Monstranzen und kunstvolle Kerzenständer. An der Stirnseite der Andachtshalle in St. Gilborn steht der große Sankt-Gilborn-Schrein, zu dessen Füßen der Sarkophag mit den Reliquien des Heiligen aufgebahrt ist, die sich angeblich darin befinden. Direkt unter der **Statue des Heiligen** liegt der bekannteste der drei Zugänge zum Securitium, der sich leicht als Heldenfalle erweisen kann (siehe **Das Securitium**).

## DIE KATAKOMBE (K)

Unter der Ordensburg, mit Zugang in der Bastei des Sonnenuntergangs (**M 13**), befinden sich die düsteren, alten Katakomben der Festung sowie das gesuchte Securitium der Bannstrahler.

*Erscheinungsbild:* Die Katakomben sind der unheimlichste Ort Auralaths. Der Orden versucht(e) stets, seine gefallenen Mitglieder zu bergen und ihnen hier eine letzte Ruhestätte zu geben. In Höhlungen und Aussparungen an den Felswänden liegen und hocken knapp 900 mumifizierte, bandagierte und skelettierte Bannstrahler aus allen Epochen der Ordensgeschichte. Mancherorts lassen sich kleine Praios-Schreine in den Gangwänden finden; die wenigen Fackeln in den eisernen Halterungen müssen erst entzündet werden. Über den Gängen schwebt stets ein leicht süßlicher Verwesungsgeruch.

*Zauberei:* Der Einsatz jedweder Form von Magie ist an diesem Ort um 3 Punkte erschwert, Zaubermittel und Artefakte versagen bei 19-20 auf dem W20 ihren Dienst.

*Gefahren:*

- Von den mumifizierten **Leichen** haben die Helden nichts zu befürchten, wenn sie keine *Totenangst* kennen.
- Konkreter wirkt sich die Bedrohung durch drei **Ghule** aus, denen es vor einem Jahr gelang, sich einen Weg in die Katakomben zu bahnen. Die Leichenfresser stehen jetzt auch kurz davor, die Wände des Heiligen Securitiums zu durchbrechen (siehe unten). Mindestens einmal sollte es zum Kampf gegen die unheimlichen Kreaturen kommen (Werte siehe Seite 50).
- Des Weiteren treibt in den Katakomben der **Geist** des ehemaligen Feldkaplans *Falkhart Sonnetfeld* sein Unwesen. Er wurde hier zur Zeit Kaiser Eslams bestattet. Der Mitleid erregende Tote findet keine Ruhe, seit er vor 400 Jahren bei einer Totenwache während der Schlacht gegen die Tordochai vor Angst die Flucht ergriff und dabei selbst sein Leben verlor. Falkharts ruhelose Seele streift seitdem durch die Gänge — noch immer erfüllt von dem Wunsch, seine gefallenen Kameraden zu bewachen. Da er glaubt, aufgrund seines Versagens von Praios verflucht zu sein, schreckt er instinktiv vor praiosgefälligen Symbolen zurück — der Hauptgrund, warum bislang noch keiner der Bannstrahler während der Toten-Zeremonien auf ihn aufmerksam wurde. Stoßen die Helden erstmals auf Falkharts Gefesselte Seele (**MGS 110**),

müssen sie bei seinem schauerlichen Anblick eine einfache Mut-Probe ablegen. Misslingt sie, schrecken die Betroffenen vor ihm wie unter Wirkung eines **HORRIPHOBUS** zurück. Im anderen Fall versucht Falkhart, die Helden weinerlich raunend dazu zu überreden (!), die Toten unangetastet zu lassen.

Tritt ihm einer der Helden mit Ehrfurcht vor dem Götterfürsten entgegen, wird Falkhart ihn auf die Gefahr durch die Ghule aufmerksam machen und ihn um Mithilfe bitten, diese zu vertreiben. Ob Falkharts armer Seele z.B. durch ein Opfer in seinem Namen an einem Praios-Altar geholfen werden kann, bleibt der Entscheidung des Meisters überlassen.

### **K1: Zugang zur Bastei des Sonnenuntergangs**

Eine breite Wendeltreppe ermöglicht es, die Toten unter Mühen in die Katakomben zu tragen.

### **K2: Kapelle der Reinigung**

In der unterirdischen Bethalle mit marmorner Praios-Statue werden die Totenriten abgehalten. Steinerner, heute mit Hölzern abgedeckte Wannen am Boden lassen vermuten, dass darin vor langer Zeit Laugen und andere Flüssigkeiten verwahrt wurden, um die verstorbenen Bannstrahler zu konservieren und zu mumifizieren.

### **K3: Gänge**

In den Nischen und auf den Vorsprüngen dieser düsteren Gänge hocken und liegen skelettierte und mumifizierte Leichen. Im Westteil des Ganggewirrs lassen sich an den Leichen immer wieder (relativ frische) Fraßspuren finden.

### **K4: Ucuri-Kapelle**

Diese schlichte, heute weitgehend ungenutzte Kapelle wird von drei kleinen Gwen-Petryl-Steinen schwach erleuchtet.

### **K5: Ghulengang**

Hier haben sich Ghule durch die Erde bis an einen Sarkophag gegraben und nagen heimlich an Leichen. Der Gang führt an großen Felsen vorbei durch lehmiges Erdreich und mündet versteckt 500 Schritt entfernt unter einer großen Baumwurzel.

### **K6: Durchbruch**

Im Südwesten der Katakomben befindet sich ein mit Klauen und Zähnen gegrabener Durchbruch in der Ostwand, der vor einer Platte aus Koschbasalt mündet (Dicke: einen Finger). Letztere gehört zur Wandverkleidung der dahinter liegenden *Koschbasaltkammer (G3)* und kann von den Helden nur mit geeignetem Werkzeug (Spitzhacken, Hämmer) durchbrochen werden.

## DAS GEHEIME SECURITUM (G)

Im eigentlichen Herz der Ordensfestung liegt nicht nur die gesuchte Plagenknolle, sondern auch manch anderes Ordensgeheimnis der Bannstrahler verwahrt.

### **Die Zugänge (G1, G2, K6):**

Das Securitium lässt sich auf dreierlei Weise erreichen:

- **G1:** ein Geheimgang unter der Schlafstatt des Hochmeisters im Palas der Sonnenburg (**S6**). Auf diesen einfachen Weg muss die Gruppe erst einmal aufmerksam werden (was nur mittels des Archivs des Ucuri-Turms gelingen wird), zudem muss es der Gruppe glücken, im Palas an gut einem Dutzend Bannstrahlern und Geweihten vorbeizuschlüpfen.

- **G2:** Der zweite mögliche Zugang befindet sich unter der Statue des Heiligen in der Sankt-Gilborn-Kapelle (**S6**). Dreht man das runde Sonnenamulett auf der Brust der Statue einmal im Uhrzeigersinn, wird ein von Zwergen gefertigter Mechanismus ausgelöst, der die Statue 1 Schritt zur Seite gleiten lässt. Auf diese Weise wird eine Öffnung im Boden sichtbar, in der Stufen in die Tiefe führen.

Der Mechanismus ist zugleich eine **tückische Falle:** Bereits nach Ablauf einer Spielrunde gleitet die geweihte Statue von allein wieder



zurück und versperrt damit den Ausgang (ein Öffnungsmechanismus auf der Unterseite existiert nicht, ein FORAMEN erweist sich als wirkungslos).

Die Stufen führen ihrerseits zu einem Verbindungsgang, über den man eine karge, aber relativ geräumige Kammer erreicht, die einzig von einem schlichten Praios-Altar geziert wird. Üblicherweise legen die Bannstrahler die verderbten oder geheim zu haltenden Objekte auf ihm ab und verlassen die Kammer zügig. Weitere Aus- und Zugänge scheinen nicht zu existieren. Erst bei eingehender Suche lässt sich eine *Geheimtür* in der Nordwestecke des Raums aufspüren, durch die später der Hochmeister, der Verkünder oder der Richtmeister des Ordens in den Raum gelangen, um die Objekte persönlich in die *Koschbasaltkammer (G3)* zu bringen. Auch diese Tür lässt sich nur vom westlich gelegenen Gang aus öffnen. Allenfalls ein phexisches Wunder oder ein FORAMEN + 7 vermögen den einfach gesegneten Zugang zu öffnen.

- **K6:** Bei dem dritten Zugang handelt es sich um einen erstmals zugemauerten, inzwischen aber von Ghulen freigelegten Gang, der direkt hinter der basaltenen Verblendung an der Westwand der Koschbasaltkammer (**G3**) endet. Dieser Zugang lässt sich praktisch nur von den Katakomben aus entdecken (siehe oben).

### Die Koschbasaltkammer (G3):

Das Allerheiligste der Burg ist normalerweise nur über eine Tür zum Verbindungsgang zwischen **G1** und **G2** zu erreichen; über dem gesamten Raum liegt ein ARCANUM INTERDIKTUM (**AG 89**), das jedwede Magie aufhebt und unterdrückt.

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Licht eurer Laternen und Fackeln betretet ihr einen großen, sechseckigen Raum, über dem feierliche Stille liegt. Dunkel schimmern um euch herum polierte Platten aus Koschbasalt, mit dem die Wände, der Boden und die Decke der geheimen Kammer ausgekleidet sind. Rechts vom Eingangs entdeckt ihr einen Brokatvorhang mit goldenen Fransen. Auf ihm ist kunstvoll ein - nicht sehr gut getroffener - Greif dargestellt, der mit ausgestreckten Klauen vom Himmel herabstürzt. An den übrigen Wänden hingegen stehen etliche Podeste, die ebenfalls aus Koschbasalt bestehen. Auf ihnen ruhen Pergamente, Bücher und manches Artefakt. Auf der südlichsten Nische erhebt sich ebenfalls eines der koschbasaltenen Podeste, nur dass dieses auf der Spitze von einem goldenen Lichtball umgehen ist. Als ihr genauer hinblickt, entdeckt ihr ein Brokatkissen, auf dem, umhüllt von der güldenen Aureole, ein schlammbräuner, knorriger Gegenstand ruht: die *Plagenknolle*.

Helden, die ihre Neugier nicht zu zügeln wissen, können in der Koschbasaltkammer manches Objekt finden, das die Bannstrahler eifersüchtig vor der Außenwelt verborgen halten (nur bei den mit E gekennzeichneten Objekten existieren Etikette, die auf Herkunft und Besonderheit des Fundstücks verweisen).

Zur meisterlichen Inspiration eigener Artefakte seien hier neben der *Plagenknolle* - zu finden als Letztes in der Liste — einige der verwahrten Objekte in Kürze vorgestellt:

- Verbotene Bücher, Schriftrollensammlungen und Pergamente, fast alle mit implementierter Magie oder Zauberzeichen (siehe Die Magische Bibliothek): *Die Angst* von Archon Megalon, *Archaonides Almagest* (eines von einer Hand voll Exemplaren), *Das Arcanum*, zweimal *Bor-*

*barads Testament*, *Die Chroniken von Illaris*, *Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen*, *Etherisches Geflüster*, *Offenbarung des Nayrakis*, zweimal *Philosophia Magica*, angeblich von Galotta in Umlauf gebracht (Wiederveröffentlichung 982 BF).

- Ein vermeintlicher **Ogerspiegel (E)** aus dem Privatbesitz des ehemaligen Hofmagiers Galotta (**SRD 52**) - nur, dass dem Spiegel nach dreimaligem Klopfen kein illusionäres Ungeheuer, sondern ein leibhaftiger Menschenfresser entsteigt.

- Das Feldzeichen des Theatrordens, erbeutet bei der Schlacht im Drachenspalt.

- Eine handtellergröÙe, orkische **Scheibe aus Rotgold (E)**, auf der der Segen Tairachs liegt. Wer sich die nach der letzten Schlacht gegen die Orks vor Gareth geborgene Scheibe vor die Brust hängt, wird bei Vollmond von einem zwanghaften Bluttausch übermannt. Dieser richtet sich vornehmlich gegen Geweihte der Zwöllgötter (AT, TP je +5, PA - 5). Der Bluttausch endet erst nach dem Tod von W6 Kontrahenten, spätestens aber beim nächsten Monduntergang.

- Ein **Gürtel aus gerötetem (Wolfs-)Leder**, geschmückt von einer MessingschlieÙe, die eine verzerrte Fratze zeigt. Der Gürtel sieht aus

wie einer der begehrten Kraftgürtel - tatsächlich liegt auf ihm ein lykanthropischer Fluch, der den Träger in einen reissenden Werwolf verwandelt.

- Der **Eisenkragen des Blakharz (E)**, des erzdämonischen Herrn der Rache - zugleich das bedeutendste Artefakt im Besitz der Bannstrahler. Es handelt sich hierbei um eines der zwölf von dreizehn Teile des mythischen *Frevlergewands*, das es seinem Träger ermöglicht, dämonische Mächte aus einer der zwölf Höllen zu rufen und zu beherrschen. Die Mythologie des Zwöllgötterkultes spricht davon, dass das komplette Frevlergewand am letzten Tag der Welt vom grössten Erzfrevler getragen werden wird. Der niederhöllische Eisenkragen steckt teilweise im (!) Koschbasaltsockel und wird von dem Gestein umgeben, als sei es den Praios-Geweihten gelungen, den magiehemmenden Baustoff unter grosser Hitze zu verflüssigen (mehr zum *Frevlergewand* siehe **SRD 41**). Sie können die Helden daran erinnern, dass auch Rhazzazor mit der Untragbaren Halskette der Thargunitoth einen Teil des Gewandes besitzt und einen Teil seiner Macht daraus zieht.

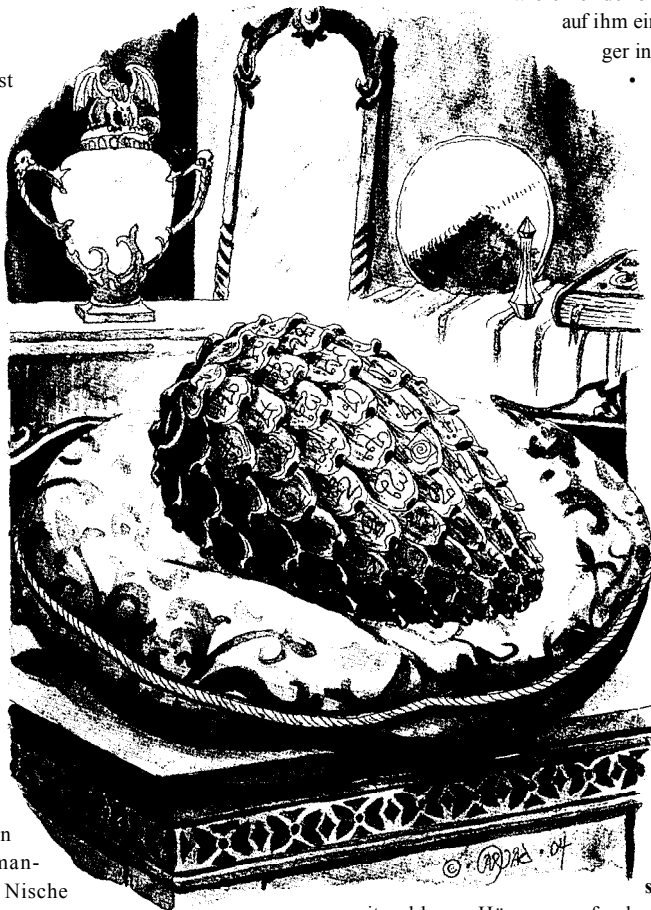
- Die halbschritthohe **Specksteinstatue eines aufrecht gehenden Stieres**

mit goldenen Hörnern, gefunden bei einem darpatischen Stierkult (**E**). Wer sie berührt, wird kurzzeitig aggressiv und glaubt, ein Revier verteidigen zu müssen (*Jähzorn* +5).

- Die **Plagenknolle (E)**: Auf einem Brokatkissen, umhüllt von einer kürbisgroÙen Aureole aus goldenem Licht, ruht unscheinbar die Verderben bringende *Plagenknolle* mit den an Tannenzapfen gemahnen Lamellen. Auf ihnen befinden sich Zhayad-Glyphen, die spiralförmig von oben nach unten gelesen den *Wahren Namen Rahastes'* enthüllen. Die praiosheilige Lichtaureole strahlt leichte Wärme ab.

### DIE AVRA LETALUM

Die goldene, karmal geschaffene Lichtaureole um die Knolle stellt für Diebe ein fürchterliches Hindernis dar: Jedes (!) Objekt, das die Aureole berührt, verglüht beziehungsweise verdampft unter lautem Zischen. Von dem Effekt sind vorwitzige Finger ebenso betroffen wie Schwertklingen und Speere, Magierstäbe und Vulkanglasdolche (die zugleich ihre Wirkung einbüÙen). Die Praioten Auraletts kennen diese Schutzliturgie als AURA LETALUM. Für gierige Diebe tödliches Goldlicht. Selbst



ein abgeschossener Pfeil verdampft zu schnell, um die Knolle vom Brokatkissen zu schießen. Jedwede Lösung durch Zauberei scheidet an diesem Ort aufgrund des AKCANUM INTERDICTUMS ebenso aus wie der Versuch, die Glyphen auf der Knolle einfach abzuschreiben. Letztere ist rund, und so ist ein gutes Drittel der auf dem Kissen liegenden Knolle nicht einsehbar.

Tatsächlich handelt es sich hierbei um ein Hindernis, dem man allein mit Verstand beikommen kann. Hilfreich mag der Gedanke sein, dass selbst die Bannstrahler sich zumindest die Möglichkeit offen halten müssen, das Objekt irgendwann wieder aus der Koschbasaltkammer zu holen.

Es ist zwar denkbar, dass die Helden die Knolle mittels der Liturgie PHEXENS ELSTERNFLUG an sich bringen, ebenso, wie sie versuchen können, den am Boden verankerten Pfeiler aus Koschbasalt einzureißen (Dauer bei geeignetem Werkzeug: 10 Stunden), die eleganteste Lösung besteht hingegen darin, zu überprüfen, welche Materialien unter dem Einfluss der Aureole nicht verglühn.

Tatsächlich handelt es sich dabei um die Folgenden:

- der (leider) unbekannte, scheinbar organische Stoff, aus dem die Knolle selbst besteht
- das Brokatkissen auf dem das Artefakt ruht
- die Oberfläche des Koschbasaltpfeilers

Die letzteren beiden Materialien stellen die Lösung des Problems dar: ein geschleudertes Splitter aus Koschbasalt (Durchbruch K6) vermag die Knolle ebenso vom Kissen zu stoßen, wie durch Brokatstoff (Wandvorhang des Securitiums) geschützte Hände gefahrlos in den Lichtball greifen können.

## WEG HIER!

Nachdem den Helden der Raub der Plagenknolle gelungen ist, steht einer spannend inszenierten Fluchtaus Burg Auraeth nichts mehr im Wege. Die Taten der Helden haben womöglich Aufsehen erregt und von den Türmen erschallen Alarmhörner. Die Gruppe sollte zumindest noch auf ein Hindernis in Form waffenstarrer Ordensbrüder, einer Reiterkavalkade oder eines Hochmeisters Rapherian treffen, der alle 200 Bannstrahler auf dem Hof antreten lässt, weil er Grund zur Annahme hat, dass sich Außenstehende eingeschlichen haben. Der Orden ist vermutlich nicht gut auf die Helden zu sprechen und wird dennoch in der Schlacht unweit aufmarschieren.

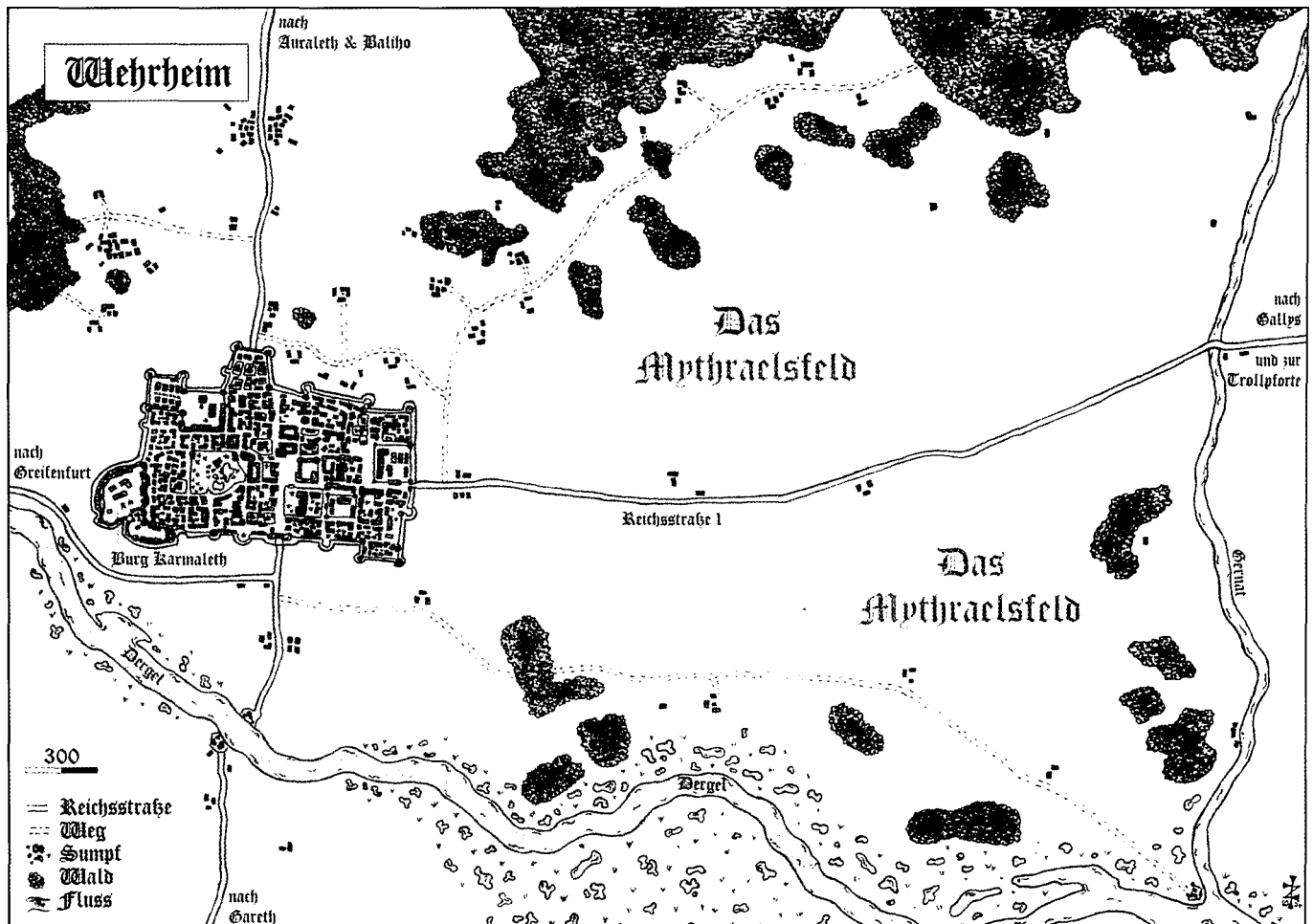
Dexter Nemrod ist zufrieden mit dem Ergebnis und überreicht die Plagenknolle kundigen Exorzisten. Rapherian von Eslamshagen lässt es sich nicht nehmen, in die gräfliche Residenz zu poltern und Dexter hasserfüllt ein Nachspiel anzudrohen.

# DIE SCHLACHT AUF DEM MYTHRAELSFELD

Galottas und Rhazzazors Plan beinhaltet, dass sich in Wehrheim, zum Schutz vor dem langsam marschierenden Endlosen Heerwurm, möglichst viele Einheiten des Reiches zur Schlacht sammeln, um auf einen Schlag von der Fliegenden Festung vernichtet zu werden. Die Botschaft Udalberts und die marschierende Legion der Untoten sind hierfür der Köder: Der Heerwurm - offenbar ohne große Geschütz- und Sappeurmacht - soll die Reichstruppen veranlassen, Wehrheim mit seinen schützenden Mauern selbst als Schlachtfeld zu wählen. Wenn sich die Fliegende Festung schließlich offenbart, können die im

Kampf verkeilten Truppen nicht mehr fliehen. Die Untoten aber schrauben sich zum Schutz vor der Zerstörung in den Boden ein, wie sie es immer bei Tageslicht tun. Letztlich schmerzt Rhazzazor der Verlust von ein paar hundert Untoten kaum. Die Überlebenden sollen das Umland in Verwirrung stürzen, während die Luftstreitmacht weiter nach Gareth zieht, und bald wird er ohnehin über die Million Leichen der Garether Boronanger gebieten.

Das Vorhaben wird vom Reichserzmarschall jedoch fast zunichte gemacht: Anstatt sich verteidigend in die Stadt zurückzuziehen, wird



sich das Reichsheer vor den Mauern auf dem Mythraelsfeld postieren, um den Exorzisten unter dem Schutz schwerer Kavallerie mit Ausfällen zu ermöglichen, bis zum Quell der Dunkelwolke vorzustößen, während das Fußvolk das Untotenheer binden und in Kämpfe verwickelt halten soll.

## DER KOPFLOSE REIßER

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Hundswache. Noch keine Spur vom Morgengrauen, doch weit im Osten meint ihr Leichenlichter des noch fernen Heerwurms auszumachen. Ein Nachtwächter ruft: "Boron-Stund", ihr guten Leut! Gebt auf Kamin und Feuer acht, die Zwölfe mit euch heute Nacht!"

Der Hufschlag eines einzelnen Pferdes. In den Fackelschein der Mauern Wehrheims tritt plötzlich ein kopfloser Schlachtreiter, der eine Parlamentärsflagge in der einen Hand trägt und einen Helm in der anderen. Er schleudert den Helm in die Höhe der Mauer, genau auf (HELD) zu. Du fängst den schweren Helm, aus dem dich ein Totenschädel angrinst. Er öffnet den Mund und spricht hohl: "Verabschiedet euch vom Leben! Legt eure besten Wehren und Waffen an, damit wir euch als würdige Kämpfer in den Endlosen Heerwurm aufnehmen können."

## MARSCHÄLLE UND PLÄNE

Vor Morgengrauen findet im Palas des Erzmarschalls die Stabssitzung statt, an der neben den Helden der Reichserzmarschall, Königin Rohaja, die Marschälle von Garetien, Weiden, Nordmarken (ein Zwerg), Kosch und Darpatien (bzw. deren Stellvertreter), Hochkönig Albrax, Graf Dexter Nemrod, Illuminata Lucana Lanzenschäfter, Großinquisitor Rapherian von Eslamshagen, der rondrianische Heermeister Rondrasil Löwenbrand samt der Meisterin des Bundes Rondriana von Eisenstein und die Großmeisterin der Golgariten Borondria teilnehmen. Aus Gareth sind vom Magierkonvent auch die Spektabilitäten Saldor Foslarin und Racalla von Horsen-Rabenmund vom Bund des Weißen Pentagramms eilig eingetroffen.

Besprechen Sie in Gestalt dieser Personen mit den Helden die grobe Schlachtaufstellung. Hierfür können Sie den Plan des Mythraelsfeldes (nebenstehend und in der Kartentasche) vergrößern und beliebige Gegenstände als Truppenmarker verwenden.

- Während einige Marschälle eher geradlinige und vorsichtige Vorschläge wie den Rückzug hinter die Mauern machen, weist Leomar darauf hin, dass Wehrheim nicht grundlos von Fran-Horas an dieser Stelle errichtet wurde: Das ebene Mythraelsfeld mit sumpfigen Dergelauen im Süden, Wäldern im Norden und der Murak-Brücke über den Gernat eignet sich gut, um Gegner aus dem Osten in eine Falle laufen zu lassen. Selbst in Unterzahl wäre hier ein großer Sieg möglich. In der aventurischen Geschichte waren es immer eher die offensiv Agierenden, die einen Sieg errangen: Rondra liebt Wagemut.
- Das Hauptheer stellt sich dem Feind offen vor Wehrheim entgegen, bindet ihn möglichst mit Ordenskämpfern und unerschrockenen Veteranen, schließt ihn an den Flanken ein. Dabei wird darauf gebaut, dass die Untoten durch die Überquerung des Gernat bereits in Unordnung geraten sind. Wenn die Untoten in die Dergelauen weichen, können sie sich dort nur schlecht organisieren, wenn sie in die Wälder nordöstlich der Stadt ausweichen, geht ihr Zusammenhalt verloren und kleine Gruppen schlagkräftiges Fußvolk können sie Stück für Stück erledigen. Wenn der Feind in Unordnung gerät, kann der eigentliche, riskante Schlag erfolgen: ein *Angriffskeil des Lichts*, der bis zum Quell der Rahastes-Wolke vorstoßen und diese schließlich dank des Wahren Namens exorzieren kann. Das erscheinende Tageslicht wird die Untoten zerfallen lassen. Erzmagierin Racalla ergänzt unheilswanger: "Für den Exorzismus müssen wir zumindest bis auf 21 Schritt an die Quelle heran. Besser wären 7 oder 3 Schritt..."

Dieser Keil muss bis zuletzt mobil gehalten werden, um das Durchstoßen von quasi beliebiger Stelle aus zu ermöglichen. Der Schlag ist geplant, sobald die Beschwörer der Wolke den Gernat überschritten haben und Zauberer die Murak-Brücke hinter ihnen zerstört haben.

(Zeigen Sie verschiedene aventurische Denkweisen: Rondra-Geweihte wie Rondrasil sind von Fallen und taktischen Hinterhalten selbst dann nicht begeistert, wenn es um einen Kampf gegen Untote geht, sondern halten einzig den Frontalangriff für göttlingefällig. Albrax mault darüber, dass kein Großling in den vergangenen Jahrhunderten daran gedacht hat, Truppenstollen im Boden anzulegen.)

- Dass es sich um eine gemeinsame Attacke der Warunkei und Transysiliens handelt, wirft die Frage auf, wo weitere Truppen Galottas sind: Nachrichten aus Weißtobrien benötigen rund zehn Tage. Vielleicht marschieren diese aber auch in einer zweiten Angriffswelle, die sich aus der Trollpforte ergießt. (Wer vor möglicherweise fliegenden Gegnern wie Irrhaiken warnt, bleibt vorerst ein unglückliches Orakel: Dank der Wolke erhärtet nichts diese These.)
- Lassen Sie vor allem Helden typische Winkelzüge und Überlegungen zum Kampf mit Untoten anbringen (Sie als Meister können durch die Golgaritengroßmeisterin Borondria ergänzen): Viele Waffen der Infanterie, wie Speie und Schwerter, sind nur wenig effektiv gegen viele Untote, ebenso Pfeile. Dafür sind einige Untote leichter durch Feuer verletzbar. Der Furchtfaktor ist für alle Truppen (insbesondere Landwehr), die noch nicht gegen Knochenheere gekämpft haben, groß. Geweihte und Antimagier sowie Vorbilder, die durch spektakuläre Erfolge die Moral heben können, sollten klug unter den Einheiten verteilt werden.
- Der rondrianische Heermeister wünscht den Segen der Donnern den herbei: "Der Morgen bringt Schmerzen und Tod. Doch er bringt auch das Reich der Herrin."

## DIE REDE DER KÖNIGIN

Ein kriegserfahrener Held, der in Rohajas Augen vertrauensvoll wirkt, erhält Besuch, während er sich zur Schlacht gürtet.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*


Stiefelknallen. Du siehst zwei Panthergardisten Stellung beziehen. Dann betritt *Sie* das Zelt. Sie trägt wieder die goldene Krone auf ihrem Haar, ihre Prunkbrünne mit dem Greifenwappen sowie das Garethische Königsschwert *Hagrondrar*. Blaue Augen lächeln dich schüchtern an. Trotz allem ist sie erst 18 Jahre alt. "Verzeiht, dass ich einfach so hereinplatze, aber ... ich will vor der Schlacht zum Heer sprechen. Das habe ich noch nie getan. Ihr aber seid erfahren im Krieg. Könnt Ihr mir helfen?"

Rohaja will sich vor dem Reichserzmarschall und dem Reichsgrößenrat keine Blöße geben und fragt lieber den Helden um Rat. Arbeiten Sie zusammen mit ihm Rohajas Rede zu ihren Truppen aus: Sie soll die Massen bewegen und Zuversicht wecken.

## DER KEIL DES LICHTS



Der Keil des Lichts soll aus schnellen, kampfstarken Einheiten bestehen, die Exorzisten gegen alle Arten von Widerstand schnell zum Rahastes-Quell bringen können.

Über den Dämon Rahastes ist nur wenig bekannt: Er ist keiner erzdämonischen Domäne sicher zuzuordnen und wird als Verbündeter des Namenlosen genannt. Die letzte überlieferte Beschwörung datiert aus den Magierkriegen und warnt vor den Schwaden seiner Wolke. Da niemand weiß, ob karmale oder magische Kräfte besser für eine Austreibung geeignet sind, wird der Keil gemeinsam aus Weißmagiern und Geweihten der Zwölfgötter gebildet: Das heißt aber auch, dass hier ein brodelnder Kessel aus Kompetenzstreitigkeiten, Arroganz und Ideologie ergibt, bei dem stete Reibereien kaum vermieden werden können. Aufgrund des Raubs der Plagenknolle und der Anwesenheit von Magiebegabten schließen sich die Bannstrahler unter Hochmeister Rapherian - zahlenmäßig die größte Gruppe - dem Keil nicht an und bilden eine eigene Front.




Der Keil ist etwas für wahre Helden: ein Angriff ins Herz der feindlichen Armee. Wer von den unten aufgeführten Personen die Schlacht oder das folgende *Magnum Opus des Weltenbrandes* nicht überlebt, ist mit einem gebrochenen Rad (  ) gekennzeichnet. Widmen Sie

generell dem Tod von Einzelpersonen um so mehr Aufmerksamkeit, je mehr Bezug die Helden zu diesen haben.


#### Anführer

- Heermeister *Rondrasil Löwenbrand* (  )
- Illuminata *Lucana Lanzenschäfer*, eine alte und weise Praios-Hochgeweihte (  ), trägt die Plagenknolle mit dem Wahren Namen des Rahastes
- Spektabilität *Saldor Foslarin*, jähzorniger Angroscho und Gildensprecher der Weißmagier
- Graf *Dexter Nemrod*, Reichsgrößeheimrat

#### Exorzisten

- acht Rondra-Geweihte vom Orden der Hohen Wacht
- der Efferd-Hochgeweihte zu Wehrheim (  ), zwei Peraine-Geweihte
- zwei dem Boron geweihte Hüter des Raben mit drei Golgariten
- vier der Hesidine geweihte Draconiter (darunter zwei vom Orden der Eisernen Schlange) unter Erzmagister Errechthon
- sechs Praios-Geweihte und sieben Akoluthen unter Inquisitionsrat Parinor von Oppstein (  )
- Erzmagierin und Erste Kaiserliche Hofmagierin Racalla von Horsen-Rabenmund (  ) mit sechs erfahrenen Weißmagiern im UNITATIO

#### Beschützer und Flankierer

- fünf Pfeile des Lichts; meisterliche Kampfmagier mit großer Schlagkraft
- zwei Hände (also zehn Personen) Elitekämpfer von der 11. Schwadron, Agenten der KGIA
- zwei Magier und acht Tempelgardisten der Draconiter
- 40 Sonnenlegionäre mit geweihter Hellebarde und Streitkolben
- 150 Lanzenreiter der Ferdoker Garde unter Marschallin Angunde von Falkenhag (  )
- 200 schwer gerüstete Zwergensöldner mit Äxten und Kriegshämmern unter Hochkönig Albrax
- 100 Hellebardiere des Eliterregiments *Greifengarde*

## REICHSTRUPPEN

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Im Norden und Süden schimmert erstes Tageslicht. Doch im Osten, wo eigentlich die Sonne aufsteigen sollte, wallt nur tiefe Wolkenschwärze.

Endlos reihen sich auf eurer Höhe Schilde, Helme und Spieße aneinander. Das Mythraelsfeld ist von zahllosen Kompanien aus den Reichsprovinzen besetzt, die Schlachtordnung einnehmen. Wehrheimer Wall, Kusliker Karee, Haffax-Staffetten. Die vielen Wimpel und Banner haben im fahlen Morgengrau alle dieselbe Farbe. Trompeten, Trommeln und Marschflöten klingen herüber. Königin Rohaja reitet mit gezogener Klinge die Linien auf und ab und hält eine mitreißende Schlachtrede. Sie fühlt sich für alle 6.000 Kämpfer verantwortlich. Hinter ihr trabt der Kaiserliche Bannerträger Rudegrimm von Streitzig, der das majestätische Feldzeichen des Heeres trägt.

Schließlich bekommt ihr den Endlosen Heerwurm zu sehen. Das Meer aus Knochen überquert den Gernat und formiert sich beim Vorwärtsdrängen. Neben dir blickt eine dünne Soldatin zitternd und sich benässend auf die heranmarschierende Finsternis. Die Niederhöhlen stehen vor Wehrheim.

Nahezu alle Kerntruppen des Reiches sind versammelt, manche erst im letzten Augenblick eingetroffen. Die Regimenter bestehen aus einer hauptsächlichen Truppengattung und ergänzenden Einheiten mit anderer Bewaffnung. Sie sind *unerfahren*, *geübt*, *erfahren* oder *Veteranen* und haben einen Moral-Wert, der ähnlich einem MU-Wert die momentane Stimmung und Disziplin beschreibt.

Auf dem Mythraelsfeld wird das größte Gefecht seit der Dritten Dämonenschlacht (damals 14.000 Verbündete gegen 9.000 Borbaradianer mit über 100 Dämonen) bestritten.





#### Elitetruppen

- sieben Banner Elitegarderegiment *Greifengarde* (Hellebardiere, Veteranen, Moral 16)
- vier Banner Zwerge (Söldner, Veteranen, Moral 15) unter Hochkönig Albrax
- sieben Schwadronen Elitergarderegiment *Raul von Gareth* (Lanzenreiter, erfahren, Moral 14)
- vier Banner Elitergarderegiment *Löwengarde* (Hellebardiere und Zweihänder, mit *Panthergarde* als Leibgarde Rohajas, Veteranen, Moral 17)
- zehn Banner Elitegarderegiment *Bärengarde* (Anderthalbhänder, erfahren, Moral 13)

#### Reiterei

- sieben Schwadronen Kaiserlich Ferdoker Gardereiterinnen (Lanzenreiter, erfahren, Moral 15) unter Marschallin Angunde von Falkenhag (siehe *Keil des Lichts*)
- sechs Schwadronen Fürstlich Angbarer Schlachtreiter *Fürst Bernfred* (erfahren, Moral 13)
- fünf Schwadronen Reiterregiment *Goldene Lanze* (Lanzenreiter, Veteranen, Moral 14) unter Marschall Ugo von Mühligen
- sechs Schwadronen Greifenfurter Grenzreiter (Säbelschwinger, erfahren, Moral 12)
- zwei Schwadronen Puniner Gardereiterregiment (Leichte Reiter, Rabenschnabel, erfahren, Moral 13)
- fünf Schwadronen Ragather Kürassierregiment (Lanzenreiter, geübt, Moral 12)
- eine Halbschwadron verbündeter Baburiner Streitwagenfahrer (geübt, Moral 12)
- eine Halbschwadron Golgariten (erfahren, Moral 18) unter Großmeisterin Borondria
- eine Halbschwadron Ritter vom Orden des Schwarzen Raben aus Al'Anfa (Veteranen, Moral 16) unter Ritter Arnos H'Alfiran
- zwei Schwadronen Bannstrahler (geübt, Moral 16) unter dem Erwählten Rapherian von Eslamshagen ([Boronsrad])

#### Fußvolk

- ein Banner Markgräflisch Greifenfurter Langschwerter *Orkentruz* (erfahren, Moral 11)
- sechs Banner Bürgergarderegiment Gareth (Pikeniere, geübt, Moral 12)
- zwei Banner Prinzengarderegiment Gareth (Langschwerter, erfahren, Moral 12)
- zwei Banner Waldsteiner Pikeniere (unerfahren, Moral 9)
- neun Banner I. Wehrheimer Garderegiment (Hellebardiere, Schützen, Veteranen, Moral 15)
- drei Banner II. Wehrheimer Garderegiment (Hellebardiere, erfahren, Moral 13)
- fünf Banner Garderegiment Ogerwacht (Pikeniere, erfahren, Moral 13)
- zwei Banner Gratenfelder Koschwacht-Garderegiment (Pikeniere, erfahren, Moral 11)
- sechs Banner Tralopper Garderegiment (Pikeniere, geübt, Moral 10) unter Marschall Geldor von Eberstamm-Mersingen (  )
- vier Banner Fürstlich darpatische Truppen (erfahren, Moral 14) unter Wolfrat von Rabenmund (  )
- zwei Banner Rondrianer (erfahren, Moral 17) unter der Meisterin des Bundes Rondriana Eisenstein (  )
- zwei Banner garethische Landwehr (unerfahren, Moral 8)
- drei Banner darpatische Landwehr (unerfahren, Moral 10) unter Gräfin Svanja Ragnarsdottir (  )
- drei Banner Kaiserliches Landwehrregiment *Trollzacken* (Plänkier, geübt, Moral 11)

#### Übrige

- einige Geschütze des Bombardenregiment *Trollpforte* (erfahren, Moral 15); zwei Banner vom Schanz- und Sappeureregiment *Maulwurfs-garde* (geübt, Moral 12); einige Hundert Personen Tross, dazu Boten, Knappen und Wundärzte als Unterstützung

## AUF IN DEN KAMPF!

Angetan mit bester Waffe und Rüstung werden die Helden zur Schlacht antreten (und bewundernde Blicke ernten).

Geheilt werden sie im Lazarett an der Mauer. Der Heilungssegen gibt 1W6+7 LeP zurück, ein Wirselskrauttrank 2W6 LeP, jedoch nur, wenn der Held zumindest eine Stunde ruht. Alchemistische Heiltränke gibt es nur wenige. Es sind erstaunlich wenige Verwundete hierher gebracht worden: Viele starben an den von Thargunitoth verfluchten Wunden und marschieren nun selbst im Heerbann der Untoten.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wolke hat den Himmel komplett verdunkelt. Das ewige Zwielicht nagt an euch. Es sind die Untoten, die die Schlacht eröffnen, als wären sie unfähig anzuhalten und müssten weitermarschieren, so lange es noch Leben auf Dere gibt. Faulgeruch von Leichen weht euch entgegen. Mit einzelnen Rufen setzt sich auch das Reichsheer, Kompanie für Kompanie in Gang. Dumpf vibriert der Boden von den Hufen hunderter Pferde, die gemeinsam antraben. Mögen die Götter mit euch sein.

Geben Sie der Gruppe anhand einzelner Szenen einen Eindruck vom Schlachtfeld und lassen Sie sie gegebenenfalls agieren, auch wenn der Keil des Lichts noch nicht aufbricht:

- Einige mittelreichische Einheiten brechen entgegen aller Schlachtpläne hochmütig aus der Formation, um mehr Ruhm zu ernten: Die Ragather Schlachtreiter setzen eine solche Einzelattacke gegen schwer gerüstete Untote und verlieren sich im Getümmel.
- Eine Einheit berittener Schützen deckt Untote mit einem Pfeilhagel ein. Unbeeindruckt ziehen die Untoten weiter.
- Landwehr bricht vor einem einzelnen Braggu in Panik aus und flieht.
- Ein Banner Lanzenreiter reitet Untote erfolgreich nieder, bis sie von spießbewehrten Skeletten und untoten Grubenwürmern aufgehalten werden.
- Eine erstaunlich kleine Gruppe Garether Kämpfer mit Streitkolben halten eine Flanke gegen heranwankende Zombies und Moorleichen.
- Ein Banner Greifenfurter Langschwerter weigert sich zu kämpfen, da gemäß eines Aberglaubens der Kampf am Windstag das Ende ihrer Einheit bedeutet.
- Untote graben sich in fortgeschrittener Position auf dem Schlachtfeld ein, um später im Rücken von Menschen wieder hervorzukriechen.
- Die *Bärengarde* kann zwei Banner mit Aroqa-Runen niederreißen. Sofort wirken Dutzende Untote im Umkreis wie gelähmt.
- Ein Herold läuft traditionsgemäß über das Schlachtfeld, um die Tapferkeit einzelner Ritter zu dokumentieren. Dabei ist er zu unvorsichtig: Ein Skelett trennt ihm mit einem Sensenstreich den Kopf ab. Kurz darauf erhebt er sich und tastet nach seinem Haupt.
- Die Untotenzermalmner der Golariten räumen den Weg frei, wo sie auftauchen: Die 'Totenglocken von Punin', gewaltige Ogerschellen, läuten auf die bleichen Schädel. Die 'Langen Mühlen', Kriegsflegel aus Ebenholz, mahlen den Leichenspreu.

## DURCH DAS KNOCHENMEER

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Drei Stunden nach Beginn der Kämpfe sind die Kolonnen der Untoten durcheinander geraten. Ein reitender Bote des Reichserzmarschalls überbringt den Marschbefehl für den Keil des Lichts. Ihr haltet Zügel und Schwerter fester, während Zwergensöldner und Elitekämpfer zu euren Flanken losstürmen. In der Ferne erkennt ihr vage die Rahastes-Quelle.

Dexter Nemrod richtet gelassen Umhang, Schwertgurt und Balestrina, als ginge es auf einen höfischen Empfang. Sein Blick gilt euch: "Vorwärts, in Praios' Namen", schnarrt er. "Die Ausgeburt der Niederhöhlen werden die Nacht verfluchen, in der sie beschworen wurden."

Der Marsch durch das Knochenheer ist ein Alveranskommando, in

dem sich immer neue Gegnermassen und Hindernisse auftun. Beschreiben Sie, wie links und rechts die Reihen der Beschützer lichter werden und immer wieder Gegner bis zu den Exorzisten durchbrechen. Einige werden Opfer von Untoten, sodass sich die Helden fragen müssen, ob eine erfolgreiche Austreibung überhaupt noch möglich ist. Zählen Sie nach jedem Hindernis die Entfernung zur Quelle der Dunkelwolke an: "Noch 200 Schritt... noch 170 Schritt..."

## GEGNERISCHE GERIPPE

»Ihr werde mir dienen, im Leben wie im Tode.«

—Rhazzazor, der Schwarze Drache

Stellen Sie die Helden in beliebiger, sich dramatisch steigernder Reihenfolge vor feindliche Truppen und Einzelgegner. Verlangen Sie immer wieder MU-Proben beim Anblick von Totengräubern, vor allem Helden mit *Totenangst* bekommen hier große Schwierigkeiten.

### FÜßSOLDATEN

Horden von verschiedenen Untoten treten kolonnenweise oder im Dutzend auf. Individualisieren Sie verschiedene Gegnergruppen durch Beschreibung und Anpassung von Werten aufgrund der generischen Untoten in **MG5 77ff.**

- Leichen des *Magnum Opus der Nekromantie* sind durch Nephazzim besessen (IB, AT, PA, TP, GS, MR je +1, RS+2, LeP +5), teils wurden sie durch weitere nekromantische Techniken weiter 'aufgebessert'.
- Zombies in Söldnerrüstungen kämpfen mit Hämmern, Säbeln und abgebrochenen Zweihändern.
- Morsche Krüppelskelette in Massen greifen mit bloßen Knochenhänden an.
- Untote Wölfe oder Wildschweine stoßen überraschend schnell zu und verbeißen sich in ihren Gegnern.
- Bandagierte Mumien wanken voran, noch über und über mit Totenschmuck behängt: Ringe, Ketten, ein Diadem. Aus den Edelsteinen sind alle Farben gewichen.
- Sensenbewehrte Gerippe in dunklen Kapuzenumhängen schreien wie der leibhaftige Tod einher.
- Skelettgardisten mit Armbrüsten schießen erstaunlich gut, während sie selbst von Fernkampfattacken unbeeindruckt bleiben.
- Röhrende Lebende Leichname wanken stumpf einher und schlagen mit ausgerissenen Gliedmaßen um sich.
- Berittene Skelette auf untoten Mähren und in Ritterrüstung mit Kriegslanzen galoppieren brachial in die Reihen des Keils.
- 3 Schritt hohe Vogelscheuchen mit Pferdeschädel staksen auf langen Beinstelzen durch die Kämpfer und stechen aus der Höhe mit Spießen zu.

### BRANDLEICHEN

Die ständig rußenden und glühenden Brandleichen hüllen die Luft derart in Qualm und Rauch, dass Umstehende nichts mehr sehen.

### Brandleichen

**Beil:**           INI 8+W6   AT 10   PA 3   TP 1W+4   DK N  
**LE 30**           AU unendlich           KO —   GS 5   MR 9   RS 2  
**GW 8**

**Besonderheiten:** Mit einer Aktion kann die Brandleiche ihre Umgebung für W6+2 KR mit Ruß einnebeln: AT/PA -5/-3 für Gegner in Distanzklasse H, -3/-1 in DK N und -3/0 in DK S und P.

### GESCHOSSE

Würfeln Sie gelegentlich mit einem W20, welche Geschosse der Feinde Helden treffen oder in ihrer Nahe einschlagen. Wer einen Schild trägt, darf eine Abwehrreaktion führen.

**1-9:** Pfeile (1W+4 TP) oder Armbrustbolzen (1W+6 TP) prasseln in Salven herab.

**10-11:** Ein Pfeil mit Totenkopfgefieder löst bei einem Treffer den Nekrodem (siehe unten) aus.

**12-15:** Säckchen mit Stein- oder Metallsplintern reißen im Flug auf und durchbohren Leichtgerüstete am Boden: 2 x 2W6-2 TP.

**16-17:** Sordulspäfel regnen herab: 2W6 SP, Auflösung von Material, das nicht aus Stein oder Metall besteht.

**18-19:** Runde Steinbrocken schlagen ein und verursachen bei einem Treffer W20+5 TP.

**20:** Eine Tonkugel mit Brandöl zerbirst und richtet im Umkreis von 2 Schritt 3W20 TP an, bei 4 Schritt Entfernung 4W6 TP, bei 8 Schritt 2W6 TP.

## THARGUNITOHS UNGEZIEFER

Krabbelnd, springend und kriechend drängen sich widerwärtige Parasiten zwischen den Toten hervor, die auch vor lebendem Fleisch nicht zurückschrecken: Horden von teils selbst untoten *Ratten*, schwarze *Riesenkakerlaken*, glitschig-graue *Knochenmaden*, die Fleisch von den Toten abfressen, raupenartige *Marksauger* und wespenähnliche, spannlange *Schädelbohrer*, die Eier in den Köpfen von Leichen ablegen.

Dies sind weniger Kampfbegegnungen als ein Spiel mit dem Ekel: Das Ungeziefer springt den Helden ins Gesicht, kriecht in Hosenbeine und zerreißt Stoff und Haut. Verlangen Sie Proben auf *Selbstbeherrschung*, GE und FF, um die Kreaturen loszuwerden, deren Werte oder Auswirkungen Sie frei bestimmen. Wie auch Untote können sie Gilbe, Schlafkrankheit, Lutas, Paralyse und selbst Duglumspest übertragen.

### DIE UNTOTENBANNER

Die schwarz-violetten Banner der Untoten fokussieren die Kraft des Endlosen Heerwurms. Eine Gruppe von 40 bis 80 Untoten führt jeweils ein eigenes Banner mit der Aroqa-Rune und beschützt dieses vehement. Wird das Banner vernichtet (verbrannt, zerrissen, zerbrochen), werden alle zugeordneten Untoten langsamer und schwächer: INI, GS, AT und PA werden halbiert, die TP sinken um 2 Punkte.

Die Zerstörung des zentralen *Banners der Heulenden Finsternis* würde das gesamte Untoten-Heer auf die gleiche Weise schwächen. Es ist jedoch zu gut bewacht, als dass es die Reichstruppen erreichen könnten. Ein Scheinangriff, um die wahre Attacke gegen den Rahastes-Kessel zu decken, ist jedoch eine sinnvolle Maßnahme.

## DER NEKRODEM

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Gardekämpfer neben dir muss schwere Schläge von beiläufigen Zombies einstecken. Plötzlich lassen sie von ihm ab. Er dreht sich mit seltsam angewinkeltm Kopf zu dir um, die Augen bis ins Weiße verdreht. Mit einem Glucksen und ungelungen Bewegungen greift er dich an.

Der besondere Horror der Untoten ist, dass sich verletzte oder getötete Mitstreiter plötzlich gegen einen erheben und nun selbst zum Endlosen Heerwurm gehören. Jeder, der hier von einem Untoten getötet wird, muss sich Thargunitoth anschließen. (Regeltechnisch bedeutet das: Wer mehr als die Hälfte seiner LeP und den letzten LeP durch einen Untoten verliert, wird innerhalb von W6 KR selbst zu einem.)

Die Macht des Magnum Opus der Nekromantie ist so groß, dass selbst Lebendige vom *Nekrodem*, dem Hauch Tharguns, infiziert werden können: Wer 2/3 seiner LeP durch Untote verloren hat, muss eine KO-Probe +7 (erleichtert um die MR) ablegen: Bei Misslingen verwandelt sich der Lebende für W6 KR in einen Untoten, der sich gegen seine Kameraden stellt, und darf danach dieselbe Probe ablegen: Gelingt sie, hat er den Hauch Tharguns endgültig abgewehrt und ist für diesen Tag nicht mehr in Gefahr, lebendig zu einem Untoten zu werden. Misslingt sie, ist er nur noch mit einer Liturgie Borons zu retten.

Spielen Sie mit Angst vor Ansteckung und Missverständnissen: mit Schlamm und Blut bespritzte Kämpfer, Menschen mit scheinbar wahnsinnig glänzenden Augen - ist der Verletzte, der sich dort mühsam erhebt, noch Freund oder schon Feind?

## OGERKJOCHEI

Zweieinhalb Schritt aufragend, mächtige Raubtierschädel und grobes Knochenwerk: Die untoten Oger sind langsame, fast unbezwingbare Gegner, die man möglichst schnell hinter sich lassen sollte. Etwa ein Drittel ist mit Keulen oder Äxten bewaffnet.

### Untote Oger

**Faust:** INI 7+W6 AT 9 PA 0 TP 2W+2 DK NS

**Keule:** INI 6+W6 AT 9 PA 0 TP 3W+4 DK S

**Axt:** INI 6+W6 AT 8 PA 0 TP 2W+9 DK S

**LE 40+2W20 KO - RS 0 GS 4 MR 8 GW 14**

**Besondere Kampfregeln:** Automatisches Niederwerfen

## EISKALTES HÄNDCHEN

Eine krabbelnde Totenhand, aus der noch die Handwurzelknochen ragen, springt einen Helden an und saust ihm an die Kehle.

**Würgen:** INI 13+W6 AT 15 PA 12 TP s.u. DK H

**LE 10 KO - RS 0 GS 7 MR 8 GW 5**

**Besondere Kampfregeln:** Die würgende Hand verursacht in der ersten KR 1W SP, in der zweiten 2W SP, in der dritten 3W SP und so weiter. Sie kann durch eine KK-Probe +5 entfernt werden. Während das Händchen würgt, hat es keine PA, allerdings können Attacken den Hals des Gewürgten treffen.

## SCHÄDELPIRAMIDEN

Dutzende Totenschädel rollen über das Schlachtfeld und stapeln sich selbsttätig zu Pyramiden oder Trauben des Todes auf und wieder ab, von wo sie auf die Kämpfenden zu schielen scheinen. Wer in ihre Rollbahn gerät, muss eine GE-Probe +BE ablegen, um nicht zu Boden zu stürzen. Liegende werden von den Schädeln gebissen (AT 10, PA 0, TP 1W+3, RS 0, LE 12).

## DER KÖNIG DER TOTEN

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die Menge der Untoten teilt sich vor einem mächtigen Gerippe mit einem uralten Spiegelpanzer. Es trägt ein Krummschwert, einen weithin wehenden Dämonenumhang und eine kalt glimmende Grabeskronen. Seine langen Knochenfinger winken dich generös und Furcht einflößend heran. "Hier ist euer Weg zu Ende, Lebende. Ich bin der König der Toten! Ihr könnt nicht vorbei."

Vor den Helden steht die über 1.000 Jahre alte Leiche *König Amagomers*, eines Herrschers der Al'Hani, die vor langer Zeit in Tobrien siedelten. Mitsamt seiner königlichen Essenz aus dem Grab gerissen, verfügt er über gewaltige Kräfte. Eigentlich wollte Rhazzazor König Brin zu seinem Heerführer der Untoten machen, doch dies misslang durch das Eingreifen wagemutiger Helden (AB 107).

Heermeister Rondrasil Löwenbrand schreitet auf den Untoten mit zum Herz erhobenen Rondrakamm zu und ruft: "Rondra, triff deine Wahl! Wähle die Besten und wähle schnell. Auf dass wir dir unsere Klängen zu Füßen legen können."

Er stürmt auf den Gebeinkönig und tauscht wuchtige Schläge mit ihm aus, in denen es zunächst scheint, als weiche Amagomer zurück. Schließlich aber haben sich die Kämpfer verkeilt. Der König rammt die Knochenhand durch die Rüstung des Geweihten und reißt ihm triumphierend das Herz heraus. Mit seinem letzten Atemzug und einem verzerrt klingenden "Rondra!" auf den Lippen stemmt Rondrasil sein Schwert noch einmal in die Höhe - und durchstößt erneut den Spiegelpanzer. Doch der König der Toten wankt noch immer nicht. Gestalten Sie die Werte Amagomers so, dass er selbst gegen Attacken der Pfeile des Lichts siegreich bleibt und die Helden fürchten müssen, hier zu unterliegen. Nichts scheint seine Knochen zu ritzen oder zu brechen. Sein Zweihänder reißt mörderische Wunden. Erst, wenn seine Krone vom Kopf gestoßen wird (AT+8), besitzt er die Werte eines gewöhnlichen Untoten, der langsam in seine Einzelteile zerfällt.

## SCHWARZE SCHWINGEN

Noch bevor die Helden dem Quell der Dunkelwolke nahe gekommen sind, lenkt etwas ihre Aufmerksamkeit zum Himmel.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ein mächtiges Flügelrauschen. Eure Veteraneninstinkte schlagen an. Aus der Dunkelwolke am Himmel schälen sich drei alptraumhafte Fluggestalten mit löchrigen Schwingen: Rhazzazor, der Schwarze Kaiserdrache von Warunk. Groß und schrecklich gleitet er über das Schlachtfeld. An seinen Seiten fliegen zwei kleinere Perldrachen, ebenfalls halbverfaulte Untote, deren eklige Fleischfetzen zu Boden regnen. Erst jetzt bemerkt ihr den winzig wirkenden Krähenschwarm um den Herrscher des Zwielfirmaments.

Von Grauen erfüllt fliehen ganze Banner. Soldaten lassen sich bedend zu Boden sinken. Rhazzazor rauscht wie beiläufig über einige Einheiten, dann setzt er sich mit seinen Begleitern auf einen Hügel und blickt augenlos über das Mythraelsfeld, als sei es eine blutige Turnier-Arena.

Jedes Banner macht einen großen Bogen um den wie unbekümmert scheinenden Drachen. Bevor Reichserzmarschall und kirchliche Truppen einen Ausfall gegen ihn organisieren, gelingt die Austreibung der Dunkelwolke.

## DIE AUSTREIBUNG

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Kämpfe toben auf allen Seiten. Plötzlich hörst du hinter dir Knochen brechen. Dexter hat einem großen Skelett, das sich von hinten auf dich stürzen wollte, den Schädel zerschlagen. Mit einem Tritt kippt das Ungetüm zur Seite und Dexter, aus etlichen Wunden blutend, flucht: "Kehre zurück zu Rhazzazor und berichte ihm, dass du besiegt wurdest!"

Vor euch schraubt sich die Schwadensäule der Dunkelwolke aus einem Kessel in den Himmel. Ihr seid nahe genug! Unter dem Ansturm von Knochenhorden machen sich Exorzisten an die Austreibung: Magier fassen sich zum Magischen Bund an den Händen und streuen Kreise aus gemahlener Zauberkreide. Die Plagenknolle wird hoch erhoben, Geweihte rezitieren aus Gebetsrollen und Praios-Priester singen von Licht umflort mehrstimmige Choräle.

Helden, die nicht selbst am Exorzismus teilnehmen, müssen alle Kräfte aufbieten, um die Austreibenden vor Attacken zu schützen. Jeder Pfeiltreffer oder Schlag kann die Konzentration beenden. Geschosse regnen herab, Nekromanten werfen vom Kesselwagen ihre Zauber, Skelette umschließen den Keil des Lichts.

Der Wahre Name des Rahastes reißt sich förmlich von den blutenden Lippen seiner Intonatoren. (Wenn Sie möchten, können Sie sich für Ihre Spielrunde einen beeindruckend klingenden Namen ausdenken. Andernfalls greifen Sie zur Darstellung von Wahren Namen darauf zurück, ihn nie zu nennen, sondern nur zu beschreiben, wie "sein mächtiger Klang die Luft erfüllt" oder "den Lauschenden der Atem stockt".)

Immer wieder bleibt die bange Frage im Raum, welche angewandte

## DAS MAGNUM OPUS DES WELTENBRANDES

Der Moment des größten Triumphes über die Legion der Untoten leitet auch die größte Katastrophe ein: Die verschwindende Dunkelwolke enthüllt Galottas Fliegende Festung, für die nun Kraftströme und Sterne richtig stehen, um zuzuschlagen: Wehrheim und das Reichsheer werden durch erzdämonisches Werk vom Angesicht Deres getilgt.

Die Helden erfahren hier den Tiefpunkt des Abenteuers: den Moment der Niederlage, der Verzweiflung und Ohnmacht — einen der schwierigsten Momente für den Spielleiter, die Stimmung nicht kippen zu lassen.

## EXORZISMEN

♦ Eine Zone, die die Untoten nicht mehr betreten können, schaffen der Kugelzauber SCHUTZ GEGEN UNTOTE (2 Schritt Radius) und der mächtige SCHUTZSEGEN (III, 10 Schritt). Die Liturgie BANNFLUCH DES HEILIGEN KHAHD (III) lässt drei gefährliche Untote vergehen.

♦ Klassische Attacken gegen Dämonen zeigen bei der Wolke nur punktuell Wirkung: IGNIFAXIUS, der ZERSCHMETTERNDE BANNSTRAHL (V) oder AUGES DES LIMBUS reißen Löcher in die Schwaden, die sich aber bald wieder schließen. Mit dem DÄMONENBANN kann man immerhin eine Zone errichten, in die Schwaden der Wolke nicht eindringen können.

♦ Unter der dämonischen Wolke wirkt das LICHT DES HERREN (III), das die Untoten verbrennt, nur für LkP\* x 2 KR

♦ Mit karmalen Mitteln ist ein EXORZISMUS des VI. Grades mit samt dem Wahren Namen nötig, um Rahastes bannen zu können. Diese mächtige Form kennen nur hohe Kirchliche wie die Illuminata. Wenn sie sterben, kann jedoch ein Spielergeweihter ihre Position im Gebetszirkel einnehmen und die angefangene Liturgie vollenden.

♦ Für REVERSALIS [INVOCATIO MAIOR] oder PENTAGRAMMA hat der Rahastes eine Austreibungsschwierigkeit von 16 Punkten - ohne den Wahren Namen eine von 32 (hinzu kommen wie üblich weitere Abzüge und Zuschläge, MGS 49). Wenn sich ein Held hierfür per UNITATIO mit anderen Antimagiern zusammenschließt, steigen für ihn pro Beteiligtem ZfW und ZfP\* um etwa 4 Punkte.

♦ Neben einem Exorzismus gibt es übrigens noch eine andere Möglichkeit, Rahastes zu bezwingen: Durch die Beschwörung eines mächtigeren Dämonen, wie etwa einem achtgehörnten Arjunoor. Die Borbaradianer kalkulieren allerdings, dass sich ihre 'götterkriecherischen' Feinde dieser Mittel nicht bedienen werden. Ein Elementarer Meister der Luft kann die Wolke ebenfalls bezwingen, fordert aber eine Kelle der Rahastes-Flüssigkeit aus dem Kessel des Dämons, damit er die Witterung passend aufnehmen kann.

magische oder karmale Austreibung gegen den Rahastes tatsächlich wirkt und entsprechend stärker abgesichert werden muss. Erst wenn bereits Untote überall eingebrochen sind und einige Gebete und antimagischen Rituale gesprengt wurden, gelingt der letzten verbliebenen Gruppe der Exorzismus.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Es gelingt! Aus blutüberquollenem Auge siehst du, wie der urtümliche Knochenkessel zittert und gelbe Schlacke dampfend überkocht. Untote und Nekromanten stürzen entsetzt vom Kessel fort, der in einem lauten Knall zerbricht. Splitter, schwarzer Schleim und beißender Dampf werden durch die Luft geschleudert. Die tiefschwarze Rauchsäule vergeht in knisternden Blitzen, die sich immer höher zur gigantischen Dunkelwolke fressen. Schon reißen in der Ferne Löcher in Rahastes' Mantel und ein infernalisches Brüllen, wie von tausend zornigen Hornissenschwärmen, donnert über den Himmel. Er löst sich auf!

## DAS ENDE DER UNTOTEN

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Wo die Dunkelwolke aufreißt, fallen Vorhänge von Sonnenlicht auf das Land und zerschneiden die Düsternis. Untote knicken ein und zerfallen zu Staub und Knochenmehl. Wellenartig breitet sich das Licht über die Walstatt aus und vernichtet Kohorte für Kohorte des Endlosen Heerwurms.

Wie in einem stummen Schrei halten Tausende Skelette und Zombies inne. Dann sehrauben sie sich, die Füße voran, in den Boden, auf dem sie stehen. Mit unheiliger Geschwindigkeit verschwinden ihre Gebeine unter der Grasnarbe des Mythraelsfeldes, und viele können dem Tageslicht entkommen.

Ein Untoter benötigt 2W6 Aktionen, um sich in den Boden zu schrauben. Gönnen Sie den Helden, die letzten Gerippe vor ihren Klingen nicht entkommen zu lassen.

## DIE FLIEGENDE FESTUNG

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ihr habt gesiegt! Das Mittheich konnte den Endlosen Heerwurm zurückschlagen und wird ihn aus seinen Erdlöchern ins Sonnenlicht schleifen. Triumphierend schlagen die Soldaten Schwerter auf Schilde, Hörner werden geblasen. Jubel schallt von der Stadt herüber, wo Bürger auf den Mauern die Schlacht beobachtet haben. Königin Rohaja badet im Schein der hervortretenden Mittagssonne und lässt mit erleichterter Miene ihr Pferd steigen. Da bemerkt ihr den Schatten. Einen gigantischen Schatten, der noch immer auf die Wallstatt fällt. Er hat die Form einer siebengezackten Krone von einer Meile Durchmesser. Eure Köpfe rücken nach oben ...

WAS, ZUM NAMENLOSEN, IST DAS?

Am Himmel, bislang verborgen durch die Schwaden des Rahastes, schwebt über Wehrheim und dem Feld ein monströses Etwas: Felsbrocken, Stadt, Schloss, Palast - eine Fliegende Festung. Sie ist eine Meile groß, siebengezackt, geboren aus schwarzem Stein, rostrottem Eisen, fauchenden Höllenfeuern und rankenden Wurzeln. Eine unbegreifliche Blasphemie der Elemente und aller Gesetze der Natur. Ihr seht Vorsprünge, Spalten, Zinnen, Hörner, Türme und lichtlose Fenster. Rauch und vielfacher Feuerschein pulsieren zunehmend über die schroffe Unterseite des Kontrukts. Das Zeichen der Dämonenkrone. Galotta!

Erst jetzt versteht ihr, dass die sternförmig auseinander schwärmenden Punkte um diese Monstrosität kleinere Flugwesen und -gefährte sind: Karakilim, untote Riesenalken, Gotongi und Irrhalcken. Der Schwarze Drache erhebt sich dämonisch grinsend in die Höhe. Eine Armada der Lüfte.

Gewähren Sie den Helden wenige kurze Aktionen, bevor das Unheil hereinbricht.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Noch bevor irgendwer im Heerbann des Kaisers einen klaren Gedanken fassen kann, pulsiert das vielfarbige Glühen in den haubreiten Spalten der Unterseite stärker. Pesthauch weht euch entgegen. Rauchschwaden schlängeln sich wie lange Unheifinger zur Erde hinab. Ihr könnt euch von dem Anblick kaum losreißen. Da donnert Sturmwind aus der Festung: Er reißt Dächer und Kutschen fort und bildet sich in dunklen Wirbelwinden über Wehrheim. Ihr könnt sehen, wie Mauern von Sturm in eure Richtung branden, ehe ihr sie rasen hört. Sie knicken Bäume, wirbeln Leichenstaub vor sich her und werfen Kompanien zu Boden. Dann erfasst euch der Dämonenwind.

## ANTI-ELEMENTARE VERWÜSTUNG

Das agrimothische *Magnum Opus des Weltenbrandes* ist eines von zwölf erzdämonischen Magna Opera, dem vermutlich größtmöglichen Eingreifen niederhöllischer Mächte auf Aventurien. Es pervertiert die vier Elemente Luft, Humus, Feuer und Erz zu zerstörerischer Kraft von apokalyptischen Ausmaßen und legt einen Landstrich in Schutt und Asche. Auch die lange Geschichte der Menschheit kennt kaum derartige Katastrophen wie 'Selem und Zhamorrah', doch in echsischer Zeit sollen manche Städte und Wälder so vernichtet worden sein.

- Die Fliegende Festung erzeugt eine endzeitliche Zone der Zerstörung von fünf Meilen Durchmesser, an deren Rändern die Auswirkungen langsam schwächer werden. Das Magnum Opus teilt sich in die vier Phasen Luft, Humus, Feuer und Erz, jede verheerender als die vorhergehende: Halten sich dauerhafte Schäden im Sturm noch in Grenzen, entfachen Feuer und Erz ein Inferno. In jeder Phase kann es Teil- oder Spontanmanifestationen entsprechender Gehörnter Agrimoths geben, die oft genauso schnell in der Katastrophenessenz wieder aufgehen, wie sie entstanden sind. Eine Phase dauert etwa 15 Minuten oder 3 bis 4 Spielrunden. Wie im Auge eines Sturms liegen zwischen diesen Verwüstungen einige Augenblicke (ca. 20 KR) der Ruhe. Während die Festung das Zerstörungsritual durchführt, bewegt sie sich nicht weiter fort.

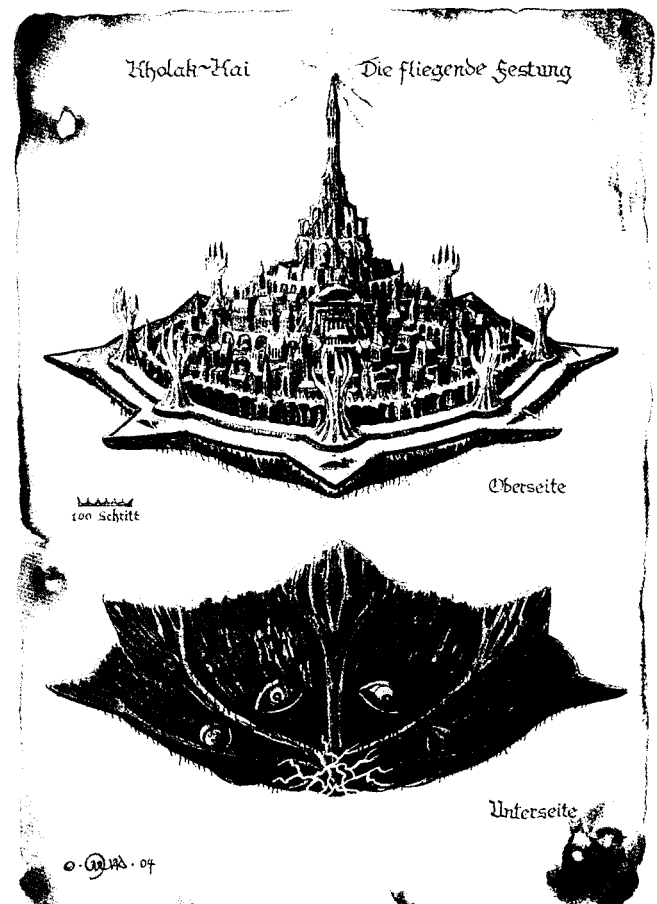
- Gegen die pervertierten Gewalten helfen klassische, elementare Schutzzauber wie LEIB DES [ELEMENTS], WAND AUS [ELEMENT] oder WINDSTILLE. Sie sind aber aufgrund der dämonischen Natur der Elemente um 7 Punkte erschwert, die WETTERMEISTERSCHAFT sogar um 12 Punkte. Davon ausgenommen sind Zauber, die auf Wasser oder Eis basieren, da diese Elemente nicht von Agrimoth beeinflusst werden können.

- Gegen das Magnum Opus wirken viele karmale Mittel nur schwächer: So besänftigt der WEIHEGESANG DER HL. ELIDA VON SAIZA hier etwa nur eine Zone von 10 Schritt Radius für LkP\* Minuten (ist dafür aber auch nur eine Liturgie III. Grades). VERTRAUTER DER FLAMME und VERTRAUTER DES FELSENS sind dagegen wie gehabt. Im Einzelfall entscheidet der Meister. Der *Stein des Ingerimm*, der durch die Liturgie INGERIMMS ZORN VERSCHONE UNS gerufen wird, wirkt offenbar nicht gegen Agrimoths Erdbeben.

### STURM

Orkanböen stürmen unablässig und werfen Menschen zu Boden (Fortbewegung nur um KK/2 Schritt pro KR, jede zweite KR eine KK-Probe, um nicht umgeweht zu werden). Mit ihnen nehmen aufgewirbelte Erde, Staub und Blätter die Sicht. Umherfliegende Trümmer wie Zeltplanen (reißen einen W20 Schritt mit), Eimer (1W6 TP) und Dachschindeln (2W6 TP) sind lebensgefährlich.

Ein Dutzend Windhosen reißt alles mit sich, was in ihre Zugbahn gerät (GS 8): Bäume, Menschen, Pferde, Häuser und Stadtmauern. Den





Helden müssen KK-Proben +0 (40 Schritt), +3 (20 Schritt), +6 (10 Schritt) oder +12 (5 Schritt) gelingen, um nicht eine Kategorie näher an den Tornado herangezogen zu werden. Wer in die Windsäule gerät, erleidet 2W20 SP und verlässt in 500 Schritt Höhe die Windhose wieder mit einem freien Fall nach unten.

Mit dem Abflauen des Sturms steigen Miasmen und Schwefeldünste auf, die bei gelungener KO-Probe W20 AuP kosten, bei Missslingen 3W20 AuP und W6 LeP.

*Gehörnter:* Arjunoor

## HUMUS

Aus der Festung schießen Myriaden von Sporenkapseln, die das Areal bedecken und noch in der Luft zu gelben Sporenwolken zerplatzen. Die Helden beobachten einen Soldaten, dem eine Kapsel auf dem Gesicht explodiert. In Sekunden wächst ein dämonischer Baum auf seinem Antlitz, der in seinem Kopfwurzelt.

Gras wird plötzlich eisenhart und splittert bei jeder Berührung (W3 TP pro Schritt auf dem Gras), wachsende Schilfrohre spießen Leiber auf, Mücken und Fliegen attackieren unablässig größere Lebewesen und verursachen brennenden Schmerz (1 SP/KR für 3W6 KR, reduziert um die TaP\* einer *Selbstbeherrschungs-Probe*).

Plötzlich brechen überall aus dem Boden (oder schlagen aus totem Holz) schritthohe, schwarz triefende Schling- und Dornranken, die sich um Gebäude, Tiere und Menschen winden wollen (Verteidigung nach Meisterentscheid durch Ausweichen, Abschlagen und so weiter) und ihnen die Knochen zu brechen versuchen (KO-Probe, bei Missslingen 2W6 SP). Die Helden sehen Ranken, die Menschen zerreißen oder durchstoßen, ihre Kapillargefäße mit rotem Blut füllen und zu prächtigen Baumstauden heranwuchern. Schließlich trocknen die Ranken binnen weniger Augenblicke aus.

*Gehörnter:* Arkhobal, Tuur-Amash

## FEUER

Flammenwände schlagen aus dem Nichts 3 Schritt hoch, ziehen Schlangenlinien, Spiralen und magische Muster über das Schlachtfeld. Dank der vertrockneten Ranken finden sie überall Nahrung. Sie bewegen sich mit GS 2 bis 6 und verbrennen Menschen auf ihrem Weg mit 4W6 TP (W6+2 TP, wenn man mit einer MU-Probe hindurchspringt). Rauch nimmt die Sicht.

Einzelne Feuerlohen schießen gelb, rot und blau 20, 30 Schritt in die Höhe, versengen je nach Entfernung durch Strahlungshitze (analog zum Seelenfeuer im Gehörnten Kaiser, siehe Seite 46) und lassen erblinden (bei Missslingen einer IN-Probe für 3W20 KR).

Manche Menschen beginnen, von innen heraus lichterloh zu brennen und sind kaum mehr zu retten (2W6 SP/KR, bis die Flammen gelöscht sind).

Von der Festung rasen Hunderte Feuerkugeln und Flammenlanzen, die schmetternd und glühend einschlagen. Sie durchlöchern selbst Gestein wie Butter. Kleinere Glutbälle und Splitter regnen zu Myriaden herab. Je nach Größe verursacht ein Treffer 1 TP bis 10W20 TP.

*Gehörnter:* Azzitai

## ERZ

Zuerst in stampfenden Stößen, dann in ständigem Zittern erbebt die Erde und lässt Gebäude zusammenstürzen, die das Feuer bereits beschädigt hat. Verteilen Sie für Helden in einstürzenden Bauten TP nach eigenem Ermessen. Wer im Freien steht, ist zunächst sicher, kann sich aber beim bebenden Boden kaum vorwärtsbewegen (GE-Probe alle zwei KR).

Nadelspitze Felsen bohren sich pfeilschnell aus der Tiefe des Bodens, versperren Wege, schließen Opfer ein oder spießen sie auf (3W6 TP). Hausgroße Erdschollen werfen sich auf und kippen seitlich weg. Feine Risse, sich fortpflanzende Sprünge und gähnende Spalten öffnen sich knirschend, die das ganze Schlachtfeld und die Stadt zerteilen — bis zu 30 Schritt breit und endlos tief. Wer hineinfällt, zerschellt nach langem Fall - es sei denn, er kann sich noch an einem Vorsprung festhalten.

*Gehörnter:* Achorbobai, Agribaal (Der Amrifas ist in der gesamten Zerstörung bereits verkörpert.)

## UNTERGANG

Die Helden finden sich inmitten eines Infernos von beispiellosem Ausmaß: eine Katastrophe, die dazu führt, dass das Mittelreich am Rande der Vernichtung steht.

Um so wichtiger ist es, dass die Helden in dieser Situation mit dem Mut der Verzweiflung noch agieren können. Sie retten sich selbst vor den elementaren Zerstörungen und können andere dank ihrer Veteraneninstinkte vor dem sicheren Tod bewahren: eine Praios-Geweihte, einen Zwergensöldner, einen darpatischen Reiter. Zeigen Sie punktuell, dass die Helden nicht jedem helfen können: Vor ihren Augen werden Menschen, die eben noch hilfeschend die Hand ausstreckten, fortgeweht, zerrissen, verbrannt und vom Erdboden verschluckt (MU-Proben, um nicht zu verzweifeln).

Verteilen Sie an die Helden selbst wiederum so viele Schadenspunkte, wie sie gerade noch ertragen können. Jeder todbringenden Situation sollte Ihrerseits eine subtile und anschließend eine sehr deutliche Warnung für den Helden folgen. Wer dennoch nicht daraufachtet, teilt in dieser Katastrophe das Schicksal Tausender.

Steht ein Abenteurer vor einer aussichtslosen Katastrophe, kann eine Travia-Geweihte in seiner Nähe TRAVTAS GEBET DER SICHEREN ZUFLUCHT sprechen, das ein Dutzend Leute vor dem Magnum Opus schützt.

## EINZELNE SZENEN

- ♦ Eine Rittersfrau wird im Sturm von einem Helden festgehalten. Dann weht eine Bretterwand auf sie zu und reißt sie fort.
- ♦ Ein ausgerissener Baum wirbelt im Sturm über eine dicht stehende Kompanie Elitekämpfer und zermalmt mit dem rollenden Stamm ein Dutzend Menschen.
- ♦ In einer steinernen Rondra-Kapelle suchen Soldaten Schutz vor den Sturm. Dann fällt das Haus im Erdbeben über ihnen zusammen.
- ♦ Das Pferd des Kaiserlichen Bannerträgers wird von Ranken festgehalten, er selbst von Dornen zerrissen. Die Ranken nehmen das Reichsbanner und brechen es in der Mitte durch. (Die Zerstörung dieses Banners bedeutet als Symbol nichts weniger als: Das Mittelreich ist besiegt, seine Heere zerschlagen.)
- ♦ Feuerlohen vereinen Kürassiere und ihre Pferde zu schwarzen Klumpen rauchenden Fleisches und schmelzen selbst die Stahlrüstung.
- ♦ Ein Priester vom Bund des Wahren Glaubens kniet inmitten der Verwüstung und betet - bis ihn eine Feuerwand verschlingt.
- ♦ Halbbannerweise fallen Kämpfer in die sich öffnenden Bodenspalten, die sich wieder schließen und eine Hand voll sterbender Soldaten zurücklassen, die bis Knie, Hüfte oder Brust in der Erde stecken.

## ROHAJAS ENDE

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die Königin! Mit gezogener Klinge prescht sie durch den Dämonensturm, unerschütterlich und standhaft. Aus dem jungen Mädchen scheint binnen weniger Stunden eine alte Kämpferin geworden. Ihre aufrechte Haltung spottet dem Grauen, in dem ihre Welt versinkt, und für einen Wimpernschlag durchfährt euch ein Schauer der Hoffnung. Es gibt Wunder in eurer Welt, ihr wisst es, habt es bereits selbst erlebt - und vielleicht ... vielleicht ruht das Auge der Götter in diesem Augenblick auf Rohaja. Könnte es sein, dass die Königin das Schicksal - aller Wahrscheinlichkeit zum Trotz - zum Guten wenden kann? Ihre hellen Augen wandern über das Schlachtfeld, als sie sich in den Steigbügeln aufstellt und etwas brüllt, das im Gewitter der Ungewalten untergeht.

Satinav selbst hält für einen Wimpernschlag den Atem an. Dann aber rast eine Windhose auf die Königin zu — und Staub und Trümmer umwirbeln ihre schmale Gestalt. Ein zerfetztes Greifenbanner weht über den Boden.

Rohaja ist fort.

Die Helden finden von Rohaja und ihrem Pferd keine Spur mehr. Wie ihr Vater wurde sie von Galotta getötet, wird es später heißen.

Irgendwann entdeckt die Gruppe die in drei Teile geborstene Klinge

*Hagrondrar*, das Schwert der Könige Garetiens. Blut und Asche kleben am Stahl.

Nach dem *Magnum Opus* stoßen sie zudem auf Reste von Rohajas Panthergarde: gespaltene Helme, gebrochene Zweihänder und zerquetschte Leiber. Viele haben einen unaussprechlichen Tod gefunden. Gequältes Stöhnen weist den Weg zu einer Überlebenden, deren Rüstung in Fetzen liegt und deren linkes Bein nur noch ein verkohlter Stumpf ist.

Larena von Alfz liegt im Sterben. Ihr Bericht spricht unter Tränen vom Tod Rohajas: "Sie konnte sich noch mühsam durch die Dornenranken schlagen, während wir blutig fielen. Aber dann kam das Feuer vom Himmel. Da war nur noch ... Fleisch. Fleisch, das in Flammen stand. Oh, ihr Götter!"

## FLUCHT

Die beste Möglichkeit, das *Magnum Opus* zu überleben, ist, aus seiner

Reichweite zu fliehen. Die fünf Meilen Durchmesser der Zerstörungszone umfassen Wehrheim und den größten Teil des Mythraelsfeldes. Die Helden sind mindestens anderthalb Meilen tief innerhalb der Vernichtungszone, und die elementaren Gewalten machen ein Vorwärtskommen schwierig. Die Gabe *Gefahreninstinkt* bekommt im Inferno eine neue Bedeutung: Mit gelungenen Proben weiß der Held, welche Wege er wählen muss, um zwischen den Vernichtungsbahnen zu bleiben.

Wenn die Helden andere retten wollen, gewähren Sie ihnen eine Zahl von Überlebenden je nach Entscheidungen und Geschick: TaP\* aus Proben für *Kriegskunst*, *Überreden*, *Gefahreninstinkt* und *Körperbeherrschung* können hier Richtlinie sein.

Nach Süden hin, nur 700 Schritt entfernt, aber noch im Radius der Zerstörung, liegt der sumpfige Dergel. Den Ochsenfluss kann die agrimothische Kraft nicht pervertieren, sehr wohl aber den Gras- und Schilfgürtel an seinen Ufern. Gelingt es den Helden, das Wasser zu erreichen, sind sie sogar vor dem Erdbeben geschützt.

# ІН ДЕН КАММЕРІ ВОП КХОЛАК-КАІ

## GARGYLENSCHWÄRME

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Es ist vorbei. Die Erde kommt zur Ruhe. Schmerzend, rußbedeckt und von Urgewalten halb zerfleischt erhebt ihr euch.

Das Land ist zerstört. Nackte Felsen, verbrannte Erde, Rauchwolken und Ruinen reichen meilenweit. Blutige Fleischberge zeigen, wo vorher Darpatrinder friedlich grasten. Das kaiserliche Heer wurde vernichtet. Verletzte und Sterbende winden sich in Qualen auf dem Mythraelsfeld. Die nach den Borbaradkriegen wieder knospende Blüte der Kämpfer des Reiches: einfach ausgelöscht. Wehrheim fiel wie einst Selem und Zhamorrah infernalischer Zerstörung anheim und ist vom Abgrund der Niederhöhlen verschlungen worden. Die 'Eisernen Mauern' sind gebrochen, Burg Karmaleth vernichtet, Häuser eingestürzt und Tempel untergegangen. Wie ein Alveraniar des Todes gleitet Rhazzazor verzückt über die Zerstörung.

Es ist, als sei heute, am 24. Peraine 1027 nach Bosparans Fall, der Letzte Tag über die Menschheit gekommen

Die Helden sind nach dem *Magnum Opus* am Ende ihrer Kräfte, teils mit gebrochenen Gliedmaßen, teils ohnmächtig.

Der Untergang von Wehrheim kostete 2.500 Streichern der Gardetruppen das Leben und vernichtete die bedeutendsten Regimenter der Kaiserkrone. 10.000 Wehrheimer starben in der Katastrophe. Die letzten Opfer dieser Größenordnung forderten der Ogerzug und Borbarads Invasion - an allem war Galotta beteiligt, Nemesis des Neuen Reiches.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Bedrohlich wird die qualmende Unterseite der Fliegenden Festung größer. Das Konstrukt senkt sich langsam ab. Millionen Quader Metall kreischen unter der Belastung. Sieben geschmiedete Augenbildnisse von Burggröße blicken auf den Boden.

Dann kommen sie: Ein Schwärm von Flugwesen stößt flatternd aus Löchern und Spalten der Festung. Sie strömen über das ganze Schlachtfeld: Hunderte von Gargylen mit verzerrten Fratzen und Fledermausschwüngen. Sie kreisen wie Raubvögel und stoßen im Sturzflug herab. Augenblicke später erheben sie sich wieder mit einem zappelnden Überlebenden in den Krallen, den sie in die Höhe tragen - hinauf zur Festung.

Flügelrauschend kommt ein Dutzend Gargylen auf euch zu.

Galotta schickt die Gargylen gemäß eines Paktes mit Rhazzazor aus: "Die Toten für dich, die Lebenden für mich."

Er braucht das Blut Gefangener für das nächste *Magnum Opus*. Die Geflügelten attackieren die Helden mit steinernen Fäusten und

geworfenen Felsbrocken. Sie bemühen sich, ihre Opfer nicht zu töten, sondern kampfunfähig zu machen. Als Diener eines agrimothischen Herrschers sind sie auch an kostbaren Gegenständen interessiert und nehmen Waffen und manche Ausrüstung ebenfalls mit in die Lüfte, nachdem sie diese den Helden entrissen haben. Pferde sind entweder in Schlacht oder Katastrophe umgekommen oder traben reiterlos davon, so dass die Helden sie später eventuell wieder einfangen können.

Die entführenden Gargylen können sogar willkommen sein: Sie packen auch Helden, die in eine Bodenspalte gerutscht sind und sich in 20 Schritt Tiefe verzweifelt an einem scharfkantigen Stein festklammern.

Lassen Sie einen abergläubischen Helden beim Erwachen aus einer Betäubung die heranfliegenden Gargylen erblicken: Er glaubt, er sei gestorben und werde von den Todesboten der Götter vom Schlachtfeld geführt.

## GARGYLE

"Chh, halt still! Chhhhh!"

"Unser Meister braucht euch. Ihr werdet euer Dasein als Bodenkriecher beenden und in die Stadt des Himmels aufgenommen."

---

<b>Faust:</b>	<b>INI</b> 9+W6	<b>AT</b> 14	<b>PA</b> 6	<b>TP</b> 1W+5	<b>DK</b> N
<b>LE</b> 40	<b>AU</b> 100	<b>KO</b> 20	<b>GS</b> 12/7	<b>MR</b> 10/unendlich*	<b>RS</b> 5
<b>GW</b> 10					

**Besondere Kampfregeln:** Doppelangriff/Niederwerfen (3), Betäubungsschlag, Stumpfer Schlag

Anstatt TP anzurichten kann ein Gargyl bei einer erfolgreichen Angriffssequenz einen Held festhalten (INI, AT/PA je -5). Es ist eine Aktion und eine KK-Probe +5 nötig, um sich wieder zu befreien. Wurde eine Held eine KR lang von mindestens zwei Gargylen gepackt, erheben sie sich mit ihm in die Luft.

\*) Gargyle sind immun gegen die Merkmale *Form* und *Hellsicht*, alle anderen Zauber, auch solche mit dem Merkmal *Schaden*, sind um die MR erschwert. Diese Gargyle sind nicht so leicht zu beherrschen wie üblich, da sie bereits unter Galottas Bann stehen: Zauber mit den Merkmalen *Einfluss* und *Herrschaft* sind um 20 Punkte erschwert.

## MEISTERTIPP:

### GEFANGENNAHME DER HELDEN

Ein wichtiges Grundkonzept eines heldenhaften Rollenspiels wie **Das Schwarze Auge** ist die Überlegenheit der Spielercharaktere: Sie zeichnen sich aus durch Tatkraft, Einzigartigkeit, Standhaftigkeit - und Erfolg. Überwältigung und Gefangennahme eines Helden kommen einer totalen Niederlage gleich. Sie rauben Spielern Handlungsmöglichkeiten und damit die aktive Teilnahme am Spiel.

Seien Sie darauf vorbereitet, dass sich viele Helden bis zum letzten Blutstropfen gegen eine Gefangennahme wehren. Insbesondere bei derart erfahrenen Helden ist der Grat zwischen Sieg und Tod — Ohnmacht, Betäubung, und so weiter — sehr schmal. Greifen Sie zur Not zu Gargylen, die Klingen mit Betäubungs- oder Schlafgift verwenden, oder solchen, deren Berührung einen EIGENE ÄNGSTE auslöst, der die Helden - passend zur Situation - in innere Verzweiflung stürzt. Behandeln Sie Zeiten der Ohnmacht immer zügig und geben Sie den Helden einen Schimmer Hoffnung, dass sie sich befreien können. Vermeiden Sie, dass die Spieler mit dem Gefühl einer derartigen Niederlage nach Hause gehen, und beenden Sie eine Spielsitzung erst, wenn die Gruppe wieder Oberwasser hat.

### NICHT GEFANGENE HELDEN

Falls einige Helden den Gargylen entkommen, stellt dies — mit Ausnahme der üblichen Darstellungshürden einer Gruppenspaltung — kein Problem dar: Es genügt notfalls, wenn auch nur ein einziger Held nach Kholak-Kai entführt wird.

Gestalten Sie für freie Helden einen Tag und eine Nacht in einer post-apokalyptischen Landschaft: Zunächst gilt es, aus dem Bereich der Festung und ihrer Späher zu gelangen. Verstecke sind rar gesät. Wunden müssen versorgt und eiternde, dämonische Splitter aus dem Fleisch entfernt werden. Wenden sich die Helden zur Flucht nach Norden in die Wälder oder durchqueren sie Dergel oder Gernat?

Insgesamt über tausend gebrochene Kämpfer des Reichsheeres konnten kopflös in alle Richtungen entkommen, verstecken sich irgendwo oder versuchen, sich zu sammeln und Nachricht nach Baliho, Greifenfurt, Gareth oder Rommilys zu bringen. Eine der größten Gruppen sind die arroganten Reiter der *Goldenen Lanze* unter Ugo von Mühlingen, der zuerst den nächsten Tempel aufsucht, um Buße zu tun.

Zu Sonnenuntergang kommt wieder Unleben in die Wallstatt: Zweitausend noch intakte Untote des Endlosen Heerwurms graben sich wieder aus dem Boden. Die Hälfte von ihnen wird per Karakil-Landungsschiffen (siehe Seite 80) in die Festung gebracht. Die verbleibenden brechen in einigen größeren und vielen kleineren Gruppen auf, um das Umland nachts mit Schrecken zu überziehen und alle Lebenden bis Ochsenwasser und Trollzacken zu unterjochen. Einige hundert lösen sich aus der Macht des Endlosen Heerwurms und werden zu Freien Untoten, die von nun an ziellos mordend durch das Land ziehen.

Kholak-Kai schwebt still und unheilvoll am Himmel und sammelt wieder neue Kräfte. Die Flugdämonen ziehen sich in die Festung zurück. Wenn die Helden überzeugende Anstrengungen unternehmen, um heimlich entführte Kameraden zu retten, treffen sie bei Ankunft an einem Ausgang auf die Gefangenen und Leonardo, der sie gerade verabschiedet. Details zur Annäherung an die Festung finden Sie auf Seite 93.

## BLUT FÜR DIE FESTUNG

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der schraubstockartige Griff der Gargyle raubt dir den Atem und lässt deine Arme taub werden. Du spürst den Wind auf deinem Gesicht und siehst verschwommen das Ungetüm der Fliegenden Festung näher kommen. Sie wird größer und größer. Jedes Mal, wenn du denkst, ihr habt sie erreicht, wachsen ihre Ausmaße noch weiter. Glosende Klüfte, schwarze Spalten und Löcher, zuckende Riesenwurzeln und höllische Eisenspitzen - du kannst die Eindrücke kaum ordnen. In dutzendfachem Gekreisch und Geflatter rast du mit anderen schleppenden Gargylen auf einen Tunnel zu, in dem dich tiefe Dunkelheit und hallendes Rauschen umgeben. Es geht durch Korridore aus Stein und Metall, Schlünde und Abgründe. Schließlich lassen die Klauen los.

Du fällst hart und wirst wieder gepackt. Schwitzende Hände drücken dich halb aufrecht in einen Sarg, dessen Holz sich sofort deiner Körperform anpasst.

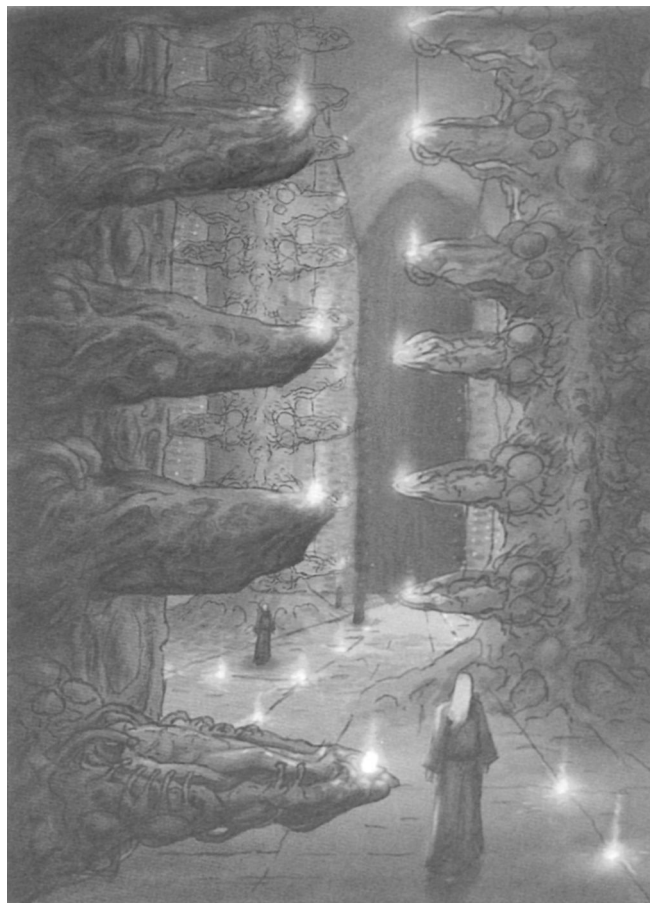
"Frisches Blut", gluckst die Stimme eines grobschlächtigen Kerls, während er deine Hand- und Fußgelenke in eiserne Schellen zwängt. Du blickst in einen titanischen Raum mit zahllosen Licht-

quellen und verzerrten Reliefwänden. Neben dir reihen sich angewurzelte Särgen ins Unendliche. Sie bedecken die Wände und bilden Trauben an Säulen.

"Der hat ausgedient. Sein Blut ist verbraucht."

Einige Schinder greifen in einen benachbarten Sarg und heben eine vertrocknete Leiche heraus, deren die Haut sich wie dünnes Pergament über die Knochen spannt. Während einer die Überreste in eine rauchende Tiefe wirft, pressen andere einen wild schreienden almadanischen Kürassier in den Sarg.

Du spürst, wie sich an deinen Armen Steckwurzeln aus dem Sarg hinaufwinden. Ihre Spitzen sind rasiermesserscharf. Mit einem Ruck dringen sie in deine Adern an Schenkel, Arm und Hals und beginnen, dein Blut zu schlürfen. Langsam färbt sich das Holz dunkel. Jegliche Kraft sickert aus deinem Körper.



Zwischen Bewusstlosigkeiten von unbestimmter Dauer werden die Helden immer wieder wach, geweckt vom ewigen Schmerzensstöhnen Tau-sender. Die Schinder mästen alle mit einem gelben Brei, der sättigt und seltsam brennt, aber auch teilnahmslos werden lässt.

Durch den Sarg gewinnt die Festung Blut, mit dem dank Blutmagie ihre Flugeigenschaften und das *Magnum Opus des Weltenbrandes* genährt werden. Nach Möglichkeit werden die Opfer in den Blutbatterien am Leben gelassen, doch das große Ritual vernichtet die Bestände: Von zweitausend Tobriern aus dem Dämonenkaiserreich lebt nur noch ein Drittel; Soldaten und Wehrheimer müssen an ihre Stelle treten, um die unglaubliche Menge an Kraft für das nächste *Magnum Opus* über Gareth zu gewinnen.

### DER DÄMONEKÄISER

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Fanfarenstöße hallen von den Wänden wider, du spürst ihren verzerrten Klang bis in jeden Knochen hinein. Ein Pulk von Höflingen, Leibwächtern und fußlosen Kapuzenträgern mit Schwert und Peitsche betritt eine Galerie. Ein pompöser Herold tritt hervor und verkündet: "Seine Kaiserliche Majestät, Galotta I., Beherrscher der Menschen, Bote der Lohe!"

Dann ruft er mit vollem Ernst zu zweitausend Blutgefangenen in ihren Särgen: "Verneiget euch!"

Ein Meer aus schwarz-roten Bannern, Standarten und Wimpeln erhebt sich. Dann erscheint er: Umstrahlt von einer blauen Aureole thront Imperator Galotta in seiner fliegenden Sternensäufte. Mit Dämonenkrone und Agrimoth-Splitter auf dem Haupt blickt er zufrieden auf die Gefangenen herab und spricht: "Ihr seid angeklagt, für eine Thronräuberin gestritten zu haben. Nur Wir sind der wahre Kaiser des Neuen Reiches. In Unserer Herrlichkeit befinden Wir euch für schuldig und verurteilen euch zum Blutopfer: Ihr sollt die Festung Kholak-Kai nähren, die Uns nach Gareth bringen wird, auf dass Wir es ein letztes Mal bewundern werden. Dann wird das Magnum Opus des Weltenbrandes auch die Kapitale reinigen und Platz schaffen für etwas Neues. Etwas Großartiges. Kholak-Kai wird wurzeln und seinen Keim aufgehen lassen, auf dass es die neue Stadt im Herzen des Kontinents und das Dritte Bosparan sei. Frohlocket, Volk des Mittelreichs! Aus der Asche werdet ihr wiedergeboren, unter den Sternen von Tyakraman und Widharcal."

Ein Golem trägt einen kahlen Baum herein, an dem ein Mensch gekreuzigt hängt. Dexter Nemrod! Seine grauen Haare hängen wir ins blutige Gesicht. Seine Arme wurden von eisernen Haken durchstoßen. Einen Moment glaubst du, er hätte dich mit seinen eisgrauen Augen in der Menge gesehen. Galotta weist mit herrischer Geste auf den Reichsgrößeheimrat: "Sehet! Hier haben wir einen verblendeten Anhänger der alten Ordnung, die sich auf Lügen und falsche Frömmerei stützt. Verneige dich vor mir, Nemrod!"

Feurig glitzern Galottas Augen. Dexter verzieht müde den Mund und spricht mit klarer Stimme: "Gaius Cordovan Eslam Galotta! Ihr seid verhaftet! Ihr werdet bezichtigt des Hochverrats, der Aufstachelung zum Verrat, des vieltausendfachen Mordes und der Dämonenbündelei. Legt Euren Zauberstab nieder und ..."

Galotta ist zornesrot geworden: "Schweig!"

Sogleich zuckt Dexters Körper und er gehorcht der Beherrschung. Der Dämonenkaiser rauscht auf der Sternensäufte von dannen.

Ein Held mit hoher *Sinnenschärfe* kann sehen, dass Dexters Hände in Bewegung sind, während er zu Galotta spricht. Beherrscht der Held Atak, dann erkennt er die Gesten und kann das Kürzel 'GALXXIII' lesen. Was das bedeutet, können die Helden in Gareth erfahren.

## LEONARDO

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Hinter vielen unmenschlichen Höflingen Galottas geht auf dem blutbesudelten Steinweg vor dir ein alter Mann mit grauem langen Bart und grünen Augen vorbei. Er trägt eine Konstruktorsrobe mit dem aufgenähten Zeichen von Zirkel, Lineal und achtspeichigem Rad. Um seinen Hals liegt wie ein Sklavenring ein schwarzes, glibbriges Blutegelwesen. Er blickt sich rasch um und lässt unauffällig etwas in deine Hand fallen. Dann trippelt er eilig weiter.

Wenn die Helden Leonardo kennen (zum Beispiel aus dem alten Abenteuerband **Tödlicher Wein**), erlauben Sie eine KL-Probe, um ihn zu erkennen. Um seinen Hals liegt ein Gurgulum (S. 103), wie bei Udalbert ein Kontrollinstrument des Dämonenkaisers.

Leonardo hat dem Helden ein mehrfach gebogenes Stück Metall gegeben, das wie ein Dietrich aussieht. Wenn der Held damit die Eisen-schelle an seinem Handgelenk aufschließen will, gelingt ihm das mit viel Geduld und einer *Schlösser Knacken*-Probe, aber sobald eine Hand frei ist, geht es bei den anderen drei Schellen schon einfacher.

Noch sind ein halbes Dutzend Wächter in der Halle, die bald mit einem Bottich voll Brei verschwinden. Sobald alle gefangenen Helden befreit werden konnten (und sich die Helden möglicherweise weiteren Blutopfern zuwenden wollen), ist Kettenrasseln und Hundegebell von nahenden Wachen zu hören. Kein Held hat durch den Blutraub

mehr als 10 LeP verloren.

Beim erstbesten Korridor, in den die Helden rennen, kommt ihnen bereits Leonardo entgegen.

### FLUCHT AUS DER FESTUNG

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Mechanicus stolpert euch mit dem Bündel entgegen und ruft gehetzt: "Eure Sachen - denke ich ... Kommt, ich bringe euch aus der Festung."

Er eilt einige Schritte weiter zu einer obszönen Dämonenfratze und drückt auf ihre Zunge. Rumpelnd öffnet sich ein geheimer Gang, aus dem Schwefeldünste wabern.

Leonardo führt die Helden durch verschiedene kleine, gestauchte, dunkle und schmierige Gänge, die teils mechanisch, teils wie gewachsen wirken. Man muss darauf achten, nicht in eine ätzende Vitriolpfütze zu treten (W6 SP) oder seltsame Fühlerwurzeln, die aus dem Gestein sprießen, zu berühren. Aus der Ferne hört man stets metallisches Knirschen, Schreie und rhythmisches Stampfen. Setzen Sie nach Bedarf Hindernisse in den lang scheinenden Fluchtweg: Hier muss über eine breite Promenade geschlichen werden, wo 20 Schritte weiter Irrhalken-Gardisten stehen, dort muss ein einzelner dösender Gargyl vor einer Tür lautlos erledigt werden.

Der Mechanikus wirkt zerstreut, weltfremd und vergisst bisweilen selbst elementarste menschliche Umgangsformen.

"Wie? Na, ich habe dieses Monstrum gebaut. Kholak-Kai, die Stadt der Vernichtung."

"Leonardo den Mechanicus nennt man mich. Seit vielen Jahren bin ich nun Sklave für Galotta und bastle Meisterwerke für ihn. Er will zerstören - und darum zerstören sie in Vollendung. Ich könnte alles bauen."

"Wir müssen uns beeilen. Ich weiß nicht, wie lange der Dämon noch schläft (deutet auf seinen Hals). Er kontrolliert mich im Auftrag Galottas - und er wird mich irgendwann töten."

"Dexter Nemrod? Unmöglich, er wird zu gut bewacht. Zudem steht er wohl schon unter dem Beherrschungsbann Galottas ..."

"Hier lang ... nein dort. Ach, das erste wäre doch richtig gewesen."

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Leonardo öffnet eine Luke, aus der euch endlich frische Nachtluft entgegenströmt. Ihr befindet euch an der Seite der Festung in einem gewachsenen Spalt mit Holzverschalungen. Im Mondlicht seht ihr unter euch, wie Dergel und Gernat glitzern und das eingescherte Wehrheim immer noch brennt. Plötzlich hört ihr ein krankes Krächzen. Nur zwei Dutzend Schritte entfernt rauscht ein glühender Irrhalk vorbei, hat euch aber nicht bemerkt.

"Nehmt die hier und verschwindet!", flüstert Leonardo und deutet auf einige auf Holzstäben gespannte Lederstücke, die wie Fledermausflügel aussehen. "Schnallt sie um und springt. Ihr könnt damit nicht fliegen, aber sie werden euren Fall bremsen — hoffe ich, denn ich konnte sie noch nicht ausprobieren. Ach was, ich verrechne mich niemals."

Er hievt die seltsamen Konstrukte herüber.

"Kholak-Kai regeneriert sich, wird aber in fünf Tagen Gareth erreichen. Die Festung hat schon so viel Leben getötet. Ihr müsst die Stadt warnen, Vorbereitungen treffen. Sie darf das Magnum Opus nicht noch einmal ausführen. Ihr müsst die Festung vorher stürmen, bis zum Raum der Rache vordringen und Galotta töten, das ist der einzige Weg. Dann wird das Magnum Opus unmöglich werden und die Festung auseinanderfallen. Wenn ihr ein Fluggerät braucht, sucht in Gareth bei der Zunft der Mechaniker meinen einstigen Assistenten Nestel und fragt ihn 'Wo ist der Adler gelandet?' Versteht ihr? Es gibt Wege durch die Festung, die ... aargh."

Leonardo krümmt sich und fasst sich an den Hals.

"Er wird aufwachen! Geht! Jetzt!"

Der Mechanikus stürzt wieder ins Innere der Festung.

Aufgrund des Dämons um seinen Hals kann Leonardo die Helden

nicht begleiten: Sobald Galotta seine Abwesenheit bemerkt, würde der Ungeschaffene den Mechanikus erwürgen.

Die korrekt umgeschnallten Flügel (verlangen Sie Proben in *Fesseln/Entfesseln*, sonst könnte sich ein Verschluss im Flug öffnen) ermöglichen einen mehr oder minder sanften Gleitflug zur Erde hinunter. Ihr Einsatz aus 300 Schritt Höhe in den Nachthimmel erfordert eine MU-Probe (erschwert um die doppelte Höhenangst). Bei Misslingen muss ein anderer Held ermutigende Worte sprechen — oder notfalls nähert sich ein dämonisches Wesen und zwingt den Helden zum Sprung.

In der Luft muss jeder Held zwei *Fliegen*-Proben ablegen, um zu zeigen, wie gut er die Schwingen kontrolliert und ein anvisiertes Ziel am Boden ansteuern kann. Helden, die dieses Talent haben, können es durch *Akrobatik*-Proben +5 oder *Körperbeherrschungs*-Proben +10 ersetzen. Die Landung erfordert eine *Körperbeherrschungs*-Probe, die um die TaP\* aus den vorangegangenen *Fliegen*-Proben erleichtert ist bzw. pro misslungener Probe um 5 Punkte erschwert. Schlussendlich erleidet ein Held beim ruppigen Aufsetzen und Auslaufen 3W6 TP abzüglich der TaP\* aus dieser *Körperbeherrschungs*-Probe.

Ihnen als Meister sei an dieser Stelle noch verraten, dass Leonardo nicht so unschuldig und gut gesinnt ist, wie es scheint: In der Gefangenschaft musste er täglich sehen, wie Paktierer durch Buhlschaft mit Dämonen Wunder vollbrachten, die die profane Mechanik in zehn Jahren nicht zustande bringt: Das Leben am Abgrund der Niederhöhlen und die ständige Versuchung haben den Genius schließlich gebrochen: Leonardo ist kurz davor, mit Agrimoth zu paktieren. Er will Galotta töten (lassen), letztlich jedoch nur, um selbst über die Schmieden Yolghurmaks zu herrschen und eigene Konstrukteursträume zu verwirklichen. Die Helden schienen ihm unter den vielen Gefangenen die passendsten Werkzeuge zu sein. Doch bis sie das herausfinden, wird noch einige Zeit vergehen.

## REIßT WIE DER WIND!

Nach Gareth gelangen die Helden mit eigenen Pferden oder herrenlosen Rössern, deren Reiter in Borons Hallen oder den Niederhöhlen weilen. Die Durchquerung des frühlinghaft angeschwollenen Dergel erfordert *Schwimmen-Proben* nach Meistermaßgabe. Die berühmte Fähre an der Reichsstraße II, einige Meilen hinter Wehrheim, ist intakt, doch die Fährleute sind allesamt geflohen.

• Noch in Sichtweite der Festung treffen die Helden auf im Morgenlicht fliehende Bauern, für die die Welt aus den Fugen geraten ist. Schre-

cken zeichnet sich auf ihren Gesichtern. Wie ein Lauffeuer verbreitet sich die Nachricht von der Auslöschung Wehrheims, einem "leibhaftigen, Land verschlingenden Erdämon" und dem "Untergang der Welt". Hier erhält die Gruppe einen Vorgeschmack auf die Panik, die bald Gareth erfassen wird.

• Wenn die Helden nach dem Schicksal bekannter Kämpfer fragen, bekommen sie nichts als wilde Gerüchte zu hören. Keiner weiß, ob Leomar, die Marschälle oder Grafen überlebt haben. Relativ einheitlich verbreitet sich aber die Botschaft, dass Königin Rohaja gefallen ist.

• Deserteure: Aus der Schlacht entkommene Schlachtreiter aus Angbar entledigen sich der Reichsfahne und aller behindernder Rüstungsteile. Die reine Angst spricht aus ihrer Gesichtern: "Wir werden durch Waldstein zurück in unsere Heimat gehen", sagen sie zittrig. "Gegen *das da* kann man nicht kämpfen. Galotta hat gesiegt."

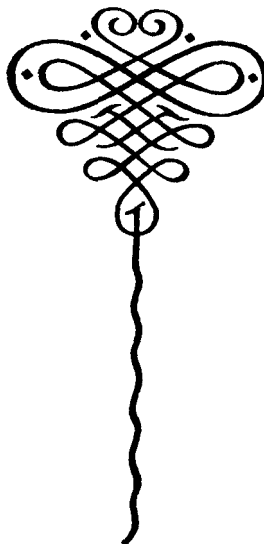
• Die Helden überholen die verrußten und verletzten Reste von Albrax' Söldnerhaufen. Der jetzt hinkende Hochkönig, der auch die halbierte Leiche Marschall Geldors von Eberstamm-Mersingen mit sich führt, will nach Gareth, das sich vielleicht gegen die Festung verteidigen kann. Gar nicht so unerschütterlich wie sonst brummt er: "So eine drachische Orkerei hat es seit Pyrdak nicht mehr gegeben. Der Großling Galotta, diese Rostbirne, ist wahrlich unter Angroschs schwerstem Sonnenstich geboren worden. Eines ist sicher: Wir Angroschim werden bis zum letzten Atemzug kämpfen."

Er wünscht den Helden Glück und wird nachkommen, so schnell es seine schwer verletzte Truppe erlaubt.

Knapp zwei Tage später nach anstrengendem Marsch und wenig Schlaf erreichen die Helden die Kaiserstadt.

## ABENTEUERPUNKTE III

Die einschneidenden Ereignisse vor Wehrheim können Sie pro Held mit **400 bis 500 Abenteuerpunkten** vergüten. Fünf Spezielle Erfahrungen können in Absprache mit dem Spielleiter auf besonders geforderte Talente (und Zauber) des Helden verteilt werden. Möglich sind etwa *Kriegskunst*, ein Nahkampftalent, *Reiten*, *Magiekunde*, *Götter/Kulte*, *Selbstbeherrschung*, *Schleichen* oder *Sich Verkleiden*. Wer an der Austreibung des Rahastes teilgenommen hat, kann die Sonderfertigkeit *Exorzist* verbilligt erwerben. *Toten-*, *Dunkel-* und *Höhenangst* können verbilligt gesenkt werden, wenn sie in diesem Kapitel thematisiert wurden.



# KAPITEL IV: SCHLACHT IN DEN WOLKEN

## AM RANDE DES ABGRUNDS

### PANIK IN GARETH

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Als ihr endlich Gareth erreicht, ist es in den Straßen noch turbulenter als sonst. Familien beladen Eselkarren mit Möbeln, Tagelöhner schnüren ihr Bündel, vollgestopfte herrschaftliche Kutschen verlassen die Stadt. Mit unbestimmter Furcht in den Gesichtern tuscheln Leute und blicken unwillkürlich zum Himmel.

Panik liegt in der Luft. Ein rotgesichtiger Mann tritt plötzlich auf euch zu: "Habt ihr Hobschaft aus dem Norden, gute Leut? Aus Wehrheim?"

Nachrichten und wilde Gerüchte haben die Runde gemacht und die Stadt in einen Schock versetzt. Mit der Invasion der Verdammten sahen schon viele das Ende der Welt heraufdämmern und fühlen sich nun bestätigt. Tief sitzende Endzeitängste, die Zwölgöttergläubigen bereits in die Wiege gelegt werden, brechen sich Bahn. Die Helden erleben in den folgenden Tagen, wie etliche Menschen Gareth fluchtartig verlassen — nach Osten, Süden und Westen. An den Toren spielen sich Abschiedsszenen ab, Händler beginnen zu hamstern, Gardisten und Beamte stehlen sich heimlich von ihren Posten. Zwangsläufig gibt es Plünderungen, gerade in den äußeren Stadtteilen, wo auch viele Arme wohnen.

Auf der anderen Seite stehen die Unerschütterlichen, die weniger der Mut trägt als die Angst vor Veränderung und Wandel des Weltbildes: Es kann nicht sein, was nicht sein darf. Sie schütteln alle Angaben über eine Legion der Untoten, übermächtige Drachen und eine Fliegende Festung der Erzdämonen als blanken Unsinn ab. Stur gehen sie ihrem Tagwerk nach, als sei nichts geschehen.

### DIE VERZAGTEN

Von Angst erfüllt, wollen sie Gareth verlassen - zumindest so lange, bis die Gefahr vorbei ist. Viele rezitieren aber immer wieder das Unheil verkündende Jahresorakel vom 1. Praios und glauben, nein, wissen, dass die Stadt in den Abgrund der Niederhöllen fahren wird.

"Es sind Dämonen. Sie werden keinen von uns am Leben lassen. Und wir haben nichts, womit wir uns wehren können."

"Ahm ... ich besuche nur meine Muhme auf dem Land."

"Die Götter haben sich von uns abgewandt. Wir müssen aus Gareth verschwinden, auf dem ein Fluch liegt."

"Wenn selbst Wehrheim nicht standhalten konnte, wie sollen wir widerstehen?"

### DIE STÄNDHAFTEN

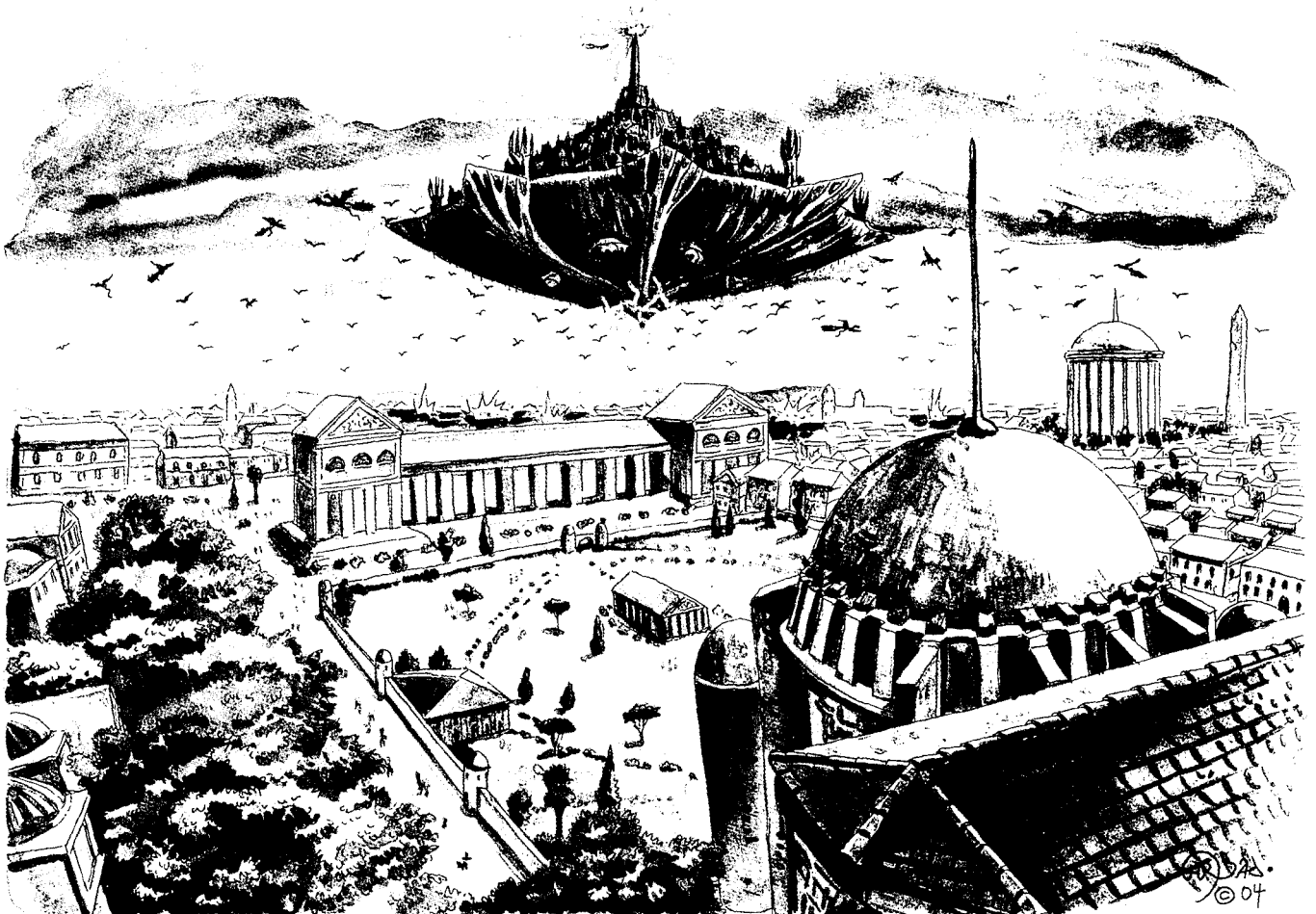
Gerade nach der Ansprache Emers (Seite 70) finden sich viele, in denen der alte Geist von Gareth wieder aufgeflammt ist: Die Stadt hat in den 100 Tagen von Gareth Haldur-Horas widerstanden, sie hat in der Ersten Dämonenschlacht gekämpft und sie hat die Zweite Dämonenschlacht gewonnen. Hier ist das Herz des Kontinents, der Nabel Sumus und Heimat der Menschen.

"Wenn wir sie nicht aufhalten, wer dann?"

"Der Galotta hat uns lange genug auf der Nase herumgetanzt! Irgendwer muss ihm sagen, dass Hofmagier keine Kaiser sind."

"Ich bin hier geboren, und ich werde hier sterben."

"Es gibt Dinge, die sind wichtiger als unser Leben: unsere Freiheit, das Licht der Sonne, die Würde dieser Stadt."



## DIE REICHSREGENTIN

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Unangenehm laut schallen eure Stimmen durch den Thronsaal der Neuen Residenz, wo ihr Reichsregentin Emer von der Katastrophe berichtet: vom Marsch der Untoten, der Schlacht auf dem Mythraelsfeld, der Auslöschung des Reichsheeres, dem Tod Rohajas. Aus den Augenwinkeln seht ihr, wie Höflinge aus dem Saal schleichen. Die Ratten verlassen das sinkende Schiff.

Mit bebenden Lippen lauscht Emer euren Worten. Tränen kullern ihre Wangen herab, die Griffonensphäre fällt aus ihrer Hand. "All die Frauen und Männer ... Rohaja ..."

Ihr überreicht knieend das geborstene Schwert Hagrondrar, dessen Glanz verblasst scheint.

Selbst die Tatsache, dass noch keine Leiche von Rohaja gefunden wurde, gibt Emer angesichts der katastrophalen Zerstörung nur wenig Hoffnung. Jegliche Majestät hinter sich lassend, flüstert sie bleich: "Sie trug ein Kind unter dem Herzen ... ich hätte sie aufhalten müssen, als sie aufbrach. Die Götter sollen verflucht sein, dass sie uns das antun!"

*Rechtskunde:* Nach Rohajas Tod ist der Drittgeborene, Selindian Hal, kaiserlicher Thronfolger, wird aber, da erst 16-jährig, erst in einigen Jahren zum Kaiser gesalbt werden können. Rohajas Zwillingschwester Yppolita befindet sich für zwölf Jahre in Festum in der Verbannung und ist für diese Zeit von einer Erbfolge ausgeschlossen.

Reichserzkanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss, ein energischer und eloquenter Mittvierziger mit Bart, drängt darauf, dass die Kaiserfamilie und die Reichsverwaltung Gareth verlassen. Man könne Schutz in Ferdok, Albenhus oder Elenvina (wo dieser Tage der Reichskongress beginnt) nehmen und von dort neue Kräfte sammeln. Emer entscheidet sich aber, zu kämpfen und Gareth nicht aufzugeben: "Wie weit wollt ihr fliehen, Hartuwal? Stehen die Gildenlandsegler in Havena schon bereit?"

Der große Hof ist wie gelähmt. Die KGIA scheint ohne Dexter Nemrod kopflos zu sein. Emer nimmt Waffen und Rüstung und zieht in die Alte Residenz, wo sie die Garether dazu motivieren will, bis zum Letzten zu kämpfen.

### EMERS ANSPRACHE

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Tausende haben sich auf dem Zwölfgötterplatz versammelt, als sie davon hörten, dass die Regentin zu ihnen sprechen wird. In diesen Tagen sehnen sich die Menschen nach Führung, nach Herrschern, die ihnen mit Stärke den Weg weisen. Im prunkvollen Kriegsmantel, mit Ritterschwert und Krone, erhebt Emer ihre Stimme: "Wir haben wenig Gutes zu verkünden, Bürger von Gareth, und doch muss es gesagt werden. Es ist eine dunkle Stunde über dem Reich angebrochen. Die Schwarzen Lande haben Himmel und Erde aufgehetzt und ziehen in einem Vernichtungsfeldzug ohnegleichen über die Gefilde der Menschen. Sie haben Wehrheim zerstört, unseren Heerbann zerschlagen, und ihr gewaltiger Schatten wendet sich der Kaiserstadt zu. Wir stehen allein, Gareth, und doch besitzen wir unseren Mut, unser Göttervertrauen und unseren Freiheitswillen. Und dies ist gegen den niederhöllischen Feind mehr wert als jede Legion von Soldaten. Wir sind in Havena aufgewachsen und kamen als Gemahlin König Brins in diese Metropole. Nirgends sahen Wir derartige Größe, derartige Kühnheit und derartigen Stolz auf das Erreichte. Hier in Gareth schlägt das Herz der Menschen, und hier ist Unsere Heimat. Wer seid ihr, wenn ihr Gareth aufimmer verlassen habt, wenn es Gareth nicht mehr gibt. Was wäre Aventurien ohne Gareth? Die Niederhöllen müssen *hier* aufgehalten werden, denn sonst gibt keinen Ort mehr, an denen man sich vor ihnen verbergen könnte. Wir waren Albernierin, Prinzessin, Reichsregentin, doch heute ...", sie nimmt ihre Krone ab, "heute bin ich wie ihr: Garetherin. Und ich will mit euch um diesen Ort kämpfen!" Beispielloser Jubel brandet auf, als Emer ihr Schwert erhebt. "Lasst es uns diesen Bastarden zeigen!"

## DER RAT DER HELDEN

Wie von selbst bildet sich um Emer ein Kreis von tatkräftigen Beratern, Verteidigern, Rittern, Handwerkern und Zauberern, die über das vermutliche Vorgehen des Feindes und die Möglichkeiten der Garether beratschlagen. (Einige von ihnen werden die Schlacht nicht überleben, ihre Namen sind durch ein Boronsrad (☸) gekennzeichnet.) Die Garether nennen diese in der Alten Residenz und auf Plätzen der Stadt zusammentreffende Runde den 'Rat der Helden' und ersuchen stets dort zuerst um Hilfe und Anweisung.

Ihm gehören neben Emer und den Helden an:

- Marschall Ludalf von Wertlingen versucht, verbliebene Einheiten sinnvoll zu koordinieren. Mindestens einmal pro Tag geht er jedoch, ohne dies groß zu erwähnen, zur Kerkerzelle seines Vaters, um mit ihm zu sprechen.

- Bürgermeister Trautman Karfenck, alt, blass und blutleer, ist ein kurzatmiger Patrizier, der seine Felle schwimmen sieht. Er bemüht sich, dass alle der sich panisch auflösenden Verwaltungen von Stadt, Mark und Reich schnell zusammenarbeiten.

- Thorn Eisinger wird, ohne es zu wollen, zum Sprachrohr der Zünfte gemacht.

- Reichsedler Melcher Dragentodt, Prüfstein des Schwertkönigs und gefeierter Held der Garether, gibt sich alle Mühe, die Moral der Bürger aufrechtzuerhalten. Er reitet durch die Gassen, drückt Hände, spricht wärmende Worte und packt überall mit an.

- Graf Rondrigan Paligan von Perricum stürzt von Verzweigung über Rohajas Tod in wilden Tatendrang, in dem er manchmal mehr schadet als nützt. (Eigentlich ist er ein Fall für den Zuspruch von Geweihten oder Seelenheilkundigen - vielleicht gibt es ja einen Ihrer Helden, der sich des jungen Grafen annimmt. Bis zur Ankunft Kholak-Kais ist er jedenfalls wieder gefestigt.)

- Magister Melwyn Stoerrebrandt, den Emer nach dem Tode Racallas sogleich zum Ersten Hofmagus ernennt, und Erzmagier Dschelefißn Jassafer beleuchten vor allem Möglichkeiten der Elementarmagie und der Alchimie, mit denen dem Feind zu Leibe gerückt werden kann. Erzmagier Elcarina ist der vielleicht größte Heilzauberer Aventuriens. Zeitweise stoßen auch andere Würdenträger vom Magierkonvent hinzu. Die Helden treffen auch auf den greisen, wieder gesunden Tyros Prahe (☸), der die Helden nach Greifenfedern fragt: Waffenbalsam ist jetzt sehr begehrt.

- Talorion Tannensang (☸) bringt, so gut es geht, den Garethern den Umgang mit Pfeil und Bogen bei und kümmert sich um Schützen-einheiten.

- Hochkönig Albrax erreicht einen Tag nach den Helden mit eiternden Verletzungen Gareth. Er brennt darauf, Geschütze auszurichten, um die Flugwesen mit Salven vom Himmel zu holen.

- Verschiedene Geweihte der Stadt sind zeitweise anwesend und geben kostbaren Beistand, zum Beispiel der Hofgeweihte des Praios Arrius von Wulffen, der sich als Mund des Jahresorakels unterschwellig die Schuld für die Katastrophen gibt, der hünenhafte Praios-Hochgeweihte Folmian Praiobur Lustratus (☸) von der Sakrale, die beinharte Ronda-Hochgeweihte Junivera von Seshwick (siehe den Roman **Die Gabe der Amazonen** und das Abenteuer **Der Purpurturn**), Hüter des Raben Stygomar, der die Nekropole schützen will, und die Ingerimm-Hochgeweihte Feuerlind Hitzacker (☸).

### ERKENNTNISSE

Durch Berichte von Spähern, den Helden und einigen Meisterpersonen sollten sich folgende Erkenntnisse herauskristallisieren:

Vor Wehrheim konnten Galotta und Rhazzazor das Überraschungsmoment nutzen. Jetzt wissen die Verteidiger jedoch, dass sie es mit einer dämonischen Luftflotte zu tun haben. Die ist zwar stark, aber nicht unbesiegbar: Gareth war schon einmal von sechs Jahren in der *Nacht des Brennenden Himmels* Luftangriffen ausgesetzt und konnte sich seitdem vorbereiten. Aventurien kannte zumindest vereinzelt in der Historie der Zwerge, der Urtulamiden und Magierkriege Kämpfe gegen Angreifer aus der Luft.

Nach allem, was über einschneidende Megalomagie wie das *Magnum Opus des Weltenbrandes* bekannt ist, kann Galotta die Fliegende Festung vermutlich nicht zum Einsatz bringen, wann und wo er will. Das

monströse Gefährt muss zunächst dort positioniert werden, wo es im Zentrum der Zerstörung steht. Wenn das Vernichtungsareal etwa 5 Meilen Durchmesser hat und Galotta Gareth mitsamt Kaiserpalast und Stadt des Lichts möglichst effektiv tilgen will, wird er die Festung vermutlich über dem westlichen Alt-Gareth, zwischen Alter Residenz und Rondra-Tempel Stellung beziehen lassen. Die Festung hat sich bislang stets recht langsam bewegt und kennt offenbar Trägheit: Ein Gefährt dieser Masse kann seinen Zielpunkt nur im Schrittempo erreichen. Die Fliegende Festung ist von zahlreichen Irrhaiken, Karakilim, Gargylen, untoten Riesenalken und kleineren Flugkonstrukten umgeben, die bei Wehrheim nicht zum Einsatz kamen. Offenbar behüten sie Kholak-Kai vor anderen Geflügelten: Galotta fürchtet, dass jemand in die Festung eindringen könnte. In Gareth ist aber auch damit zu rechnen, dass sie möglichen Widerstand am Boden - immerhin tagt hier ein ganzer Magierkonvent - beschäftigen werden, bis die Festung ihre Position erreicht hat.

Um in die Fliegende Festung zu gelangen und dort das Ritual Galottas aufzuhalten, muss man damit rechnen, an Galotta selbst vorbeikommen zu müssen: Er gilt jedoch als einer der mächtigsten Magier Aventuriens. Seine Fähigkeiten als Beherrscher grenzen an Freizauberei. Man sagt, die individuelle Zauberanfälligkeit (regeltechnisch: Magieresistenz) spiele bei ihm keine Rolle mehr.

Rhazzazors Ziel können nur die Boronanger Gareths sein. Wie die Nekropole vor seiner erzdämonischen Macht geschützt werden können, will gut überlegt sein (siehe **Schutz der Gräber**, S. 78).

## DER PLAN DER FESTUNG

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Magister Melwyn blickt euch über einen Zwicker hinweg an. "Der Orden vom Auge und die KGIA besitzen diese Bauzeichnungen hier, die vor zwei Jahren aus dem Schwarzen Palast von Yolghurmak erbeutet wurden."

Er rollt große Pläne mit schwarzen und blauen Risslinien aus: Es ist ein kleiner Teil von Kholak-Kai mit seinen Gängen, Klüften, Schloten und Tunneln. Ihr lest so merkwürdige Einträge wie 'Irrhalkenröhren', 'Sprungpforten', 'Blutakkumulatoren' und 'Ruptureschächte'.

Wenn Ihre Helden das Abenteuer **Stadt der 1000 Augen** (aus dem Band **Kreise der Verdammnis**) erlebten, haben sie selbst diese Pläne aus Yolghurmak gestohlen und der KGIA überbracht.

Etliche Bezeichnungen sind in Kürzeln oder Geheimschriften kodiert, die Bedeutung vieler Linien ist unklar. Am rechten unteren Rand finden die Helden Leonardos Signatur.

Wenn die Helden den Plan zur Erstürmung der Fliegenden Festung mitnehmen, kann er ihnen punktuell eine Hilfestellung geben: Gelegentlich erkennen die Helden Gänge auf dem Plan wieder und können Entscheidungen treffen, wohin sie ihre Schritte wenden sollen.

## TAGE VON ANGST UND HOFFUNG

Den Helden bleiben drei Tage, um eigene Kräfte zurückzugewinnen und Gareth auf den Luftangriff vorzubereiten: die Zeit der Bastler, Planer, Alchimisten und Anführer.

### SAMMELT EURE KRÄFTE!

Lassen Sie die Helden möglichst gesundet und mit 'voller' AE und KE in das Finale des Abenteuers starten. Heiler in der Stadt, (den Umständen entsprechend) ruhiger Schlaf und alchimistische Schlaftränke E (**SRD 95**) können die Regeneration verbessern. Getrocknete Thonnysblätter (**ZBA 269**) dienen zur besseren Astralen Meditation. In den Tempel der Zwölfe, von denen fast alle mehrfach in Gareth stehen, können Geweihte ihr Karma auffrischen.

Tyros Prahe und Magister Melwyn können den Helden verschiedenste mächtige Elixiere brauen, unter deren Wirkung diese in den Kampf

## Ein KOLLABORATEUR

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Du stehst nachts an der Nordmauer Gareths und fragst dich schauernd, wie weit die Fliegende Festung noch entfernt ist. Die Stadt ist von Fackeln erleuchtet, überall wird noch gewerkelt und geübt.

Da bemerkst du einen Jüngling in Amtsstubenkleidung auf der Mauer, der etwas in seiner Hand hält.

"Flieg, mein Täubchen, flieg."

Als er dich bemerkt, stößt er eilig eine Taube in die Luft, an deren Bein ein Röhrchen befestigt ist.

Die Brieftaube wird, wenn sie nicht aufgehalten wird, zu einer Botenstation nach Puleth fliegen, von wo aus die Botschaft weitergetragen werden soll. Der Jüngling ist ein Sekretär aus dem Rathaus und Untergebener Trautman Karfencks. Über den Inhalt der Botschaft weiß er nichts.

Wenn der Held die Taube aufhält, kann er auf der Außenseite der Botschaft die folgende Anschrift erkennen: "Auf irgend mögliche Weise an Kaiser Galotta I., Fliegende Festung"

Der hastig geschriebene Brief lautet:

*Eure Kaiserliche Majestät,  
Als Bürgermeister der Metropole Gareth möchte ich Euch willkommen heißen und Euch versichern, dass sich die Stadt gerne Eurer künftigen Herrschaft erfreut. Wir bitten um Verschonung unserer Häuser und Straßen und sind bereit, uns einer neuen Ordnung zu unterwerfen, in der die Kaiserfamilie einen anderen Namen trägt. Was Steuern und Abgaben sowie die Schließung von Tempel angeht, hoffe ich, dass wir zu einer Lösung kommen werden. Lebendig vermögen wir euch viel mehr zu dienen als tot. Falls Ihr die Auslieferung verschiedener Personen fordert, sollte dies nicht unmöglich sein. Bitte schickt mir Eure Wünsche, aus denen wir uns Eure Gnade verdienen können.  
Euer ergebener Diener,  
Karfenck, Trautman mit Vornamen*

Karfenck, Spross einer Familie, die schon seit über tausend Jahren zu Gareths Patriziern zählt, will sich um jeden Preis an der Macht halten und glaubt, Gareth könne so am besten verschont werden. Die Stadt muss weiter existieren, und wenn in den Tempel dafür Erdämonen angebetet werden, dann ist das ein erträglicher Preis.

Wenn Karfenck abgeführt und in den Schulturm gesteckt wird, ist er nur noch ein gebrochener Greis, der stetig murmelt: "Ich wollte doch nur, dass alle überleben."

ziehen können. Bei gleichzeitiger Nutzwirkung von mehr als drei magischen oder alchimistischen Erzeugnissen treten allerdings vermehrt Nebenwirkungen auf.

- Der Heldengruppe können insgesamt sechs Heiltränke zur Verfügung gestellt werden, die die Qualität 1x C, 1x D, 3x E und 1x F haben, dazu zwei Zaubertränke mit den Qualitäten B und E.

- Erzmagier *Elcarna* beherrscht den BALSAM SALABUNDE so virtuos, dass er zwei Helden für 18 Stunden 15 LeP über der Grund-LE geben kann oder aber während der Schlacht zwei Helden die Möglichkeit zur sofortigen Regeneration (W6 LeP/KR) für 8 Spielrunden (**LC 25**).

- Ein Astraltrunk aus Kairanhalmen und Mibelrohr kann für 14 Stunden 1W+4 AsP zum derzeitigen Stand hinzufügen, auch über den Grundwert hinaus. Man sollte den Trunk jedoch nicht mehrfach verwenden, um nicht an Mibelsucht zu erkranken.



- Wenn Ihre Gruppe fürchtet, an einflüsternde Dämonen und gegenrische Zauberwirker zu geraten, hilft eine längerfristige Anwendung des PSYCHOSTABILIS durch einen Magier des Konvents: 3 Stunden lang MR +6.
- Falls die Gruppe direkt fragt oder ein Held zu wenig Rüstungsschutz für die angehende Schlacht besitzt: An der Akademie der Magischen Rüstung beherrschen ein, zwei Magister auch eine ARMATRUTZ-Anwendung, die einen zusätzlichen Schutz verspricht: Durch Spontane Modifikationen der Reichweite und der Wirkungsdauer ergibt sich 3 Stunden lang RS+3.

## DIE MACHT DER ALCHEMIE

- Tyros besitzt eine pflaumengroße, zerbrechliche Glaskugel, in deren Innern goldroter Bannstaub der Qualität F glitzert. Dieser kann gegen Zauberkundige oder Dämonen geworfen werden (am besten mit den Talenten *Schleuder* oder *Wurfmesser*), die beim Zerplatzen ihren Inhalt freigeben, was bei einem Volltreffer bedeutet, dass das Opfer für 3W6 KR in jeder KR W6 +2 AsP beziehungsweise LeP verliert.
- Zielwasser ermöglicht sowohl Bogenschützen als auch Werfern mit schwereren Geschützen, ihre Ziele besser anzuvisieren. Gegen ein Heer von Flugwesen ist dies ein kostbares Elixier, sodass alle Gareth Alchimisten aufgerufen werden, ihre Bestände an Zielwasser zur Verfügung zu stellen.
- Mengbiller Feuerwerk mit Raketen und Funkenspiralen kann von *Melwyn* und anderen Alchimisten der Stadt hergestellt werden. Vorhandene Bestände können zumindest als Ablenkung von Angreifern dienen (Nebelkegel, bunte Lichtkugeln und Raketen, Knallkörper). Neu gebastelte Großkaliber können Gegner hingegen bereits versenken und in der Flugbahn stören. (Benken Sie, dass das Feuerwerk meist stark verpuffenden oder knallenden Charakter hat, aber keine starken Explosionen hervorruft.)

## KESSELWEISE WAFFENBALSAM

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Tyros Prahe lässt am Wirselsbach einen mächtigen Zinnkessel mit alchemistischen Allegorien aufstellen und entfacht darunter ein heißes Feuer. Ausgelassenes Bärenfett tropft aus Schläuchen, Silbertaler türmen sich auf, einige Dutzend Flaschen mit Vitriol verbreiten beißenden Gestank. Die goldenen Greifenfedern liegen bereit.

"Waffenbalsam!", glühen Tyros' Augen. "Wir brauchen fuderweise Waffenbalsam gegen die Ungeschaffenen. Es fehlen noch Zutaten: Bringt mir so viele Horuschenkerne und Schuppen vom Höhlendrachen, wie Ihr finden könnt!"

Wer sich am Balsambrauen beteiligen will, kann Tyros mit *Alchimie*-Proben unterstützen. Wer sich nach Schuppen vom Höhlendrachen umhört, wird letztlich in den Artefaktgewölben des Pentagon-Tempels der Hesinde fündig. Erzwissensbewahrer Valnar Yitskok trennt sich nur schweren Herzens von der zur Hälfte erhaltenen Schuppenhaut eines vor zweihundert Jahren am Schlund erlegten Höhlendrachens. Eine optimierende Ersetzung (**SRD 78**) wären die tellergroßen, irisierenden Schuppen des Tuzakwurms, der vor 800 Jahren von Kaiser Gerbald auf Maraskan erlegt wurde. Siebzehn Schuppen liegen im Reichsmuseum und sind nur unter Infarktgefahr des Museumsleiters Ymratan Mallorn zu erhalten.

Die Horusche wächst nur im südlichen Maraskan und war einst Teil der kaiserlichen Abgaben, die die besetzte Insel zu entrichten hatte. Seit Entstehung von Fürst-Komturei und Shikanydad sind Horuschen kaum noch erhältlich. Es ist aber ein offenes Geheimnis, dass die Unterweltbande der Almadaner' Schmuggel mit maraskanischen Exotika betreibt. Wenn die Helden ein wenig in einschlägigen Unterwelkreisen nach Horuschen-Kernen fragen, hören sie letztlich von einer Kontaktperson: "Ich werd' sehen, was ich tun kann."

Wenige Stunden später erscheint der stutzerhafte Alrik Ragather, halbbeheimer Magnat der Almadaner', und lässt von einem Hundekarren 150 Horuschen-Schoten mit 300 Kernen kippen. "Keine Stadt mehr, keine Geschäfte", knurrt er und entfernt sich wieder.

Tyros Prahe gelingt es schließlich, 100 Portionen Waffenbalsam D herzustellen: Für einen Tag gilt eine bestrichene Waffe als magisch und besitzt BF -3 und TP+1. Eine Portion reicht für eine Schwertklinge, zwei Dolchklingen oder fünf Pfeile bzw. Bolzen.

## GESCHÜTZE

Nur wenige Geschütze von Gareths Kasernen haben das Kaliber, die Fliegende Festung zu erreichen oder sie mit einem Treffer mehr als nur anzukratzen. Bei heranschwebenden, kleineren Luftgefährte können sie aber durchaus Wirkung zeigen.

Die Artillerie ist jedoch größtenteils für Ziele am Boden ausgerichtet, was Hochkönig Albrax zum Fluchen bringt: "Man merkt, dass ihr Großlinge es einfach zu selten mit Drachen zu tun hattet!"

Eifrig arbeiten Schmiede und Mechanici wie Thorn Eisinger und Angescha Tochter der Angalla vom KGIA-Mechanik-Institut an Aufsätzen und Modifikationen. Es stehen etwa 50 leichte (Hornissen, Bailisten), zwölf mittelschwere (Rotzen) und zehn schwere Geschütze (Onager, Rotzen, darunter auch die überschwere Rotze *Fetter Alrik*) bereit. Beschreibungen von Geschützen finden Sie in **Armorium Ardariticum** S. 19-23 oder dem **Aventurischen Arsenal**, S. 49-53.

In den Arsenalen sind auch einige Dutzend Kugeln mit Hylailler Feuer und sogar magischem Brandöl vorhanden, das meiste ist jedoch in Perricum bevorratet, wo der Kampf gegen dämonische Schiffe seit einigen Jahren zum Tagwerk gehört.

Die verbliebenen Geschützmeister vom *Radromtaler Bombardenregiment* und der *Maulwurfsgarde* sind zwar erfahrene Werfer, haben aber wenig Erfahrung mit fliegenden Zielen und fragen einen Helden mit entsprechenden Erfahrungen (Talent *Belagerungswaffen*) um Rat. Lassen Sie den Held mit Hilfe des Stadtplans von Gareth bestimmen, welche Geschütze wo aufgebaut werden und welche der kleineren Geschütze beweglich auf Trosswagen gesetzt werden sollen.

Knapp 500 Mann kümmern sich um die Belagerungswaffen, die Hälfte sind jedoch einfache, motivierte Gareth Bürger. Lassen Sie einen geeigneten Helden einen Trupp Bürger zwei Tage lang im Ausrichten, Munitionieren und Sehnenspannen drillen (hierzu sind ausreichende Werte in *hehren* und *Kriegskunst* notwendig).

## DER OGERLÖFFEL

Beim Zweiten Ogerzug 1003 BF führten die Menschenfresser gegen die Reichstruppen ein gigantisches Katapult mit sich, dessen Bau ihnen ihr Beherrscher Galotta eingegeben hatte. Nachdem jahrelang nur seine verkohlten Überreste zu sehen waren, haben ehrgeizige Mechanici das Geschütz funktionstüchtig in der größten Halle des Reichsmuseums zu Gareth nachgebaut.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ihr schreitet entschlossen durch die muffige Luft des Museums für Reichsgeschichte, das angeblich auch Geburtshaus Kaiser Rauls war. Museumsleiter und Ober-Entstauber Ymratan Mallorn wie-selt bleich um euch herum und scheint zu fürchten, dass ihr eines der Exponate auch nur anfasst. Ihr bemerkt kaum die *Cronica Rauliensis*, ein Schwert Kaiser Rauls, Trinkbecher Valpos, das Stadtbanner Jergans und das urtulamidische Ankhatep-Tor. Da seht ihr ihn in seiner ganzen Pracht: Der Ogerlöffel ist ein hausgroßes Holzkatapult aus Mammutbäumen, das in der größten Museumshalle bis zur Decke reicht. In der Munitionskelle könnte ein halbes Banner Aufstellung nehmen. Ein eingebranntes Phantasiewappen steht für das Königreich der Oger.

Mit drei Meilen Reichweite und wagengroßen Felsbrocken als Munition könnte der Ogerlöffel sogar der Fliegenden Festung gefährlich werden (wenn sie tief genug anfliegt und man ihr mit dem Ogerlöffel die Geschosse *von oben* verabreichen kann).

Wenn die Helden Galottas Konstruktion gegen ihn selbst einsetzen wollen, weist der Museumsleiter pikiert daraufhin, dass das Geschütz für die Türen viel zu groß ist. Vermutlich wird er sich sehr bald selbst angesichts seiner geliebten eslamidischen Außenfassade für diese Bemerkung hassen: Es ist weniger zeitraubend, die Museumsmauer einzureißen, als das Geschütz zu zerlegen und wieder zusammenzubauen.

en. Mit Hammer und Meißel sind 300 Personearbeitsstunden nötig, um das Loch in die Wand zu schlagen.

Nachdem der Ogerlöffel mit Ochsen gespannt herausgezogen wurde, stellt sich die Frage seiner Positionierung und Bedienung: Gareth ist vermutlich die einzige Stadt, durch deren Straßen das Riesengeschütz passt. Das Gerät ist nur von 30 möglichst großen und kräftigen Menschen zu bedienen: Es kommt zu einem Auflauf von städtischen Exiltobriern, Thorwalern und drei Trollzackern. Das Herbeschaffen von Munition (neben großen Brocken sind auch hunderte kindskopfgroße Steine als Hagel geeignet) erfordert eigene logistische Anstrengung. Mit viel Holz, Metallklemmen, Seilen und einer *Mechanik-Probe* +7 kann der Ogerlöffel für Luftziele optimiert werden, auf die er bis zu 4 Schuss pro Stunde abfeuern kann.

Belohnen Sie die Arbeit um so mehr, je heftiger die Helden dem Ergebnis entgegenfeiern: Das Geschütz sollte in der Schlacht mindestens eines der größeren Luftschiffe vom Himmel holen. Schleudert es einen Brocken bis gegen Kholak-Kai, bekommt die Unterseite ein Loch, aus dem sichtbar Bauteile und Untote herausfallen, ein Treffer an der Oberseite könnte eine der Ätherkrallen zum Einsturz bringen.

## DIE FEUERFALKEN

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Magister Melwyn zeigt euch, nachdem er sich einmal im Palastgarten kurz verirrt hat, auf der Mauer der Neuen Residenz eine zwei Schritt hohe, metallische Statue von einem stürzenden Falken. Er stürzt jedoch in die Höhe, statt in die Tiefe. Auf den zweiten Blick erkennt ihr, dass die Statue mit Mondsilber überzogen ist, die Augen aus Rubinen bestehen und der Schnabel aus Arkanium.

"Pentaphonisches Kadunom mit Schnellabraxierung zur Anwendung purgatorischer Destruktionshermetik", erklärt er stolz, als sei damit alles klar.

Nach der Nacht des Brennenden Himmels ließ Emer von Artefaktmagiern wie Meister Syronius und Magistern der Akademie Schwert und Stab drei dieser Feuerfalken errichten und per ARCANOVI verzaubern. Sie stehen an der Neuen Residenz, bei dem Akademiegebäude und auf einem Turm der Stadtmauer östlich des Wehrheimer Tores und sind jeweils dreh- und schwenkbar gelagert.

Mit den Worten "Flieg, Feuerfalke!" wird nach 2 Aktionen ein IGNIFAXIUS (Reichweite Horizont, 7W6 TP) ausgelöst, mit den Worten "Zerstöre, Feuerfalke!" ein IGNISPHAERO (Reichweite Horizont, GS 15, maximal 50 KR Flugzeit der Feuerkugel, 5W6+5 TP). Das Ziel muss mit dem Schnabel anvisiert werden und ist um so schwieriger zu treffen, je weiter es entfernt ist: Die Anwender des Artefakts würfeln eine Probe auf ihren Fernkampfwert in *Belagerungswaffen* oder *Armbrust*, modifiziert anhand der Regeln zu *Zaubern auf Entfernung Horizont* (MWW 24).

Jeder Feuerfalke besitzt drei Ladungen IGNIFAXIUS und zwei Ladungen IGNISPHAERO. An ihnen sitzen verantwortungsvolle Schützen der Panthergarde, beraten von einem gildenmagischen Adepten. Melwyn räumt den Helden aber ein, sich jederzeit eines der Geräte zu bedienen, wenn es in der Luftschlacht nötig ist.

## DAS GARETHER VOLK

Die Garether fürchten Galotta und seine Rache: Er ist nicht irgendein Eroberer, mit dem man sich arrangieren könnte, sondern ein Vernichter. Diejenigen, die nicht fliehen, verbarrikadieren sich, überfüllen Tempel und beten. Und sie kämpfen: Nach Emers Ansprache sind gut 30.000 Garether auf den Beinen, die sich irgendwie nützlich machen möchten und die sich ihre Stadt nicht kampflös nehmen lassen wollen. Es ist fast unmöglich, einen Überblick über diese Menschenmassen zu haben: Ebenso oft, wie sie sich - wie befürchtet - behindern, leisten sie überraschend Außergewöhnliches.

Angesichts dieser Mengen kann aber jeder Held mit einem TaW *Kriegskunst* von mindestens 7 der Gedanke kommen, dass Attacken aus der Luft um so verheerender sind, je mehr Menschen zusammen auf einem Fleck stehen.

## FASZINIERENDE IDEEN, ZAUBER UND KONSTRUKTIONEN FÜR DEN LUFTKAMPF

Es ist Wesen und Sinn eines Rollenspieles, dass nicht immer vorhersehbar ist, was sich die Spieler ausdenken. Und Spieler halten oft ihre eigenen Ideen für die aufregendsten — das ist ihr gutes Recht. Bereiten Sie sich daher darauf vor, dass Ihre Spieler Sie (und dieses Abenteuer) mit einer Flugmöglichkeit überraschen und Sie diese irgendwie 'einbauen' müssen.

Jede brauchbare Idee sollte wenigstens das befriedigende Gefühl eines Teilerfolgs erzeugen. Allerdings sollte keine Idee in der Lage sein, alle anderen zu ersetzen. Und unbrauchbare Ideen müssen schon in der Planung oder in der Durchführung scheitern; auch das ist nötig, um den Spielern das Gefühl zu geben, sich den Sieg wirklich verdient zu haben. Weitere Hinweise hierzu finden Sie im Abenteuer **Rausch der Ewigkeit**, Seite 46-47.

Hier einige brillante, wahnwitzige und selbstmörderische Ideen, die Spieler in Testspielen oder früheren vergleichbaren Abenteuern der Autoren hatten:

- ♦ Möglich wäre ein TRANSVERSALIS zu Unterseitenlöchern der Festung in Sichtweite, vor allem, wenn er im Dutzend mit Magiern des Konvents gesprochen wird. Galotta hat diese Möglichkeit jedoch eingeplant: Kholak-Kai verfügt über magische Spiegel, die jeden Teleportierenden zurückschleudern: Ermitteln Sie nach dem Zufallsprinzip, wo er wieder materialisiert.
- ♦ Mit einem mächtigen NIHILOGRAVO könnte eine halbe Kompanie in die Höhe bewegt werden.
- ♦ Per Katapult (oder, noch wagemutiger, mit Mengbilliger Feuerwerk) könnte ein Held sich nach oben schießen lassen - allerdings sollte er sich dann auch Gedanken über den Aufprall machen.
- ♦ Leonardos *Adler* könnte durch das Einspannen von fliegenden Zugtieren oder sogar den Einbau von Feuerwerk optimiert werden.
- ♦ Druiden oder Elfen könnten versuchen, flugfähige Reittiere herbeizurufen.
- ♦ Denkbar wäre es auch, in einer 'Blitz-Queste' einen Drachen als Kampfgefährten oder Reittier zu gewinnen.

Es sind Bettler, Tagelöhner, Rattenfänger, Streuner, Kutscher, Laufbur-schen, Bauchhändler, Gesellschafterinnen, Spielleute, Knechte, Gesellen, Handwerksmeister, Beamte und Kaufherren. Unterweltschläger wollen ebenfalls nicht zurückstehen. Ordnung bringen die berühmten Spießbürger, Türmer, Nachtwächter, Brandwarte und Gardisten. Sie tragen die Namen derjenigen Lokalheiligen im Mund, die Helahoras einst verbrannte, da sie sich nicht beugen wollten: Celissa, Duridanya, Palinai, Ysinthe, Eboreus, Emmeran, Lucian und Vitus. Wenn die Zeughäuser geleert werden, kommen 2.000 Glefen, 1.000 Säbel, 5.000 verstärkte Knüppel und 2.000 Kurzbögen mit 50.000 Pfeilen zutage. Ständig wenden sich Bürger an die Helden mit ihrer Erfahrung, wenn sie sich bewaffnen, Barrikaden bauen, Häuser verrammeln und den Himmel absuchen.

Ein Junge mit einem Brotmesser: "Bringt mir bei, wie man gegen Dämonen kämpft! Muss man sie am Hals treffen oder zwischen die Rippen?"

Ein Familienvater: "Wo sollen meine alten Eltern und meine kleinen Kinder hin? Ist es in den Kellern sicher?"

Eine Akoluthin der Peraine: "Wir brauchen Plätze für die Verwundenen. Wohin sollen wir die Feldschere und Therbuniten schicken?"

Ein Reservist der Spießbürger: "Diese 200 Mann wollen wissen, wie sie mit dem Bogen umzugehen haben. Ich weiß, dass Ihr ein vortrefflicher Schütze seid."

Der Aves-Geweihete Udilor führt wohlorganisiert einen Auszug von über tausend Garethern an: "Ihr behütet die alten Pfade, ich suche nach neuen für jene, die übrig bleiben. Ich bete für euch. So lange es einen Horizont gibt, gibt es Hoffnung."

## DER MAGIERKONVENT

Der Konvent begann am 21. Peraine bereits unter tumultartigen Umständen: Die Nachricht vom Endlosen Heerwurm, der die Trollpfote überschritten hatte, spaltete die Versammlung und beraubte sie ihrer Gastgeber: 30 Weiß- und vereinzelt Graumagier vom ODL brachen unter Führung der beiden Garether Spektabilitäten nach Wehrheim auf und nahmen an der Schlacht teil. Das Desaster vom Mythraelsfeld löste auch unter den verbliebenen Gildenmagiern in Gareth Panik aus, sodass etliche ihre Koffer packten und dem Konvent eilig den Rücken kehrten: Graumagier, die sich nicht in Kriegsdinge einmischen wollen, und Schwarzmagier, die zunächst abwarten möchten, wer aus als Sieger diesem Konflikt hervorgeht.

In den fast leeren Konventssälen der beiden Akademien finden sich nur noch etwa 120 Magier - nicht einmal die Hälfte aller Besucher -, die die Garether unterstützen wollen. Größtenteils sind es dünelhafte Weißmagier (die klassischen Kampfmagier sind nach Wehrheim gezogen), einige pragmatische Graumagier und wenige interessierte Schwarzmagier. Die Helden haben die undankbare Aufgabe, diese Individualisten zu einer Einheit zu formen.

Den Zaubereiern ist klar: Galotta, einstmals einer der angesehensten ihrer Zunft, *wusste*, dass zur Zeit seines Angriffs hier der Konvent stattfinden würde. Und er schätzt seine Kraft stärker ein als die von Hunderten von Gildenmagiern ...

Die Zaubereier begegnen der Bedrohung mit der ganzen Bandbreite von weltfremden Gelehrten: Sie analysieren mit verständlichen Fachbegriffen, disputieren erhitzt die theoretischen Möglichkeiten Galottas und fechten dabei noch immer alte Ideologiekämpfe zwischen weiß, grau und schwarz aus.

Ein Magierkonvent und etliche wichtige Personen der Gildenmagie sind ausführlich im Abenteuer **Rohals Versprechen** beschrieben.

### ZAUBERERSTOLZ UND OPFERBEREITSCHAFT

- Die **Weißmagier** sind ohne den noch bei Wehrheim verschollenen Convocatus Primus Saldor Foslarin und Erzmagierin Racalla von Hosen-Rabenmund etwas kopflos, aber noch am leichtesten zu neuer Disziplin zu bewegen. Wichtige Wortführer sind die Spektabilitäten Olorand von Gareth-Rothenfels (Perricum) und Sagitta da Samba als Leiterin der (zehn anwesenden) Pfeile des Lichts. Unter den **Graumagierin** erscheint Gildensprecherin Prishya von Grangor (Punin) alt und überfordert. Aktive Helfer sind hier Elcarina, Dschelef, Tyros und Melwyn und eine Handvoll Elementaristen aus Rashdul und Drakonia. Die geliebten **Schwarzmagier** der Bruderschaft der Wissenden sind an zwei Händen abzuzählen, aber dennoch sind ihre beiden bekanntesten Vertreter unter ihnen: Convocatus Primus Salpikon Savertin (Mirham) und Erzmagier Thomeg Atherion (Fasar), die beide für die nächsten Jahre Gildensprecher sein möchten und ihre Taten entsprechend betonen und für Stimmenfang einsetzen.

- Beim Ordenshaus der Wächter Rohais in Neu-Gareth (**Gareth**, S. 23), eines wehrhaften, reinweißen Ordens, der göttergefällige Zauberei propagiert, erfahren die Helden, dass der Leiter des Hauses, Coldrahan Honorald (☞), die Stadt verlassen will. Sie finden ihn vor seinem Stadthaus mit bepackten Wagen: Der reiche und eitle Magier, der schon vor sieben Jahren aus Ysilia vor den Schwarzen Horden geflohen ist, ist als Widerentdecker des INVERCANO eine geachtete Symbolfigur der Garether Zaubereier: Sein Fortgang würde auch andere zur Flucht bewegen. Appelliert die Gruppe erfolgreich an sein Ehrgefühl, so schließt er sich der Verteidigung an und stiftet schweren Herzens den Bürgern ein halbes Dutzend magischer Experimentierspiegel, die über eine INVERCANO-ähnliche Wirkung verfügen.

- Falls möglich, befindet sich beim Konvent natürlich auch der stolze Lehrmeister eines Spielermagiers: "So mein Junge/Mädchen, jetzt zeig mal, was du bei mir gelernt hast!"

- Zwischen Magiern und Praios-Geweihten, die dem Garether Volk helfen, kommt es fast zwangsläufig zu Reibereien, bei denen die Helden vermitteln müssen.

### MAGISCHE KÜNSTE

Drücken Sie Ihren Spielern das **Liber Cantiones** in die Hand und fragen Sie sie, wie über hundert Magier, einige von ihnen sehr erfahren,

wohl mit den Mächten der Zauberei die Verteidigung Gareths unterstützen können. Übernehmen Sie einfallsreiche und machbare Vorschläge, sieben Sie Geschmacklosigkeiten und Übertreibungen aus. Die größte Stärke des Konvents liegt bei eher weißer Zauberei aus den Bereichen *Antimagie*, *Einfluss*, *Heilung* und *Eigenschaften* sowie einiger Elementarmagie. Mittels UNITATIO können dabei durchschlagende Effekte erzielt werden.

## DIE GEMEINSCHAFT DES LICHTS

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Durch die Straßen marschieren die Sonnenlegionäre in Kettenhemd, weißem Wappenrock und rotgoldenen Schärpen. Hellebarde und Streitkolben sind geweiht und ihre glänzenden Rundschilder sollen Zauberei zurückwerfen können. Etliche Praios-Geweihte, Lichtverehrer, Lichtbringer und Lichtträger, spenden Trost und halten lauthals Predigten: "Diese Stadt ist Praios' Stadt. Sie ist und wird immer sein. Doch jenes fliegende Ungetüm spottet seinen Gesetzen und wird nimmer sein. Lux vobiscum! Lux triumphat!"

Ein Göttliches Zeichen ermutigt die Gläubigen. Die Praios-Geweihten segnen alle Waffen und Gegenstände, die ihnen von betenden Garethern entgegengestreckt werden, aber eine echte **OBJEKTWEIHE**, die eine geweihte Waffe gegen Dämonen erschafft, können sie nur bei einem Zehntel der Bittsteller anwenden.

Etwa 150 Sonnenlegionäre und gut 200 Geweihte und Akoluthen stehen den Verteidigern Gareths bei. Weitere Praios-Geweihte stehen wie goldene Statuen an den Mauern der Stadt des Lichts: Hier erwarten sie den eigentlichen Angriff Galottas, des 'Boten der Lohe' und höchsten Dieners des Blakharaz.

Hofgeweihter Arrius von Wulfen erklärt: "Die Gemeinschaft des Lichts weiß, dass dunkle Verse aus güldenländischen Rollen wahr werden. Das unheilige Saatkorn des Herrn der Rache nähert sich der Stadt. Es ist, als würden wir es in unseren Eingeweiden spüren. Das Insanctissimum des Erzdämonen bereitet sich darauf vor, geboren zu werden — an Praios' heiligstem Ort auf Dere."

Es heißt, der Heliodan, einer der großen Mystiker der Kirche, bete unablässig und ersuche den Ratschluss des Götterfürsten. Etliche ältere Geweihte und Novizen tun es ihm gleich. Einige wenige fliehen vor der drohenden Zerstörung, während es von anderen heißt, sie würde auf Geheiß des Heliodan die Stadt des Lichts verlassen - mitsamt kostbarer Reliquien.

## DEXTERS VERMÄCHTNIS

Das Schicksal Dexters, einer Symbolfigur für das ganze Mittelreich, löst Fassungslosigkeit aus. Wenn die Helden von Dexters Zeichen GALXXIII berichten, kann jemand aus dem Rat der Helden helfen: "Das muss ein Kürzel für eine KGIA-Akte sein. Eine recht wichtige, würde ich vermuten."

Sollten die Helden dieses Kürzel nicht von sich aus ansprechen oder haben sie es gar nicht erkannt, dann erinnert Tyros Prahe sich irgendwann daran, dass Dexter vor längerer Zeit auf seine alchemistischen Fähigkeiten zurückgriff und dieser Auftrag irgendetwas mit dem damaligen Hofmagier Galotta zu tun hatte. Dann muss sich eine Meisterperson aus Dexters Umfeld notfalls an Details erinnern.

Die Akten der KGIA werden in der *Kaiserlichen-Garethischen Central-Registratur* verwahrt (**Schlösser 40, Gareth 21**). Dieses riesige Dokumentenlager mit Buch- und Pergamentregalen bis zur Decke besteht aus offiziellen Unterlagen aus dem ganzen Reich, einem Geheimarchiv und mindestens einem geheimen Geheimarchiv. Die blasse Prokuristin *Travine von Beckstein* beteuert zunächst, dass es eine Akte mit einer solchen Signatur nicht gebe, gibt dann aber zu, dass selbst das Kürzel geheim ist: Die Einlagerung hat die Sicherheitsstufe 'Graf', und es gibt nur eine Person, die diesen Zugangsstatus besitzt: Nemrod selbst. Wenn die Helden dank passender Argumente diese Protokollhürde überwinden können, führt sie die Prokuristin durch zwei Geheimtüren in 9 Spann hohe Katakomben.

'GALXXIII' ist in eine Lade, aus Blei gehämmert und mittlerweile von Generationen von Spinnen eingewoben. Im Innern finden sich ein Notizzettel, etliche mit dem KGIA-Siegel gesicherte Dokumente, fünf kleine Ampullen, eine kupferne Elixierflasche sowie ein Einmachglas mit Haaren.

## DIE GALOTTA-AKTEN

Meine geschätzten Agenten,  
dass ihr diese Akten öffnet, bedeutet, dass ich tot, verschollen oder in die Hände eines Feindes geraten bin. Nutzt das gesammelte Wissen so weise ihr könnt. Zögert nicht, mich aufzugeben oder meinem Leben ein Ende zu setzen, wenn ihr dadurch der Aufgabe für das Reich gerecht werden könnt. Mögen die Zwölfe mit euch sein!

12. Efferd 32 Hal

Graf Dexter Nemrod, Reichs großgeheimrat

**Das Galotta-Dossier, Firun 29 Hal (1022 BF), fortlaufend ergänzt**  
Hierin finden die Helden allerlei allgemeine Aussagen und Erkenntnisse über Galottas Geschichte. Es enthält alle Aussagen aus **Dämonenkronen 67f.**, und kann von Ihnen durch weitere Informationen ergänzt werden. Galotta wird immer wieder als vollendeter Beherrscher bezeichnet: In den vergangenen Jahren wurde niemand bekannt, der einem Beherrschungs- oder Beeinflussungszauber von ihm widerstehen konnte.

G. selbst weiß sich nach Manier von Herrschern und Magiern zu schützen. Trotz dreier Versuche gelang es keinem Agenten der KGIA, sein Leben zu beenden.

—Als sicher gilt eine Garde von mehreren Dutzend Heshthotim, die als G.s Leibwächter dienen.

—G. soll sich selbst vor Magie bestmöglich gefeit haben. Berichte wie starke Schutzartefakte an seiner Robe sind, müssen noch bestätigt werden. Vermutlich werfen sie schädliche Zauberei jedoch auf den Verursacher zurück<sup>^</sup> (INVERCANO-Cantus).

—Besitzt nachweislich eine der Perilax-Rüstungen aus Endurium, die ihren Träger fast unverwundbar machen. Wurde jedoch noch nie gesehen, dass er sie trug.

—So lange Galotta bei Beivusstsein und Verstand ist, sind seine Fähigkeiten als Beherrscher am gefährlichsten. Seine Geistmagie scheint sich nicht mehr an die Beschränkungen von Spruchzaubern zu halten.

—Der Splitter des AGM wird von G. vor allem für Konstruktionen und weitläufige Beeinflussung Transsiliens eingesetzt. Zugriff auf die Macht des Splitters zur Demonstration oder Bestrafung nur sporadisch. Schutzmöglichkeiten eines Splitterträgers weiterhin unklar.

—Dreimalige Sichtung eines Golems aus Endurium bei G. — Fähigkeiten?

Ein anderer Abschnitt beleuchtet die Rolle von Leonardo:

—Leonardo wird an Geist und Körper gezwungen, dem Heptarchen von Yol-Ghurmak zu dienen. Die Zerstörung der Prinzessin-Emer-Brücke durch Flugdämonen (28 Hal) ist wohl darauf zurückzuführen, dass sich Leonardo zumindest einmal verweigert hat: Die Brücke hatte er selbst konstruiert. Angeblich gehen dem Konstrukteur seine Werke über alles.

Er kämpft im Geheimen gegen seinen Zwang und die mörderische Verwendung seiner Erfindungen. Der von ihm gebaute Kriegswagen der 'Stählernen Schildkröte' (Dritte Dämonenschlacht) wies absichtliche Selbstzerstörung auf.

## Vergiftungsprotokoll GALXXIII

Gareth, 03. Boron 10 Hal

Befürchtungen haben sich bestätigt, Galotta als Reichs verräter enttarnt, möglicherweise auf der Flucht. Nachdem ich den Ersten Hofmagus Gaius Cordovan Eslam Galotta schon vor Jahren als riskant eingestuft habe, eine Entfernung aus dem Amt wegen SAMs Sturheit jedoch nicht möglich war, ließ ich ihn vergiften: Er nahm die erste Komponente des tödlichen Giftes Bishdariels Angesicht (auf Basis des Venenums der Boronsotter) erfolgreich mit einer Mahlzeit ein. Jeder Teil des Zwei-Komponenten-Giftes ist für sich nicht zu erkennen und ungefährlich, lagert sich aber auf Jahrzehnte

te im Körper ein. Wird irgendwann der zweite Teil des Einnahmegifts appliziert, kommt es binnen weniger Augenblicke zu Lähmungen und Herzstillstand, der zum Tode führt.

Zweite Komponente beigelegt (kupferne Elixierflasche). Laut Alchemist Tyros Prahe mindestens haltbar bis zum Jahre 30 Hal. Das sollte reichen. (Anmerkung an mich: Prahe eventuell mundtot machen. Anklage wegen Verstoß gegen Wehrheimer Index oder Gotteslästerung wegen Suche nach Polardiamant möglich.) Sie muss dem Reichs verräter eingefloßt werden. Baron Dexter Nemrod, Großinquisitor, Reichs großgeheimrat, KGIA, OSA

## Rotkappenwillenstrunk - Erläuterung

Beigelegte Ampullen (6x) enthalten den Rotkappenwillenstrunk., den Alchemist T.P. (Verschwiegenheit erwirkt) erfolgreich mit Hilfe einiger Haare G.C.E. Galottas brauen konnte. Eine Ampulle erhält eine Portion, Wirkungsdauer jedoch unbekannt. Während der Trankwirkung ist der Geist des Anwenders vor jeglicher Magica Controllaria, die von G.C.E. Galotta gewirkt wird, immun — ganz gleich wie virtuos Galotta seine Zauberei beherrschen mag. (Anmerkung an mich: Noch Haare von Virilys Eibon und anderen Hofmagiern besorgen).

09. Praios 11 Hal

D.N.

Ergänzung: Laut alchemistischer Studien Trank wahrscheinlich auch noch wirksam, nachdem G. einen Pakt geschlossen hat und einen Splitter der Dämonenkronen trägt.

27. Hesinde 29 Hal

D.N.

## DIE TRÄNKE

Dexters Vermächtnis gibt den Helden die Mittel an die Hand, Galotta zu stürzen. Die Frage, ob die Tränke noch wirken, können Sie bis zur Anwendung in der finalen Konfrontation gegen den Dämonenkaiser aufschieben. Tyros Prahe erinnert sich nur noch dunkel an den damaligen KGIA-Auftrag und ist großväterlich erfreut, dass seine damalige Arbeit hilfreich ist.

Die Rotkappenwillenstrünke lassen jeden Geistauber Galottas scheitern, während er selbst glaubt, sie seien gelungen. Spielen die Helden überzeugend die Rolle eines Beherrschten, haben sie einen großen Vorteil. Der Zettel spricht von sechs Ampullen - es finden sich jedoch nur deren fünf die sechste führt Dexter Nemrod mit sich. Je nach gewünschtem Verlauf des Finales kann diese Ampulle bei seiner Gefangennahme zerbrochen sein oder sich noch in seinem Besitz befinden. Kundige Alchimisten können den Helden versichern, dass gegen alle gewöhnlichen Gifte, bis hin zu Purpurblitz, Gegenmaßnahmen wie Prophylaktika oder der KLARUM PURUM möglich sind. Bei Zwei-Komponenten-Giften ist dies jedoch deutlich schwieriger. Offenbar müssen die Helden Galotta dazu bringen, das Gift Bishdariels Angesicht zu trinken. Es richtet dann bei ihm W6 Kampfrunden lang 7 SP pro KR mit entsprechenden Schmerzen an, gefolgt von 3W6 KR mit je 5 SP. Jede KR sinken AT, PA, GE, FF und KK jeweils um einen Punkt. Spätestens bei KK 0 ist der Körper völlig gelähmt; es besteht dann pro Spielrunde eine Chance von 5 %, dass es zum Herzstillstand kommt.

## GALOTTAS HAAR

Im Einmachglas liegt seit fast 25 Jahren braunes, grau gesträhtes Haar von Haupt, Augenbrauen und Bart Galottas - bis heute ist es nicht wieder nachgewachsen. Bevor Galotta den Scharlachkappentanz aufzuführen musste, wurde er geschoren.

Sonst stets darauf bedacht, dass keines seiner Körperteile zu einem Fokus feindlicher Magie werden konnte, gelang es Galotta nicht, diese Haare, die Dexter gewissenhaft einsammeln ließ, in seinen Besitz zu bekommen und zu verbrennen.

Der Fund der Haare wird auf die Gesichter von Spicierdruiden und -hexen ein dämonisches Grinsen zaubern: Mit ihnen ist es möglich, Galotta ein Herrschaftsritual oder einen Hexenfluch an den Hals zu schicken. Das kann durchaus von Erfolg gekrönt sein: Mit dem AMULETT DER HERRSCHAFT kann der Druide etwa einen kurzen Einblick von Galottas Umgebung erhalten. Zauberei, die Galotta bequem tötet oder derart kontrolliert, dass er Kholak-Kai umdrehen lässt, sollten Sie allerdings nicht funktionieren lassen.

Neben Galottas MR, die etwa bei 30 anzusetzen ist (und auch bei per Körperteil übertragenen Hexenflüchen wirkt), gibt es immer noch seine Hofzauberer, die eine VERSTÄNDIGUNG STÖREN, einen EINFLUSS BANNEN und eine HERRSCHAFT BRECHEN können.

## DER ADLER

Leonardo hatte vor über 20 Jahren ein Fluggerät nach Art eines Heißluftballons erbaut (siehe Das Geheimnis des Mechanicus im Abenteuerband Tödlicher Wein). Leider stürzte *der Adler* bei einem Flug in ein havenisches Lagerhaus. Leonardo gab jedoch nicht auf, reparierte ihn später und sandte ihn nach Gareth, wo mittlerweile König Brin herrschte, der von Fluggeräten begeistert gewesen sein soll. Mit einer Vorführung erhollte sich der geniale Mechanicus neue Gelder für seine kostspieligen Experimente und Konstruktionen.

Die Kanzlei für Reichsangelegenheiten verbot jedoch jegliche weitere Versuche mit 'durch die Luft schwebenden Fluggeräten'. Schwere Herzens liess Leonardo den *Adler* von seinem damaligen Gesellen *Nestel* in einem Garether Lagerhaus einmotten und verabredete vor der Rückkehr nach Havena mit ihm das Lösungswort 'Wo ist der Adler gelandet?', damit Nestel von Leonardo angeworbene Abenteurer zum Adler führen könne, wenn dieser zum Beispiel weitertransportiert werden soll. Nun hofft der gefangene Mechanicus, dass die Gruppe mit Hilfe des *Adlers* die Fliegende Festung erreichen kann.

Nestel wurde mittlerweile aus der Zunft der Mechaniker ausgestoßen und ist auf die schiefe Bahn geraten. Er stiehlt Schmuck und Waffen und hat bereits mit den Helden Bekanntschaft gemacht: Sie haben ihn in den Schuldturm gebracht (Seite 24).

Dorthin sollten die Helden sich nun wenden, wenn sie sich an die Waffendiebe erinnern. Andernfalls erfahren sie bei der Zunft der Mechaniker, dass er vor Jahren wegen Veruntreuung von Geld ausgeschlossen und vor drei Wochen in den Schuldturm geworfen wurde.

## RACHSÜCHTIG

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Turmherrin Lysmina Baran führt euch Tür um Tür durch den Kerkerturm der Stadt, wo durch enge, feuchte Gewölbe verzweifelte Schreie und schwaches Stöhnen hallen. Ihr öffnet ein quiet-schendes Guckloch, durch das ihr Nestel seht: Seine Wangen sind eingefallen, sein Gesicht ist verhärtet. Der einst hübsche Blondschopf besitzt nur noch eine scharlachrote Glatze. Und in seinen Augen funkelt ein Hass, der euch wie ein schwacher Abglanz vom Hass Galottas erscheint.

Nestel zeigt den Helden im Mini-Format, was einst den Ersten Hofmagus Galotta bewog, sich in die Arme des Herrn der Rache zu werfen. Der vormals gut aussehende Frauenschwarm sitzt dank der Helden mit rotem Haupt im Kerker. Natürlich ist er nicht bereit zu helfen und lacht selbst dann noch zynisch, wenn die Gruppe erklärt, dass der *Adler* Gareth retten könnte: "Soll die Stadt doch brennen, die mir *das hier* angetan hat."

Hier helfen nur gute Überzeugungskraft (einfühlsame Geweihte). Hellsichtmagie oder die Androhung von Folter. Je nachdem, wie die Helden mit Nestel umgehen, mag sein Zorn verrauchen, vielleicht wird er aber nur noch mehr zu einem getretenen Hund mit tief verborgenen, kalten Hass.

Der *Adler* wurde im *Stoerrebrandtschen Lagerhaus Nummer 42* im Südquartier eingelagert. Ein Schlüssel hierfür befindet sich in Nestels Habseligkeiten, die der Turmwart des Schuldturms verwaltet. Eines verschweigt der Rachsüchtige aber nach Möglichkeit: Seit Jahren wurde die Miete des Lagerhauses nicht bezahlt, weswegen der Lagerprofoss, ein Angestellter Emmeran Stoerrebrandts, Nestel den Zutritt unmöglich machen will, bis die ausstehende Miete (36 Dukaten) beglichen wurde.

## LAGERHAUS 42

Unweit einer stinkenden Gerberei finden sich einige Lagerhallen, deren Gelände bis auf einen Zaun frei zugänglich ist. Vor Nummer 42

sitzen zwei Wehrheimer Doggen (auch: Wehrheimer Bluthund, **ZBA 115**) als Wachhunde an der Kette. Die Hunde sind scharf und attackieren jeden, der zur Tür des Lagerhauses will. Die Tür ist mit einem Angbarer Vorhängeschloss versehen, das sich mittels Nestels Schlüssel öffnen lässt.

Der Lagerprofoss ist nicht anwesend, wenn die Heiden hier eintreffen. Sein Kontor liegt zwei Straßen weiter.

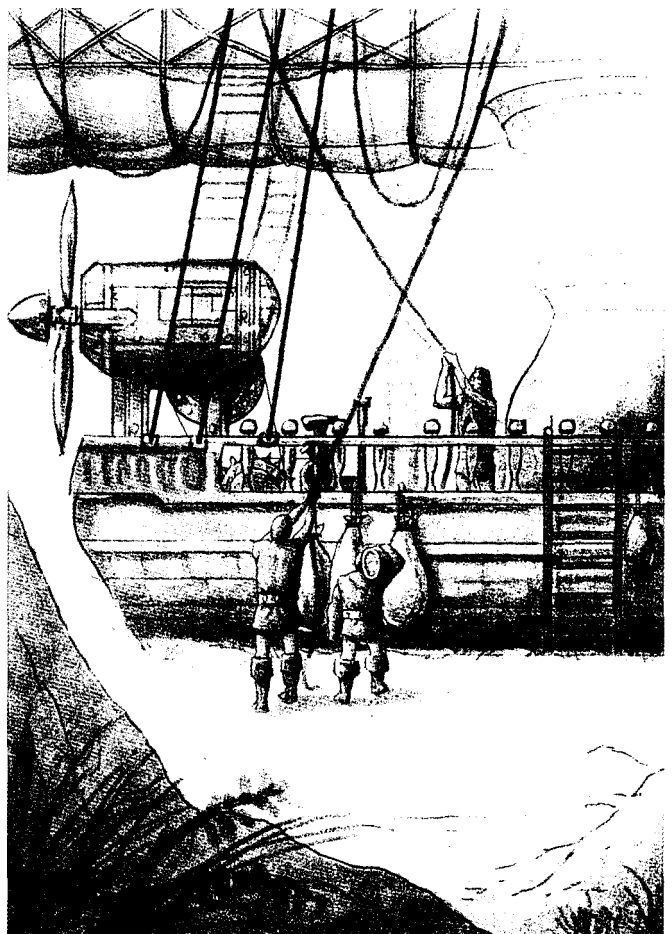
## LEONARDOS FLUGMASCHINE

In Kisten mit dem Zeichen des achtspeichigen Rades samt Zirkel und Lineal und unter Wachstüchern finden sich die einzelnen Teile des *Adlers*. Versuchen Sie, die erste Begegnung der Helden mit dieser Erfindung aus der Sicht eines zwar erfahrenen, aber von Luftfahrt unbedeckten Aventuriers zu schildern: "Es sind wohl drei Geräte. Neben den Holzkästen finden sich Wagenräder und Kurbeln für einen Flaschenzug. Die Sagemaschinen in der Mitte bestehen aus viel zu leichtem Holz. Der Rest sind blau-silberne Segel und Takelage zu einem neuen Schiff."

In Wahrheit handelt es sich um einen Heißluftballon mit zwei pilzförmigen Luftkammern und einer Korb gondel für etwa sechs Personen. Ölbrenner mit Lampenöl füllen die Tuchballen mit heißer Luft. An zwei Pedalpaaren sitzend kann man zwei Propeller aus Tiik-Tok-Holz bewegen, die den Adler vorwärts treiben. Ein großes Segel ermöglicht mäßiges Steuern. Ein Anker gibt Halt an Boden, Bäumen und Gebäuden, während zwölf Sandgewichte beim Abwurf einen Höhengewinn des Gefährts verursachen.

Es sind insgesamt 20 TaP\* in *Mechanik* nötig, um zu verstehen, wie der Adler zusammengesetzt werden muss. Hierbei können auch mehrere Helden ihr Wissen zusammenbringen. Misslungene Proben reduzieren das TaP\*-Konto aufgrund von Missverständnissen allererlings um jeweils 7 Punkte, Jede Probe dauert eine Viertelstunde.

Der Aufbau selbst benötigt schließlich abwechselnde Proben auf *Mechanik*, *Schneidern* und *Fesseln/Entfesseln*. Jede Probe dauert eine Stunde. Wenn 30 TaP\* angesammelt wurden, ist der *Adler* startbereit (und auch hier kosten misslungene Proben 7 TaP\*).



## RHAZZAZORS SPOTT

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Kalt weht der Wind in dieser Nacht aus dem umwölkten Norden. Plötzlich stellen sich eure Nackenhaare auf. Dann hört ihr es: den schauerlichen Klang von Luft, die durch unheilige Alptraumgerippe und durchlöchernte Schwingen pfeift.

"Schwarzer Drache!", gellt ein panischer Alarmruf.

Rhazzazors fauliger Leib fliegt selbstgefällig über die Stadt, umgeben von einer Wolke krakeelender Todeskrähen. Seine Stimme hallt hohl in euren Eingeweiden: "Es ist zu spät für euch, Menschengewürm. Bringt eure Toten heraus! Die neuen Herren der Stadt schreiten einher. Bringt eure Toten heraus!"

Ein gewaltige Totenkopfkette pendelt um seinen Hals, während er fauchend schwarzes und blaues Höllenfeuer spuckt.

Schnell wird deutlich, dass Rhazzazor alleine ist. Er verbreitet vorerst nur Furcht und attackiert allenfalls beiläufig. Dabei inspiziert er die Verteidigungsmaßnahmen Gareths, was die Helden womöglich auf die Idee bringen könnte, Ogerlöffel und Feuerfalken besser nicht zu offenbaren. Emer hat bereits wild entschlossen *Finsterfang* gepackt, als der Drache abdreht. Er verhöhnt die erleuchtete Stadt des Lichts, setzt sich auf das Kuppeldach des Sonnentempels und fliegt verärgert mit verbrannten Pranken wieder fort.

Der Held, dessen KL-Probe am besten gelingt, beobachtet, dass zwischen jedem Feuerstoß aus Rhazzazors Rachen mindestens 5 KR liegen. (Auch frühere Beobachtungen lassen darauf schließen, dass Rhazzazor keinen ständigen Feueratem besitzt.)

### SCHUTZ DER GRÄBER

Der Boron-Geweihte Stygomar fragt die Helden nach Rat zum Schutz der Nekropole, des Heldenfriedhofs und der zahlreichen ungeweihten Wallstätten aus der Geschichte Gareths. Eine Million Leichen sind es, die Rhazzazor erheben droht. Bürgergarden könnten zumindest versuchen, die bekannten Friedhöfe vor Angreifern zu schützen.

Über das Grab Coran Grassbergers hat er Erstaunliches herausgefunden: Coran war einst Totengräber in Gareth, ehe er sich weihen ließ. Vor vielen Jahren hat er sich von der Kirche zurückgezogen und gilt als verschollen. Das 'Grab', da ist Utharion sich sicher, ist in Wirklichkeit gar keines: Coran selbst muss die Stele dort aufgestellt haben, als er noch als Totengräber arbeitete.

Angeblich hatte er eine unbestimmte Vision vom Stab des Vergessens, die auch von einer dritten Wirkung des Talismans berichtet, die offenbar auf dem Grabstein beschrieben wird: *Erinnern, Vergessen, Verfolgen*. Die ersten beiden waren bekannt: Der Stab kann Menschen - als Gnade oder zur Bestrafung - die Erinnerung rauben (und in seinem Holz speichern) oder sie ihnen wiedergeben.

In alten Quellen fand jedoch Stygomar eine Bestätigung für die dritte Wirkung: Wer mit dem Mittelteil des Stabes berührt wird, während der Träger die - leider unbekannt - Schlüsselworte spricht, dessen Geist wird überflutet und verfolgt von allen finsternen Erinnerungen, die der Stab je aufgesogen hat: die tiefsten Abgründe von Mördern, Frevlern, Grabschändern und Wahnsinnigen.

Der Stab kann mittels BORONS SÜSSER GNADE (IV) herbeigerufen werden und könnte vielleicht als Waffe gegen Rhazzazor dienen: Ihn etwas vergessen oder erinnern zu lassen nützt wenig, da der Drache zu tief in seinem Wesen von niederhöllischem Willen durchdrungen ist und seine Ziele sogleich neu fassen würde. Aber könnte das Erleben von Furcht, Schmerz, Hass und Verzweiflung hunderter Menschen nicht sogar diesen Drachen der Furcht das Fürchten lehren?

## ANGRIFFE AUS DEN WOLKEN

Kholak-Kai wird am Abend des 29. Peraine Gareth erreichen. Die Helden müssen alles aufbieten, um zu verhindern, dass die größte Stadt Aventuriens und über 100.000 Menschen dasselbe Schicksal erleiden

Auch Emer hat ihre eigene Vorstellung von ihrem Beitrag: Sie hat Rhazzazor vor Monden herausgefordert. Nun ist er gekommen. Sie will ihn an der Nekropole erwarten.

## INGERIMMS GNADE

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Eine Einladung der Meisterin der Esse hat euch in den großen Ingerimm-Tempel am Eisenmarkt geführt, einem Meisterwerk aller Handwerkskünste. Als Mahnung wurden manche Brandspuren der 'Nacht des brennenden Himmels' an der Fassade belassen. Zahllose Menschen aus der Stadt der Zünfte beten im Licht der Buntglasfenster darum, dass sie der Himmlische Schmied vor den dämonischen Gewalten beschütze.

Vor dem sengenden Feuerofen steht die Hochgeweihte *Feuerlind Hitzacker* mit ihrem rotem Zaushaar und einem Brandsiegel auf der Stirn. Sie führt euch zu einem Schrein, in dem ein heiliger Ring liegt: ein sich windender Kranz rotgoldener Flammen, über und über mit winzigen Granat- und Onyxsteinen besetzt. Fast scheint es, als wären die Flammen nicht aus starrem Gold, sondern echt.

"Dies ist der Ring der Flammen", spricht die Geweihte. "Geschaffen vom Hüter der Flamme zu Angbar vor sieben Jahren, sieben Monden und sieben Tagen. Er behütet Menschen in seinem Umfeld vor den verderbten Gewalten des Schänders der Elemente, der Ingerimm über den Sternenwall entgegenglotzt. In den letzten Wochen erschienen mir beim Schmieden Funkenregen, die die Gestalt von [ZAHL DER HELDEN] aufrechten Streitern zeigten. Ich glaube, das seid ihr. Nehmt den Ring der Flammen, auf dass er euch in die Festung der Vernichtung bringen möge." Ihre Hände zittern leicht, als sie euch das Artefakt übergeben. Immer noch ist das Gemurmel der zahlreichen Gebete um Ingerimms Schutz zu hören.

Eine *Menschenkenntnis*-Probe zeigt, dass Feuerlind offenbar eine Entscheidung getroffen hat, die ihr sehr schwer gefallen ist. Auf Fragen der Helden bittet sie nur: "Geht. Geht einfach, und haltet die Niederrhöllen auf. Für uns alle!"

Insistieren die Helden weiter, gibt sie zu, dass der Ring der Flammen wohl als einziges einen Schutzkreis gegen Agrimoths höhere Gewalten bewirkt: 'All die Gläubigen im Tempel hoffen, das Gotteshaus würde sie schützen. Doch in Wahrheit wird das erzdämonische Magnum Opus auch ihn hinwegfegen.'

Wenn die Helden den Ring daraufhin nicht annehmen und erklären, dass er hier dringender gebraucht würde, zeugt dies von echtem Heldenmut. Begegnungen mit agrimothischen Kräften sind im folgenden Abenteuertext daraufhin ausgelegt, dass die Helden den schützenden Ring besitzen. Ist dies nicht der Fall, reduzieren Sie die Gefährlichkeit einiger Stellen etwas, aber lassen Sie die Gruppe doch noch mit sich hadern, den Ring nicht angenommen zu haben.

Der apfelgroße Ring kann an einem Lederband um den Hals getragen werden. Sein Träger und alle Personen, die einmalig einen Tropfen Blut auf den Ring fallen lassen, erhalten durch agrimothische Ungewalten nur ein Viertel des eigentlichen Schadens, so lange sie nicht weiter als 10 Schritt von dem Ring entfernt sind. Das gilt für Auswirkungen entsprechender Zauber, das *Magnum Opus des Weltenbrandes*, Dämonen aus der Domäne Widharcals und selbst Golem-Attacken.

Ganz gleich, ob der Ring der Flammen im Ingerimm-Tempel bleibt oder von den Helden geführt wird: Im Laufe der Schlacht wird er nach einer spektakulären Rettung seine Aufgabe erfüllt haben und zerbröseln.

wie Wehrheim. Diese Stunde der Entscheidung bestimmt das Schicksal des Mittelreichs, wenn nicht des ganzen Kontinents für lange Zeit. Luftangriffe sind naturgemäß die spektakulärste und schnellste Art zu

kämpfen: Das Offensivpotenzial ist deutlich größer als sinnvolle Verteidigungsmaßnahmen. Luftgefährte und fliegende Wesen haben große Zerstörungskraft und starke moralische Wirkung auf den Gegner, sind aber meist mit wenigen Treffern deutlich zu beeinträchtigen oder zu zerstören.

Die Schlacht in den Wolken ist ein abendfüllendes Ereignis für die ganze Spielrunde, ein ebenso farbenprächtiges wie zerstörerisches Spektakel, bei dem beide Seiten zu all ihren Mitteln greifen, um den Sieg zu erringen. Hier haben die Helden die passenden Situationen, um all die Fähigkeiten, Waffen und Artefakte einzusetzen, die sonst in vielen Abenteuern das Spielgleichgewicht stören: Das Schwert *Araschar*, die Lanze *Finsterfang* und den *Ring der Flammen* sowie ein halbes Dutzend weiterer besonderer Ausrüstungsstücke stellt bereits dieses Abenteuer. Wenn Ihre Helden Gegenstände besitzen, die langfristig in ihren Händen zu mächtig sind, bietet die Schlacht auch in diesem Bereich alle Möglichkeiten von Verlust und Zerstörung.

Schrecken und Intensität dieses Kampfes zu Boden und in der Luft ermöglichen trotz Tausender Beteiligten auf beiden Seiten, dass es immer wieder die Helden sind, die in einer Szene die Wende bringen, während andere dutzendweise die Flucht ergreifen oder hilflos sind.

## VERLAUF

Während die Fliegende Festung näher schwebt, werden die Helden mit den Garethern vorerst vom Boden gegen Flugdämonen, Luftschiffe und gelandete Einheiten kämpfen. Versuche, mit dem *Adler*, Luft-Dschinnen oder Hexenbesen bis Kholak-Kai vorzudringen, sollten in dieser Phase nicht gelingen, denn noch gibt es zu viele fliegende Feinde. Erst, wenn die Festung nach Einbruch der Nacht fast ihre Position erreicht hat, erscheinen neun Greifen unter Obarans Führung, die die Helden erfolgreich hinauftragen. Während unter ihnen das *Magnim Opus des Weltenbrandes* erste Zerstörungen anrichtet, schlagen sich die Helden durch die Fliegende Festung und erreichen schließlich Galotta. Verfolgen Sie die Kämpfe mit Hilfe des großen Stadtplans von Gareth und bestimmen Sie, wo welche Angriffe stattfinden. Beliebige Figuren oder Marker für Helden, Gareth, Flugwesen und die Fliegende Festung (ein Bierdeckel von zehn Zentimeter Durchmesser) erleichtern den Überblick.

## ZEITPLAN

Passen Sie den Verlaufsplan der Schlacht am Feuertag, dem 29. Peraine, den Ereignissen in Ihrer Spielrunde an, wenn zum Beispiel ein Großteil der Gruppe in einem kritischen Moment zunächst einmal Heilung benötigt.

**12:00 Uhr:** Späher an der nördlichen Stadtmauer entdecken die noch 40 Meilen entfernte Fliegende Festung am Horizont, die mit Schrittgeschwindigkeit auf Gareth zufliegt.

**16:00 Uhr:** Es fallen vermehrt tote Vögel vom Himmel: Unsichtbare Gotongis inspizieren die Stadt aus der Höhe und erstatten Galotta Bericht.

**17:30 Uhr:** Fünf hoch fliegende Riesenalken setzen zu einzelnen Sturzflügen an, um die Schusskraft und das Geschützfeuer der Gareth zu testen.

**18:30 Uhr:** Karakilim und Luftschiffe lösen sich von der noch 7 Meilen entfernten Festung, fliegen einen Bogen jenseits von Neu-Gareth und greifen aus dem Westen an, damit die Verteidiger von der tiefen Sonne geblendet sind. Sie werfen Brandsätze und Ähnliches ab.

**19:00 Uhr:** Sonnenuntergang. Es folgen Gargylen, Riesenalken, tiefer fliegende Luftgefährte und per Fledermausschwingen anlandende Söldner. Beginnende Straßenkämpfe.

**19:30 Uhr:** Landungsschiffe mit Untoten und Gardekämpfern Galottas erreichen den Boden der Stadt, während die Fliegende Festung den Stadtrand erreicht hat. Aus ihren Stückpforten gehen Attacken nieder, die Irrhaken-Schlote öffnen sich. Die Helden kämpfen gegen Udalbert von Wertlingen. Die Helden und Emer kämpfen gegen Rhazzazor und können ihn mit Hilfe *Finsterfangs* und des *Stabes des Vergessens* zurückdrängen.

**20:30 Uhr:** Die Greifen kommen, von den Helden gerufen, zur Hilfe und kämpfen gemeinsam mit ihnen gegen die Irrhaiken. Kholak-Kai erreicht das Zentrum der Stadt und beginnt allmählich mit dem *Magnum Opus* des Weltenbrandes.

**20:50 Uhr:** Die Helden betreten die Fliegende Festung und kämpfen sich bis zu Galottas Raum der Rache vor.

**21:30 Uhr:** Galotta stirbt. Die Helden können das *Magnum Opus* des Weltenbrandes aufhalten und fliehen. Die abstürzende Festung begräbt den Kaiserpalast und die Stadt des Lichts unter sich.

## DAS VERHÄNGNIS AM HIMMEL

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Wie eine schwarze Sonne hängt die Fliegende Festung Kholak-Kai über dem nördlichen Horizont. Unaufhaltsam wird sie größer. In wenigen Stunden wird sie den ganzen Himmel verschluckt haben. Neben dir schlägt eine Mauerwache das abwehrende Dämonenhorn. Kein Bannstrahl des Praios zerschmettert das Ungeheim, kein Alter Drache fegt es vom Himmel. Die Sterblichen sind auf sich allein gestellt.

Einige tiefe Wolken scheinen sich noch unterhalb der Festung zu befinden. Die Nachmittagssonne wirft ihr Licht auf kleine Punkte in der Luft: die erste Angriffswelle Galottas. Es geht los!

Das einzige, was zwischen Galotta und seinem endgültigen Triumph steht, sind alle jene Zauberer, Kämpfer, Schützen und Bastler, die Genie, Kraft und Willen haben, bis zu den empfindlichen Punkten Kholak-Kais vorzustoßen — mit einem Wort: Helden. Damit sie der langsam treibenden Festung nicht gefährlich werden können, soll die Armee aus Flugwesen und -gelahrten Gareths Aufmerksamkeit durch Angriffe binden, Geschütze zerstören, Zauberrituale unterbrechen und die Menschenmassen der Verteidiger gegeneinander wenden. Dass Galotta dabei noch durch seine Truppen Tempel und Paläste plündern lässt, damit wichtige Schätze auch das neue Imperium schmücken können, ist ein willkommener Nebeneffekt.

Objektiv und mit klarem Verstand betrachtet, fechten die Helden einen aussichtslosen Kampf. Sie haben den Untergang von Wehrheim erlebt und wissen: Gegen diese Gegner *kann* man nicht gewinnen. Und doch, bei allem Untergang, bei aller Düsternis, die über Gareth fällt: Lassen Sie Ihre Helden mit jeder Faser spüren, wie unendlich wichtig ihr Einsatz für die Gareth und ihre Helfer ist - auch wenn er noch so aussichtslos erscheinen mag. Die Helden sind noch nicht gefallen, noch ist nicht alles verloren!

Nehmen Sie sich Zeit für kurze Zwischenszenen, Wimpernschläge nur, in denen Hochkönig Albrax' blut- und rußgeschwärztes Gesicht sich zum Himmel hebt, wenn ein Held vorüberfliegt. Die Worte, die der Zwerg ruft, werden vom Tosen des Windes und vom Toben der Schlacht hinfort geweht, doch der Gesichtsausdruck des Königs spricht Bände: Mit neuer Kraft straffen sich seine Schultern, und die nächste Rotzensalve schießt in den Himmel. Der vor Grauen und Erschöpfung zusammengebrochene Soldat hat sein Schwert im Kampf verloren und droht nun, zu unterliegen - und aufzugeben. Wirft der Held ihm sein zweites Schwert zu, fängt er es und stellt sich mit neuem Mut seinen Gegnern entgegen. Ein kleiner Junge droht auf dem Dachfirst eines Hauses zu verbrennen: Ein Held zieht ihn in einem waghalsigen Manöver auf sein Fluggerät, schafft es, ihn bei dem die letzten Flüchtenden sammelnden Aves-Geweihten abzusetzen, und rettet so dessen Leben. Auch wenn die Taten Ihrer Helden gegen das Bollwerk am Himmel klein erscheinen mögen, so hat jede ihrer Aktionen doch eine Wirkung. Was Ihre Helden in diesen Stunden leisten, ist nicht mehr und nicht weniger als übermenschlich. Ob sie sterben oder überleben werden: Jede ihrer Taten macht sie zu einer lebenden Legende. Neben anderen prominenten Lichtgestalten wie Emer, Hochkönig Albrax, den hohen Magistern oder den Hochgeweihten sind *sie* die Helden der Schlacht, auf denen die Augen und Hoffnungen der Gareth ruhen. Legen Sie sich als Spielleiter ins Zeug, und lassen Sie Ihre Helden ebendies spüren. Hetzen Sie sie, fordern Sie sie, lassen Sie sie Unmögliches wagen — und bis zur Ankunft der Greifen (siehe: **Der Flug der Greifen**, S. 89) überleben.

## DIE ARMADA DER LÜFTE

### УПТОТЕ РІЕСЕНАЛКІ (BOMBARDIERUNG, LUFTKAMPF)

Diese riesigen Vögel — insgesamt 20 Stück — fliegen als bleiche Skelette über die Stadt und lassen Steinbrocken auf Ungeschützte herabregnen. Die gleichen Kräfte Thargunitoths, die Menschenskelette laufen lassen, ermöglichen diesen Vögeln mit 5 Schritt Spannweite, durch die Luft zu gleiten. Pfeile und Bolzen haben leider keinen Effekt, aber mit Sichelbolzen oder schwereren Geschützen sind die relativ langsam fliegenden Kreaturen zu treffen und zu vernichten.

#### Untoter Riesenalk

**Schnabel:** INI 7+1W6 AT 8 PA 3 TP 1W6+2 DK H

**Steine:** FK 10\* TP 3W6

**LE 22 KO 13 RS 2 MR 2/4 GS 1/10 GW 11**

\*) Das Ausweichen gegen Wurfangriffe ist um die Hälfte der Punkte erschwert, die der Alk beim Wurf unter seinem FK-Wert bleibt.

### ГАРГЫЛІ (LUFTKAMPF, LANDUNG)

Die Gargylen rauschen in Gruppen von zwei bis sechs Wasserspeiern über die Däckeycher und versuchen im Tiefflug, Verteidiger zu attackieren, die gerade ein unbeweglicheres Luftschilder anvisieren. Bisweilen stürzen sie sich auch keckernd oder grollend mitten in eine Menschenmenge. Gerne klammern sie sich an Fassaden von Gareth Villen und Tempeln, deren Architektur viele Stein-Gargylen besitzt, und stossen überraschend von der Wand herab. Seltener tragen sie kleinere Geschosse, um sie auf die Gareth herabfallen zu lassen. Werte finden Sie auf Seite 66.

Stürzt ein fliegender Held ab, kann er zufällig einen herumflatternden Gargyl treffen und sich geistesgegenwärtig an diesem festhalten — muss sich dann allerdings der Klauen und Zähne des Steinwesens erwehren, das den Ballast natürlich wieder loswerden möchte.

### ГОҫОНГІ (BEOBACHTUNG)

Galotta betrachtet die Schlacht mittels zwei Dutzend Augendämonen, die glotzend zwischen den Kämpfern umherschwirren (MGS 64). Werden sie getroffen (LE 12), zerplatzen sie in blutigem Schleim, der in bis zu 2 Schritt Entfernung W6 TP verursacht.

### КАРАКИЛІ (BOMBARDIERUNG)

Sechs Karakilim - 5 Schritt lange dunkelgrüne Schlangen mit Fledermausschwingen — fliegen über die Stadt und laden ihre todbringende Last ab. Sie haben Gareth schon in der *Nacht des Brennenden Himmels* das Fürchten gelehrt. Die Hälfte von ihnen trägt einen Karakilreiter, einen ständig zappelnden Lolgramoth-Paktierer, der extrem gut allen Pfeilen ausweicht und im Nahkampf mit einer 2 Schritt langen, gespaltenen Zunge Würgeangriffe durchführen kann.

Wenn Sie mögen, findet sich unter diesen auch der Magier Asmodeus von Andergast (*Dämonenkron* 69), der die Schlacht allerdings überlebt. Seitentaschen beinhalten Munition, die vom Reiter oder dem Dämon selbst abgeworfen wird. Der Karakil beißt nur zu, wenn er in einen Nahkampf gezwungen wird.

### Karakilim, eingehörnte Diener Lolgramoths

**Biss:** INI 12+W6 AT 10 PA 3 TP 3W+3 DK SP

**LE 110 KO - GS 18/1 MR 7 RS 5 GW 12**

**Eigenschaften:** 2 Aktionen/KR, Schweben, Ausweichen in den Limbus (auch mit Reiter), kann aus dem Sturzflug angreifen (AT 17).

### LUFTSCHIFFE (BOMBARDIERUNG, LANDUNG)

Nach einigen Ideen Leonardos wurden insgesamt vierzehn Luftschiffe gebaut, die samt und sonders mittels Dämonen fliegen: Ein Karakil hält mit einem Dutzend Seilen oder Ketten eine große Gondel, zwei Karakilim sind an den Seitenwänden festgebunden. Achtgehörnte Arjunoorim (insgesamt zwei) tragen auf Luftpolstern drei Schiffe gleichzeitig, die sich jedoch nicht zu weit voneinander entfernen dürfen. Die Helden sehen allerlei seltsame Konstrukte auf sich zufliegen: Sie stammen aus verschiedensten Phasen von Galottas Luttkriegsüberlegungen, sind oft überholt und haben teils den Charakter von anfälligen Prototypen.

- Eine 10 Schritt durchmessende Schale ist an der Unterseite mit Eisenspitzen gespickt. Sechs Söldner stehen (sehr wackelig) in der Schale und gießen heißes Öl herab. Was sie nicht wissen: Sobald der tragende Karakil ein aussichtsreiches Ziel erreicht hat (zum Beispiel ein großes Geschütz wie der Ogerlöffel oder ein Tempel), lässt er die gesamte Schale selbst fallen.

- 8 Schritt lange Holzboote mit Zinnen an der Reling sind mit zwölf Soldaten und Untoten besetzt, die mit unterschiedlichen Geschützen bewaffnet sind. Die Außenwände sind mit Kupferplatten verstärkt.

- Drei mächtige, schiffsähnliche Holzbastionen mit Namen *Sonnenfinsternis*, *Wolkendorn* und *Drittes Bosparan*, jeweils 15 Schritt lang und mit drei Decks ausgestattet, beherbergen Rotzen, Hornissen und Öl-Siedereien. In ihrem Innern finden sich nicht nur 30 Kämpfer, sondern auch 50 verhüllte Untote, die bei Einbruch der Dunkelheit heraustreten. Bogenschützen wehren Enterversuche ab. Eines der Schiffe hüllt sich in eine Rauchwolke, um so den Bodengeschützen zu entkommen, sieht aber selbst nicht mehr, wohin es fliegt. Und kaum eine Stadt besitzt so viele hohe Türme, Kuppeln und Dachspitzen wie Gareth ...

- Die Kraft eines Arjunoor trägt ein kastenförmiges Gebilde aus Steineiche. Aus seiner Unterseite hängt eine 2 Schritt messende Eisenkugel an einer 30 Schritt langen Kette herab. Wie eine Abrissbirne zieht die Besatzung von fünf Personen die Kugel durch Häuser, Straßen und Brunnen. Wer in die Zugbahn gerät, erhält 5W6 TP (für je 3 TaP\* einer *Körperbeherrschungs*-Probe darf der Spieler einen Schadenswürfel entfernen). In einem passenden Moment kann ein Held auf die Birne springen (*Athletik* +6) und die Kette emporklettern (zwei *Klettern*-Proben +3), um das Gefährt zu übernehmen.

Wie eine Abrissbirne zieht die Besatzung von fünf Personen die Kugel durch Häuser, Straßen und Brunnen. Wer in die Zugbahn gerät, erhält 5W6 TP (für je 3 TaP\* einer *Körperbeherrschungs*-Probe darf der Spieler einen Schadenswürfel entfernen). In einem passenden Moment kann ein Held auf die Birne springen (*Athletik* +6) und die Kette emporklettern (zwei *Klettern*-Proben +3), um das Gefährt zu übernehmen.

- Fünf große, aber instabile Landungsschiffe verfügen nur über wenig Bombardement. In den rhombenförmigen Transportschiffen mit 12 Schritt Seitenlänge drängen sich bis zu 100 Soldaten und Untote. Durch ihre langsame Bewegung sind diese Landungsschiffe jedoch ideale Ziele für größere Geschütze der Gareth.

Zu Besatzungen der unterschiedlichen 'Flugzeuge' können gehören: einfache Soldaten (Werte wie Gemeine, Seite 95). Söldner und ver-





schiedene Untote (Werte siehe Seite 61f.). Anführer, die oft auch Erfahrung mit Luftkampf haben, sind oft die eisenharten Irrhalken-Gardisten in schwarz-roten Harnischen, die an einigen Stellen auch als Elitetruppe massiert auftreten und eingreifen. Einige von ihnen besitzen dank eines Paktes mit Blakharaz einen lebendigen Schatten, der plötzlich vom Boden emporwachsen und an der Seite seines Besitzers in einen Nahkampf eingreifen kann (wie ECLIPTIFACTUS).

#### Offizier der Irrhalken-Garde (LO: fanatisch)

**Zweihänder:** INI 8+W6 AT 17 PA 13 TP 2W+5 DK NS  
LE 38 AU 38 KO 15 RS 8 MR 7 GS 3

**Sonderfertigkeiten:** Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildspalter, Windmühle, Wuchtschlag

#### Irrhalken-Gardist (LO: loyal)

**Kompostibogen:** FK 20 TP 1W+5\*  
**Schwert:** INI 9+W6 AT 15 PA 14 TP 1W+5 DK N  
**Schwert/Holzsch.:** INI 8+W6 AT 14 PA 17 TP 1W+5 DK N  
LE 35 AU 35 KO 14 RS 6 MR 5 GS 4

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Formation, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I+II, Wuchtschlag

Jedes Schiff besitzt mindestens einen Beschwörer in dunkler Robe, der den Tragedämon des Gefährts kontrollieren muss. Gönnen Sie den Helden zumindest einmal den Anblick, wie der Dämon in Raserei sein eigenes Gefährt in den Untergang schickt, nachdem der Beschwörer gezielt ausgeschaltet worden ist.

Wird der Transportdämon selbst attackiert und getötet, stürzt das Gefährt entsprechend spektakulär ab. Ein Schiff, das etwa von zwei Karakilim getragen wird, erhält katastrophale Schlagseite, wenn einer ausfällt.

#### SPRUNGTRUPPEN (LANDUNG)

Sobald die Festung Gareths Peripherie erreicht, springen diese abgebrühten Söldner - Aranier, Tobrier, Maraskaner, Khunchomer - mit Leonardos Fledermausschwüngen ab, wie sie auch schon die Helden genutzt haben. Die Gleitflieger kommen in Staffeln von bis zu zwanzig Mann mehrere Meilen weit, um in Alt-Gareth auf Plätzen und Dächern zu landen. Natürlich bieten sie ein passendes Ziel für Bogenschützen, denen sie möglichst aus dem Weg fliegen. Noch im Gleitflug ziehen sie ihre Waffen gegen Feinde am Boden durch (wie Sturmangriff mit GS 8). Wenn Kholak-Kai direkt über der Stadt schwebt, können sie sich auch mittels dämonischer Schnellwurzeln wie an Seilen herablassen.

Sie sind mit feuerfester Iryan-Rüstung, vollem Lederzeug an Armen und Beinen und schwerem Lederhelm gewappnet. (Metall ist zu schwer für den Sprung und zeigt unangenehme Effekte in der Nähe von agrimothischer Magie). An den Helmen wehen 1 Schritt lange Bänder, die beim Absprung besonders beeindruckend empor flattern. Die Rüstungen tragen das Symbol eines stürzenden Irrhaiken. Sie sind mit Säbel oder Schnitter bewaffnet und tragen runde Lederschilder auf den Rücken geschnallt. Jeder Trupp steht unter dem Kommando eines Weibels.

#### Söldnerführer (LO: fanatisch)

**Tuzakm.:** INI M5+W6 AT 17 PA 14 TP 1W+6 DK NS  
LE 38 AU 35 KO 15 RS 5 MR 6 GS 6

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Binden, Finte, Kampfreflexe, Klingenschlag, Meisterparade, Sturmangriff, Wuchtschlag

#### Söldner (LO: loyal)

**Schnitter:** INI 7+W6 AT 14 PA 11 TP 1W+5 DK NS

**Säbel/Ledersch.:** INI 8+W6 AT 13 PA 15 TP 1W+4 DK N

**Dolch:** INI 7+W6 AT 12 PA 9 TP 1W+1 DK H

LE 30 AU 32 KO 13 RS 5 MR 5 GS 4

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

#### UNTOTE DRACHEN (LUFTSTREICHEREI)

Rhazzazor und seine Trabantendrachon *Phoboroch* und *Deimoroch* (siehe Seite 87) sind die vielleicht erschreckendsten und mächtigsten Geflügelten der Armada. Für sie ist die Schlacht in den Wolken eine große Spielwiese, in der sie sich austoben können, bevor sie sich den Boronangern der Stadt zuwenden, um neue Untote zu schaffen.

#### KAH-THURAK-ARFAI (ILLUSION)

Es ist nahe liegend, dass Galotta den Nachtdämon (MGS 66) einsetzt: Er ist einer der mächtigsten Dämonen aus dem Gefolge Agrimoths, durch Rahastes' Dunkelwolke könnte er — wäre sie nicht exorziert worden — seine viel gefährlichere Nachtgestalt einsetzen, und selbst der Angriff auf Gareth findet zu Sonnenuntergang statt. Dennoch hat Galotta auf die aufwändige Beschwörung verzichtet, die auch das momentane Refugium des Dämons unter dem Warunker Burgberg berücksichtigen müsste. Bei dem Dämon handelt es sich vielmehr um eine simple Illusion (RD 15), die die konzentrierte Astralenergie mehrerer Magier auf sich ziehen soll.

#### IRRHALKEN (LUFTKAMPF)

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Du hörst einen durchdringenden Schrei wie von einem kranken Adler. Das Höllengeschöpf erscheint wie ein schwarzer Greif: Ochsen groß, mit öligem Adlerschnabel und blitzenden Löwenklauen. In seinen Augen brennt das Feuer der Rachsucht, und unter dem aufgeplusterten Gefieder ist die alles verzehrende Glut seines Herren zu erkennen.

Irrhalk, Asqarath, Höllengreif, Rächende Flamme — das sind einige der Namen für etwas, was bereits seit dem Sechsten Zeitalter verdammt ist. Die vierzig Irrhaiken werden nur vereinzelt in die Kämpfe in Bodennähe eingreifen, denn ihre Hauptaufgabe ist es, den Luftraum um die fliegende Festung zu kontrollieren: Wer Kholak-Kai betreten will, muss an den Viergehörnten vorbei.

Wenn sich die Helden in die Luft erhoben haben, werden die ersten Konfrontationen mit den Dämonen zwar auf Distanz stattfinden (das typische Aneinandervorbeifliegen mit Schlagwechsel), aber bald werden die ersten in den Klauen der Irrhalken hängen. Versuchen Sie, die höllische Natur der Ungeheuer zu beschreiben: Nichts an Dämonen wirkt natürlich. Sprechen Sie auch und vor allem Tastsinn und Geruchssinn an: Das vermittelt den Spielern, wie nah sie dem Feind sind.

Auf einigen Irrhaiken sitzen Ritter Transsiliens mit Zügeln und Kriegslanzen: Blakharaz-Paktierer, die Galotta als Bote der Lohe zu den Asqarath-Reitern gekürt hat. Im Luftkampf kommt hier auf die Helden ein Lanzengang zu, wie sie ihn sich beim Garether Turnier kaum träumen ließen. Die Ritter haben die Werte **Reiten** 15 (15/13/15) und **Lanzenreiten** 21. Eine Kriegslanze richtet im vollen Flug 4W+10 TP an und bricht dabei meist ab.

Versuchen Sie, zumindest einige Irrhaiken individuell und unterscheidbar zu machen, um ihre Rachsucht besser spielen zu können und den Spielern auch persönlichere Duelle zu bieten. Kein Dämon sieht aus wie der andere - das ist das Wesen des Chaos. Die vier Hörner können gerade wie beim Einhorn, gebogen wie beim Rind, eingerollt wie beim Widder oder völlig abartig gezackt sein. Sie können eine Krone bilden,

den Rücken entlang als Stachelkamm verlaufen, Sporne an Ellbogen oder Fersenbeinen sein oder am Schwanzende sitzen. Wichtig sind auch Angriffe von chaotisch-überraschender Bösartigkeit, wie folgt beschrieben.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Irrhalk kommt frontal auf dich zu, mit vorwärts gespreizten Klauen und angewinkelten Flügeln. Im letzten Augenblick zieht er hoch und greift mit den Klauen nach deinem Kopf...

Im letzten Augenblick schwenkt der Höllengreif zur Seite und schlägt mit seiner Schwinge nach dir. Ein Schauer glühend schwarzer Federkiele spickt dich von oben bis unten ...

Die Bestie hat ihre Klauen angelegt und die Flügel zu scharfen Keilen angewinkelt. Wie ein Geschoss kommt sie auf dich zu, den rasiermesserscharfen Schnabel nach vorn. Und dann beginnt er, sich auch noch zu drehen ...

Was tut er nun wieder? Er treibt seitlich heran, als wolle er sich zur Flucht wenden. Dann wendet er dir sein Hinterteil zu, und ein Hagel glühender Kohlen prasselt dir entgegen ...

Spielen Sie Irrhaiken als krankhaft rachsüchtig. Jeder Held, der einen Asqarath verletzt, kann sich sicher sein, dass ihm dieser für den Rest der Schlacht tobend folgt.

*Zitate:*

"Ich kriege dich, du widerliche kleine Made!"

"Du lächerliche sterbliche Witzfigur! Denkst du, dass du mir entkommen kannst? Ich jage dich die nächsten tausend Jahre ..."

"Komm her, Praios-Büttel, damit ich dich zerfetzen kann!"

**Irrhaiken, viergehörnte Diener des Blakharaz**

**Kralen:** INI 12+W6 AT 14 PA 9 TP 2W+2 DK NS

**Schnabel:** INI 12+W6 AT 17 PA 9 TP 1W+8 DK N

**LE 70 KO- RS 5 GS 18/6 MR 8 GW 18**

Eigenschaften: 3 Aktionen/KR, Regeneration I, Schweben, Verwundbarkeit (Praios, Wasser); eine nicht parierte Gute Attacke eines Asqarath bedeutet, dass das Opfer mit der herausstiebenden Glut in Berührung gekommen ist und W20+10 TP erleidet (nach den Regeln für elementaren Sekundärschaden: Feuer); bei seinem Tod zerplatzt der Irrhalk in umherfliegende, glühende Splitter (nach den Regeln des IGNISPHAERO).

**БОМБЕПНАГЕЛ**

Die Beschwörerzirkel, Dämonenschmieden und Alchimistenlabore Yol-Ghurmaks haben eine große Palette von Bösartigkeiten ausgebrütet, die als Geschosse vom Himmel geworfen werden können. Wenn Ihre Helden Ihrerseits tagelang an Verteidigungsmaßnahmen für Gareth gebrütet haben, können Sie die Gruppe nun mit den Ideen der Borbaradianer überraschen, die von Luftschiffen und Karakilim herangesaut kommen.

Großkalibriges Bombardement erleben die Helden zunächst im Einsatz gegen eine kleinere Gruppe von Garethern, sie müssen dann verhindern, dass es an wichtiger Stelle erneut verwendet wird. Bedenken Sie, dass auch die Munition der Angreifer begrenzt ist: Wenn ein Held in einer aussichtslosen Situation ist, tasten die Werfer gerade vergeblich nach einem weiteren Geschoss. Eventuelle 'Blindgänger' könnten von mutigen Helden zurückgeschleudert werden.

**AUFPRALL- UND BRAIDGESCHOSSE**

- Steinbrocken und Eisenkugeln, die bei direktem Treffer je nach Größe aus mindestens 20 Schritt Höhe 1W6 TP (kirschengroß) bis 8W6 TP (kürbisgroß) verursachen. Größere Brocken werden gerne auf Geschütze oder Gebäude fallen gelassen, in der Hoffnung, sie zum Einsturz zu bringen. Aus wirklich großer Höhe treffen Brocken kometenhaft auf und reißen splitternd Krater.

- Säckchen mit Stein- oder Metallsplintern reißen im Flug auf und durchbohren Leichtgerüstete am Boden: 2 x 2W6-2 TP.

- Brandpfeile haben an der Spitze einen Metallkorb, in dem sich

ölgetränkte Materialien befestigen lassen. Wer direkt getroffen wird und muss sich möglichst schnell von dem steckenden Pfeil befreien, sonst erleidet er W6 SP Folgeschaden pro KR, bis das Feuer gelöscht wird oder nach einer gewürfelten 1 beim Schadenswurf erlischt.

- Heißes Öl richtet, je nach Menge, bis zu 2W20 SP an.

- Eine kopfgroße Tonkugel mit Brandöl zerbricht und richtet im Umkreis von 2 Schritt 3W20 TP an, bei 4 Schritt Entfernung 4W6 TP, bei 8 Schritt 2W6 TR Kleiner sind die geworfenen Granatäpfel, die beim Treffer 4W6 TP verursachen, verteilt auf ein Areal von 3 Rechtschritt.

**ARTEFAKTE UND KOMBINATIONEN**

- Gegen gerüstete Kämpfer: Ein großer Pfeil mit braunen Federn als Leitgeschoss, der beim Auftreffen einen KRAFT DES ERZES auslöst und den größten Metallgegenstand in 10 Schritt Umkreis magnetisiert. Es folgt der Abwurf von einem Dutzend Eisenkeilen ... (je W6 + 5 TP).

- Ähnlich ist ein Hagelschlaggeschoss mit Eisenschrapnell, das von Untoten oder Dämonen abgeworfen oder gegen fliegende Gegner eingesetzt wird: Durch einen EXPOSAMI schnellen die Eisenteile dank REVERSALIS [KRAFT DES ERZES] bei Annäherung an Lebewesen explosionsartig auseinander.

- Pfeile und Bolzen, die mit einem APPLICATUS belegt wurden, der beim Aufprall einen gespeicherten Zauber auslöst. Häufig: BRENNE TOTER STOFF, BÖSER BLICK (Hass), Seltener: CORPOFRIGO, DESINTEGRATUS, MAGISCHER RAUB (gegen Zauberer, Verlust von 2 AsP/KR für 3W6 KR), PANDAEMONIUM (ein Geschoss, das wie ein gesprengtes Dämonen-Ei aussieht, 2W6+4 ZfP\*, 5W20 Rechtschritt), PANIK ÜBERKOMME EUCH, SCHWARZER SCHRECKEN.

- Vom Himmel schwebt an einem Schirm eine goldene Monstranz herab, offenbar aus einem Praios-Tempel. Das Schmückstück ist mit einem REVERSALIS [PANIK ÜBERKOMME EUCH] belegt, der eine große Menschenmenge um die Monstranz versammelt. Perfide: Sobald die entzückten Garether nahe genug sind, verfärbt sich das Gold schwarz-rot und der zweite gespeicherte Zauber aktiviert sich: ein IGNISPHAERO.

- Gegen wirklich unangenehme Gegner besitzt ein Schiff zwei Speere, die am Ziel einen AUGES LIMBUS auslösen, der alles in einem Zentralbereich von 7 Schritt Durchmesser in den Äther reißt.

**ALCHIMIKA UND EXOTICA**

- Blutdornpfeile Agrimoths haben Schäfte wie von einem lebendigen Zweig, der beim Treffer in einem Menschen wurzelt, sein Blut trinkt und in wenigen Augenblicken rote Blüten und Dornen treibt: W6 SP(A) pro KR. In der ersten KR ist eine KK-Probe+3 nötig, um den Pfeil herauszuziehen. Sie wird in jeder KR um einen Punkt schwieriger.

- Grüne, geleeartige Sorduläpfel regnen herab: 2W6 SP, Auflösung von Material, das nicht aus Stein oder Metall besteht.

- Tonkrüge setzen beim Zerschellen 2W20 Borbarad-Moskitos (ZBA 76) oder W6+1 Ikanaria-Schmetterlinge (ZBA 116) frei. Auf Galottas Anweisungen hin werden sie vor allem bei herausragenden Verteidigern wie Helden, Geweihten und Zauberern abgeworfen: Er weiß, was sie das Fürchten lehrt.

- Zur Schwächung der Moral werden mitunter auch gefundene Rüstungsteile und Köpfe von Garethern Soldaten abgeworfen, die vor Wehrheim gekämpft haben.

- Ein Schiff lässt einen wagengroßen, schwarzen Gallertklumpen herabfallen, der zunächst als mächtiger Klecks auftritt. Dann aber fließen die Klumpen wieder aufeinander zu und vereinen sich zu einem Je-Chrizlayk-Ura. Dieser eingehörnter Diener Agrimoths mit einer KK von 1.000 (nach menschlichen Maßstäben) walzt ohne jede Rücksicht auf Menschen, Barrikaden und Mauern vorwärts und versucht, Verteidiger auseinander zu treiben und Gebäude zum Einsturz zu bringen.

**Je-Chrizlayk-Ura**

**Zerreiß:** INI 3+W6 AT 2 PA 0 TP 10W20 DK H

**LE 150 AU unendlich KO - GS 0,5 MR 10 RS 3 GW 8**

**Eigenschaften:** 1 Aktion/KR, Formlosigkeit I, Immunität gegen Schadensmagie, Regeneration I

## FEURIO!

Um einzelne Feuer zu löschen, braucht man natürlich Sand oder Wasser. Ein Brandpfel verursacht ein Feuer von W6 Brandgröße (BG), Hylailer Feuer von 5W6 BG - immer vorausgesetzt, das Geschoss trifft brennbares Material. Alle 5 KR wächst das Feuer um W6, ab BG 20 um 2W6. In dieser Zeit kann man mit Wasser oder Lappen einen Lösversuch unternehmen (einfache Gewandtheits-Probe), wodurch bei Gelingen die Brandgröße um so viele Punkte reduziert wird, wie der Held seinen GE-Wert unterboten hat. Ein AQUAFAXIUS oder ZORN DES WASSERS dämmt das Feuer um die angerichteten SP ein. Ab BG 20 erhält man aufgrund der lodernden Hitze bei jedem Lösversuch W6 TP Brandschaden (bei steigender Brandgröße nach Meisterentscheid ansteigend; ab BG 30 traut sich kein gewöhnlicher Mensch mehr, mit einem Eimer Wasser zu löschen).

Früher oder später werden Teile der Stadt in Flammen aufgehen. Gestalten Sie spannende Szenen, in denen die Helden Familien aus brennenden Häusern mit einknickenden Balken retten. Größere Feuer müssen durch organisierte Eimerketten eingedämmt werden: Die Garether Bürger haben damit zwar große Erfahrung, aber es ist etwas anderes, einen möglicherweise dämonischen Brandherd zu bekämpfen, während man selbst unter weiterem Beschuss steht.

## DIE VERTEIDIGER

Das Inferno von Gareth fordert viele Todesopfer unter Bürgern und bekannten Würdeträgern. Sie sterben im Kampf oder in brennenden Häusern. Hochkönig Albrax wird an einem Geschütz wieder schwer verwundet, Spekabilität Prishya von Grangor bricht nach einer Attacke von Borbarad-Moskitos halb wahnsinnig zusammen, der alte Alchimist Tyros Prahe wird von einem Geschoss tödlich getroffen, als er seine Elixiere verteilt. Ebenso sterben der Elf Talorion Tannensang und der Praioshochgeweihte Folmian Praiobur Lustratus.

Die Möglichkeiten, gegen die Luftschiffe vorzugehen, sind begrenzt und erfordern stets Heldenmut: Die Kompanien von Bogenschützen benötigen ebenso wie die Geschützbediener Anweisungen, was sie aufs Korn nehmen sollen. Die Bewaffneten müssen sich gegen Gelandete formieren.

## ZAUBEREI

Das Potenzial des Magierkonvents ermöglicht taktische Maßnahmen, mit Zauberkünsten gegen Bombardement und Luftschiffe vorzugehen.

- Eine FORTIFEX-Wand über den Köpfen bildet den besten Schutz gegen Geschosse, lässt aber leider die dämonische Substanz der Sordulsäpfel durch.
- Bei etlichen Angriffen mit Einfluss- und Herrschaftszaubern können Garether Adepten zeigen, was sie gelernt haben, und mit Antimagie um den Geist Verzauberter kämpfen.
- Eine NEBELWAND nimmt zwar den Angreifern die Möglichkeit, etwas am Boden zu erkennen, aber ebenso wenig können die Luftgefährte gezielt attackiert werden. Beim DUNKELHEIT stellt sich das gleiche Problem.
- Effektiv ist der WIDERWILLE UNGEMACH, wenn er auf Geschützstellungen und einzelne Gebäude gelegt wird: Kein Angreifer kommt auf die Idee, den kaum wahrgenommen Ort unter Beschuss zu nehmen.
- Der REVERSALIS [BAND UND FESSEL] kann Orte schaffen, die von Feinden allgemein oder bestimmten Gegnern nicht betreten werden können.
- Der SOLIDIRID ermöglicht Enterkommandos auf Luftschiffe.
- Elementaristen aus Drakonia können mit dem seltenen AEROFUGO Luftlöcher erschaffen, die für viele Luftgefährte zur ernsthaften Gefahr werden können. Leider sind einige Flugdämonen aber nicht auf Luft als Trägermedium angewiesen.
- Ein REVERSALIS [NIHILOGRAVO] erzeugt je nach ZfW zylinderförmige, nach oben hin unbegrenzte Zonen mit bis zu 50 Schritt Durchmesser, in denen jedes Gewicht verdoppelt wird: Fluggefährte senken sich ächzend zu Boden oder reißen sich aus ihren Seilen. Leider muss sich der Zaubernde dazu im Zentrum der Absturz-Zone befinden ... Geschosse, die in die Zone fliegen, verkürzen ihre ballistische

Bahn entsprechend. Die meisten Flugdämonen sind von der doppelten Schwerkraft jedoch nicht beeinträchtigt.

- Wer wie Magier aus Rashdul und Drakonia oder wie Magister Melwyn das Element Luft beherrscht, hat die besten Karten gegen die Luftschiffe: WETTERMEISTERSCHAFT, WINDHOSE und Dschinnen-Dienste bringen die Gefahr spektakulär vom Kurs ab oder lassen sie am Grund zerschellen.
- Wenn die Helden von der Schlacht von Wehrheim gelernt haben, so haben sie rechtzeitig dafür gesorgt, dass die Wahren Namen von Karakilim, Arjunoorim und Irrhaiken vorhanden sind (die tatsächlich aus Gareths Horten des Wissens geholt werden können). Größtes Problem stellen die Reichweite und Zauberdauer der üblichen Exorzismus-Formeln gegen die fliegenden Dämonen dar.

## PLÜNDERER

Rotten von 2W6 bis 2W20 gelandeten Kämpfern Galottas rauben Gareths Schätze aus Kunst und Wissenschaft, damit sie im neuen Imperium fortleben. Paktierer müssen vor geweihten Gebäuden Schmie-re stehen. Sie verwenden Transportgolems und versuchen, mit ihren am Boden geankerten Luftschiffen und der Beute wieder an Höhe zu gewinnen.

Vor allem haben sie es auf die Alte Residenz abgesehen, das Reichsmuseum, die Garether Heldenbühne, den Ingerimm-Tempel, die Priesterkaiser-Noralec-Skräle, den Pentagon-Tempel der Hesinde und die beiden Magierakademien. Große Kämpfe finden am Tor der Stadt des Lichts statt, das von Borbaradianern gesprengt wird. Die Praios-Geweihten können die feindlichen Söldner jedoch zurückschlagen.

## DIE RÄUMUNG DES PALASTES

Sorgen Sie dafür, dass die Helden im Chaos des Kampfes die Neue Residenz betreten: Ein Luftschiff ist hier tiefer gegangen, Gerüchte von einem Durchbruch von Söldnern haben die Gruppe erreicht oder ein Auftrag Emers führt sie hierher.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der große Gong des Heiligen Owlmar in der Stadt des Lichts wird unablässig geschlagen. Bei jedem Klang fahren nahe Flugdämonen zusammen. Das ganze Palast-Areal ist in Unordnung geraten. Rauch steigt hinter dem Gebäude auf. Am Tor liegt eine umgekippte Prachtkutsche, durch ein Glasfenster im dritten Stock bricht ein Eichenschrank.

Wächter, Lakaien und Pagen eilen ziellos umher und flüchten mit wenig Hab und Gut aus der Residenz. Andere versuchen, Schatullen, Vasen und Geschirr zu retten - zumindest für sich. Mehrere fein gekleidete Reiter preschen an euch vorbei, den Blick starr zum aufgewühlten Himmel gerichtet.

Die Auflösung des Hofstaates haben - ohne Emer weiter zu fragen - Reichserzkanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss und andere Hofbeamte initiiert, die eine Flucht als sinnvoller als ein Ausharren erachten: Selbst wenn Gareth zerstört werden sollte, muss der kaiserliche Hofüberleben. Etliche Fuhrwerke und Packpferde sind mit Insignien und Dokumenten fluchtartig auf dem Weg nach Westen.

Die Helden finden ein Feuer im Ostflügel und im Garten einen sturen Markgraf Thronwig von Warunk, der seine Heliodana-Rosen nicht aufgeben will.

## DER VERLORENE VATER

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ihr eilt durch den Albernia-Korridor, in dem Wäschefrauen an euch vorbeihuschen, während ein alter Lakai seelenruhig Glascherben auffegt. Ihr traut euren Augen kaum, als euch zwei Kämpfer entgegenkommen: Ludalf von Wertlingen und sein Vater, aus dem Kerker befreit. Udalbert trägt noch immer die schwarze Ritterrüstung. Als er euch erblickt, verfinstert sich seine Miene und er setzt sich den wolfsköpfigen Helm auf.

Mit einem Flehen in der Stimme meint Ludalfentschuldigend:

"Er ... er will sich von Galotta abwenden und uns helfen. Bitte glaubt mir."

Entfernt sind dumpfe Detonationen zu hören. "Nein, mein Sohn, ich habe dir leider nicht die Wahrheit gesagt", dröhnt Udalberts Stimme hinter dem Visier hervor. Er blickt Ludalf ein letztes Mal an und deutet auf euch: "Ich werde zunächst diesen Bastarden den Schädel zertrümmern, dann in das Ulmenkabinett gehen und das Auge des Morgens an mich nehmen. Galotta weiß, dass viel mehr in diesem Schwarzen Auge steckt, als der Orden ahnt. Und du, mein Sohn, wirst mit mir kommen!"

Klirrend fallen die drei Kugeln einer Ochsenherde aus Udalberts Pranke. Sein Panzer erzittert und wird am Rücken von innen aufgerissen, als sich drei dämonische Hörner bis über seinen Kopf hinausbohren. Dämonengestank liegt in der Luft.

Der Gurgulum treibt Udalberts Kräfte auf die Spitze, muss aber in Kauf nehmen, dass der Wirtskörper kurz darauf zusammenbricht. Aus dem Schwarzen Ritter als Turniergegner wird ein todbringender Feind. Udalbert fordert Ludalf auf, an seiner Seite zu kämpfen und mit ihm auf Galottas Fliegende Festung zu gehen. Doch Ludalf ist wie gelähmt - und wenn er sich endlich dazu durchringt, die Waffe gegen seinen

Vater zu erheben, sollte es gerade noch zu einem Todesstoß reichen.

#### Udalbert von Wertlingen, verstärkt durch den Dämon

**Ochsenherde:** INI 6+W6 AT 19 PA 13 TP 3W+6 DK N  
LE 50 AU 55 KO 17 RS 8 MR 16 GS 4

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Hammer Schlag, Niederwerfen, Schildspalter, Windmühle, Wuchtschlag

Wenn Sie die Vorzüge des Schwarzstahls zeigen möchten: Viele gewöhnliche Klingen scheitern an Udalberts Rüstung (BF-Probe bei jedem Treffer), eine echte Endurium-Waffe hingegen, wie *Araschar*, kann den Schutz durchdringen.

Würfeln Sie in jeder KR mit dem W20: Bei 1-4 bricht Udalbert schäumend zusammen. Aus seinem Visier windet sich der wurmartige Gurgulum und versucht, einen neuen Wirt anzuspringen (AT 12, kann mit einer KK-Probe +6 vom Hals entfernt werden, LE 12, RS 0, Resistenz gegen profane Angriffe). Das Gleiche passiert, wenn Udalberts LE auf 0 fällt.

Vom Wurm befreit, kann der sterbende Fürst noch ein letztes Mal befehlen: "Du hattest Recht, mein Sohn. Ich habe mich mit den falschen Mächten eingelassen. Wer den Niederhöllen dient, kann nur verlieren. Stell den Namen unserer Familie wieder her. Bitte ... verzeih mir."

## DIE LUFTSCHLACHT

Früher oder später werden sich die Helden in die Luft erheben, um Luftschiffe zu ertern und - als großes Ziel - die Fliegende Festung zu erreichen. Überprüfen Sie Erfolge und Misserfolge der Helden über die Talente *Fliegen* oder *Reiten*, bei Luftgefährten sogar *Boote Fahren* — und natürlich gibt es selten eine Stunde im Heldenleben, in der *Höhen-* und *Platzangst* so entscheidend sind. Zur Orientierung haben wir Ihnen eine Aufstellung 'überderischer' Fortbewegungsarten und deren Möglichkeiten im Spiel zusammengestellt.

Die Gegner werden im Verlauf des Kampfes natürlich versuchen, fliegende Gareth und Helden von ihren Greifen, Dschinnen und Fluggeräten zu holen. Liefern Sie atemberaubende Gefechte, in denen Ihre Helden sich nur um Haaresbreite an Greifenklauen, Schwungfedern, Besenstielen und Teppichrändern festklammern und wieder hochziehen können - oder abstürzen.

Die Verteidigungslinie der Irrhaiken, die alle Eindringlinge nahe der Festung gnadenlos abfangen, zu überwinden und zu Galotta zu gelangen, sollte den Helden erst mit Hilfe der Greifen gelingen (siehe: **Der Flug der Greifen**, S. 89).

### TIPPS FÜR DEN SPIELLEITER

Für Aventurier sind Ausdrücke wie 'Flughöhe: 400 Schritt' und 'Geschwindigkeit: 60 Meilen pro Stunde' kaum verständlich oder vorstellbar. Das höchste, was ein Held kennt, ist der Blick vom Raschtulswall, von einer großen Steilwand oder aus einem sehr hohen Gebäude. Geschwindigkeiten, die einem Aventurier vertraut sind, sind Sprint und Galopp, allenfalls noch der Sturz von einem Baum, falls er so etwas überlebt hat. Nutzen Sie daher statt modernen physikalischen Ausdrücken phantastische und blumige Beschreibungen.

#### HÖHE

**25 Schritt:** Du fliegst jetzt höher als die Dächer vieler Paläste. Du kannst in die Schornsteine sehen und in die Innenhöfe, erblickst Verzierungen auf Tempeldächern, die sonst nur die Götter schauen. Die drohende Zerstörung der Stadt offenbart sich hier fast noch deutlicher als am Boden. Überall rennen Gareth, ihr Hab und Gut und ihre Liebsten um sich geschart. Sterbende in den Straßen — so viele. Du schwebst über den Dingen, und bist doch mittendrin, denn hoch über dir dräut die schwarze Festung.

**50 Schritt:** Wie klein die Menschen sind! Wie Käfer laufen sie in den Straßen zusammen, die von hier oben wie mit einem Spaten gezogene Gräben im Häusermeer wirken. Am südöstlichen Horizont ragt der Raschtulswall auf.

**200 Schritt:** Die Menschen sind jetzt winzige Ameisen, die Dächer rote Flächen, die Bäume klein wie Blumen. Selbst die aufsteigenden Rauchsäulen der Zerstörung verwehen. Aber noch immer ist die gewaltige Fliegende Festung kaum größer geworden.

**500 Schritt:** Du kannst jetzt mehr als ein Dutzend Häuserblöcke / die gesamte Neue Residenz / die Stadt des Lichtes / das ganze Hippodrom von einem Ende zum anderen überblicken. Die Menschen sind längst verschwunden.

**1 Meile:** Die Luft ist frisch. Gareth ist ein unüberblickbares Gewirr aus winzigen roten Dachpunkten und grauen Straßenlinien, unterbrochen von großen Grünflächen. Das sind die Koschberge im Westen, und auch der Angbarer See, der die untergehende Sonne spiegelt. In deinen Ohren drückt es etwas, und das Atmen fühlt sich fremd an. So also sehen Drachen die Welt. Endlich bist du auf der Höhe des Himmelsmonstrums.

**2 Meilen:** Es ist kalt geworden. Gareth ist ein zerbrechliches Muster im Grün, Gelb und Braun der Felder. Die Festung ist ein rundes Dunkelwunder unter dir. Selbst die grauisigen dunklen Flächen der Dämonenbrache sehen so klein aus: Die soll noch nie ein Mensch durchmessen haben? Dir ist schwindlig, deine Lunge sticht, und du hast das Gefühl, deine Ohren würden platzen.

#### GESCHWINDIGKEIT

Benutzen Sie folgende Beschreibungen für kühne Flugmanöver, Angriffe und Jagden, aber auch für einen Absturz:

**Langsamer Vogelflug / Sprint / Galopp (GS 10 / ~40 km/h):** Der Flugwind pfeift dir um die Ohren.

**Mittlerer Flug/ Krähenflug (GS 15 / ~60 km/h):** Der Flugwind zerrt an deinen Kleidern.

**Schneller Flug/ Möwenflug (GS 20 / ~80 km/h):** Der Flugwind treibt dir die Tränen in die Augen.

**Sturzkampf/ Schwalbenflug (GS 25 / ~100 km/h):** Der Gegenwind ist so stark, dass du die Augen kaum mehr geöffnet halten kannst. Das Brausen ist betäubend.

**Sturzflug (GS 50+ / ~180+ km/h):** Dir zerrt der Wind schier die Lider von den Augäpfeln; die Luft peitscht wie Sand in dein Gesicht.

# LUFTKÄMPFE

## LEONARDOS 'ADLER'

Es dauert stolze fünf Spielrunden, die Tuchballen des *Adlers* mit Heißluft so weit aufzupumpen, dass er abhebt. Mit vier Personen besetzt, steigt er mit maximal GS 3, bei Abwurfeines Sandsacks für einige Augenblicke mit dem doppelten Tempo. Die Propeller mit Fußantrieb erzeugen bei engagiertem Einsatz GS 2, viel bestimmender ist aber der Wind. Leonardo baute sein erstes Fluggerät vor über 25 Jahren, weshalb es etliche Schwachstellen aufweist. Seile, Holz und Ballontuch überleben selbst einen mäßigen Treffer des Feindes nur kurz. Lassen Sie die Helden zittern: "Sind wir eigentlich wahnsinnig geworden, mit diesem Ding gegen solche Feinde anzutreten?"

Letztlich wird der *Adler* im Luftkampfzertrümmert, zerfetzt und verbrannt. Er stürzt als Wrack herunter.

Dennoch ist er das einzige Luftgefährt, das die ganze Gruppe auf einmal tragen kann. Während das Schiff auseinander fällt, können sich einzelne Helden an Seilen und Ballonballen festhalten und nach einer Zitterpartie sicher den Boden erreichen. Oder aber sie steigen weiter der Festung entgegen ... ("Mein Luftdingsbums mögt ihr mir unter dem Hintern wegschießen, aber ich lasse mich nicht aufhalten!")

## KAPERU FEINDLICHER FLUGGERÄTE

Gelingt es den Helden, ein unversehrtes Luftschiff der Feinde zu kapern, müssen sie den Flugdämon kontrollieren, sprich: beherrschen. Nahezu alle feindlichen Fluggeräte sind deutlich stabiler als der *Adler*, aber immer noch ein Schwachpunkt. Überdies werden feindliche Söldnerhaufen das Luftschiff zurückerobern wollen. Spätestens Gotongi und Irrhaiken machen einem Gefährt, das sich unter falscher Flagge Kholak-Kai nähern will, den Garaus.

## VERWANDLUNG IN FLIEGENDE TIERE

Die Verwandlung mit ADLERSCHWINGE WOLFGESTALT oder der Tiergestalt geschieht fast ausschließlich in kleinere Lebewesen. Die Gegner sind nun übergroß, und der Held ist in diesem schwachen Leib gefangen, während sein Verstand zusätzlich vom Tierinstinkt beeinträchtigt wird. An Waffen-, Artefakt- oder Werkzeugeinsatz ist nicht zu denken. Sehr kleine Tiere mögen den Irrhaiken entkommen, doch ein einsamer Falke oder Rabe weckt die Aufmerksamkeit der ochsengroßen Ungeheuer, die versuchen, das Tier in die Zange zu nehmen. Dennoch sollte das Tier durch seine Vorzüge entkommen können: Jagten Sie den Vogel beinahe bis zur Erschöpfung. Die Verfolger kommen höhrend, geifernd und kreischend immer näher. Und dann kommen von vorne drei weitere Höllengreifen. Im letzten Moment kann der kleine Vogel zwischen den Leibern hindurch schlüpfen, woraufall die Verfolger in einem kohlen-sprühenden Knall in einander krachen und dann kurzfristig tobsüchtig einander attackieren.

## VERSCHMELZUNG MIT LUFT

Die Zauber LEIB DES WINDES und NEBELLEIB sowie die seltene Aves-Liturgie ÜBER DIE WOLKEN erlauben die körperliche Reise durch Luft oder Verwandlung in selbige. Pfeile und Dämonenklauen fahren durch den nicht körperlichen Leib hindurch oder scheitern an der göttlichen Macht der Aves-Schwingen. Selbst die Irrhaiken müssen feststellen, dass sie dem Helden nichts anhaben können. Dennoch finden Sie einen Weg, ihn zu quälen: Sie plustern sich mit hämischem Blick auf und 'pusten' oder 'fächern' den Helden vor sich her und treiben ihn gegen die agrimothischen Wurzeln an der Unterseite der Fliegenden Festung (Seite 93), die den elementaren oder karmalen Schutz durchdringen können.

# HEXENFLUG

## DIE VERSUCHUNG

Hexen sind seit Jahrhunderten ein bevorzugtes Opfer jener zwei Erz-dämonen, die Galotta ruft. Als Hüterinnen der Natur neigen sie - ver-

folgt, bedrängt, verachtet - bisweilen dazu, Wesenheiten anzurufen, welche die Natur beherrschen oder gar dem Willen der Beschwörer unterwerfen. Ganze Hexenzirkel sind unter den Bann von Agrimoths Schwarzen Eichen und Kröten (Arkholbal und Tuur-Amash) geraten. Auch für ihre Neigung zur Rachsucht sind Hexen berüchtigt. Von Hexenflüchen zur Anrufung des Herrn der Rache ist es oft nur ein kurzer Weg.

Ein Irrhalk mit seiner dämonischen Intelligenz wird eine Hexe daher dort attackieren, wo sie am empfindlichsten ist: Er wird versuchen, sie auf seine Seite zu ziehen.

Mit gespreizten Federn fliegt er auf sie zu, verharrt dann und bewegt sich rückwärts, direkt vor ihr her, und kitzelt ihre Wut hervor. Bedienen Sie sich ausgiebig zurückliegender Szenen in Ihrer Heldengruppe, in der diese die Hexe schlecht behandelt hat. Mögliche Ansätze des Irrhaiken können sein:

- Noch immer auf der Seite der Verlierer? Derer, die dich ausnützen? Hast du noch immer nicht begriffen, was du in ihren Augen bist, Außenseiterin? Kämpfst du tatsächlich für jene, die deine Schwestern auf die Scheiterhaufen geschleppt haben, wie in Auralath?
- Das sind also deine Freunde? Die dich vorschicken auf Erkundungsflüge, dir dein Wissen entreißen und es für ihre Zwecke nutzen, während du für sie bereits wieder uninteressant geworden bist? Die sich nur in größter Not mit Widerwillen von dir heilen lassen und sich vor deinem Speichel ekelnd? Die deinen Vertrauten zurücklassen wollen, sobald er ihnen störend erscheint? Die dich belehren, Tag um Tag? In ihren Augen blitzen Neid und Verachtung. Du brauchst sie nicht.
- Du kämpfst für Dexter Nemrod? Für die Memmen des Allaventurischen Konvents, die dir die Tür wiesen? Für die Stadt des Lichts, die du noch nicht einmal betreten darfst? Für Herrscher in Samt und Seide? Die, die dich 'Hexe' schimpfen? Wir müssen nicht kämpfen, du und ich. Galottas Rache gilt dem Kaiserhaus und den kriecherischen Dienern des Sonnengötzen, dessen Arroganz und Hochmut ohne Grenzen sind. Du und ich, wir kennen beide die unbändige Wut auf seine Schergen. In Galottas Reich wird es anders sein. Was du dir wünschst, ist dein. Dein Wald, dein Zirkel, dein Recht.

Natürlich soll die Hexe diesem Angebot widersteht. Wenn sie tatsächlich mitfliegt, dann geben Sie ihr Gelegenheit, sich zu besinnen: Beschreiben Sie das elementarschänderische Reich der Rache, von einem wahnsinnigen Mann tyrannisiert, voller 'Begeisterung' als Land des Friedens: ein Land, in dem Hexen und Magier einträchtig die Natur anleiten, dem Menschen zu dienen. Sollte das nicht ausreichen, lassen Sie die übelsten Macho-Beleidigungen vom Stapel, die Sie vertreten können, verhöhnern Sie die Dummheit der Hexe — und greifen Sie schließlich überraschend an.

## HEXENKUNST

Eines hat die Hexe allen anderen weit voraus: Sie kann fliegen, hat es von ihrer Hexenweihe an bei den besten Lehrern Aventuriens gelernt und verfügt zumindest über eine *Vorstellung* vom Luftkampf gegen ein Geschwader von Rachedämonen. Geben Sie ihr die Gelegenheit und das Selbstbewusstsein, nun ihre Gefährten etwas zu lehren, das nur ihr selbstverständlich ist. Wo der 'große Krieger' auf seinem Greifen wie ein Gobiin auf dem Plumpsklo hängt oder das Tier wie ein Pferd zu führen versucht (was kläglich misslingt) und der 'Herr Magus' zwar theoretisch alles über seinen Dschinn und das Element Luft wissen mag, es praktisch aber nicht *spürt* und zu fallen droht, weiß die Hexe Rat. Sie weiß, wie sie die sanftesten Luftwellen fühlen kann, wie sie über die Winde reiten muss, wie sie sich durch die Böen windet, so dass diese sie nicht aufhalten, sondern schneller machen. Und sie kann ihr Wissen an ihre Gefährten weitergeben.

Die Helden kämpfen gegen eine Fliegende Stadt, die die Luft in weitem Umkreis pervertiert. Nur wer die Luft fühlt, kann ihr helfen, sich in ihr bewegen und sie verteidigen. Folgen die Helden dem Rat der Hexe, können sie in einem intuitiven Moment auch aus echter Bedrängnis (der typische Kampf alleine gegen drei Irrhalken) entkommen.

## OPTIONAL: KUNDRA UND DIE HEXENSTAFFEL

Haben die Helden die Hexe Kundra aus Burg Auraeth befreit, können Sie eine Staffel von einem Dutzend Hexen auf Besen, Butterfassern, Holzbänken, Mistgabeln, Gartentüren und Schiffsplanken zur Rettung der Helden (und letzten Endes auch Gareths) herbeieilen lassen. Die Töchter Satuarias schießen aus einer Wolkenbank heran, können Gegner ablenken und zu zweit einen fallenden Helden gerade noch auffangen. Hexen fliegen nicht schneller als mit GS 13 und haben große Schwierigkeiten, in der Luft zu zaubern (Aufwand von 12 ZfP\*). Mutige Schleiereulen, Boronsrabens, Kornkrähen und Silberfalken legen sich sogar mit Flugdämonen an und halten sie zum Narren. Einige der Töchter Satuarias verlieren im gefährlichen Luftkampf ihr Leben. Kundra lächelt grimmig: "Hätte mir nie träumen lassen, einmal für diese Praios-Stadt zu kämpfen."

## DSCHINN DER LUFT

Ein Wunsch an einen Dschinn sollte immer eine wohlüberlegte Rollenspielszene sein, in der der Beschwörer mit seinen Gefährten die beste Formulierung (wenn sie Beamtendeutsch verhindern möchten: maximal 13 Worte) erarbeitet. Diese Formulierung aber stellt zugleich das eigentliche Problem dar. "Trag mich zur Fliegenden Festung" impliziert keine Verfolgungsjagden oder Sturzkampfangriffe; "Trag mich in dieser Schlacht (nach meinen Anweisungen)" muss seine Landung vollziehen, solange noch gekämpft wird; überdies war von Tragen die Rede, nicht aber von Landen ...

Aufeiner Wolke bewegt man sich sehr langsam, in einen Wirbelsturm werden die eigenen Attacken, insbesondere Fernkampf, schwer beeinträchtigt. Lassen Sie den Spieler dennoch an die Grenzen seines Wunsches stoßen. Wer absturzsicher und elementargeschützt kämpft, sollte dafür einen Preis bezahlen. Und der typische penible Wortedrechsler und Paragrafenreiter hasst es, festzustellen, dass man nicht alles planen und kontrollieren kann, und erlebt dadurch die größte Spannung. Fest steht: Die Reise mit einem Dschinn ist zweifellos die sicherste und bequemste, und der Kampf gegen Agrimoth dürfte der überzeugendste sein, den ein Dschinn führen kann. Dementsprechend großzügig wird er einen Wunsch erfüllen, der diesem Kampf dient.

## FLIEGENDER TEPPICH

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Zurückgeschlagen rollt sich Erzmagier Thomeg Atherion von seinem bockenden Teppich, an dem durch die harte Landung Erdbrocken kleben. Die Hände des Schwarzmagiers sind verbrannt, Blut rinnt über Stirnglatze und aus den Augen. "Nimm du ihn!", weist er auf den geheimnisvoll blau-gelben Tulamidenteppich. "Meine Kräfte sind am Ende."

## RHAZZAZORS HOCHMUT

Der Schwarze Drache von Warunk hat Emers Herausforderung, die sie ihm an der Trollpforte entgegen warf (S. 5), nicht vergessen. Nichts hasst er mehr, als Kleinsterbliche, die es wagen, sich ihm in den Weg zu stellen.

Rhazzazors Körper wird durch Thargunitoths Kräfte zusammengehalten und ist trotz seiner drachischen Majestät verwundbar, insbesondere durch Feuer: Im Krieg der Magier brachte eine vereinte Flammenlanze von mehreren Zauberern sein Ende. Theriak heilt seinen faulenden Leib und gibt ihm Kräfte zurück. Vor Monaten aber ist es ihm gelungen, den Pakt so zu erweitern, dass die *Untragbare Halskette der Thargunitoth*, sein seit Jahren vertrauter Teil des Frevlergewandes, ihm Schutz gewährt und unbesiegbar macht. Rhazzazor glaubt, nichts mehr fürchten zu müssen, was ihm die Menschen

Der längliche Teppich *Helorosofolnur* kann nur eine Person tragen und lässt sich durch Ziehen an den Ecken steuern. Er will vor dem Start gesäubert werden und duldet keinen Dreck, ist aber dafür ein exzellenter, übermütiger Flieger (GS 20). Sobald er jedoch die Höllenglut der Irrhaiken spürt, fürchtet er um die Existenz seiner Fasern und dreht wieder ab.

Der Held hat auf dem Fliegenden Teppich zwar eine breite Sitzbeziehungsweise Standfläche, aber keinerlei Halt. Auf keinem anderen Gefährt führt eine Erschütterung so leicht zum tödlichen Sturz, denn ein Fliegender Teppich ist so etwas wie ein flugfähiges 'Sprungtuch'. Geben Sie einem Teppichflieger die Gelegenheit, einem stürzenden Gefährten im Sturzflug zu folgen und sich unter ihn zu setzen. Der Aufprall ist in jedem Fall eine Erschütterung, die zwar den Stürzenden rettet, aber dem Retter seinerseits einen spannenden Schleudereffekt bietet.

## ABSTURZ

### TODESFLUG

Zum Höhepunkt des Kampfes werden die Irrhaiken versuchen, Helden nicht nur in die Tiefe zu werfen, sondern sie im Todesflug erdwärts zu beschleunigen, damit sie garantiert zermalmt werden.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die viergehörnte Greifenbestie lässt dich nicht mehr los. Vielmehr geht sie in den Sturzflug - mit dir in den vier Klauen. Die höllische Hitze unter dem stinkend schwarzen Gefieder frisst sich langsam durch deine Rüstung. Und der Dämon wird immer noch schneller...

### RETTUNG IM LETZTER SEKUNDE

- Wenn Sie wollen, gibt *Dschelefi ibn Jassafer* jedem Helden einen Ring mit einer einzigen PARALYSIS-Ladung. Bei einem Absturz ist eine Selbstanwendung eine mögliche Rettung, auch wenn man wie ein Stein in ein Dachgestühl, ein Lager von Schmalzfässern oder einen Brunnen fällt.
- Der Held wird nach einigen Schritten (beabsichtigt) von anderen Helden oder fliegenden Verteidigern 'aufgefischt' oder fällt (unbeabsichtigt) auf Gargyl, Luftschiff oder den Rücken eines Karakil.
- Bei Leonardos Fledermausschwingen hat der Held das Prinzip des Gleitfluges kennen gelernt: Erlauben Sie ihm ausnahmsweise, mit Mantel oder Umhang seinen Fall etwas abzumildern, sodass er einen Sturz in einen See oder Bäume gerade noch überleben kann: 3W20 SP, bei gelungener *Körperbeherrschungs-Probe* darf ein Trefferwürfel entfernt werden.
- Ein Luftdschinn, der sich wenige Dutzend Schritte über dem Boden als Luftstoß oder Wolke manifestiert, fängt den Helden ab — mit besten Empfehlungen von Magister Melwyn.

entgegenwerfen könnten. Trotz etlicher Zeitalter Erfahrung aber hat er nicht begriffen, dass 'Unbesiegbarkeit' in einer Welt der Götter und Dämonen immer ein relativer Begriff ist.

## SCHWINGEN DES ZORIS

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der schauerliche Klang von Luft, die durch Rippen und Schwingen pfeift, kündigt das Unheil an: Der faulende Alpträumleib Rhazzazors gleitet über die Straßen und bedeckt drohend den Himmel. Untote Krähen umschwärmen ihn, seine zwei skelettierten Perldrachen schnappen gierig nach allem Leben. Wo er

auftaucht, fliehen die Einen, und die Anderen werden von den niederhöllischen Winden der Flügel hinfortgeweht oder verbrennen in schwarzblauem Feueratem.

Rhazzazor treibt mit seinen vor einigen Monden erschaffenen Trabanten Deimoroch und Phoboroch (einstmals Gefährten des Kaiserdrachen Smardur, der bei Kurkum hauste) Menschengruppen auseinander, insbesondere Geschützmannschaften, deren Holzkonstruktionen er ansengt oder in Flammen aufgehen lässt. Er liebt es, seine panischen Opfer in Häuser zu treiben, die er anschließend mit seinem Flammenatem in Brand setzt.

Der Verweser Warunks bleibt auch dort siegreich, wo selbst Gehörnte Dämonen auf Widerstand treffen. Lassen Sie die Helden beobachten, wie Rhazzazor einem mächtigen IGNIFAXIUS von Gildenmagiern widersteht und drei Zauberer, fast beiläufig, mit seinen Klauen zerquetscht.

Helden mit hoher *Sinnenschärfe* können beobachten, dass die Halskette der Thargunitoth bei jedem Treffer gegen seinen Leib giftgrün aufblitzt - um so stärker, je vehementer der Angriff war.

Wenn Sie möchten, gelingt es den Helden, Rhazzazor auf seiner Flugbahn kurzzeitig schwanken zu lassen, zum Beispiel durch einen Geschütztreffer. Schaden richtet das Geschoss offensichtlich aber kaum an. Häufiger geraten die - offenbar nicht sehr intelligenten - Perldrachen ins Visier von Bögen oder Geschützen der Helden. Haben die Helden die Wut von Deimoroch oder Phoboroch auf sich gezogen, werden sie von diesen einige KR attackiert, bis sie sich einem neuen, leichteren Opfer zuwenden. Für die Perldrachen scheint die Schlacht ein großes Spiel zu sein. Sie fauchen sich, wettstreitenden Kindern gleich, ebenso oft gegenseitig an wie sie Menschen verspeisen.

Bestärken Sie die Befürchtungen der Helden: Wenn bereits einer von Rhazzazors Trabanten, 6 Schritt lang und mit 10 Schritt Spannweite, derart gefährlich ist, wie sollen sie dann gegen den Verweser von Warunk selbst kämpfen?

#### Phoboroch und Deimoroch, untote Perldrachen

**Biss\*:** INI 11+W6 AT 12 PA 11 TP 3W+2 DK HNS  
**Klauen\*:** INI 11+W6 AT 10 PA 5 TP 1W+5 DK HN  
**Schwanzschlag\*:** INI 11+W6 AT 12 PA 4 TP 2W DK HNS  
**LeP** 100 **AuP** unendlich **KO** 20 **GS** 4/15\*\* **MR** 15/14  
**RS** 7\*\*\* **GW** 15

**Besondere Kampfregeln:** Resistenz gegen Feuer, aber kein Feuerodem, großer Gegner, Flugangriff (Klauen), Flugangriff / Umklammern (4), Flugangriff/Trampeln / Niederwerfen (6) / Umklammern (6, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Gezielter Angriff (Beißen /Verbeißen, Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 6, Schwanzschlag 3), Sturzflug (Klauen)

\*) Die Drachen versuchen, mit Bissen zu attackieren, können aber - ihrer Größe entsprechend - auch auf andere Art angreifen: Opfer in ihrem Rücken werden mit einem Schwanzschlag beiseite gefegt, seitwärts setzen sie (allerdings nur im Flug) ihre Klauen ein und so weiter.

\*\*\*) GS am Boden / fliegend

\*\*\*\*) An manchen Körperteilen weniger: Flügel und unterer Halsansatz RS 4, Hals RS 5, Bauch RS 6

#### DIE HERAUSFORDERUNG

Sobald die Helden an der Nekropole eintreffen, auf die sich die spielerischen Drachen langsam zubewegen, drückt der Hüter des Raben Stygomar dem Helden mit dem größten Bezug zu Boron und dem Totenreich ein hölzernes Ding in die Hand: den herbeigerufene Stab des Vergessens. Es geschieht plötzlich, wie beiläufig, unspektakulär, kaum bemerkt.

"Ihr wisst, was zu tun sein wird", flüstert der Geweihte, der am Tag zuvor ein Traumgesicht hatte.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Immer wieder kreist der schwarze Drache über die Stadt, reißt Klauen voll Menschen in die rauchschwängere Luft und lässt sie

auf Straßen und Hausdächer niederregnen. An der Nekropole erwartet ihr ihn - mit Emer und zitternden Gardisten und Kämpfern.

Und dann ist er da, direkt in euren Köpfen. Seine schwarzfaulen Gedanken reißen Krater in euren Geist, als sein Alptraumgewitter in euch dringt. Schmerz und Ekel schreien aus den verzerrten Gesichtern. Zu deiner Linken schlägt ein Mann der Stadtwache wieder und wieder seinen blutenden Kopf gegen sein Schild und schreit: "Raus aus meinem Kopf! Rauuuus!"

Mit einem höhnischen Schrei erlöst ihn ein niederstoßender Gargyl von seiner Qual.

Ludalf von Wertlingen und Emers Leibgardisten stehen mit euch treu an der Seite der Reichregentin, während Stygomar gemeinsam mit rund 40 Geweihten die Nekropole hält. Es scheint zu helfen - dreimal hat der Untote Drache bislang Anflug auf den Boronanger genommen, aber jedes Mal kurz zuvor wieder abgedreht. Um euch her tobt der Kampf um Gareth: Feuerlanzen, Pfeile, Bolzen, Irrhaiken und Leichen fliegen durch die Luft; Gareth brennt und schreit in Todesqualen.

Dann speit Rhazzazor seine Gedanken in eure Eingeweide, begleitet von Bildern von faulenden Leibern und schwelenden Knochenfeldern: "Emer. Mensch. Schwach. Du fluchst mir? Wertlos. Du spaltest meinen Schädel und zerschlägst meinen Karfunkel? - Du bestehst nur aus schwachem, lebendem Fleisch. Komm! Jetzt."

Einige Zeit lang können Leibgardisten, Ludalf und die anwesenden Helden die bebende Emer noch zurückhalten. Aber spätestens Rhazzazors letzter Hohn lässt Emer Finsterfang fester packen und hinaus-schreiten: "Dein Menschenmann, Brin, war mir verwehrt. Aber da sind junge Knochen. Neue Knochen. Das Gerippe deiner Tochter reitet für mich. Knochenknirschend führt sie meine Legion der Untoten." (Eine glatte Lüge. Rhazzazor konnte Rohajas Leichnam vor Wehrheim bis jetzt noch nicht finden.)

Emer, in deren Augen zu lesen ist, dass sie nun nichts mehr zu verlieren hat, bittet die Helden, ihre Schildgarde zu sein: Großschilder mit gehämmerter Platte sollen Abenteurer und Reichsregentin vor dem Feueratem Rhazzazors schützen (bei gelungener GE-Probe wird Feuer-schaden halbiert, aber der Schild ist bei 1-12 auf W20 unbrauchbar). Vor der Nekropole stellt sie sich dem Drachen und ruft: "Komm herbei, Schwarzer Drache, hier bin ich! Worauf wartest du? Wir werden dich fallen und an deiner Verdammnis ersticken sehen!"

## DER STAB DES VERGESSENS

Beschreiben Sie dem Träger des Stabes die unendliche Ruhe und Sicherheit, die von dem heiligen Gegenstand ausgeht. Zugleich verspürt er eine Verachtung für alles Unleben rundum. Der Stab wiegt leicht in der Hand, als sei er selbst nur ein Traumgespinnst. Eines ist dem Träger mit unerschütterlicher Sicherheit bewusst: Wenn irgendetwas Rhazzazor aufhalten kann, dann ist es dieser heiligste Talisman in der Hand eines wahrhaft borongläubigen Helden.

Die Frage, wie er das Artefakt einsetzen soll, stellt sich dem Helden zu keiner Zeit des Kampfes. Er führt den Stab, und der Stab führt ihn. Wenn es so weit ist, weiß er mit traumwandlerischer Sicherheit, was zu tun ist. Es muss dem Helden gelingen, mit dem Mittelteil des Stabes die Stirn des Ungeheuers zu berühren, wo sich sein Karfunkelstein verbirgt. Was es zu sagen gilt, ist kurz: "Meer des Schmerzes, leere dich!"

Was danach geschieht, finden Sie im Abschnitt Tausendfurcht.

## KAMPF GEGEN DEN SCHWARZEN DRACHEN

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ihr steht aufrecht inmitten von Kampf und Verwüstung, als sich das Flügelrauschen nähert. Die untoten Trabantendrachen fegen kreischend Kämpfende hinfort und lichten das Boronsteld um euch herum.

Dann wird es plötzlich kalt, Fetzen von Haut und Fleischbrocken regnen herab und klatschen auf Schilde und Erdreich. Es ist so weit.

Rhazzazors Landung lässt den Boden erbeben, als seine Klauen sich in das Erdreich senken. Vor Entzücken kreischen die Totenkriehen über euren Köpfen, und der Pesthauch fauligen Fleisches umfängt euch. Rund 20 Schritt lang ist der entsetzliche Drachenleib, in dessen Schlünden und Rippenlöchern nur hohle Schwärze wohnt. Um seinen Hals hängt eine wuchtige Kette mit einem glänzenden Schädel als Amulett, von der ein widernatürlicher Schimmer ausgeht. Ihr spürt erzdämonische Macht im Kopf des Drachen gewittern, wo der Splitter Thargunitoos in seinem Karlunkel sitzen soll. Das verwesende Haupt senkt sich zu euch herab, jeder Reisszahn so grob wie ein Unterarm. Die Alpträumen sind leer. Seine Präsenz ist überwältigend, und selbst die Stärksten in euren Reihen wissen kaum, woher sie den Mut nehmen sollen, auf einen Sieg auch nur zu holfen.

Wieder bohrt er sich in eure Gedanken, noch näher jetzt, noch unerträglicher, und nimmt euch die Luft zum Atmen: "Eure Waffen verletzen mich nicht, eure Leiber werden mir dienen, wie die Millionen Leichen der Schlachtfelder und Totenanger von Gareth. Hoffnung ist der jämmerliche Trost der Menschen. Emer. Lass es uns zu Ende bringen!"

Verlangen Sie von den Helden eine MU-Probe +3, um gegen Rhazzazor zu kämpfen. Zwei Gardisten weichen angstvoll zurück, und sogar Ludalf ist vor Furcht gelähmt. Bei Misslingen der Probe sind alle Aktionen gegen den Drachen für W6 KR um 4 Punkte erschwert.

Rhazzazor ist in seiner jetzigen Verfassung eher eine Naturgewalt als ein einzelner Gegner. Wir verzichten auf Werte: Würfeln Sie pro forma und lassen Sie Aktionen des Drachen nach erzählerischer Notwendigkeit ge- oder misslingen. Der grösste Fehler des Drachen ist, dass er sich seiner Sache allzu sicher ist. Er spielt genüsslich mit den Menschen, anstatt sie sogleich zu zertrampeln - weswegen die Helden auch überleben können. Exemplarische Kostproben seiner Macht demonstriert er an drei Leibgardisten Emers und jeder anderen entbehrlichen Meisterfigur, die es wagt, ihm in die Quere zu kommen.

Darüber hinaus sind etwa folgende Szenen denkbar:

- Er 'schiebt' einen Helden mit einer Pranke zur Seite: 2W6 TP und ebenso viele Schritt weit geschleudert.
- Seine Klaue drückt einen Helden zu Boden und zerquetscht ihn langsam. (3W6 TP+ 2 SP/KR).
- Aus den dunklen Rippenlöchern steigen niederhöllische Dämpfe auf: W6 SP, KO-Probe +4, um nicht für W6 KR ohnmächtig zu werden.
- Der gewaltige Schwanz zerschmettert ganze Baumstämme: 2W20 TP für den, der einem Schwanzschlag nicht ausweichen kann.
- Alle 5 KR kann Rhazzazor einen Strahl aus schwarzem Höllenfeuer auf eine Fläche von 3 Schritt Durchmesser niederfahren lassen: 5W6 TP Brandschaden.

Wenn die Helden den Leib des Drachen attackieren wollen, schildern Sie, wie wenig ein Treffer ausrichtet: Rhazzazor hat etwa RS 20 und regeneriert 2W6 LeP pro KR. Feuer richtet bei ihm nur halben Schaden an. Und jedes Mal, wenn er Trefferpunkte abbekommt, blitzt der Totenschädel an seiner Halskette grün auf.

Er will zunächst Emer an sich bringen und sich dann der Nekropole widmen. Doch dann wendet sich das Blatt.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Kaum könnt ihr einer weiteren Attacke standhalten, als es Emer gelingt, direkt vor den Drachen zu springen: Mit aller Krafft bohrt sie *Finsterfang* zwischen die Schuppen des Drachen, und die schwarze Klinge senkt sich tief in die Brust des widerwärtigen Leibes.

Etwas verändert sich. Die allgegenwärtige, alles Lebendige dämp-





fende Präsenz Rhazzazor flackert, wankt. Für einen Wimpernschlag könnt ihr Atem holen, *spürt* ihr euch wieder in euren Körpern. Flüchtiger Qualm sickert aus der geschlagenen Wunde, Schuppen verflüssigen sich und tropfen zu Boden. Dann flimmert die Luft, und euer Fleisch scheint sich von den Knochen schälen zu wollen: Rhazzazor brüllt vor Schmerz, schreit in euch, *ihr* schreit! Der untote Drache wirft sein mächtiges Haupt herum, und sein leeres Auge ist direkt vor euren. "Verloren", dröhnt es in euch. Dann schnellt der Kopf des Ungeheuers vor ...

Lassen Sie Ihren Helden Zeit zu reagieren. Gönnen Sie ihnen eine Aktion und fordern Sie eine Probe, ob sie körperlich und geistig überhaupt in der Lage sind, diese auch durchzuführen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

... und seine verrottenden Kiefer schließen sich um Emers Körper, zermahlen ihre Knochen, schlucken. Ihr seht ihren Wappenrock durch die Löcher im stinkenden Fleisch des Drachen leuchten. Klirrend fällt die Enduriumlanze herab und rollt vor eure Füße.

Ein-, zweimal kann es den Helden noch gelingen, den Schwarzen Drachen mit der Lanze zu treffen: Jeder gelungene Angriff lässt ihn in seiner jetzigen Verfassung wanken. Während dieser Momente von Rhazzazors Schwäche muss es dem Helden mit dem *Stab des Vergessens* gelingen, bis zu Rhazzazors Kopf zu gelangen.

## TAUSENDFURCHT

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Mit einem Mal ist es totenstill. Leise und bestimmt hört ihr die Worte eures Gefährten: "Meer des Schmerzes, leere dich!"

In euch gefriert die Zeit zu einem einzigen Augenblick. So nah an Rhazzazor ist ein Teil von euch noch immer Teil seiner lebensverschlingenden Gedanken. Euer Herzschlag setzt aus, Fassungslosigkeit und Entsetzen rollt auf euch zu, lähmt eure Glieder. Tausende von Gesichtern, Visagen, Fratzen lassen euch untergehen. Sie bringen Schmerz, Verzweiflung, Trostlosigkeit, Hass - und Furcht. Monströs steigen sie in euch auf und zertreten eure Menschlichkeit. Grauen ist nur ein Wort. Die von einem Gott

konservierte Seelenqual von tausend Menschen ist jenseits aller Worte.

Es dauert, bis die Helden begreifen: Dies ist nur das Echo von Rhazzazors Geist. Wie viel schlimmer muss es in ihm sein? Der Drache der Furcht, der immer wieder seine Alptraumgewitter aussandte, wird nun selbst von den Dämonen der Furcht ertränkt.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Luft! schreien eure Lungen - *Luft!* Das Atmen kostet alle Kraft, die ihr noch habt. Er ist fort aus eurem Geist. Rhazzazor windet sich wie irre, taumelt, seine Beine knicken ein. Ein letztes Mal bäumt er sich gegen die brennende Erinnerung all des Leids auf, stößt sich mühsam vom Boden ab und schraubt sich flügel-schlagend in die Höhe.

"Ein Jahr, ihr Würmer ... binnen eines Jahres wird alles Leben um euch herum ein Ende finden! Eure Toten werden aus den Gräbern kriechen und die Lebenden verschlingen. Das Leben wird euch von den Knochen fallen und stinkend in die Höllen fahren. In einem Jahr gehört ihr *mir!*"

Mit den untoten Perldrachen an seiner Seite und der Reichsregentin in seinem Leib fliegt er geschwächt und schwankend gen Osten.

Ihr habt Rhazzazor vertrieben. Und Emer an ihn verloren.

Rhazzazor wird mit Emer entkommen, und jeder, der ihr Finale gesehen hat, muss eigentlich davon ausgehen, dass sie tot ist. Das erfahrene Grauen lässt selbst gestandene Helden an ihrem Selbst zweifeln. Der Drache zieht sich angeschlagen nach Warunk zurück, wo er Emer für seine Schmach bezahlen lässt (siehe Epilog auf S. 102).

## VON BORON VERLASSEN

Als Rhazzazors Präsenz verebbt, spürt es der Träger des Stabes sofort: Er ist allein. Der Stab des Vergessens ist nicht verschwunden. Er liegt noch immer in seinen Händen - und ist nichts weiter als ein profanes Stück exotischen Holzes. Der Talisman zweier Kirchen scheint all seine Kräfte in diesem Akt verbraucht zu haben. Teilen Sie dem Stabträger diese erschütternde Erkenntnis unter vier Augen mit, und lassen Sie ihn selbst entscheiden, ob er die Bürde dieses Wissens zunächst allein tragen oder teilen möchte.

## DER FLUG DER GREIFEN

### RUF NACH GOLDEPEN SCHWINGEN

Spätestens, wenn Kholak-Kai mit dem Schatten der Siebengehörnten Dämonenkronen das Zentrum von Gareth erreicht hat, ist es Zeit, mittels *Araschar* die Greifen zu rufen. Sobald der Träger mit dem Schwert in der Hand laut und mit Inbrunst die Greifen um Hilfe bittet, wird er erhört.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die dunkle Klinge vibriert; ein glockenheller Ton klingt aus ihrem Inneren. Aus dem singenden Schwert bricht ein Sonnenstrahl himmelwärts, der die Wolken durchschneidet und kurze Zeit alle Dämonen in der Umgebung verwirrt.

Wenn der Held die Greifen zu früh zu rufen versucht, hört er in seinem Geist die Stimme Obarans: "Wir eilen herbei, mein Freund. Doch es ist ein langer Weg von Alveran zu den Gefilden der Sterblichen. Halte aus!"

Auf jeden Fall erscheinen die Greifen erst, nachdem die Helden mit anderen Fluggeräten zur Festung vorstoßen wollten und nachdem sie Rhazzazor vertrieben haben.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Streifen aus Sonnenlicht durchbrechen die abendliche Düsternis, und goldener Schein legt sich warm über Gareth. Sie sind da! Aus breiten Lichtkegeln brechen acht schimmernde Greifen hervor, stolz und prächtig: Malachan, Gorgoran, Belochar, Uruchan, Schinvoran, Pelnachar, Herofan und Vingoran. Sie gleiten königlich auf euch zu und verscheuchen Dämonengekruch. In einer Aureole schwebt ein neunter Greif heran, jetzt in seinem ganzen Glanz zu sehen: Obaran, ein Fürst unter den Greifen, mit leuchtender Gefiederkrone. Noch immer glänzen die frischen Narben der Opferwunden an seinem Leib.

Die neun Alveraniare landen sanft neben euch und blicken auf euch herab. Ihr fühlt euch klein, unbedeutend. Obaran aber lächelt und spricht: "Steigt auf! Der Himmel über Gareth gehörte nimmer den Irrhaiken, sondern stets den Greifen. Sie sind uns vier zu einem überlegen? Wunderbar! Auf, meine Freunde: In unser letztes Gefecht!"

Wie ein wärmender Mantel umfängt euch neue Zuversicht.

## DER ANFANG VOM ENDE

Während die Helden aufbrechen, leuchtet die Unterseite der Fliegenden Festung auf und sammelt ihre Kräfte: Das *Magnum Opus der Apokalypse* beginnt. Gareths Zeit läuft ab.

Nach kurzer Zeit, in der die Kraftadern Kholak-Kais immer schneller pulsieren, bricht der Dämonensturm los, dem sich Greifen und Reiter entgegenstellen müssen: Böen, Luftflanzen, Windhosen. Wo andere Fluggefährte hinweggefegt werden, beweisen die Greifen hier ihre Qualitäten als Herrscher der Lüfte. Der Träger des Rings der Flammen (siehe Seite 78) ist vollständig geschützt.

Etwa 100 Schritt direkt unter der Festung, wo sich die knisternden Kräfte des *Magnum Opus* erst manifestieren, ist der Sturm kaum zu spüren.

## GREIFENRITT

Sie wollten schon immer das Titelbild der Box **Götter und Dämonen** nach spielen? Hier ist Ihre Chance.

Die Greifen verkörpern die Ehre aller Praios-Diener: Sie verstecken sich nicht, greifen selbstbewusst mit breiter Brust an und ziehen sich erst zurück, wenn die Übermacht tödlich ist. Wo Rondra den ehrlichen Zweikampf sucht, tritt Praios besonders gern strahlend der Überzahl entgegen und versucht, sie durch Stolz und Mut (bis hin zur Unvernunft) zu bezwingen. Dass auch die Greifen über diese Eigenschaften verfügen, zeigt sich besonders deutlich im Kampf gegen die Irrhaken, ihre in die Niederhöllen verdammten Gegenspieler.

Und da Aventurien eine heroische Welt ist, hat ein direkter Angriff oft mehr Wirkung, als zunächst realistisch scheint.

Entsprechend werden die Greifen auch ihre Reiter unterstützen und ihnen Mut zusprechen: "Vertraue mir - und vertraue vor allem dir selbst!"

Magie auf ihrem Rücken werden sie in Ausnahmefällen großmütig akzeptieren: "Zaubere, wenn du musst, Sterblicher! Aber sieh dich vor: Noch niemand tat es, während ich ihn trug. Wo Madas Fluch auf des Praios Licht trifft, gerät mein Selbst in Unordnung."

Die Sympathie der Greifen gilt Kämpfern, die offen die Konfrontation suchen. Heroische Aktionen und imposantes Auftreten sind ganz nach ihrem Geschmack.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Für das Licht!", rufst du, und der Greif wirft sich mit breit gefächerten Schwingen den Feinden entgegen. Gleich werdet ihr zusammenprallen, doch dein fliegender Gefährte ist ein stolzer Gegner, er weicht nicht zurück. Im letzten Moment schwenken die Irrhaken unter wütendem Kreischen beiseite. Daneben! Der Greif gleitet knapp vorbei. Und dann keilt er mit den Hinterfüßen aus. Das hat gegessen. Eine Wolke schwarzer Federn wirbelt hinter euch her.

Neunmal personifizierter Hass auf Schwarze Magie gegen die dreißigfache Verkörperung unstillbarer Rachsucht — die Irrhaken hassen die Greifen ebenso wie umgekehrt. Wie alle höheren und älteren Rassen sind Irrhaken und Greifen zahlenmäßig so wenige und leben so lan-

ge, dass sie sich vermutlich untereinander alle kennen. Es gibt wohl auf Dere keine 200 Greifen - und die Zahl von Irrhaken (die gleichzeitig beschworen werden können) ist zweifelsohne ebenfalls gering. Das Hauptaugenmerk der Irrhaken liegt im Kampf darauf, Reiter und Greif zu trennen. 'Greifenreiter' ist nicht nur ein Ehrentitel der Praios-Kirche. Ein Greifenritt ist ein heiliges Erlebnis und der Reiter auf halbem Weg nach Alveran, zum Himmlischen Hof der Illuinierten. Würde er diesen erreichen, wäre seine Seele für alle Zeiten dem Zugriff der Niederhöllen entzogen. Das versuchen die Irrhaken mit aller Macht zu verhindern.

Wenn Greif und Reiter eins und in Praios' Geist verbunden sind, kann eine gänzlich hoffnungslose Situation (etwa der in Sekundenbruchteilen eifolgende Aufprall auf eine Dreierformation von Irrhaken) ein eigenes Greifenwunder auslösen: Greif und

Reiter gleißen nun in goldenem Sonnenlicht, und mit unerschütterlichem Gott- und Selbstvertrauen des Reiters (gelungene Proben auf CH, IN und MU), vermag er dieses Licht zu einem

ZERSCHMETTERNDEN BANNSTRAHL zu formen, der die Höllenkreaturen mit verheerender Gewalt trifft.

Lassen Sie die Spieler experimentieren und mehrere solcher Angriffe versuchen, ehe sie erste Erfolge erzielen können. Misslungene Anflüge führen natürlich zu einem äußerst schmerzhaften Schlagwechsel

mit drei oder mehr Irrhaken.



## DER BEISTAND DES PENTAGON-TEMPELS

Verwenden Sie folgendes Ereignis, wenn die Helden trotz aller Bemühungen am Rande der Niederlage stehen.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der ungleiche Luftkampf unter, nahe und bei Kholak-Kai erreicht seinen Höhepunkt. Die Luft um euch herum ist erfüllt von lautem Kreischen und Brüllen. Längst wirbeln ungezählte blutige Greifenfedern in der Luft umher. Immer wieder sträuben die Irrhaken ihr schwärendes Gefieder und lassen, Himmelsbränden gleich, glühende Geschosse auf euch herabregnen. Zu zweit, zu dritt oder gleich zu viert stürzen sich die Dämonen auf euch. Ihre Übermacht ist erdrückend.

In diesem Moment ist weit unter euch ein leises Kauschen zu hören, das in dieser Höhe sogar den hellen Klang des Praios-Gongs aus der Stadt des Lichts übertönt. Eine Stimme dringt bis an eure Ohren: "Dies ist der Wille Rohals! Nicht heute! Nicht an diesem Ort! Fahrt zur Hölle!"

Als ihr herabschaut, fällt euer Blick auf den berühmten Gareth Pentagon-Tempel der Hesinde: jenes fünfeckige, Stein gewordene Symbol der Schutzmagie, das von einem Kreis aus zwanzig Blutulmen umgeben ist. Das Dach des Gebäudes scheint von einem silbernen Schimmer umgeben, in dem ihr einen Moment lang das fahle Gesicht eines bärtigen Mannes mit ernstem Blick zu erkennen glaubt. Plötzlich beugt eine der 20 Blutulmen ihr Blätterdach, als würde es in die Hocke gehen — um im nächsten Moment

katapultgleich in die Höhe zu schnellen. Aus der Tiefe rast, gleich einem wütenden Schwärm Madafalter, ein wirbelnder Blätterregen heran - und trifft einen der Irrhaiken. Ein lauter Schrei zerfetzt die Luft, dem ein dumpfer Knall folgt. Wo eben noch niederhöllische Schwingen die Luft zerschnitten, ist nur noch eine dünne Rauchfahne zu erkennen, die von hunderten versengter Blutulmenblätter umtanzt wird. Eine weitere Blutulme wirft ihr Blätterdach in den Himmel ...

Tatsächlich wurden die zwanzig Blutulmen, die den Pentagon-Tempel umgeben, noch von Rohal selbst gepflanzt (siehe **Gareth**, S. 21). Doch nicht jede der Geschosssalven aus wirbelnden Blutulmenblättern, die die Wirkung eines PENTAGRAMMA entfachen, erreicht ihr Ziel. Verwenden Sie die Geschosse, um besonders bedrängten Helden zur Hilfe zu eilen.

(Welches Geheimnis der Tempel hütet, erzählt das DSA-Mobile-Abenteuer **Himmelsbrand** von Thomas Finn (Chromatrix, 2004)).

## DER DURCHBRUCH

Die geballte Macht Alverans ermöglicht endlich den Durchbruch zur Fliegenden Festung. Einige Greifen vergehen in diesem Kampf von Licht gegen Rauch gemeinsam mit ihren Feinden. In jedem Fall erhält der gewaltige Greifenfürst Obaran so viele Wunden durch die Irrhaiken, dass er nur noch mit pfeifendem Atem und blutigen Flügeln einen Helden bei Kholak-Kai absetzen kann.

Beschreiben Sie Ober- und Unterseite der Festung wie im nachfolgenden Abschnitt, je nachdem, welchen Ort die Helden anfliegen. Sobald sie dort eine Stellung gesichert haben, kommt der Abschied von Obaran.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Das Schwert Araschar löst sich vor deinen Augen in Licht auf. Du hast deinen letzten Irrhaiken damit erschlagen.

"Es wird dereinst wiederkehren", sagt Obaran, und du hättest niemals gedacht, dass auch die Stimme eines Greifen matt und erschöpft klingen könnte. "Vielleicht, wenn die Menschen wieder einen wahren Kaiser haben."

Mit letzter Kraft setzt dich der große Greif ab und kann seinen Rücken nicht mehr anheben. Die Flügel zucken nur noch schwach.

"Ich werde sterben." Obaran lächelt. "Doch das ist ein geringer Preis, wenn dafür das Menschenreich, dem ich so lange diene, bestehen wird." Blut quillt dick aus einer Brustwunde. "Eines habe ich gelernt, als ich erneut das Licht Alverans schauen durfte."

Er setzt seine Gefiederkrone ab, die langsam die Gestalt eines dunkelhäutigen Menschen annimmt. Der Greifenleib sackt endgültig zusammen, und der Mann, der euch bekannte Herold, spricht schwach: "Es ist nicht mehr meine Heimat. Ich habe mich schon vor Jahrtausenden entschieden, zu den Sterblichen gehören zu wollen. Und als solcher werde ich mein Leben beenden. Ihr habt so Vieles, was wir als Götterboten schon seit Äonen vergessen haben. Nehmt meine letzte Kraft, und geht - findet diesen Galotta, der Kaiserreich, Alveran und Weltgesetz herausfordert. Kämpft um das anbrechende Zwölfte Zeitalter, dem ihr gehört! Ob es aber auch euch gehört, müsst ihr noch beweisen."

Seine Hand in den euren wird warm, in pulsierenden Schüben rinnt sein Leben durch eure Hände und erfüllt euch mit Kraft und Zuversicht, während sein klarer, fester Blick die euren hält. Dann brechen seine Augen.

Obaran ist tot.

Obaran hat den Helden mit seinem Tod seine letzte Lebenskraft übertragen, und mit diesem Opfer hat er nicht nur ihnen, sondern ganz Gareth etwas gegeben, das es bislang zu diesem Zeitpunkt nicht mehr hatte: eine Chance auf einen Sieg. Die Helden erhalten LeP nach Belieben des Meisters zurück (nicht aber ihre astralen Kräfte).

## KHOLAK-KAI - DIE FLIEGENDE FESTUNG

Die Fliegende Festung ist das sichtbare Fanal von Galottas Macht, die nur noch von seinem Größenwahn übertroffen wird: eine meilengroße, viele Millionen Quader schwere Stadt aus dämonischem Stein, Metall und Holz, die allen Gesetzen der Welt trotzen soll; ein Ungetüm, wie es die von Menschen geschriebene Geschichte noch nicht gesehen hat. Wirkende Kraft hinter diesem Monstrum sind Borbarads bahnbrechendes Verbotenes Wissen, Galottas Geist und sein alle Grenzen niederreißender Dämonenpakt, der Splitter des Agrimoth, Leonardos planarisches Genie, die Lebensenergie und Seelenkraft zahlreicher unglücklicher Opfer sowie die jahrelange Arbeit tausender Sklaven.

Auf Seite finden Sie eine Panoramaansicht der Fliegenden Festung, die Sie den Spielern vorlegen können, wenn die Helden Kholak-Kai aus dem entsprechenden Winkel betrachten.

## GESCHICHTE UND BAU

Leonardos Traum vom Fliegen sowie Galottas Träume von den Sternen, der Rache an Gareth und der Erschaffung einer Dritten Hauptstadt gipfelten im Bau der Fliegenden Festung, die der Dämonenkaiser *Kholak-Kai* nannte, nach der Domäne des Blakharaz. Gemäß einer Legende aus dem *Arcanum* sollte sich die Stadt Kholak-Kai wie schon in alten Zeitaltern erheben, die Sterblichen unter sich zerquetschen und auf ihrem Blut bis zum Horizont wuchern. Sechs Jahre wuchs die maßlose Konstruktion heimlich in und unter Yol-Ghurmak durch die Arbeit von Gallertdämonen, Golems und Tausenden Menschen und Goblins. Ihre Oberseite bildete einen Stadtteil der transsylvischen Metropole, sodass die Späher der freien Lande nie wirklich wussten, welches obszöne Werk hier vorbereitet wurde. Unglaubliche Mengen von Erz wurden aus dem Boden gefressen, aus Wäldern geholt und durch Pforten des Grauens direkt aus den Niederhöhlen vom Gesplitterten

Berg Agrimoths geholt. Unzählbare Konstruktionen und Mechanismen wuchsen und wucherten mit Dämonenmacht direkt aus den Gedanken Galottas und des geknechteten Leonardo. Dass der Bau hunderte Tote, dutzende Dämonenverseuchungen, fast den Einsturz Yol-Ghurmaks und die Austrocknung des Ysli-Sees verursachte, kümmerte Galotta wenig. Letztlich war der Bau der Festung der Grund, warum Weißtobrien noch besteht und warum Galotta nicht schon früher Angriffe gegen das Reich geführt hat: Hier waren alle Ressourcen gebunden. Transsylvien ist auf Jahre hin ausgebrannt.

Ende Phex erhob sich Kholak-Kai mit 3.000 Bewohnern in die Lüfte und ließ ein meilengroßes Loch in Yol-Ghurmak zurück. Der Imperator testete die Möglichkeiten der Gigantenfestung und vereinte sein fliegendes Heer schließlich mit dem Endlosen Heerwurm Rhazzazors. Von der Dunkelwolke Rahastes umhüllt, brach die Festung nach Westen auf, um Wehrheim und Gareth dem Erdboden gleichzumachen.

## EIGENSCHAFTEN

Auch wenn es den entsetzten Opfern nicht so erscheint: Der wichtigste Zweck der Festung des Agrimoth ist es, die in ihr geborgene Stadt der Rache mit dem Saatkorn des Blakharaz an den Ort zu transportieren, an dem sie wachsen und gedeihen soll. Alle Luftangriffe und Zerstörungen sind nur der notwendige Weg dorthin.

Die **Flugeigenschaft** der Feste wollte Galotta nicht gänzlich einem instabilen dämonischen Wirkungsprinzip anvertrauen: Sie bewegt sich neben der Pervertierung von Luft auch mittels Limbusmagie durch den Raum: Hunderte von Mindoriumssäulen, am stärksten die sieben Ätherkrallen (8) - ragen durch wabernde PLANASTRALE-Tore ständig in den schwerelosen Limbus und halten das titanische Konstrukt so, unabhängig vom Auftrieb, in der Luft. Galotta steuert Kholak-Kai,

als würde er selbst durch den Nichtraum gleiten. Dadurch kennt die Festung allerdings auch, im Gegensatz zu vielen Dämonen, Trägheit. Sie kommt nur langsam zum Stehen und droht jederzeit auseinanderzubrechen. Schneller als 20 Meilen pro Stunde hat sie sich noch nie fortbewegt.

In und auf ihr kann die Festung für Menschen, Truppen, Dämonen und den Samen des Blakharaz **Habitate** schaffen und sie versorgen. Behausungen für Sterbliche liegen neben Höllenkonstruktionen und chaotischen Mahlstromräumen der Ungeschaffenen.

Die Unterseite der Festung ist eine gewaltige Ritualphalanx für das *Magnum Opus des Weltenbrandes* (siehe Seite 63ff.), das hier durch Stein- und Kraftadern aus dem Innern pulst und in einem Kreis von fünf Meilen Durchmesser das

Land unter der Festung verheert. Diese mächtigste Warte der Festung kann nur wenige Male eingesetzt werden: Nach der Entdeckung von zerfressenen Astraladern und Rissen in der Festung bereut Galotta fast, sie bei Wehrheim genutzt zu haben. Gespeist wird das Vernichtungswerk durch immense Blutmagie. Die weiteren, mit Schadensmagie betriebenen Geschütze nehmen sich dagegen minimal aus.

Landen kann die Festung nur ein einziges Mal: Dann werden sich ihre **Wurzeln** in die aufgerissene Erde bohren und das Land vorbereiten für die keimende Stadt der Rache: Kholak-Kai, das Dritte Bosparan, das auf den Knochen Gareth's entstehen soll. Dieser Stich in das Herz Aventuriens, der zwangsläufig die Entstehung des Insanctissimum des Blakharaz nach sich ziehen würde, kann von den Helden zum Glück verhindert werden.

In den vier Fähigkeiten Fliegen, Beherrbergen, Zerstören und Wurzeln kann der Elementartheoretiker wieder die vier von Agrimoth geschändeten

Elemente auftreten sehen. Diese Ordnung rings um das Chaos, diese Harmonie in der Zerstörung sind wichtige religiöse Elemente, die einem verzweifelnden Helden signalisieren können, dass sich selbst ein Erzdämon nur kurzfristig gegen die Naturordnung des Weltengesetz von Kha stellen und halten kann.

## DER SCHWACHPUNKT: LEONARDOS PLAN

Trotz all der Planung hat das unbezwingbare Kholak-Kai einen entscheidenden Schwachpunkt. Die Aventurier werden später philosophieren: Ist diese Schwäche das Ergebnis der Rivalität der Erzdämonen -

Agrimoth, der verweigert, diesen Aufwand zu tragen, um letztlich Blakharaz' Insanctissimum auf Dere zu schaffen, oder Blakharaz, dessen schärfste Waffe, die Rache, immer ein zweischneidiges Schwert ist, das sich letztlich gegen den richtet, der es einsetzt? Ist sie der Beweis für die göttliche und natürliche Ordnung, die solchen Frevel nicht bestehen lässt? Oder ist sie die Leistung einzelner Helden, die sich allen Hoffnungen zum Trotz gegen einen über Jahre und Jahrhunderte geschmiedeten Plan überlegener, aber verfluchter Geister durchsetzen konnten?

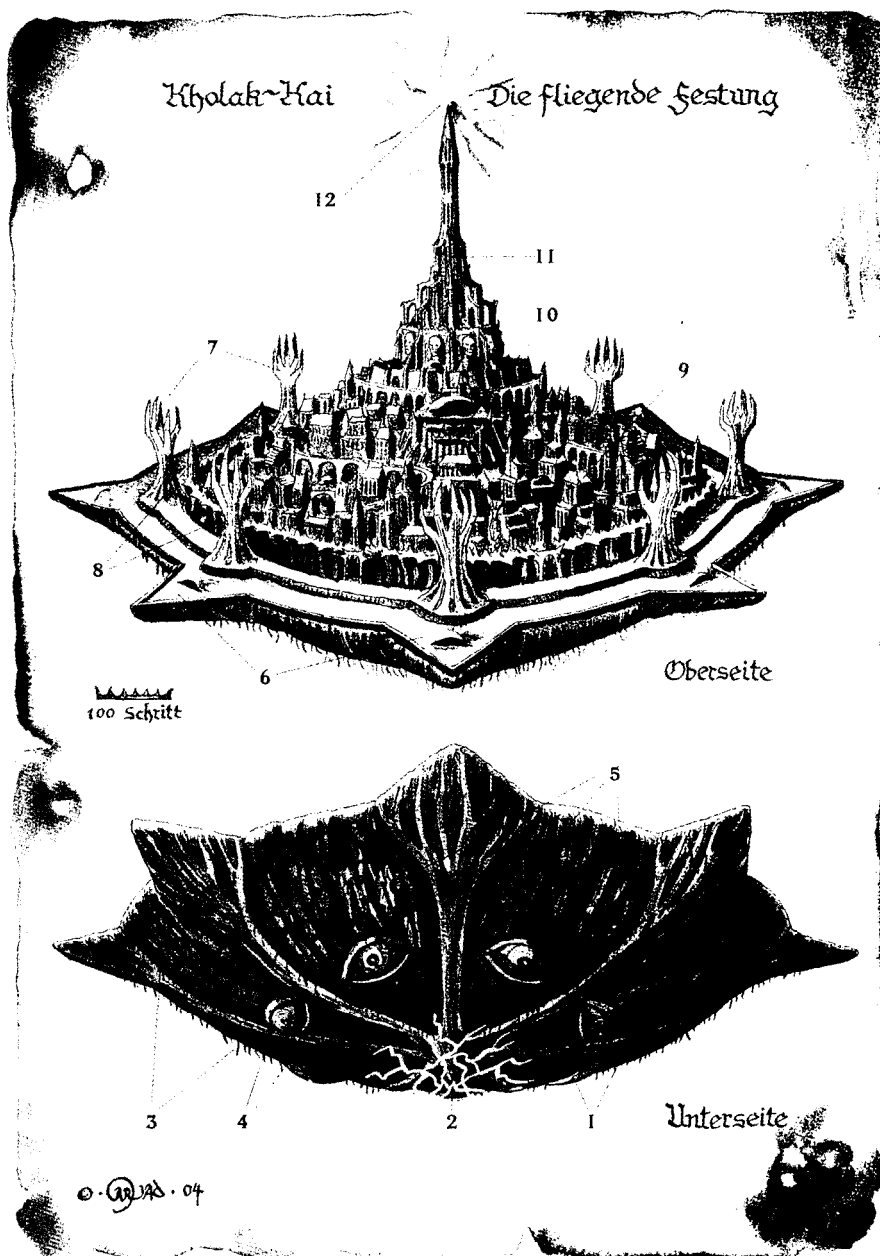
Leonardo konnte nie mit ansehen, wie Galotta all seine Konstruktionen missbrauchte. Er war insgeheim nie bereit, Galotta das Gerät zu beschaffen, um seine Rache zu stillen und das Mittelreich zu zerschlagen.

In der Sklaverei begann er Kholak-Kai zu bauen und gleichzeitig den Weg zu seiner Zerstörung zu konstruieren.

Schon in der Dritten Dämonenschlacht stellte er fest, dass er sich auf die Diener der Zwölfgötter verlassen kann: Die Stählerne Schildkröte, die er damals baute, hatte einen eingebauten Selbstzerstörungsmechanismus, der von einigen wackernen Helden auch entdeckt und benutzt wurde.

Die eingebauten Schwachstellen, um Kholak-Kai zu zerstören, sind naturgemäß viel raffinierter — denn natürlich musste Leonardo jeden Einbau, jeden Hinweis, jedes Detail vor Galottas Schergen rechtfertigen. Jedes Element des Selbstzerstörungsmechanismus' muss gleichzeitig einem offensichtlichen Zweck dienen, damit sein eigentlicher, selbstzerstörerischer Zweck nicht offenbar wird. Von Borbarad hatte Galotta gelernt, alle Macht in seiner eigenen Person zu vereinen: Die Festung ist so konstruiert, dass nur er sie

steuern und zerstören lassen kann. Die Festung lebt nur, wenn Galotta lebt. Also musste Leonardo für Galottas Tod sorgen. Das würde ihm auch endlich ermöglichen, selbst Meister statt Sklave zu sein und den eigenen Plänen zu folgen. In heldenhaften Kämpfen sieht er hierfür das passende, unwissende Werkzeug: Die Festung steckt voller Möglichkeiten für eine typische Gruppe von Abenteurern, die zu Galotta vordringen wollen: Geheimgänge, Schächte, stille Korridore. Bei jeder tödlichen Falle, in die die Helden geraten, können sie — wenn Sie es wünschen — eine Rettung, eine Hintertür, einen Aus-Schalter' finden, der oft durch Leonardos Symbol gekennzeichnet ist: das achtspeichige Rad mit Zirkel und Lineal.



## SCHATTEN UND STEIN: DIE UNTERSEITE

Vom Boden aus ist die Festung ein massiver, dunkler Himmelskörper mit flackernden Lichterscheinungen. Aus der Nähe wächst die Unterseite über das ganze Firmament und wird zu einem schroffen, massiven Fels aus schwarzem Stein, rostrottem Eisen, fauchenden Höllenfeuern und rankenden Wurzeln. Ständig fallen einzelne Felsbrocken bis zu Scheunengröße aus der Festung - einfach so. Pulsierende **Kraftbahnen (1)**, die wie Erzadern glitzern, ziehen sich seesternartig vom Rand bis zum Mittelpunkt der Festung. Sie rauchen, blitzen und leuchten, wenn das *Magnum Opus* beginnt. Am kegelförmig spitzen **Zentrum (2)**, das aus Täuschzinn und Neckkupfer besteht, zucken unablässig rote und gelbe Entladungen durch die Luft. Die **Treibwurzeln (3)** baumeln meist lustlos herab und bewegen sich nur selten. Zwischen den Kraftadern glotzen sieben burggroße geschmiedete **Augen (4)** auf die Welt herab. In ihrem Zentrum finden sich von Irrhaiken-Gardisten und ablegenden Truppen belebte Andockbuchten, von denen aus die Gargylen und Fluggefährte starten. Neben einigen kleineren Luken, Schächten und Eingängen sowie Rissen und gähnenden Spalten, die meist in Schwefeldampf und Vitriollecks enden, finden sich noch ein Dutzend dunkler Löcher: die **Irrhaiken-Röhren (5)**.

### WURZELN

Die Unterseite ist in einem Abstand von etwa 30 Schritt mit etwa tausend dämonischen Treibwurzeln besetzt, die sich nach der Landung in die Essenz des Landes schlagen sollen. Jede Wurzel ist bis zu 30 Schritt lang und hat einen Durchmesser von etwa einem halben Schritt. Sie besteht aus einer fauligen Masse, wird von fahlen Flammen umzüngelt und endet in einer Bohrspitze aus violetterm Erz.

Die Wurzeln bewegen sich zu langsam, um fliegende Gegner ernsthaft zu bedrohen. Allerdings bilden sich bei Annäherung (3 Schritt) kurzfristig Flammenwurzeln aus, die im Fleisch des Opfers zu sprießen versuchen (AT 12, 2W6 TP). Die schwarzen Flecken müssen später aus dem Fleisch geschnitten werden oder breiten sich über Monate langsam im Körper aus. Wer direkt gegen eine der pfeilartigen Bohrspitzen fliegt, erleidet 2W20 TR

### EEINSTIEGE

In den sieben Andockbuchten müssen die Helden jeweils mit 3W6 Irrhalken-Gardisten als Wächter und bei 1-2 auf W6 mit 3W20 Landungskämpfern, Untoten und Knechten rechnen.

Andere Luken und Falltüren haben etwa einen Schritt Seitenlänge und dienen als Notausgänge sowie spätere Eingänge zu Geheimstollen aus der Stadt. Sie sind entlang der Ränder mit einer einmaligen Ladung eines agrimothischen PANDAEMONIUM gesichert, der 5 Schritt weit hinein reicht: Humuspeitschen, Lufttentakel, Flammenmäuler.

### IRRHALKEN-RÖHREN

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Eine Öffnung, die an einen Bergwerksschacht erinnert, 3 Schritt hoch und ebenso breit. In der Düsternis siehst du, dass der Weg schräg aufwärts führt. Ein finsterner Gang, verstärkt durch schwarze Rippen, die in einem unheimlichen Feuer glühen.

Die Röhren führen wie schräge Speichen von der äußeren Unterseite der Stadt in ihr Herz. Sie sind die 'Startbahnen' der Irrhaiken, wenn sie aus ihren Ställen herabkommen. Da Dämonen keine Rücksicht auf Schwerkraft nehmen müssen, sind die 'Renngänge' im strategisch günstigsten Winkel angelegt — und nicht für Fußgänger konzipiert. Sie sind etwa 100 Schritt lang und führen in einem Winkel von 30 Grad aufwärts. Das bedeutet, dass man gerade so noch vorankommen kann - sofern man kein hartes Schuhwerk, dicksohlige Stiefel oder gar eine Gestechrüstung trägt. In diesem Fall muss man seitlich 'treppen'. Wer stürzt, gerät fast unweigerlich ins Rollen. Alle 20 Schritt kann er eine Probe auf *Körperbeherrschung* versuchen, die pro misslungenem Mal um 2 weitere Punkte erschwert ist, um den Sturz zu stoppen. Pro 20 hinuntergerollten Schritt verliert der Held 1W6 SP (Rüstung beschleunigt das Rollen und schützt daher nicht). Jederzeit kann dem Aufsteigenden ein ochsengroßer Asqarath entge-

genkommen. Aufwärts zu kämpfen bedeutet einen entscheidenden Nachteil (AT -2, PA -1, während der Gegner AT+2, PA+1 hat).

Am Ende des Ganges stehen die Helden in einer düsteren Zelle mit verriegelten Gittertüren aus schwarzem Eisen, 6 Schritt breit und 10 Schritt tief. Von den Wänden hängen schwere Ketten herab, die teilweise bis zur Mitte des Raumes reichen. Überall im Boden sind Kratz- und Brandspuren.

Wenn Sie wollen, warten in zwei 'Ställen' noch Irrhaiken auf ihren Einsatz.

## DEM STERNIEN ZUGEWANDT: DIE OBERSEITE

Wer vom Grund aus nur die lichtabgewandte Seite der Festung kennt, dem verschlägt es beim Anblick der Oberseite den Atem: Hier erhebt sich die himmelstürmende Stadt der Rache in aller Pracht: schwarzgoldener Marmor, der in Häusern, Türmen, Villen und Palästen aufragt, Symbol einer neuen Zeit.

Auf den **Septanbasteien (6)** mit 150 Schritt Kantenlänge, die wie die sieben Zacken der Dämonenkrone um die Stadt angeordnet sind, verlieren sich einige Späher und Richtschützen an Ballisten. Die sieben gewaltigen, irisierenden **Ätherkralen (7)** bohren sich wie greifende Hände in die Lüfte und den Limbus, um die Stadt in der Höhe zu halten. Sie sind mit künstlichem Mindorium überzogen, das Galottas Essen und Laboratorien ausspuckten. Etliche graue und schwarze Mauern, Wälle und konische **Zinntürme (8)** umschließen sorgsam das Saatkorn der Stadt. Die nadelgespickten Portale wirken wie wahnsinnige Perversionen des Eslambsogens.

Die Stadt, gebaut für vielleicht 50.000 Menschen, wirkt fast wie ausgestorben mit seinen Straßenschluchten, hohlen Lanzettfenstern, weiten Plätzen und Kolossalstatuen von Galotta. Im **Haus der Heilung (9)** lässt Galotta in Wahrheit drei Dutzend an der Duglumspest Erkrankte vor seinem Volk verstecken: ein Preis dafür, sein Reich auf Dämonenmacht zu bauen. Der **Tempel des Tyakra'man (10)** mit einer Schaufel der Seelenmühle als Kuppel wartet auf Tausende Beter und labt sich bis dahin an dargebrachten Blutopfern, auf dass der Samen der Stadt aufgehe. *Blakharaz' Saatkorn* ist ein einzigartiger Talisman des Erdämons, begierig, das neue Zeitalter zu überwuchern. **Galottas Himmelspalast (11)** aber, das Zentrum der Stadt, ist ein mächtiges Turmrefugium mit augenverwirrendem Strebewerk in Schwarz und Rot. Treppen führen endlos in die Höhe zu Sälen, Säulengängen und Trophäenhallen. Auf halber Höhe unter dem unendlich hoch scheinenden Turm liegt der *Raum der Rache*, das Ziel der Helden. Auf der Spitze des Turms schlürft beständig ein **Mahlstrom (12)** in die Niederhöhlen: Hier öffnet sich, stetig größer werdend, eine Pforte des Grauens, die bis in Blakharaz' Domäne führt.

### DER GLÄSERNE SCHILD

Wer einfach auf der Oberseite landen möchte, erlebt eine böse Überraschung. Gewähren Sie dem Helden eine Probe auf *Gefahreninstinkt* oder *Sinnschärfe* +7, um nicht in vollem Flug gegen eine unsichtbare Barriere zu knallen: Von den Mauerringen aufsteigend spannt sich ein riesiger FORTIFEX (**LC 59**) wie eine Glaskuppel über die gesamte Stadt. Für Materie ist er undurchdringlich, Zauber und Dämonen können ihn aber sehr wohl durchqueren.

Wenn die Helden auf das Hindernis einhämmern: Pro 10 TP besteht eine Chance von 1 auf W20, dass ein Riss entsteht, der ausgeweitet werden kann. Ein VERÄNDERUNG AUFHEBEN +5 für 18 AsP schafft ein 2x2 Schritt großes Loch, ruft aber einen Irrhalken auf den Plan (Zauberdauer 50 Aktionen).

### DIE BASTIENEN

Die Septanbasteien außerhalb der Glaskuppel haben keinen direkten Zugang zur Stadt, aber hausgroße Rampen, die in die Tiefe der Festung führen. Anfliegende Helden werden von den jeweils 3W20 Richtschützen weisungsgemäß mit Schüssen von Bögen, Armbrüsten, Hornissen und Rotzen belegt. Jede Rampe wird von zwei relativ flinken Holzgolems bewacht (Werte siehe Seite 46), deren Erweckung auch eine Patrouille von 2W6 Irrhalken-Gardisten aus dem Innern auf den Plan ruft.

## IM INNEREN

Die Helden haben kaum Vergleiche, wenn sie sich durch das Innenleben Kholak-Kais bewegen: Alles ist größer, verlorener, dämonischer. Manche Korridore sind schwarz und kolossal wie im Boron-Tempel von Al'Anfa. Rostige Gänge mit Stahlträgern erinnern an die tiefsten Zwergenstollen, atmende Klüfte, Wurzeltreiben und bebender Boden an einen Ma'hay'tam. Das Bauwerk erscheint eher wie ein gewachsener Organismus als wie ein nüchternes Konstrukt. Rippengewölbe öffnen sich zu himmelstrebenden Domen, in denen Seelensplitter jaulen. Rhythmisch pumpende Durchgänge sind rund, mannshoch, riechen nach Tier und fühlen sich an Boden und Wänden wie Rindergedärm an. Spielen Sie mit *Raumangst*, *Dunkelangst* und Ekelgefühlen Ihrer Spieler.

Mittels des vorhandenen Plans von der Festung können die Helden hoffen, Galottas Palast näher zu kommen. Selbst, wenn in einem Teil Kholak-Kais Alarm geschlagen wird, muss dies nicht andere Teile erreichen: Die Schlacht erfordert viel Aufmerksamkeit.

### SZENEEN IN DEN TÜPPELN

- Ein Gotongi schwirrt glotzend in einem Korridor auf und ab, den die Helden durchqueren müssen.
- Zurückgekehrte Söldner aus Gareth sind auf dem Weg zur Schatzkammer und schwenken lachend Kunstschätze aus der Stadt, die sie erbeuten konnten. (Lassen Sie entsprechend interessierte Helden ein wertvolles Stück aus Tempeln, Museen und Palästen wiedererkennen.)
- Ein Karakil wird in seinem Geschirr wild, schlägt um sich und bricht mit Schwanzschlägen einigen Dämonenpflegern die Knochen.
- Ein streuender, hundertiger Agrimoth-Daimonid mit sechs Erzbeinen und einer rauchenden Nase entdeckt schnüffelnd die Helden und folgt ihnen anschließend schwanzwedelnd.
- Während draußen das Magnum Opus pulsiert, schwillt nahe den Helden eine Kraftader bedenklich an und platzt ohrenbetäubend (Gesteinsregen von 3x 2W6 TP). Grünes, ätzendes Vitriol tritt aus und frisst sich mehrere Stockwerke durch den Boden.
- Die Helden geraten in eine Kammer, wo in Regalen Dutzende von Gurguli-Würmern in Gläsern mit gelber Flüssigkeit schwimmen - bereit, um in neue Opfer gesetzt zu werden.
- Gefangene Garether werden von Gardisten der Stadt zu den Blutkammern geschleift: Das Magnum Opus lässt in jeder Minute ein Dutzend Opfer in den Blutsärgen verenden.

### DIE BLUTKAMMERN

Wenn die Helden vor der gewaltigen Blutkammer mit Tausenden Ritualopfern in ihren Blutsärgen stehen, müssen sie eine tragische Entscheidung treffen: Zwar wachen nur ein Dutzend Schergen und Henker über die Kammer, doch es dauert viel zu lange, alle entkräfteten Gefangenen von ihren Fesseln zu befreien (siehe auch: **Befreite Gefangene**, gegenüberliegende Seite). Es ist jedoch durchaus möglich, sie durch den Tod zu erlösen ...

### DAS MASCHINENHERZ

Im Mittelpunkt Kholak-Kais liegt Agrimoths Maschinenherz, eine kraftumwobene zapfenförmige Spirale aus Erz, von der Feuer und Humus tropfen, die von Luft wieder aufgefangen werden. Es spendet als elementarwandelndes Transpropriatorium Energie für ganz Kholak-Kai, ist enorme 50 Schritt groß und unzerstörbar. Der Höhlendom, in dem es sich dreht, ist mit Bauteilen und mechanischen Gerätschaften übersät. Knechte verrichten unablässig Arbeiten, Lebende Rüstungen bewachen den Ort. Hier steht auch Leonardo, vollauf damit beschäftigt, die Festung in Gang zu halten. Die Kommunikation mit ihm gestaltet sich schwierig, da er stets von Gotongis beobachtet wird. Er bedeutet den Helden, auf seinen Gurgulum am Hals weisend, nichts tun zu können, so lange Galotta noch lebt.

Wenn sich Ihre Gruppe verirrt hat, rollt ihnen Leonardo unauffällig eine Zinnkugel zu. Sie entrollt sich zu einer magischen Schlange aus Rauch, die die Helden weiter durch die Festung führt.

## BEWOHNER VON KHOLAK-KAI

Erfahrungsgemäß werden die Helden versuchen, Gefangene zu verhören oder zu zwingen, ihnen Teile der Stadt zu erklären oder zu zeigen. Dabei werden sie feststellen, dass sie vor sich ebenso Menschen haben, die sich als Mittelreicher bezeichnen, die Träume und Ängste besitzen. Sie können die Loyalität der Befragten durch folgende Modifikatoren auf alle nötigen Proben darstellen:

*fanatisch* +8 / *loyal* +4 / *gehorsam* +2 / *ingeschüchtert* -2 / *opportunistisch* -4 / *rebellisch* -8

Fast jeder weiß, dass sich Galotta in seinem Himmelspalast im *Raum der Rache* aufhält. Dass er die Festung steuert und seine Kräfte mit Kholak-Kai vereint hat, wissen nur wenige, aber es wird oft wie selbstverständlich angenommen: Galotta ist der Kaiser, der mächtigste Mann, den die Menschen kennen.

### VORURTEILE

Galottas Gefolge hat eine völlig eigenständige Sicht von Politik, Religion und Magie. Lassen Sie eventuelle Gefangene Aussagen im Stil der folgenden Sätze von sich geben, um den Spielern zu vermitteln, dass sie einem Staat dienen, in dem Borbarad als Schutzgott von Magie, Wissen und Freiheit gilt, Galotta als Höhepunkt aventurischer Magie und Gareth als verachtenswert korruptes und langsam zerfallendes Tyrannenreich. (In Klammern finden Sie jeweils die tatsächlichen historischen Fakten.)

- "Das Garether Reich ist am Ende. Ihr habt doch in den letzten dreißig Jahren die Hälfte eurer Provinzen verloren." (Aranien erklärte sich 995 BF für unabhängig, die Zyklopeninseln schlossen sich dem Horasereich an, durch Borbarads Rückkehr fielen drei von zwölf Provinzen.)
- "Träumt weiter! Ihr habt doch schon seit einem Jahrzehnt keinen Kaiser mehr." (Seit Kaiser Hals Verschwinden regieren Vertreter: Prinz Brin, dann Prinzessin Emer.)
- "Scheinheilige Thronräuber! Seit dem albernsicheren Putsch regiert doch nicht einmal mehr die Kaiserfamilie." (Emer ist korrekt betrachtet kein Mitglied des Hauses Gareth.)
- "Nichtsahnende Narren! Das Mittelreich wird seit Jahrhunderten von Nahema regiert. Die Kaiser waren immer nur Mirhamionetten." (Nahema hat seinerzeit Kaiser Hal dazu gebracht, Galotta zu verurteilen.)
- "Rückgratloses Gesindel! Wir wissen, dass ihr das halbe Reich an die Orks und Barbaren verkauft habt, um weiter herrschen zu können." (Das Svellttal - das kein Teil des Reiches war - wird seit dem Orkkrieg von Orks beherrscht.)
- "Im Reich Galottas herrschen seit Jahren Ordnung, Frieden und Wohlstand. *Ihr* seid die, bei denen Kinder verhungern, Frauen von Orks geschändet werden und Männer in lächerlichen Kleinkriegen verheizt werden." (Das Neue Reich hat tatsächlich fünfzehn Jahre voll Entbehrungen hinter sich. In Yol-Ghurmak werden Hunger, Duglumpest, Korruption und Grausamkeit totgeschwiegen.)

### 2W6 MANN PATROVILLE

Kholak-Kai wird, wie jede Festung und jedes Kriegsschiff im Einsatz, permanent von Wächtertruppen durchstreift, die sich aber in den Dimensionen der Stadt verlieren. Die Männer und Frauen gehören zur Stadtgarde von Yol-Ghurmak. Wie typische Stadtbüttel patrouillieren sie entweder nachlässig plaudernd oder pedantisch jede Tür überprüfend die Gänge entlang.

Sie sind mit ledernem Kurbul, Tellerhelm, Hellebarde oder Säbel mit Holzschild bewaffnet und tragen das Symbol der Schwarzen Sonne. Jede Patrouille steht unter dem Kommando eines Weibels. Eine gefährlichere Variante sind die Irrhaken-Gardisten (Seite 81).

**Weibel (LO: loyal)**

**Schwert/Schild: INI 11+W6 AT 15 PA 16 TP 1W+4 DK N**

**LeP 33 AuP 35 KO 13 MR 6 GS 5 RS 4**

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Kampfpreflexe, Linkhand, Niederwerfen, Schildkampf I+II, Meisterparade, Wuchtschlag

## Gemeine (LO: gehorsam)

**Säbel + Holzschild:** INI 7+W6 AT 11 PA 14 TP 1W+3 DK N

**Hellebarde:** INI 8+W6 AT 12 PA 11 TP 1W+5 DK S

**LeP 28 AuP 30 KO 12MR4 GS 5 RS 4**

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Formation, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag

Nach einigen Begegnungen können Sie auch einmal einen angehenden Deserteur (LO: rebellisch) auftreten lassen, der sich fragt, wieso er gerade mithilft, das Neue Reich zu zerstören. Damit haben Sie aber unweigerlich eine Meisterperson in der Gruppe (siehe auch Befreite Gefangene).

## IW20 МАПП СРВНГГРУППЕ

Diese Söldner (Werte siehe Seite 81) bereiten sich darauf vor, über Gareth abzuspringen. Dementsprechend marschieren sie im Gleichschritt oder rennen alarmiert zu ihren Stellungen. Eine Variante sind reguläre Garde- und Söldnertruppen in Kampfmontur, die mit Karakilschiffen fliegen sollen und denen sichtlich unwohl dabei ist.

## IW6 МАПП ГЕШЧТЗБЕДІЕНВГ (LO: GEHORSAM)

Die zahlreichen Geschütze der Stadt sind zwar bemannt, aber es kommt ständig zu neuen Befehlen. Neue Munition muss geholt werden, Geschütze müssen mit anderer Munition ausgestattet werden (weil eine bestimmte Art von Ziel in Sicht ist) und bisweilen verlegt werden. Dementsprechend tragen die Soldaten Rückenkörbe mit Kugeln aus Stein oder Eisen, Pfeilen, Haken oder Schrapnell, schleppen Kessel mit Wasser oder Öl (noch nicht erhitzt) oder schieben Lafetten mit Geschützen darauf. Nur selten (1 auf IW20) ist ein Geschützmeister oder Richtschütze dabei.

Mitglieder der Geschützbedienung tragen zumeist lederne Hosen, ihre Lederwämser haben sie wegen der Schlepperei oft abgelegt. Sie sind mit Schweren Dolchen bewaffnet, lassen sich jedoch nur widerstrebend auf Kämpfe mit Eindringlingen ein und versuchen stattdessen, Alarm zu geben.

## IW3 BESCHWÖRER

Galottas Zirkel von Agrimoth- und Blakharaz-Beschwörern bereitet sich auf die Rituale der Schändung des Landes und des Aufkeimens der Rache vor. Es sind häufig jüngere Adepten, die während der letzten Jahre eine Ausbildung an der Heptagon-Akademie genossen haben, die sich primär auf Beschwörung, Herrschaft und Borbaradianermagie konzentriert. Ab drei Personen ist einer jedoch ein höherrangiger Magus.

## Magus (LO: fanatisch)

**MU 15 KL 16 IN 13 CH 14 FF 11 GE 11 KO 9 KK 9**

**LE 25 AU 27 AE 42\* MR 8 GS 6 RS 0 (Tunika)**

**Zauberstab:** INI 11+W6 AT 11 PA 12 TP 1W+1 DK NS

\*) derzeit meist weniger und genau dann 'leer gepumpt', wenn es nötig ist.

**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille I+II, Konzentrationsstärke, Verbotene Pforten, Zauberroutine; Relevante Stabzauber: Flammenschwert (RkW 11), Apport

**Wichtige Zauber:** Gardianum 9, Imperavi 9, Invocatio Minor 13, Iribaars Hand 7, Paralysis 8, Transversalis 5, Wand aus [Un-Element] 10

## Beschwörer (LO: loyal bis fanatisch)

**MU 13 KL 13 IN 12 CH 14 FF 11 GE 10 KO 9 KK 8**

**LE 23 AU 25 AE 30\* MR 6 GS 6 RS 0 (Tunika)**

**Zauberstab:** INI 10+W6 AT 9 PA 11 TP 1W+1 DK NS

\*) derzeit meist weniger und genau dann 'leer gepumpt', wenn es nötig ist.

**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille I, Verbotene Pforten

**Wichtige Zauber:** Armatruz 5, Hartes Schmelze 8, Imperavi 6, Plumbumbarum 5, Schwarzer Schrecken 7, Tlalucs Odem 7

eine wichtige rollenspielerische Szene. Versuchen Sie, die Geisteshaltung dieses Mannes beziehungsweise dieser Frau darzustellen: Er hat seine Ausbildung in einem Staat erhalten, in dem Galotta als Höhepunkt der aventurischer Magie verehrt wird: "Die übrige Gildenmagie ist doch ein Haufen von Speichelleckern und Theoretikern, die Angst vor ihrer eigenen Macht haben und ihre Zeit mit getrählerten Elfenliedern und lächerlichen Wahrsagereien verplempern."

## WEITERE BEWOHNER

**Edelleute** Transsiliens - durchwegs skrupellose Mitläufer, gescheiterte Verschwörer und grausame Karrieristen — teilen sich bereits aus der Vogelperspektive das Land auf. Durch die Gänge rennen junge **Melder** mit wichtigen Botschaften und Befehlen für einzelne Stationen. Rußbedeckte **Irrhalken-Wärter** in feuerfestem Leder und andere Dämonenpfleger füttern, striegeln oder massieren Einzeldämonen oder die lebendigsten Teile Kholak-Kais. Die große Masse der Stadt sind einfache Bürger, Händler und vor allem **Handwerker**: Hüttenmeister, Maurer, Bäcker, Fleischer, Schlosser, Schmiede, Mechaniker, Kettner, Steinmetze, Garköche, Geschützbauer, Medici, Bildhauer und Maler. Viele von ihnen haben beim Bau der Festung geholfen und können den weiteren Weg verraten.

## BEFREITE GEFANGENE

Gefangene, vor dem Tod auf dem Opferaltar gerettet, sind ein wichtiges dramaturgisches Element. Spieler lieben es, jemanden retten zu können, und es ist wichtig, ihnen immer wieder zu zeigen, wie es denen ergeht, die nicht so stark sind wie die Helden. Leider besteht aber kaum eine Aussicht, Meisterpersonen vor der Zerstörung Kholak-Kais zu retten. Daher können Sie Gefangene für drei klassische Szenen benutzen:

- "Da waren's nur noch Fünf...": Der typische Begleiter der Helden wird in Kämpfen oder Fallen getötet, die die Helden überleben; das macht ihnen klar, wie gefährlich ihr Leben ist, aber auch, wie groß ihre Leistung.
- "Lass sie mich nicht lebend kriegen!": Was den Opfern droht, ist die Vernichtung ihrer Seele. Der Tod ist für sie die Erlösung: die sichere Reise nach Alveran. Helden, die sich entscheiden müssen, Unschuldige im Stich zu lassen oder eigenhändig zu töten, können die tiefsten Abgründe des Rollenspiels erleben.
- "Hauptsache, ihr kommt durch!": Meisterpersonen, die den Spielern ans Herz wachsen, eignen sich für heldenhafte Opferszenen. Sobald diese Person begriffen hat, was das Ziel der Helden ist und wie groß die Zusammenhänge, in denen die Helden denken, sind sie bereit, ihr eigenes Leben in die Waagschale zu werfen.

## STUFEN IN DEN HIMMEL

Galottas Palast, ein himmelhohes Turmrefugium, besteht aus schwarzrotem Gestein. Hinter riesigen Fensteröffnungen und dem in 80 Schritt Höhe befindlichen Haupteingang scheinen Sterne still zu funkeln. Es existieren ein offensichtlicher Weg und ein Geheimgang, die zum Raum der Rache führen.

## DIE STERNEPLOTTE

Eine monumentale Freitreppe aus schwarzen und roten Stufen führt zum großen Portal, an den Seiten geschmückt von Bildnissen, die Hände und Augen zeigen. An der Basis ist sie 20 Schritt breit und verengt sich in der Höhe, nach 343 Stufen (7 x 7 x 7), bis auf 6 Schritt. Blitze zucken von der höchsten Spitze der Stadt und erhellen in ihrem Licht Schriftzüge, die auf den Stufen stehen: "Folge der Rache!", "Sei glückvoll!", "Verrate deinen Freund!", "Gehorche!"

Zwölf Eisengolems mit grinsenden Gesichtern und von 3 Schritt Höhe sind über die ganze Treppe verteilt: langsam, aber kaum zu überwinden. Ein schneller Held kann an allen Golems vorbeihuschen, steht dann aber erschöpft vor einem riesenhaften, verschlossenen Steinportal mit glitzernden Sterndiamanten und einem ellengroßen Schlüsselloch. Der Stein ist einen halben Spann dick, das gesamte Tor per CLAUDIBUS (25 AsP, 12 ZfP\*) verschlossen. Unterdessen kommen die Eisengolems näher, klug genug, um sich jetzt lückenlos nebeneinander aufzustellen ...

Vor allem für Gildenmagier ist eine Begegnung mit einem Beschwörer

Die Golems sind aber (dank Leonardo) einfältig genug, die Tür zu zerschlagen, wenn sich die Helden davor aufstellen und *ausweichen*.

## 12 Eisengolems

**Faust:** INI 4+W6 AT 6 PA 1 TP 3W+10 DK NS  
**LE** 180 **AU** 400 **KO** 28 **MR** 20 **GS** 1 **RS** 12 **GW** 17  
**Besonderheiten:** Immunität (Stich, Feuer), 2 Aktionen/KR  
**Manöver:** Automatisches Niederwerfen

## DER WEG OHNE GNAD

In Galottas Himmelspalast baute Leonardo den *Weg ohne Gnade* ein: Ihn sollen später manche verurteilte Verbrecher der Dritten Kaiserstadt betreten, die auf Begnadigung hoffen: Sollten sie so klug, stark und geschickt sein, die Fallen dieses von Gotongis überwachten Weges zu überleben, werden sie direkt vor dem Dämonenkaiser im *Raum der Rache* stehen, der mit aufwärts oder abwärts zeigendem Daumen bestimmt, ob es eine Begnadigung gibt oder der Verurteilte von den Heshthotim unter ihre Kutten gezerrt wird.

Noch hat Galotta diesen Weg nicht eröffnet, aber Leonardo hat den Zugang bereits insgeheim ermöglicht. Die Helden können von diesem geheimen Weg wissen, indem sie entsprechende Zeichnungen im Plan von Kholak-Kai entdecken oder aber von Leonardos Rauchschlange hergeführt werden. Der Eingang ist ein von Irrhalken-Statuen flankierter Durchlass, der derzeit mit einem WIDERWILLE UNGEMACH belegt ist: Es braucht eine MU-Probe +10, um durch die Strebewölbungen zu schreiten. »Der Weg ohne Gnade« steht in bosparanischen Kapitallettern darauf.

Sie können auf diesem Weg, der sich von Raum zu Raum per Treppen im Palast höher windet, beliebige Fallen positionieren, die mit Zaubererei, brillanter Mechanik und den Elementen Luft, Feuer, Humus und Erz machbar sind. Alle sind potenziell tödlich, aber mit klassischen Heldenqualitäten zu überwinden.

Vier Elementarfallen Agrimoths seien hier beispielhaft vorgestellt. Wenn Ihre Helden den *Ring der Flammen* besitzen, können Sie die unmodifizierten Schadenswürfe höher ansetzen. Jede Falle besteht aus zwei verdorbenen Elementen und kann von den jeweils zwei anderen Elementen Agrimoths neutralisiert werden. Setzen die Helden jedoch Wasser oder Eis ein, die beiden Elemente, die der Erdämon nicht pervertieren kann, stärkt dies die Falle spürbar.

### FALLE DES FAULEN FEUERS

Ein Portal, 4 Schritt hoch und 10 Schritt tief, ist in Form eines Schädels gestaltet, in dessen stummelzahniges Maul man treten muss. Die Falle ist — wider Erwarten — nicht das Schließen des Mauls, sondern Feuer, das aus allen Zähnen hervorbricht. Allerdings handelt es sich um eine zutiefst agrimothisierte Form des Elementes, die neben der Hitze vor allem die Eigenheiten modernder, verfallender Erde hat. Das Faulfeuer 'bröckelt' auf die Haut, legt sich darauf und flammt dort vor sich hin. Der Schaden ist nicht hoch (1 SP pro KR), aber die faule Schicht lässt sich scheinbar nicht entfernen.

## GALOTTAS TOD

Nach allen Kämpfen gegen Untote, Dämonen, Schwarze Ritter, Drachen und Ungewalten haben die Helden nun die Möglichkeit, Galotta mit einer List zu bezwingen. Wenn sie dank des *Rotkappenwillenstrunkes* Galotta vorgaukeln, unter seinem Bann zu stehen, können sie ihm nahe genug kommen, um eine einzige entscheidende Aktion, einen Todesstoß, zu wagen. Und wenn sie die List auf die Spitze treiben, bringen sie Galotta dazu, das Gift *Bishdariels Angesicht* selbst einzunehmen.

## DER RAUM DER RACHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch umgibt eine Stille und Dunkelheit, die vollkommen ist. Die

Rettung ist die Anwendung der unverfälschten Form der zwei anderen Elemente, die Agrimoth schändet: Erz und Luft. Das Faulfeuer lässt sich also beispielsweise mit Schwertern abkratzen oder einfach fort blasen (obwohl Letzteres absurd wirkt, wenn man gesehen hat, dass es sich nicht einmal abwischen lässt).

### FALLE DES ÄZENDEN HUMUS

Ein Tunnel von 10 Schritt Länge ist auf der Innenseite mit giftig emporzügelnden Ranken bewachsen. Sobald ihn ein Opfer weiter als zu einem Drittel durchquert hat, beginnt er einzustürzen. Der Humus hat neben der erdigen Eigenart des Begrabens vor allem die Eigenheiten verdorbener, giftiger äzender Luft. Der übelriechende Qualm beginnt sein Opfer sofort zu umhüllen, zu blenden und zu ersticken.

Rettung ist wieder die Anwendung der zwei ungeschändeten anderen Elemente: in diesem Fall Feuer und Erz. Das Opfer lässt sich zum Beispiel verblüffend leicht freischaufeln, ein metallener Spaten, eine Armschiene oder eine Axtklinge schiebt Erde wie Qualm beiseite. Feuer lässt den Qualm sofort verschwinden und brennt die Erde zu glasartigen Kügelchen, die völlig ungefährlich sind.

### FALLE DER ROSTENDE LUFT

Ein Schacht im Boden, 10 Schritt lang und 3 Schritt breit - und weit unten kann man Gareth brennen sehen. Nur einige rostige Querstäbe versperren 10 Schritt tiefer den Zugang in die Fliegende Festung. Natürlich gibt es beiderseits des Schachtes keinerlei Haltepunkte. Werden die Querstäbe dort unten belastet (zum Beispiel, weil jemand hinterklettert, um hinüberzubalancieren), brechen sie sofort auseinander. Beim Überqueren des Schachtes überziehen sich Eisenteile sofort mit Rost (der allerdings nicht aus dem Material entsteht, sondern sich aus der Luft niederschlägt; Waffen und Rüstungen müssen später nur poliert werden).

Wieder hat die unverfälschte Form von Humus und Feuer rettende Wirkung. Holzspinde lassen sich leicht und dennoch haltbar in die Metallwand schlagen. Holzbrücken, verkeilte Stangen und ähnliche Konstruktionen sind unerschütterlich stabil. Wer offenes Feuer trägt, kann nicht abstürzen, weil es ihn nach oben zieht, im Extremfall kann man sich an einer Fackel durch die pervertierte Luft hangeln.

### FALLE DES GLOSENDEN ERZES

Eine glühende Röhre, dreieinhalb Schritt im Durchmesser und 20 Schritt lang, wirkt wie ein Gussstück aus einer riesenhaften Esse; die davon ausgehende Hitze entspricht allerdings 'nur' der von kochendem Wasser (W6 TP(A)/KR). Dies ist agrimothisierte Form von Erz, das vor allem die Eigenheiten schwelenden, sterbenden Feuers hat. Wer glaubt, schnell hindurchzueilen zu können: Sobald die Röhre betreten wird, werden die Glieder schwer wie Blei, sodass der erste Held kurz vor dem Verlassen der Röhre unbeweglich und langsam geröstet wird. Rettung sind die unverfälschten Formen von Luft und Humus: Stoffe und Leder schützen vor der Hitze. Einfaches Pusten auf die bleischweren Gliedmaßen macht sie wieder so weit beweglich, dass die Helden mit GS 1 vorwärts kommen.

Schlacht in den Wolken, die Vernichtung Gareths scheinen weit fort, in einer anderen Welt stattzufinden. Ihr befindet euch in einem riesigen Saal, in dem eure Schritte über den Boden hallen und sich eure eigenen Gesichter verzerrt im schwarzen Boden spiegeln. Leises Wispern dringt aus der Tiefe des Raumes. Dann gleiten Wände und Decken in den Lichtschein. Sie zeigen lang gezogene Fratzen von Angst und Schmerz: die vieltausendfachen Masken von Galottas Opfern, zehntausende Seelen, die das Feuer der Rache in einer einzigen nicht zu löschen vermochten. Dort vorne ist etwas. Dort sitzt er. Dutzende Gestalten huschen wie ein schwarzer Vorhang beiseite



und offenbaren einen Thronsaal in rotem Licht, getragen von Pfeilern und titanischen Rippengewölben. Lichter flackern wild und spiegeln sich in einer Bodenplatte aus Kristall, in der ihr die Häuser Gareths im Würgegriff von Agrimoths Gewalten seht, als sei es ein Fenster in die Tiefe. Erst jetzt bemerkt ihr, dass der fortgeschuchte Vorhang Heshthotim waren: Dutzende von lautlos schwebenden Dämonen mit Kapuzenumhang, Schwert und Peitsche. Sie bilden ein schweigendes Spalier für euch, das bis zum gewachsenen Thron führt. Dort sitzt der Dämonenkaiser, schwelgt in der Größe seines Triumphes: majestätisch, unerreichbar, böse. "Kommt näher", erklingt seine Kaiserstimme. "Ob ihr mich bewundern, mir Folgschaft schwören oder mich töten wollt: Ihr könnt es nur tun, wenn ihr näher kommt."

Hinter euch haben Kapuzendämonen wispernd euren Rückweg versperrt. Die Garde der Heshthotim weist mit den Schwertern Richtung Galotta.

Sobald die Helden weitergehen, erkennen sie, dass neben dem Thron eine weitere Gestalt steht: Dexter Nemrod, gekleidet in den Farben Schwarz und Rot von Galottas Imperium. Seine Augen sind starr, wie unter einem Bann. Galottas Hände ruhen auf schwarzen, in Blutmetall gelassten Meteoreisenkugeln auf den Armlehnen des Throns: Mit fast liebkosenden Berührungen scheint er die Fliegende Festung und die Zerstörung unter ihm zu kontrollieren.

## DAS FINALE

Den exakten Ablauf des Finales überlassen wir weitestgehend Ihrer Gestaltung und dem Vorgehen Ihrer Spielrunde. Mit den beteiligten Personen geben wir Ihnen die Elemente an die Hand, damit Sie das Ende eines Heptarchen würdig inszenieren können.

### GALOTTAS MACHT

*Zum Vorlesen o. Nacherzählen:*

Die dunkle Seidenrobe des Dämonenkaisers ist mit magischen Broschen und geisterhaft glühenden Zauberzeichen besetzt. Niederhöllischer Glanz funkelt in der Dämonenkrone, in der Agrimoths Splitter stetig vibriert und feine Schwaden in den Astralraum wirft. Seine Hand hält den Stab der 1000 Augen. Der Dämonenkaiser ist selbst eine aus Schwarz und Rot geborene Gestalt: Im von Rache ausgezehrten Gesicht eines Meisterzaubers ruhen graugrüne Augen, in denen die Qualenfeuer seiner Opfer schimmern. Der scharlachrote Kopf ist wie eine Ikone hoch erhoben. Langgliedrige Finger winken euch noch näher heran.

Auf 7 Schritt Entfernung stellen sich den Helden Heshthotim in den Weg: "Das ist nah genug."

**Schutzmagie:** Die Eröffnung durch Galotta lässt bereits ahnen, dass er kaum durch einen gewöhnlichen Kampf zu bezwingen ist. Abgesehen von seinen Beherrschungskünsten und den einhundert Heshthotim wirken um Galotta:

- ein GARDIANUM, der Kampfzauberei im Wert von 80 TP abwehrt.
- ein ARMATRUTZ, durch den Galotta einen RS von 12 Punkten besitzt.

Sollte ein Zauber seine durch Pakt, Aurapanzer und PSYCHOSTA-

BILIS auf 30 Punkte erhöhte MR überwinden, aktiviert sich eine Brosche, die den Spruch dank INVERCANO auf seinen Anwender zurückwirft (insgesamt dreimal möglich).

**Das Gespräch mit dem Imperator:** Galotta sieht die Helden, die es bis zu ihm geschafft haben, folgerichtig als Speerspitze der Garether Bemühungen an. Sie sind für ihn das Symbol des Widerstands der Stadt, und er will es genießen, vor ihnen seinen Sieg aufleben zu lassen und sie zu demütigen. Er will die Bewunderung, Faszination und Unterwerfung der Helden. Töten kann er sie immer noch.

So kommt es, dass er den Helden von seinen Plänen erzählt, stolz sein Werk zeigt und ihnen verdeutlicht, dass all ihre Bemühungen sinnlos sind. Galotta ist ein Mann von Grandeur, dem man trotz seiner von Rachsucht zerfressenen Seele die Vergangenheit als formvollendeter Hofmagier anmerkt.

Lassen Sie den Helden die Chance, Galottas verbliebene Gelüste zu erkennen. Wo er vor Dämonen und seinem Hof nicht seine tiefste Gedanken aussprechen kann, teilt er sie mit seinen ärgsten Feinden: die Rache am Kaiserhaus und dem Mittelreich, der Durst nach Macht und der Wunsch, Nahemas Hingabe zu gewinnen.

**Die Beherrschung:** Sobald die Helden einen offenen Angriff auf Galotta durchführen, der an seiner Verteidigung oder den Heshthotim scheitert, spricht er mit Bedauern einen freizauberischen Bannspruch. Haben die Helden den *Rotkappenwillen Strunk*, eingenommen, spüren sie nur einen kurzen knisternden Druck auf ihren Kopf, der schnell wieder verschwindet. Sie sind noch Herr ihres Willens und können mit einer gelungenen *Magiekunde-Probe* so tun, als seien sie von Galotta beherrscht. Hat ein Held den Trunk nicht verwendet, wird sein Geist, unabhängig von seiner MR, tatsächlich geknechtet: Er blickt starr vor sich hin, wirkt etwas abwesend und muss jeden Befehl befolgen, den Galotta gibt. (Wichtig: Bei Beherrschungsmagie werden Befehle *sinngemäß* ausgeführt, bei einem beherrschten Dämon oder Dschinn dagegen *wortgetreu*.)



### ZITATE

• "Die Heshthotim würden euch gerne das Herz aus den Rippen schneiden. Ich halte das für schrecklich unhöflich. Euch ist es gelungen, bis hierher vorzudringen. Dafür habt ihr euch meinen Respekt verdient, und euch soll die Finsternis unter den Kutten vorerst erspart bleiben."

• "Ich war auch einst wie ihr. Ich hätte mein Leben für den Kaiser gegeben. Aber ich habe gelernt, dass nur das eigene Leben wirklich von Wert ist. Dass es ehrenhafter ist zu herrschen, als zu dienen."

• "Ich habe nicht vor, durch meine Taten unsterblich zu werden und mit ihnen in die Geschichte einzugehen. Ich bin bereits unsterblich, und ich werde es sein, der die Geschichte Aventuriens fortschreibt."

• "Seht hin, und wendet eure Blick nicht ab. Die Kaiserstadt wird untergehen und aus ihrer eigenen Asche wieder auferstehen. Kholak-Kai ist der Palast des neuen Zeitalters. Eines Zeitalters, in dem niemand mehr leugnen kann, dass ich, Gaius Cordovan Eslam Galotta, der Kaiser bin. Dann wird *sie* ihren Schwur erfüllen müssen. Dieser Pakt ist älter als der Tyakra'mans. *Sie* hat es gewagt, mit mir zu spielen, mein Begehren zu verlachen und mich zu demütigen. *Sie* sagte, dass sie sich mir nur hingeben würde, wenn ich der Kaiser wäre. Bald ist es so weit. Ich werde sie vor mir winseln und stöhnen hören. Auch wenn Hunderttausende dafür sterben mussten ... *Nahema, du bist mein!*"

- "Die Tempel des Praios werden zerschlagen sein, und auf dem ganzen Kontinent werden die Menschen zu Blakharaz beten, dessen größter Bote ich bin. Dann kann ich endlich die Magierphilosophie beweisen. Ihr Glaube wird den Erzdämon erheben und mich gottgleich über Dere schreiten lassen. Ich bin der einzig wahre Erbe Borbarads."
- "Nichts, meine Freunde, nichts kann das *Magnum Opus des Weltenbrandes* noch aufhalten — außer meinem Willen oder meinem Tod. Sagt mir, nachdem ihr so weit gekommen seid: Wie glaubt ihr, meinen Triumph verhindern zu können?"
- (Wenn er die Helden beherrscht:) "IMPERAVITE ANIMI! Zu schade, dass ihr euch nicht zu benehmen wisst. Es ist unerquicklich, mit jemandem zu sprechen, der seinen freien Willen verloren hat."
- (Nachdem ein Magier ihn angegriffen hat:) "Den brauchst du nicht mehr." (Galotta reißt den Zauberstab des Helden mit einer Art MOTORICUS an sich und bricht ihn wie einen Stock über dem Knie - trotz aller Unzerbrechlichkeit.)

## TOD

Falls die Helden das Gift nicht 'an den Mann bringen', kann es ihnen dank falscher Beherrschung oder Ablenkung auch gelingen, so nahe an Galotta heranzukommen, dass ein Dolch seinen ARMATRUTZ durchdringt (langsame Gegenstände passieren den Schild) und Schmerzen seine Konzentration für die Kontrolle von Zaubern, Dämonen und Fliegender Festung stören.

Wenn alle Masken aufgefliegen sind und Galotta noch Zeit hat, zu reagieren, lernen die Helden einen fürchterlichen Meisterzauberer kennen: Mit einer freizauberischen Variante des HOLLENPEIN, die mit schwarzen, heulenden Schemen die Opfer umschwirrt, reißt er Helden in die Höllen des Schmerzes - bis zum Tod, falls Galotta nicht vorher aufgehalten wird. Sein FULMINICTUS schleudert Getroffene mehrere Schritt weit fort.

Wenn Ihre Gruppe noch Möglichkeiten zur Rettung vom Rücken Golgaris besitzen, sollten Sie einen Helden hier sterben lassen. Dexter Nemrod wird auf alle Fälle hier den Tod finden.

## DIE HESHTHOTIM

Die Kuttendämonen schweben wispernd in Zirkeln und Spiralen um Thron und Helden herum. Den Helden stellen sich die Nackenhaare auf, wenn einer der Dämonen näher kommt, schnüffelt oder drohend seine Peitsche knallen lässt.

Sie sind Galottas Leibgarde und können blitzschnell ein geschwungenes Heldenschwert vor dem Gesicht des Dämonenkaisers parieren, während dieser nicht mal mit der Wimper zuckt. Sie sind jedoch von Galottas Aufmerksamkeit abhängig und treten in den Hintergrund und sind reaktionsärmer, wenn er abgelenkt ist.

### Heshthotim, niedere Dämonen des Blakharaz

**Peitsche:** INI 14+W6 AT 15 PA 9 TP 1W+1 DK SP  
**Schwert:** INI 14+W6 AT 15 PA 9 TP 1W+5 DKNS  
**LeP 20 AuP unendlich KO — GS 8 MR 4 RS 2 GW 8**

**Eigenschaften:** 2 Aktionen/KR, Manifestiert (keine Resistenz gegen profane Angriffe), Schweben. Wer Schaden durch einen Peitschenhieb erleidet, verliert zusätzlich zu den LeP noch einen Punkt KK bis zum nächsten Sonnenaufgang. Eine parierte AT des Schwerts erhöht den BF der angreifenden Waffe um 1.

## DEXTER NEMROD

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Reichsgrößeheimrat ist ein erschreckender Schatten seiner selbst: In einem schwarz-roten Wappenrock mit der Dämonenkrone steht er wie ein Wächter neben Galotta. Schnitte, Wunden und eine leere Augenhöhle sprechen von den Torturen, mit denen ihn Folterknechte gequält haben. Er glotzt vor sich hin und spricht monoton: "Erweist dem Imperator die Ehre!"

Hämisch präsentiert Galotta einen seiner größten Feinde: "Dexter Nemrod. Mit wie viel Mühe hat mich dieser Mann gejagt! Jedes Jahr

zwei Dutzend Agenten, die versuchten, in Yol-Ghurmak einzudringen, mich zu bespitzeln, zu verhexen, zu meucheln, zu vergiften. Er wollte sich nicht freiwillig beugen. Nun muss er mir unter Bann dienen."

Dexter soll als Galottas neuer Herold seinen Sieg verkünden. Wie eine Marionette lässt er den großen alten Mann der KGIA nach seinem Willen zappeln: "Spring! Krieche! Heule wie der Wolf von Winhall!" Die Helden sollten diesen Anblick kaum ertragen können.

• Wenn Galotta Zweifel kommen, ob die Helden wirklich unter seinem Bann stehen, befiehlt er Dexter, einen Helden zu töten. Dexter erhebt sein Schwert und schreitet auf den Helden zu ...

• Wenn die Helden noch einen *Rotkappenwillenstrunk* besitzen, können sie versuchen, ihn Dexter heimlich einzuflößen, zum Beispiel wenn Galotta abgelenkt ist. Dexter, von seinem Bann befreit, versteht sofort und wird den Helden in ihrer List helfen können - insbesondere als Opfer, um die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

• Wenn Sie Dexters Ende würdig gestalten wollen, gibt es natürlich die Möglichkeit, dass der Reichsgrößeheimrat genau für diesen Fall vorbereitet ist: Er hat den *Rotkappenwillenstrunk* bereits bei seiner Gefangennahme getrunken, spielt das Spiel des Heptarchen - und wartet auf seine Gelegenheit.

• Oder aber er hat durch seine Agenten ein Elixier von Aluris Mengreyth in die Hände bekommen, das ewiges Leben verleiht - als Untoter. Kurz bevor er unter der Folter starb, nahm er den Trank zu sich, und Galotta ist - zumindest einige Augenblicke lang - nicht darauf vorbereitet, von einem Untoten attackiert zu werden.

• Falls die Helden keine Idee haben, wie sie Galotta dazu bringen sollen, die Ampulle mit dem Gift *Bishdariels Angesicht* zu trinken, zeigt eine Bemerkung Galottas, dass Dexter hier offenbar vorgeplant hat. "Erbärmlich, wie wenig die KGIA gegen mich, ihren Staatsfeind Nummer Eins, in der Hand hat. Nur als ich den *Carhelan-Trank* erwähnte, zeigte sich Nemrod bei der Folter verstockt. Ein tausend Jahre altes Elixier, das mir kurze Zeit göttliche Macht geben könnte, heißt es. Ja, mit diesem Mittel könnte man gar mich bezwingen ..."

Er stutzt und fixiert die Helden genauer: Er überlegt, ob dieses Elixier ihre Waffe wäre, ihn zu bezwingen, und fordert seine Herausgabe.

• Galotta entreißt den Helden den vermeintlichen Carhelan-Trank per MOTORICUS und fragt Dexter nach der Natur des Elixiers. Egal, ob er beherrscht oder vom Bann befreit ist, wird Dexter antworten: "Es ist ein Gift, das euch töten soll!"

Galotta grinst und meint: "Ich spüre, dass hier jemand meinem Bann entkommen ist. Haltet ihr mich für so dumm, Nemrod?"

Er hebt die Flasche zum Mund und trinkt...

• Dexter Nemrod wird das Finale nicht überleben: Er opfert sich, damit die Helden Galotta bezwingen können, stößt ihn von den Kontrollkugeln weg, schlägt die falsche Dämonenkrone von seinem Haupt und stirbt durch einen letzten Zauber des Dämonenkaisers. Gestalten Sie ein versöhnliches Ende, insbesondere, wenn die Spieler die Figur lieb gewonnen haben: "Ihr wart die besten Agenten, die ich je hatte. Achtet auf die Zeichen. Phex möge Euch schützen."

## LEONARDO

In der von ihm erbauten Feste konnte Leonardo jeden Schritt der Helden verfolgen und setzt nun alles auf eine Karte. Offener Ungehorsam gegenüber Galotta wird die Erstickung durch den Gurgulum nach sich ziehen, der sich erst auflöst, wenn Galotta das Zeitliche segnet.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Schwanken und das Knirschen von Metall gehen durch die Festung. Vor dem Thron Galottas erscheint ein halb durchscheinendes IMMATERIALIS-Bild von Leonardo, beschmiert mit Öl und Dämonengalle.

"Was gibt es?", schnarrt der Imperator verärgert.

"Euer Kaiserliche Majestät, ich muss Euch leider mitteilen, dass Kholak-Kai abstürzt und dass Euch die Heshthotimgarde verlassen wird."

"Was? Warum?", donnert Galotta.

"Weil *ich* es so geplant habe, verdammter Dilettant", stößt Leonardo hervor, Jahre der Knechtschaft hinter sich lassend.

Galotta macht zornig magische Handbewegungen, dann packt sich Leonardo an den Hals mit dem sich anspannenden Gurgulum und röchelt euch zu: "Jeeetzt!"  
In diesem Moment erlischt sein Bildnis.

Aus Dutzenden Mündern an den Wänden strömt ein düsterrotes, schweres Gas in den Saal: *Borbarads Hauch* (SRD 103), eine alchemistische Sicherung. Sobald Dämonen wie die Heshthotim mit dem Hauch in Berührung kommen, verklumpen sie zu einem klebrigen Rußfilm, der sie komplett einhüllt. Sie fallen zu Boden, verlieren die Bindung zum Diesseits und lösen sich binnen weniger KR in Rauchschwaden auf. Es ist für die Helden an der Zeit, zu handeln.

### ZEIT

Während die Helden Galotta gegenüberstehen, läuft ihnen die Zeit davon: Im magischen Kristallfenster sehen sie, wie die Zerstörung der Stadt voranschreitet. Erwähnen Sie, wie Ranken und Feuer langsam Gärten, Mauern, Gebäude und Menschen verschlingen, wenn Sie Tempo in das Spiel bringen möchten. Nach Sturm und Humus würden die dritte (Feuer) und vierte (Erz) Phase des Magnum Opus des Weltbrandes Gareth vernichten.

## ENDE EINES HEPTARCHEN

Wenn es den Helden letztlich gelingt, Galotta zu überlisten, zu vergiften oder seine Verteidigung in einer entscheidenden Situation zu durchbrechen, ist das Ende des Dämonenkaisers gekommen.

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Röchelnd bricht Galotta in die Knie und fällt zur Seite wie eine groteske Wachspuppe. Ein krächzendes, gurgelndes Lachen entrinnt seiner Kehle, als sein Blick ein letztes Mal die verhasste Stadt im Kristallfenster fixiert. Dann verstummt er und Galottas Augen werden trüb. Ein schwarzer Schatten fährt heulend aus seinem Leib in die Höhe. Wellen geistiger Kraft schwappen kurz über euch hinweg und durchdringen die Fliegende Festung. Der Dämonenkaiser ist tot!

Die falsche Dämonenkrone poltert von seinem Haupt und bleibt mit dem dampfenden Agrimoth-Splitter liegen. Der Stab der 1.000 Augen löst sich in Rauch auf. Aus allen Richtungen hört ihr Knirschen, Rumpeln und Explosionen. Etliche Artefakte Galottas setzen ihre Kräfte ein letztes Mal frei oder zerfallen zu Staub. Durch das Kristallfenster am Boden seht ihr, wie in der Stadt Ranken zusammenfallen und Feuer verlöschen. Das Magnum Opus ist beendet.

Gareth ist die vollständige Vernichtung erspart geblieben.

Plötzlich werdet ihr hoch geschleudert, der Boden sackt weg. Fernes Getöse. Durch das Fenster erkennt ihr, dass die Festung lang-

sam auseinander bricht und zu sinken beginnt. Die Meteoreisenkugeln am Thron singen vibrierend. Kholak-Kai wird abstürzen - mitten in die Häuser Alt-Gareths.

Die Helden können versuchen, die Menschen der Stadt vor dem Koloss aus dem Himmel zu schützen, werden sich dann aber ewig Vorwürfe machen, Kaiserpalast und Stadt des Lichts auf dem Gewissen zu haben ...

Noch reagieren die Steuerkugeln auf Berührung. Zeigen Sie der Gruppe den Stadtplan Gareths, die Lage Kholak-Kais und fragen Sie sie, wie sie das Meteoreisen berühren wollen. Verziehen Sie nach der Antwort das Gesicht, würfeln Sie einmal mit dem W20 und teilen sie mit: "Die Fliegende Festung driftet wankend ab und senkt sich weiter - und immer schneller - in die Tiefe. Mit einem Knacken zerbrechen die schwarzen Kugeln."

### DER AGRIMOTH-SPLITTER

Einer der sieben Splitter der Dämonenkrone, Grundlage der Macht in Transsylvanien, liegt vor den Helden zum Greifen nahe. Das niederhöllische Fragment muss in die Sicherheit von Tempeln oder Bleikammern gebracht werden, bevor es ein Diener Galottas in die Finger bekommt.

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Umspielt von einem roten Glosen und in alle Richtungen die Schatten von kruden Zweigen werfend, brennt sich der Anblick des Splitters in jedem Betrachter ein: scharf, gezackt an den Konturen, unstet und dampfend im Innern. Eindrücke von Höllenfeuer, Sturm, Fraßbäumen und gesplitterten Bergen huschen durch euren Geist.

Dort, wo die Bruchkanten der alten Dämonenkrone das Diesseits verletzen, blitzen immer wieder nervöse Entladungen auf.

Berühren des Splitters mit der bloßen Hand verursacht 2W6 SP/KR, bei Geweihten das Doppelte. Agrimoth-Paktierer sind hingegen immun. Das manifestierte Stück niederhöllischer Mächte vibriert ohne seinen Träger äußerst instabil in den Kraftfäden und droht jederzeit, in einem zerstörerischen Mahlstrom in die Niederhöhlen zu fahren — mit allem, was sich in seiner Umgebung befindet.

Nur, wenn die Helden den Splitter mit Unelementen von Agrimoth bedecken - hier auf der Festung zur Genüge vorhanden -, beruhigt sich das Fragment sichtlich.

Ein magischer Exorzismus reißt den Splitter in die Niederhöhlen (von wo aus er bald zurückkehren würde), karmale Beeinflussungsversuche haben keinen Effekt: Es scheint, als würden in den mächtigen Splittern ebenfalls karmale Kräfte wirken.

Heißt es nicht, der Namenlose Gott selbst habe einst die Siebengehörnte Dämonenkrone getragen?

## VERSCHLUNGEN VON FEUER

### DIE ZERBRECHENDE FESTUNG

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Bodenplatten lösen sich, Wände reißen auseinander. Ihr flieht aus dem Raum der Rache und aus Galottas Palast im Zentrum der abstürzenden Festung. Steinlanzen krachen durch Treppenstufen, hausgroße Gangstücke brechen unter infernalischem Druck zusammen. Feuerlohn schießen empor, Luftstöße wirbeln euch entgegen oder bedecken euch mit Staub. Riesige Statuen kippen und zerspringen dröhnend in Steintrümmer. Von irgendwo fällt eine Turmspitze herab, zerschellt und lässt euch durch einen Splitterregen laufen. Die dämonische Stadt geht unter.

Bewohner Kholak-Kais laufen panisch umher, verschwinden in plötzlich entstehenden Spalten und werden von einstürzenden Mauern be-

graben. Verteilen Sie bei der Flucht durch Gänge und Tunnel der Festung nach Belieben Schaden durch Feuerzungen, Vitriol, Einsturz und niederhöllische Gase. Einen Moment scheinen die Helden eingeschlossen zu sein, als Leonardo auf sie zukommt. (Nur falls die Spieler fragen: Er kommt genau auf den Splitterträger zu.) Sein käseweißer Hals zeigt keine Spur mehr vom Gurgulum: "Schnell, ich weiß, wie wir hier herauskommen!"

### DIE DIFARSMANDEL

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

"Seine Kaiserliche Herrschsucht", sagt Leonardo mit bösem Lächeln, "hätte natürlich nie zugelassen, dass jemand von der Fliegenden Festung desertieren kann. Also habe ich ihm eingeredet, dass er einen Fluchtweg braucht, falls die Stadt in Schwierigkei-

ten Gerät. Meine Herrschaften, verehrte Retter meiner Person", er öffnet ein zweiflügeliges Portal, "die *Difarsmandel*!"

Vor euch liegt eine schräg tropfenförmige Halle von etwa 10 Schritt Durchmesser mit einem sichtbar gespaltenen Schrägdach, zu der schwere Ketten empor führen.

Das zum Schrägdach ausgerichtete Gebilde im Zentrum wirkt auf den ersten Blick wie ein großes überdachtes Fischerboot — aber es hat vier dicke Insektenbeine aus Eisen und Holz. Vor dem Bug wabern Luft-Erscheinungen. Im Schiffsrumpf finden sich ein vergoldeter Lehnstuhl mit roten weichen Samtkissen und fünf weitere bequem gepolsterte Stühle, dazu Korkbojen und Tuchbündel, die wie Ersatzsegel aussehen. Vor dem Thronstuhl ist ein Eisenzylinder montiert, der wie ein kleiner Uhdenberger Ofen wirkt. An den Beinen sind eiserne Rohre befestigt, die anscheinend mit etwas Rußigem gestopft sind.

Der Mechanicus weist zweimal zwei Helden an, zu den schweren Kettenwinden zu gehen und damit das Dach zu öffnen. (Fünfvolle Umdrehungen zu je 1 Schritt Kettenlänge, für die jeweils zwei gelungene Proben auf *Athletik*, nötig sind.)

Leonardo setzt sich in den Thronstuhl und lässt alle Helden Platz nehmen. "Galotta bestand natürlich darauf, dass das Gerät mit daimonider Kraft betrieben wird. Und man kann sagen, was man will, diese Dämonenbeschwörungen sind erschreckend effektiv. Ich empfehle allen, sich Korkbojen unter die Arme zu klemmen und Tuch um Kopf und Gliedmaßen zu wickeln. Die Reise wird vermutlich etwas ruppig - und die Landung ganz gewiss."

Falls Leonardo gefragt wird: "Nein, natürlich haben wir die *Difarsmandel* noch nicht erprobt. Jungferflug!"

Die Treibladungen dieser Rakete sind je vier Stein einer höllischen Mischung aus Altoum-Schwefel, Pottasche, Drachenschuppen, Steinsalz und Zwergenkohle.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

"Achtung, festhalten!"

Leonardo hebt einen eisernen Hammer und schlägt damit auf den Zylinder. Nichts geschieht.

"Verdammt!", flucht der Mechanicus. "Der Azzitai ist verschwunden. Vermutlich durch Galottas Höllenfahrt. Ich fürchte, wir müssen manuell zünden!"

Leonardo entzündet vier Pechtackeln.

"Wenn je einer von euch sich bitte zu einem Bein begibt und auf mein Kommando das Feuerwerk zündet? Und wer mitfliegen will, sollte sich dabei auf das Bein legen und sehr gut festhalten."

Gestalten Sie die folgenden Augenblicke hektisch. Von draußen nähern sich Wachen.

Die Helden sollen also tatsächlich eine ungetestete Treibladung aus Armeslänge zünden, während sie bäuchlings darüber liegen und von heranstürmenden Wachen mit Speeren beworfen werden.

Lassen Sie den Helden noch Zeit für einige wenige Vorsichtsmaßnahmen: Feuerschutz um die Hände, festbinden am Bein, Gefährten, die an den Beinen halten, Feuerbann und dergleichen. Lassen Sie die vier Spieler, die die Aufgabe übernehmen, auf Ihr Kommando tatsächlich den Arm bewegen - und wer dabei zögert, dessen Held verbumelt es eben auch.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

"Auf mein Kommando: Feuer — frei!", schreit Leonardo.

Eure Arme zucken hinab und unter infernalischem Zischen zünden die Feuerrohre. Ein mächtiger Hieb trifft euch in Rippen und Bauch, und der Boden sackt davon.

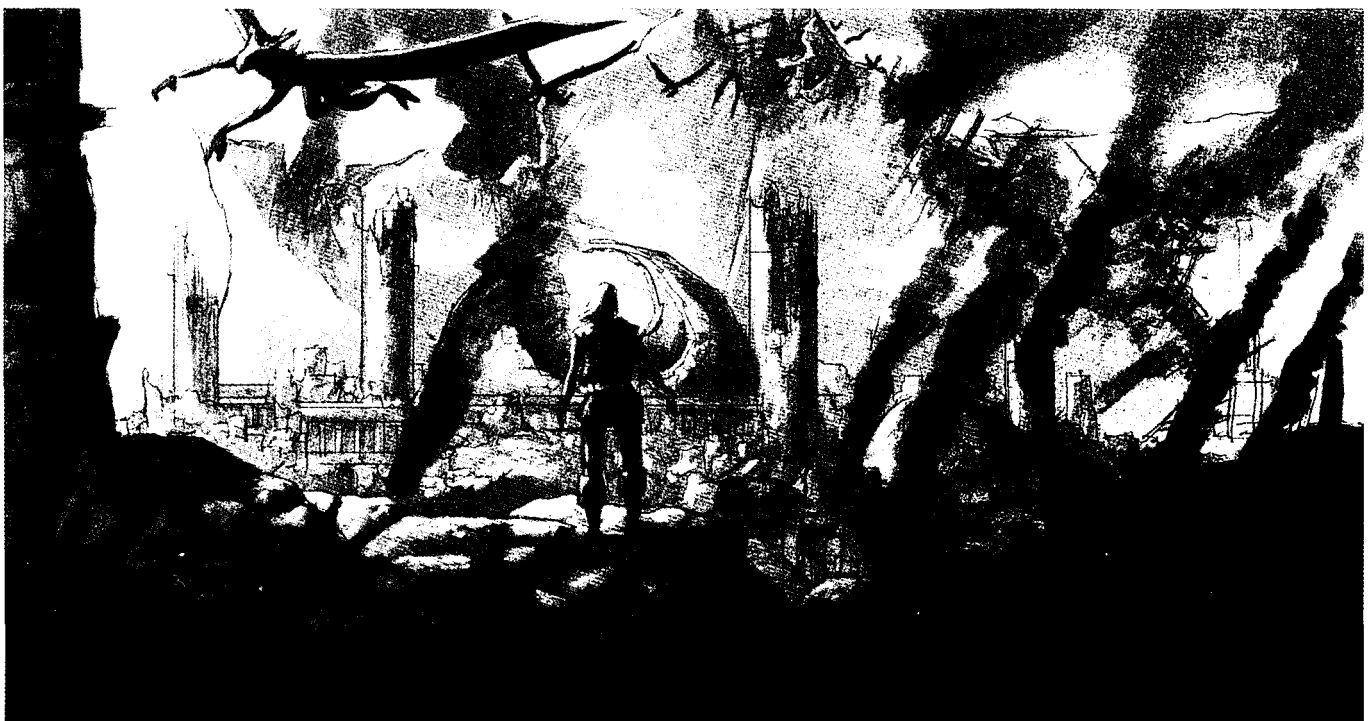
Schockieren Sie die Spieler mit kaum machbaren Proben auf KK, um nicht abzustürzen, die angeblich nur durch ihre jeweiligen Vorsichtsmaßnahme um 10 erleichtert werden. Natürlich soll kein Held in letzter Minute umkommen, aber die Spieler sollen das Gefühl haben, dass Autoren und Meister sie an dieser Stelle umbringen wollen.

Auch hebt die *Difarsmandel* keineswegs sauber ab. Sie kippt auf die Seite jenes Helden, der als langsamster zündete, und schrammt dort grausig und Funken sprühend an der Hallenwand entlang, ehe sie ins Freie gerät.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Das Dröhnen des Feuers presst euch nach hinten. Es ist, als sitze ein Troll auf eurem Leib. Mit gewaltigem Tempo rast ihr durch den Schacht und schießt schneller als ein Pfeil aus Kholak-Kai heraus. Schwindlig blickt ihr zurück und seht gerade noch, wie sich die monströse Festung unter gewaltigen Explosionen in den Grund bohrt: Sie zerschmettert Neu-Gareth mit der Stadt des Lichts und dem Kaiserpalast. Ihr werdet unsanft nach vorne geschleudert.

Die Luftwirbel an der Spitze der Mandel verlangsamen den Flug und lassen ihn zwei Meilen entfernt auf einem Speichersee von Rosskuppeln enden: Den Insassen dreht sich der Magen um, doch alle überleben. Im feindlichen Element löst sich die *Difarsmandel* samt und sonders wie heißes Wachs auf und bildet bald nur noch einen stinkenden, öligen Film auf dem Wasser.



# INFERNO

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die Erde bebt dutzendfach. Eure Augen sehen, wie die Festung auf das Herz des Mittelreiches niederstürzt, aber euer Verstand vermag kaum zu folgen. Das titanische Ungetüm senkt sich, Feuerschweife hinter sich her ziehend, zu drei großen und vielen kleinen Teilen in den Boden von Neu-Gareth: Rauch, Feuer und Trümmer, die immer wieder auseinander brechen. Die Festungsteile sind wie Berge, die immer weiter in sich zusammensacken. Im Inferno verschwinden Dächer der Stadt des Lichts und die glänzende Kuppel des Sonnentempels. Dort, wo die Neue Residenz sein müsste, ist vor Qualmschwaden, die bis nach Alveran reichen müssen, nichts zu erkennen.

Die Frevel Galottas vergehen ebenso wie der Mittelpunkt des Kaiserreichs. Ihr habt Gareth gerettet und doch wurden seine größten Paläste zerstört.

Die Festung hat durch ihren Absturz große Teile Neu-Gareths total verwüstet. Von der Neuen Residenz stehen nur noch wenige Flügel, die Stadt des Lichts ist zum größten Teil unter Millionen Quadern Unmetall begraben. Der Tempel der Sonne, eines der größten Wunder dieser Welt, wurde zu einem Drittel zerstört: Die Kuppel ist geborsten, viele Wände zerschmettert. Und dennoch: Aus den Feuern, Felsbrocken und Säureflüssen kriechen überall verkohlte und erschöpfte Praios-Geweihte. Es werden nur drei Leichen in den Trümmern gefunden (deren Identität jedoch nicht in Erfahrung zu bringen ist). Bald wird trotz aller Zerstörung von einem Wunder gesprochen, weil außer dieser drei Seelen alle Bewohner der Stadt des Lichts überlebt haben.

Im Zentrum des Sonnentempels wird offenbar, dass im Feuer der Nacht das *Ewige Licht* verschwunden ist, das heiligste Symbol der Kirche. An seinem Feuer 'entzünden' alle Praios-Tempel Aventuriens ihr eigenes Licht. Ebenso ist, falls die Helden danach forschen, das Saatkorn des Blakharaz unauffindbar. Der Unheilstempel des Tyakra'man scheint jedoch direkt auf den Tempel der Sonne niedergegangen zu sein ...

Am nächsten Morgen sieht man den Heliodan Hilberian aufräumen-

den Trümmern stehen, wo er den Sonnenaufgang begrüßt. Vor einer andächtigen Menge spricht der Mystiker geschichtsträchtige Worte: "Der Tempel ist geborsten, doch die Kirche steht noch. So endet der Morgen der Kirche: verschlungen von Feuer, doch nicht von Finsternis."

## ZERSPLÜTTERUNG

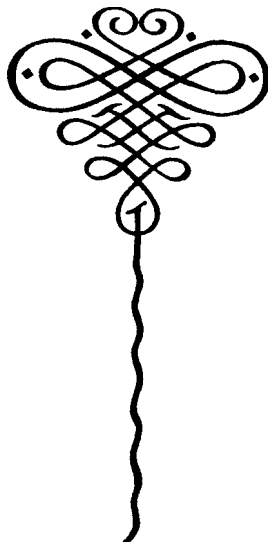
Mit dem Absturz der Festung haben sich die Truppen Galottas zurückgezogen: in das Umland, den Limbus, die Dämonenbrache. Die Untoten suchen bis zum Tagesanbruch eine Bleibe — teils auch in Garethher Kellern. Die Stadt atmet auf, aber kämpft noch gegen Feuer, Plünderer und Marodeure, einstürzende Häuser und um das Leben tödlich Verletzter. Trotz des Infernos in Neu-Gareth suchen bald einige Tapfere nach Überlebenden in Tempel und Palast.

Lassen Sie hilfreiche Hände die vollkommen erschöpften Helden in eines der noch stehenden Häuser geleiten, wo ihre Wunden versorgt werden und sie erst einmal ruhen können. Mit Blick auf die Trümmer eines mörderischen Kampfes zwischen Licht und Dunkelheit, Praios und Blakharaz, endet dieses Abenteuer aus der Zeit des Karmakorthäons. Galotta und Rhazzazor sind gescheitert, haben aber doch das Neue Reich an den Rand der Vernichtung gebracht. Chaos und Unsicherheit breiten sich mit den Nachrichten und Gerüchten von diesen epochalen Ereignissen aus.

Direkt an **Schlacht in den Wolken** schließt die Handlung des Abenteuerbandes **Aus der Asche** von Lena Falkenhagen an: Das Jahr des Feuers hat begonnen.

## ABENTEUERPUNKTE IV

Die Schlacht in den Wolken endet mit **500 bis 800 Abenteurpunkten** pro Held. Jeder Abenteurer erhält wiederum etwa sieben Spezielle Erfahrungen auf besonders strapazierte Talente oder Zauber, wie etwa *Überzeugen*, *Alchimie*, *Mechanik*, *Götter/Kulte*, *Magiekunde*, *Fliegen* und Fernkampftalente. *Höhenangst* kann verbilligt um zwei Punkte gesenkt werden.



# EPÍLOG

Die Seele entstieg flüchtig leicht dem verwelkten Leib, in dem sie über einhundert Jahre lang geweilt hatte. Sie fuhr flimmernd in die Höhe durch die Massen von Stein und Stahl der Fliegenden Festung. Ungläubig starrte Galotta an sich herab. Sie hatten ihn sterben lassen, getötet, ermordet. Dies waren die Kreisläufe des Kosmos und der Weg der Rache, der seinen Anfang nimmt und sein Ende findet. Fran-Horas und Hela-Horas wollten Gareth zerstören, doch keiner war so weit gekommen wie er. Als er wieder sah, worauf die titanische Festung in ihrem Fall zusteuerte, grinste Galotta, gluckste und brüllte wie im Wahn. Er lachte und lachte und lachte. Etwas zog ihn rauschend in dunklere Mahlströme in die Höhe — so wie einst Fran und Hela.

Als er sah, in welche mahlende und malmende Finsternis seine Seele schwebte, erstarb sein Lachen.

Für immer.

\* \* \*

Das erste, was sie fühlte, war der Schmerz. Schmerz, den ihr zerschundener Leib erlitt, wo Knochen gebrochen und Haut verbrannt war. Haar wehte Emer ins Gesicht. Unter ihr waren die verfluchten Felder der Warunkei, die Totenlichter der faulenden Stadt auf dem Molchenberg und die glänzende Pyramide aus Gold, die Rhazzazor errichtet hatte. Davon hatte sie nie geträumt. Die Klauen des Schwarzen Drachen hielten sie fest. Unablässig lösten sich Schuppen und Fleischfetzen aus dem untoten Leib, um in der Dunkelheit hinter ihr zu verschwinden. Der Leichengeruch des Monstrums ließ sie fast wieder das Bewusstsein verlieren.

"Du bist also wach", grollte der Alptraumdrache, der Todfeind aller Lebenden. "Und du sollst niemals wieder schlafen."

Emer war zu schwach, um auch nur eine Silbe zu sprechen. Verschwommen sah sie die Spitze der Pyramide näher kommen.

"Du sollst für deine Hybris bezahlen, Menschenfrau."

Rhazzazor kettete sie mit Klauenketten an die Spitze der Pyramide und richtete mit dumpfer Blutzauberei ihre Knochen. "Der Tod soll dir verwehrt bleiben, aber du sollst bis in alle Ewigkeiten leiden. Ich verleihe dir die Gabe des Großen Alptraumauges: Du wirst nicht anders können, als hinzublicken. Du sollst es sehen, das kommende Unglück und Schicksal deines Reiches, deines Volkes und deiner drei Kinder: Hass, Gier und Verzweiflung. Ich werde mich nun zum Schlaf legen, doch dein Menschengeschlecht benötigt mich nicht, um seinen Untergang einzuleiten. Sie wenden sich gegeneinander, und bald, bald werden die Erben Borbarads die Ernte dieser Tage einfahren können."

Mit schwachen Flügelschlägen glitt Rhazzazor hinab und ließ Emer allein mit ihrem Blick, der Wolken, Berge und Gedanken durchdrang. Was sie sah, ließ sie schreien und nicht wieder aufhören, bis ihre Kehle verdorrt war.

# ANHANG I: PERSONEN UND ARTEFAKTE

Hier finden Sie einige wichtige Personen und Gegenstände des Abenteuers beschrieben, sortiert nach der Reihenfolge ihres Auftretens in der Handlung.

## DER GREIF, HEROLD DES PEVEN REICHES UND DER PRAIOS-KIRCHE

*Erscheinung:* ein Utulu unbestimmten Alters mit schwarzer Haut, langen krausen Locken, die in die Stirn hängen und vollen Lippen, die sich oft vom Lächeln kräuseln. Selbst die Augen sind gänzlich dunkel, als bestünden sie nur aus Iris und Pupille.

Er trägt goldene Fadenketten mit kuriosen Amuletten, die weiß-goldene Robe der Ucuriaten, einen falckenköpfigen Heroldsstab aus Elfenbein und eine rote Heroldshaube mit kecker Hahnenfeder. Seine Stimme klingt dunkel und voll.

*Geschichte und Charakter:* Seit vielen Jahren ist der scheinbar alterslose Greif ein rätselhafter Herold von Reich und Praios-Kirche, dem nur wenige Personen Befehle erteilen können. Er reist oft, und seine Taten und Questen sollen viel mit Weisungen des Sonnengottes zu tun haben, obwohl sein Gebaren nur teilweise an Praioti erinnert. Nicht selten nimmt er Kränkungen des Praios gleichmütig hin, die einen Geweihten zur Weißglut treiben würden. Er rief den Orden der Ucuriaten ins Leben, die als Kuriere der zwölfgöttlichen Kirchen dienen.

Das Geheimnis des Greifen ist, dass er tatsächlich ein Greif in Menschengestalt ist: Als Obaran, einer der Fürsten der Greifen und hohen Diener des Praios, hielt er äonenlang dem Sonnengott die Treue. Vor über 4.000 Jahren wurde er nach Uthuria gesandt, um den Praios-Kult bei einem dunkelhäutigen Menschengeschlecht zur Blüte zu bringen: den Vorfahren der Utulus. Obaran konnte seine Gefiederkrone in einen Menschen verwandeln und in sie hineinfahren, während sein Greifenleib schlief. In dieser Gestalt lehrte er die Menschen die Gesetze des Praios, verliebte sich jedoch bald in Lutu, eine junge Frau. Er vergaß seinen göttlichen Auftrag, wodurch die Utulus in die Fänge und Unterwasserkerker Charyptoroths gerieten. Praios verbrannte Lutu zornig und strafte Obaran derart, dass er nicht mehr in seinen Greifenleib zurückkehren konnte.

Obaran befreite die Utulus und wies ihnen die Waldinseln als neue Heimat, wo sie noch immer zu Obaran als Sonnengott beten und sich ihr Herrscher, der Sonnensohn, als leiblicher Nachkomme sieht. Durch den Fehler Obarans dient ihre Primärliturgie jedoch nicht Praios, sondern Kamaluq, der die Ernte ihrer Seelen einfährt.

Praios verzieh Obaran seinen Fehltritt nicht, und so zieht der Greif bis zum heutigen Tage ruhelos durch die Länder Deres, um seine Schuld zu begleichen. Seinen Greifenleib brachte er stets an Orte, die durch dessen Anwesenheit vor dunklen Mächten geschützt werden sollten. Seit einigen Jahrhunderten liegt er in der Beschwörungshöhle des Gehörnten Kaisers, umgeben von sieben Schutzsiegeln. Nach der Tötung seines Greifenleibs gewährt ihm der Sonnengott endlich wieder Zugang zu Alveran und sendet ihn ein letztes Mal an der Spitze von Greifen nach Gareth, um den Menschen gegen das Insanctissimum des Blakhraz beizustehen.

*Funktion:* ein exotisches, wohl gesonnenes Mysterium, das den Helden sein Geheimnis offenbart.

*Zitate:*

»Immer, wenn man glaubt, eine Reise sei beendet, hat man gerade den ersten Schritt vor die Tür gesetzt.«

»Ich diene Praios schon länger, als ihr glaubt. Im Hohen Land, wo die Sonne so nahe ist, dass sie den Menschen Schwären bringt und der Inbegriff des Bösen ist, und im Eisland, wo man ihr schwaches Funzeln durch Menschenopfer stärkt.«

*Geboren:* 6. Zeitalter *Größe:* 1,79 Schritt

*Haarfarbe:* schwarz *Augenfarbe:* schwarz

*Kurzcharakteristik:* rätselhafter Herold und Geschichtenerzähler, meisterlicher Praios-Geweihter

*Herausragende Eigenschaften:* MU 20, Neugier 7

*Herausragende Talente:* Sagen/Legenden, Musizieren, Geographie, Götter/Kulte, Geschichtswissen, Menschenkenntnis, Sinnenschärfe  
*Besonderheiten:* Der Greif kann von keinem Zauber direkt beeinflusst werden: Weder schädliche noch nützliche Magie wirken bei ihm. Er spricht fast nie ein Wunder, so als wären seine Kräfte irgendwo gebunden. Ausnahme ist der Heilige Befehl, den er mit so großer Machtfülle beherrscht, dass er selbst den Boten des Lichts übertrifft.

## FÜRST UDALBERT VON WERTLINGEN, DER SCHWARZE RITTER

*Erscheinung:* ein 2 Schritt großer, schwarzer Ritter in bedrohlicher Vollrüstung. Hinter dem Visier steckt ein rüstiger Aristokrat von etwa 80 Jahren: weißes Haar, üppiger Kriegerovollbart, herrische Mimik und altmodische Galanterie. Seine Stimme ist ein dröhnender Bass.

*Geschichte und Charakter:* Die einst über Greifenfurt herrschende Familie von Wertlingen ist nur noch durch ihren Fürstentitel zu den höchsten Kreisen des Mittelreichs zuzuordnen. Udalbert war einst ein großer Streitwagenfahrer (Lehrer von Raidri Chonchobair) und Marschall Garetiens. Er diente jedoch Answin von Rabenmund als dessen oberster Kriegsherr und fiel nach der Usurpation in Ungnade, wurde auf Rulat gefangen gehalten und schloss sich verbittert und machtungstungrig den Truppen Borbarads an - sehr zum Leidwesen seines Sohnes Ludalf, der als treuester Gefährte von König Brin gilt.

Vor Beilunk und an der Trollpfote führte Udalbert dämonische Truppen, später war er als Reichserztruchsess der kühl berechnende Kopf von Galottas Hofstaat und Oberaufseher über Güter, Burgen und Schatzkammern. Stolze 800 Dukaten Kopfgeld hat die Garether Krone auf ihn ausgesetzt. Seit er jedoch einen Fehler beging und selbst nach weiterer Macht greifen wollte, genießt er nicht mehr das Vertrauen des Dämonenkaisers, der ihm einen Gurgulum zur Kontrolle um den Hals setzen ließ. Er sandte Udalbert nach Gareth, um als Schwarzer Ritter *Alri* von *Dun*elschlund das Reich zu verhöhnen und Herold Yol-Ghurmaks zu sein. Wenn die Fliegende Festung Gareth erreicht, soll er sich wie geplant mit Dämonenkraft oder Überredung seines Sohnes aus dem Kerker schlagen und das *Auge des Morgens* stehen, ein mächtiges Schwarzes Auge im Palast.

Udalbert will sich mit dieser Tat rehabilitieren — und gleichzeitig seinen Sohn Ludalf auf die Seite Galottas ziehen, indem er durch die Gitterstäbe des Kerkers bohrende Fragen zu Familienehre und Loyalität stellt. Dass der Gurgulum sein Ende wird, weiß zwar Galotta, Udalbert jedoch nicht.

*Funktion:* gesichtsloser Gegner im Turnier und unheilvoller Gefangener.

*Geboren:* 944 BF

*Größe:* 2,02 Schritt

*Haarfarbe:* weiß

*Augenfarbe:* blaugrau

*Kurzcharakteristik:* meisterlicher Politiker und Intrigant, kompetenter Heerführer, dank Dämon brillanter Kämpfer

*Herausragende Eigenschaften:* KL 17, IN 16, KO 17, KK 20, Arroganz 7

*Herausragende Talente:* diverse Nahkampfwaffen meisterlich, Reiten 16, Selbstbeherrschung 15, Etikette 12, Menschenkenntnis 11, Geschichtswissen 11, Heraldik 12, Kriegskunst 13, Staatskunst 15, Fahrzeug Lenken 13

### GURGULUM (Mz.: GURGULI), DER DUNKEL-SCHLUND, NIEDERER BIS DREI GEHÖRTER DIENER DES BLAKHRAZ

Für längerfristige Beherrschungen von Personen bedient sich Galotta entweder seiner persönlichen Form des ZAUBERZWANGS oder eines Gurgulum, wie ihn schon Weidener Ritter tragen mussten (AB 82) und derzeit *Udalbert* und *Leonardo* erleiden. Ein Gurgulum erscheint als armlanger und fingerdicker

schwarzer Wurm, aus dessen blasigem, schleimigem Leib dünne Tentakel herausragen. Auf Befehl des Beschwörers schlingen sie sich um den Hals einer zu kontrollierenden Person, die sie monatelang begleiten können und sich von ihrem Blut ernähren. Sie können kurzzeitig die Kontrolle über den Körper des Opfers übernehmen oder es durch Würgen für nicht befolgte Befehle bestrafen. Erdrosseln sie ihren Träger, fährt dessen Seele angeblich direkt in die Niederhöhlen.

Die Einnahme von bestimmten Rauschmitteln lässt den Gurgulum für einige Zeit einschlafen (wie Leonardo herausfinden konnte). Der Träger eines Dunkelschlunds kann keine Tempel betreten und auch keinen Nutzen aus Wundern und Liturgien ziehen. Mächtigere Gurguli können ihre Dämonennatur vor Hellsichtmagie und Liturgien verschleiern.

Udalberts dreiegehörter Gurgulum peitscht den Körper des alten Fürsten zu unmenschlichen Höchstleistungen auf - und verbraucht ihn damit zugleich: Sobald sich der Dämon vom Hals löst, wird sein Träger an Altersschwäche sterben. Der Gurgulum ermöglicht Bärenkräfte und schnelle Reflexe, die Udalbert zum kaum besiegbaren Schwarzen Ritter machen; Schlafbedürfnis verspürt der Wirtskörper nicht mehr.

Wenn sich ein Gurgulum vom Wirt löst, erbricht dieser eine schwarze, gallertartige Flüssigkeit. Ein freier Dämon wird geschwind auf einen neuen Träger zu kriechen, um sich um seinen Hals zu winden, wenn er sich von diesem Wirt mehr verspricht.

**Beschwörung:** +11 **Beherrschung:** +4

**Automatische Eigenschaften:** Kritische Konsistenz, Verschleierung (3x pro Tag für 2 SR)

## KÖNIGIN ROHAJA VON GARETH

*Erscheinung:* eine 18-jährige Frau mit seidigem blondem Haar, das sie schulterlang trägt. Sie hat ebenso den entschlossenen Blick ihres Urgroßvaters Reto wie auch die samtbraunen Augen ihrer Mutter. Rohaja trägt entweder feinste höfische Kleider, lederne Reitmontur oder für den Kampf eine ziselierte Grism-Brünne samt Schwert und Krone Garetiens. Sie reitet die pechschwarze Shadifstute Mori, ein 13 Jahre altes Tier, das sie gegen kein anderes Prachtross eintauschen möchte.

*Geschichte und Charakter:* Eine allgemeine Beschreibung Rohajas finden Sie in **GA 234** und **Schlösser**, S. 128. Sie möchte Adel und Volk bereits als Thronfolgerin und Königin wichtiger Provinzen zeigen, dass sie eine würdige Kaiserin sein kann. Es hat sie viel Überzeugungsarbeit gegenüber Emer und Hofbeamten gekostet, in die Kriegsregionen der Schwarzpelze und räuberischen Novadis zu reisen und gemäß ihrer ritterlichen Ausbildung Feinde des Reiches zurückzuschlagen. Alle Offiziere bescheinigen ihr großes Charisma als Feldherrin, aber auch ein ungesundes Ungestüm, wenn nicht gar Tollkühnheit. Rohaja genießt alle Momente, in denen sie, frei von allen Schmeichlern und Höflingen, über das Land reiten kann. Rahja hat sich ihr in dem almadanischen Schönling Dom Eslam offenbart, dessen Eleganz sie nicht widerstehen konnte. Und doch weiß sie nicht, was wahre Liebe ist und was bloß die Schwärmerei eines Mädchens. Obwohl ihre Mutter strikt gegen diese Verbindung ist, entspringt dieser heimlichen Liebenschaft bereits ein Kind: Rohaja ist im fünften Monat schwanger, wusste diesen Umstand jedoch dank einer schmalen Schwangerschaft zu verbergen und für sich selbst zu verdrängen: Tiefe Ungewissheit nagt an ihr, die sie gerne mit dem Rausch des Kampfes betäubt. Als sich vor Wehrheim das Heer wider die Finsternis sammelte, konnte sie nur nach einem Streit mit ihrer Mutter aufbrechen und ritt unversöhnt in ihr Verhängnis.

*Funktion:* die junge, übermütige Thronfolgerin, die sich nicht in das höfische Korsett pressen lassen möchte - was ihr, im Gegensatz zu ihrer Mutter, auch auftragische Weise gelingt.

*Zitate:*

»Ich wünschte, ich wäre eine verschrumpelte alte Vettel — dann würde mich zumindest niemand wegen meiner Jugend abkanzeln.«

»Erzählt mir mehr von diesen Ruhmestaten. Wie groß war der Oger noch gleich?«

»Für Krone und Königreich!«

**Geboren:** 26. Rahja 1008 BF

**Größe:** 1,74 Schritt

**Haarfarbe:** blond

**Augenfarbe:** rehbraun

**Kurzcharakteristik:** junge Herrscherin, übermütige Kriegerin

**Herausragende Eigenschaften:** CH 14, Jähzorn

**Herausragende Talente:** begabt in einigen Kampftalenten, Etikette, Reiten, Staatskunst und Überzeugen

## REICHSREGENTIN

### EMER ΠΙ ΒΕΡΡΑΙΝ VON GARETH

*Erscheinung:* eine schöne, noch immer natürlich wirkende Albernierin um die 40 mit hüftlangem blondem Haar, ebenmäßigem Gesicht, vollem Kirschmund und interessierten braunen Augen. Derzeit wirkt sie angespannt und übermüdet. Als Reichsregentin trägt sie oft den kleinen Krönungsmantel in Rot-Gold-Blau mit Hermelinbesatz, die Kaiser-Gerbald-Krone, Szepter, Siegelring und die Griffonensphäre als Reichsapfel.

*Geschichte und Charakter:* Eine allgemeine Beschreibung Emers finden Sie in **GA228** und **Schlösser**, S. 128. Die Last der Verantwortung, die Einsamkeit an der Spitze des Reiches und die Sorge um ihre Kinder, die sie vor Einflussnahme durch gierige Adlige bewahren will, prägen Emer. Tief im Innern ist sie noch immer Kriegerin, die ihren Freiheitswillen jedoch begraben hat: Sie fühlt sich ihrem Vater und ihrem verstorbenen Gatten verpflichtet, wenn sie das Reich so gewissenhaft wie möglich regiert. Als Mutter will sie ihre Tochter zugleich zu Stärke und Selbstbewusstsein erziehen, sie jedoch aus Verlustängsten nicht aus ihrer Verantwortung lassen: Sie sieht eine Liaison zwischen Rohaja und Eslam nicht gerne und trennt sich von der Thronfolgerin schließlich im Streit, als Rohaja nach Wehrheim zur Schlacht reitet. Seit Monaten hat sie Alpträume vom Schwarzen Drachen, der Land verwüstet, König Brin raubt und Menschen frisst. Emer jedoch wirft sich in diesen Träumen gegen ihn mit einer schwarzen Lanze in den Kampf. Bei der Schlacht in den Wolken bietet sich ihr endlich die Gelegenheit, diesen hundertfach gesehenen Kampfauszuweichen und von seinem Ende zu erfahren.

*Funktion:* die beim Volk beliebte, aber seelisch belastete Herrscherin, deren Reich vor dem Untergang steht.

*Zitate:*

»Seid ehrenvoll, gerecht und barmherzig, damit die Ahnen des Gestern auch noch mit Stolz auf das Reich von morgen blicken können.«

»Habt Dank für Eure vielen Worte. Könntet Ihr bitte noch einmal mit einem Satz umreißen, was Ihr zu sagen wünscht?«

**Geboren:** 18. Rondra 985 BF

**Größe:** 1,72 Schritt

**Haarfarbe:** blond

**Augenfarbe:** rehbraun

**Kurzcharakteristik:** Herrscherin mit ausgeprägtem Gerechtigkeitssinn, meisterliche Kriegerin

**Herausragende Eigenschaften:** KL 15, CH 17, Höhenangst

**Herausragende Talente:** diverse Nahkampfwaffen meisterlich, Etikette 12, Staatskunst 14, Überzeugen 16

## DIE LANZE FINSTERFANG

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Eine fast 2 Schritt lange Lanze mit Handschutz, die an den zwergischen Wurmspieß erinnert. An seiner Spitze sitzt jedoch eine dreischneidige schwarze Drachenklinge aus Endurium: schart wie ein Rasiermesser und niemals schartig. Das Licht bricht sich in vielfältigen Mustern, wie sie nur von Klingen aus Zwergenspan bekannt sind. Feine Rogolan-Runen, die nur im bestimmten Blickwinkel sichtbar sind, nennen den Namen der Waffe und eine Segensformel gegen totes Drachengezücht. Der Schaft besteht aus dunklem Mohagoniholz, das reich mit Bändern, Kerben und Za-



cken der zwergischen Kunst verziert ist. Die Griffstellen sind mit Höhlendrachenleder umspannt.

*Schätzen:* Allein der Materialwert der Klinge aus Schwarzstahl liegt bei 20.000 Dukaten. Diese Waffe aus den Händen Aromboloschs mag gut und gerne seine 40.000 Goldstücke wert sein.

*ODEM und ANALYS:* Die Waffe ist bereits durch das verwendete Endurium magisch, besitzt aber noch weitergehende Zauber geodischer Natur: Mittels einer archaischen Form des ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER wirkt *Finsterfang* sowohl gegen Drachen als auch gegen Untote verletzend — und gegen einen untoten Drachen doppelt verletzend.

**Die Werte der Waffe (Talent Infanteriewaffen oder Speere):**

**TP** 2W+5 **TP/KK** 12/4 **Gewicht** 120 **Länge** 190  
**BF** 0 **INI** 0 **WM** +1/-1 **Bern.z** **DK** S

**Besonderheiten:** Die Klinge hat einen BF von -10. Gegen Drachen und gegen Untote sind die TP verdoppelt, gegen untote Drachen dagegen vervierfacht!

**Hintergrund:** 1020 BF, als Rhazzazor während der Invasion der Verdammten über Tobrien herfiel, wollte ihm König Brin eine Waffe entgegensetzen, die ihn aufhalten kann. Der Schwarze Drache sollte von einer schwarzen Klinge das Fürchten lernen. Der König sandte zwei Stein vom letzten Endurium Maraskans, das die Gezeichneten aus **Pforten des Grauens** geborgen hatten, ins Bergkönigreich Waldwacht und bat Bergkönig Arombolosch darum, einen Drachenspieß gegen diesen Feind zu schmieden. Sieben Jahre stand der Meisterschmied an der Esse und vergaß darüber fast, dass Brin an der Trollpforte starb und die Dritte Dämonenschlacht Borbarads Ende hervorbrachte. Endlich hatte er das Endurium gebändigt und eines seiner größten Werke vollbracht: die Lanze *Finsterfang*, die der älteste Geode seines Volkes verzauberte.

Nach zwergischem Brauch geht die vollendete Waffe an die Witwe des Auftraggebers. Niemand widerspricht, wenn die Helden nach Emers Fall im Besitz der Waffe bleiben und sie würdig einsetzen.

## SERANIA, DIE EINSAME SPHINX

*Erscheinung als Mensch:* eine schüchterne, zierliche Schönheit, die Männern schier den Atem verschlägt. Goldblondes Haar mit leichtem Rotschimmer umrahmt das Gesicht einer Unschuldsgöttin mit strahlend blauen Augen. Sie trägt leichte, weiße Seiden- und Linnenüberwürfe mit Silberschmuck. An den Handgelenken prangen blutige Striemen wie von Fesseln.

*Erscheinung als Sphinx:* ein 3 Schritt langes, schlankes und kräftiges Katzenwesen mit kupfernem Fell und roten Flügeln. Der Kopf ähnelt dem einer Menschenfrau mit vollen Lippen und verborgenen Reißzähnen. In seinen Saphiraugen knistern unruhige Blitze. Die Sphinx besitzt vier Löwenbeine mit langen Krallen und einen langen, schwingenden Schwanz mit herzförmigem Endstück.

*Geschichte und Charakter:* Das Wesen und Schicksal der Sphinx ist in Rätsel und Mysterien verborgen, hinter deren Gespinnten immer neue Geheimnisse liegen. Vor Zeitaltern wurde sie in einem Zeitgefängnis eingefroren, aus dem sie, tief unter den Türmen \bl-Ghurmaks, von Galottas Golems und Zauberkraften wieder befreit wurde. Serania glaubt, die letzte Sphinx zu sein, und sehnt sich nach den Fragen und Antworten anderer Sphingen. Ihre Einsamkeit macht sich Balphemor zunutze, um die Greifen der Sichel zu vernichten: Er lässt sie glauben, dass er die Greifenselen in Sphingen verwandeln könne, doch tatsächlich pervertiert er ihre Essenz, sodass dämonische Irrhaiken entstehen.

Serania sieht nichts Schlimmes darin. Greifen zu verführen und zu fangen: Sie sieht diese Tat als Befreiung ihrer gestauchten Gedanken und Seelen aus dem Gefängnis des strengen Sonnengottes. Der Wunsch nach Gefährten macht sie blind für die Bedürfnisse anderer Wesen,

sodass sie sich auch über die Leben von Menschen hinwegsetzt, wenn sie ihr im Weg stehen. Wenn sie nachts nicht Greifen anlockt, sitzt sie auf hohen Felsen oder an stillen Seen und sinniert über die Rätselhaftigkeit der Welt.

Als Menschenfrau ist sie schüchtern, naiv und weltfremd. Teils ist ihr das Leben der Sterblichen neu und unbekannt, teils nutzt sie ihre scheinbare Unschuld voller Berechnung, um Menschen für sich einzunehmen.

*Funktion:* das Mysterium, das hinter dem Verschwinden der Greifen steht. Als Frau eine verführerische Unschuld, die die Helden in die Irre führt, als Sphinx rätselhaftes Fabelwesen und Gegnerin.

### Die Sphinx

*Geboren:* Ende des 6. Zeitalters

*Größe:* 1,66 Schritt / 3 Schritt Länge, 10 Spann Schulterhöhe und 5 Schritt Spannweite

*Gewicht:* 50 Stein / 360 Stein

*Haarfarbe:* rotblond / kupferfarben *Augenfarbe:* saphirblau

*Kurzcharakteristik:* rätselhaftes Fabelwesen mit Verwandlungs- und Verführungskünsten

*Herausragende Eigenschaften:* IN 20, CH 20, Weltfremd 10, als Mensch: Herausragendes Aussehen

**Pranke:** INI 10+2W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+5 DK HN

**LeP** 90 **AuP** 120 **KO** 15 **MR** 24 **GS** 22/8 **RS** 4 **GW** 16

**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Sturzflug, am Boden Sprungangriff (16)

—Die Sphinx hat zwei Aktionen pro KR. Einmal alle zwei KR kann sie aus ihren Augen zwei Kugelblitze lösen, die wie ein KULMINATIO (LC 96) wirken und - je nach Wunsch der Sphinx - W20+5 SP oder W20+5 SP(A) verursachen. Gegen nähere Gegner setzt sie ihre Pranken ein.

—Magische Angriffe kann die Sphinx wie durch einen INVERCANO (LC 86) auf den Spruchanwender zurückwerfen. Das kostet sie eine (Re-)Aktion.

—Zur Flucht fliegt die Sphinx davon oder verschwindet auf geheimnisvolle Weise: Sie läuft hinter einen Baumstamm und kommt auf der anderen Seite nicht zum Vorschein, sie springt in eine sich plötzlich auftuende Bodenspalte, die sich sogleich wieder schließt, oder sie taucht in einen Bergsee ein, ohne dass sich Wellen auf dem Wasser bilden. All dies ist ein übergangsloses *Ausweichen in den Limbus*, den die Sphinx anschließend an anderer Stelle wieder verlässt.

—Die Sphinx ist mit Hellsichtmagie, zum Beispiel einem ODEM ARCANUM -4 als mächtiges magisches Wesen zu erkennen: Sie legt es geradezu darauf an, für Magiespürende wie ein Leuchtf Feuer zu erscheinen. In ihrer menschlichen Taggestalt liegt eine Auraverhüllung ähnlich des SCHLEIERS DER UNWISSENHEIT über der Sphinx, der sowohl magische wie auch karmale Hellsicht (zum Beispiel Sicht auf Madas Welt, Blick der Weberin) um 20 Punkte erschwert.

—In Menschengestalt kann die Sphinx Menschen verführen - sowohl mit weiblichen Reizen, als auch mit unterstützender Zauberei: Ein Kuss wirkt wie ein Verliebtheitszauber, ähnlich dem BANNBALADIN: Der Zauber hat eine Intensität von W6+10 ZfP\*, von denen die MR des Verzauberten abgezogen werden: 1 ZfP\* ist eine leichte Schwärmerei, 13+ ZfP\* unsterbliche Liebesgier, die das Opfer fast wahnsinnig werden lässt. Die Wirkung hält W6 SR an und verflüchtigt sich dann mit 1 ZfP\* pro SR. Wer jedoch mit der Schönheit schläft, ist für W6 Tage im Bann.

### FRÖHLICHES RÄTSELRÄTEN

Die Sphinx kann nur die Seelen von Greifen einfangen, wenn diese ein von ihr gestelltes Rätsel nicht lösen können. Auf Menschen hat ihre Rätselmagie eine geringere Wirkung: Wenn sie beginnt, ein Rätsel zu stellen, verharren alle Zuhörer in der Bewegung und sind — bis auf den Kopf— wie versteinert. Erst, wenn ein Held die richtige Antwort für das Rätsel nennt, wird die Versteinigung aufgehoben. Das können Sie in Realzeit abbilden: So lange, wie die Spieler zum Lösen des Rätsels benötigen, so lange bleiben auch die Helden bewegungslos.

Auf der folgenden Seite finden Sie einige typische Sphingenrätsel als Vorschläge:

»Seine Augen seh ich nicht, obwohl ich blind nicht bin.  
Doch darüber nachzudenken ergibt keinen Sinn.  
Seine Stimme höre ich, auch wenn ich alleine bin.  
Doch auf sie zu hören, fehlt mir oft der Sinn.  
Drum sage schnell und frage dich:  
Wer bist du, und wer bin ich?«

**Antwort: ich**

»Hat zwei Flügel und kann nicht fliegen,  
hat ein Bein und kann nicht stehn.  
Und wenn's läuft, ist's gar nicht schön?«

**Antwort: die Nase**

(Der Klassiker aus der griechischen Mythologie:)

»Es ist am Morgen vierfüßig, am Mittag zweifüßig, am Abend dreifüßig.  
Von allen Geschöpfen wechselt es allein mit der Zahl seiner Füße; aber  
eben wenn es die meisten Füße bewegt, sind Kraft und Schnelligkeit seiner  
Glieder ihm am geringsten. Was ist das?«

**Antwort: der Mensch (Am Morgen des Lebens krabbelt er auf allen  
Vieren, später geht er auf zwei Beinen und im Alter nutzt er einen  
Stock als drittes Bein.)**

»Ein Sultan lässt seinen Großwesir zu sich kommen: "Großwesir, ich habe  
einen Auftrag für dich. In meiner Schatzkammer befindet sich eine sehr  
große Anzahl eiserner Truhen; in jeder Truhe hat es genau so viele schwarze  
Samtsäcklein wie es Truhen in der Schatzkammer hat und in jedem Samt-  
säcklein hat es genau so viele Diamanten wie es Samtsäcklein in einer Tru-  
he hat. Wie auch immer, ich möchte, dass du alle Diamanten gerecht an  
meine sechs Ehefrauen verteilst, jede soll genau gleich viele Diamanten  
bekommen."

'Aber großer Sultan, unter Umständen kann ich das ja gar nicht gerecht  
verteilen.'

"Gar keine Widerrede, Großwesir, ich bin der Sultan, und ich will es so!  
Aber ich mache dir folgendes Angebot: Nimm dir eines der Samtsäcklein  
mit Diamanten: Schaffst du es nun, diese Aufgabe zu lösen, dann darfst du  
es behalten; schaffst du es nicht, so wirst du hingerichtet!"

"Nun, großer Sultan, wenn dem so ist, nehme ich die Aufgabe natürlich  
gerne an."

Pfeifend und mit einem befreiten Lächeln verlässt der Großwesir den Kaum.  
Weißt du, warum er so zufrieden war?«

**Antwort: Ganz gleich wie viele Truhen es sind, wenn der Großwesir  
ein Säckchen mitnehmen darf, ist die Restmenge an Diamanten stets  
durch 6 teilbar.**

»Eine Reihe enthält die Zahlen 1-3-7-13-19-29-37  
Welche Zahl setzt die Reihe fort?«

**Antwort: 43 (Es wird jede zweite Primzahl aufgezählt. Die Primzahl  
nach 37 ist 41, dann kommt 43.)**

»Vorne wie eine Gabel,  
in der Mitte wie ein Fass,  
hinten wie ein Besen.  
Was ist das?«

**Antwort: eine Kuh**

»39 Mantikpre laufen vornweg und 39 hinterher. Insgesamt sind es aber  
nur 39 Mantikore. Wie laufen sie?«

**Antwort: im Kreis.**

»Ich sag' dir nicht, was ich dir sage.  
Was ich dir sage, sag' ich dir  
nur darum, dass du sagest mir,  
was ich nicht selbst dir sage.«

**Antwort: das Rätsel**

»Der es macht, der will es nicht,  
der es trägt, behält es nicht,  
der es kauft, der braucht es nicht,  
der es braucht, der weiß es nicht.«

**Antwort: Sarg**

»Ich schneide Fleisch,  
ich trinke Blut.  
Ich tu 's für dich  
und ich tu 's gut.  
Ich beiß' und stech',  
in Bein und Blech,  
doch des Wassers Lot  
bring mir den Tod.«

**Antwort: Schwert**

»Wer reicht hinauf bis an die Sterne?  
Sag', dieses wüsst ich gar zu gerne!«

**Antwort: der Blick**

»Es eilt und läuft, niemand sieht's laufen,  
man kann's nicht halten, kann's nicht kaufen,  
macht weder Schritte noch Sprünge,  
lehrt viel verborgene Dinge«

**Antwort: Zeit**

»Wer es wagt, hat keinen Mut.  
Wem es fehlt, dem geht es gut.  
Wer's besitzt, ist bettelarm.  
Wem's gelingt, der ist voll Harm.  
Wer es gibt, ist hart wie Stein.  
Wer es liebt, der bleibt allein.«

**Antwort: nichts**

## BALPHEMOR VON PUPIN

**Erscheinung:** ein hagerer Mittdreißiger mit wirrem, dunklem Haar,  
Fadenbart und etwas stockigen Bewegungen. Er trägt halbmondförmige  
Augengläser, die seinen starren Blick kaum verbergen. Bei näherem  
Hinsehen scheint die braune Iris um die Pupille wie ein hölzerner Wulst  
um ein Astloch zu liegen. Er trägt Handschuhe, eine mehrlagige  
Beschwörungstunika und einen konischen Priesterhut in Schwarz und  
Rot. Sein Zauberstab ist ein schwarzer Eichenast mit Geierschädel.

**Geschichte und Charakter:** Balthemor wurde vor über 1.600 Jahren als  
talentierter Zauberer und Zeitgenosse des Fran-Horas und Basilus  
geboren, der bald in die Fänge finsterner Mächte geriet. Er war Wächter  
eines Siebenstreich-Kelches, den er jedoch bald in der Dämonenbrache  
als Kraftquelle nutzte. Über Jahrhunderte lebte er, Forschungen und  
Zaubereien nachgehend, in Gareth und verlängerte sein Leben mittels  
GEFÄSS DER JAHRE (mehrfach) und SEELENWANDERUNGEN,  
die er an Ziehsohnen durchführte. In jeder Gestalt besitzt er verholzte  
Augen und Haut. Er war Schreiber, Sammler und Meister des Stadt-  
archivs. Als 1021 BF der Kelch entdeckt wurde, musste er aus Gareth  
in die Schwarzen Lande fliehen (**Siebenstreich**), wo er bald in Yol-  
Ghurmak zu einem der mächtigsten Magier aufstieg und seit einiger  
Zeit als die rechte Hand Galottas gilt.

Balthemor zieht starke Kräfte aus der Erfahrung von zwanzig Men-  
schenleben, einem Dämonenpakt mit Agrimoth (IV. Kreis der Ver-  
damnis) und sieben Arkhobelim in Transysilien, deren Wurzeln  
Astralenergie für ihn fangen. Er ist ein exzellenter Verwandler von  
Lebewesen und Unbelebtem, Dämonenbeschwörer und Golemer-  
schaffer. Er genießt es, sich nicht mehr als 'Unsterblicher' verstecken  
zu müssen, hält sich (nur mittelmäßig übertrieben) für den größten  
lebenden Zauberer und demonstriert gerne seine Macht. Die Verwand-  
lung von Greifen in Irrhaiken sieht er als eine persönliche Meisterleis-  
tung, die niemand übertreffen kann.

**Funktion:** die treibende, finstere Kraft hinter dem Verschwinden der Greifen. Der mächtige Schwarzmagier kann selbst den Helden die Stirn bieten.

**Zitate:**

»Bald wird die Schwarze Sichel wirklich nur noch die Schwarzen Klauen der Irrhaiken kennen.«

»Ihr seid nur Episode. Ich aber bin Epoche!«

»Im Namen des Heiligen Borbarad, Ihr könnt mich nicht besiegen!«

**Alter:** Mitte 30 (1.636) **Größe:** 1,82 Schritt

**Haarfarbe:** holzbraun **Augenfarbe:** braun

**Kurzcharakteristik:** brillanter Zauberer der Verwandlung und Dämonenbeschwörung, meisterlicher Agrimoth-Paktierer, kompetenter Zeitmagier

**MU 18 KL 20 IN 17 CH 16 FF 16 GE 12 KO 13 KK 11 LE 33 AU 39 AE 94\* MR 16 GS 7 RS 2 (Holzhaut/Tunika)**

**Zauberstab:** INI 13+W6 AT 11 PA 14 TP 1W+1 DK NS

**Vor- und Nachteile:** Hitzeimmunität (Paktgeschenk), Zäher Hund, Agrimoth-Wahn 7, Arroganz 10, Neugier 7

**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Aurapanzer, Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille I+II, Geber der Gestalt, Gedankenschutz, Höhere Dämonenbindung, Konzentrationsstärke, Matrixverständnis, Meisterhafte Zauberkontrolle, Simultanzaubern, Verbotene Pforten, Zauberroutine, Zauber unterbrechen; Relevante Stabzauber: Flammenschwert (RkW 17), Apport

**Herausragende Talente:** Geschichtswissen 21, Magiekunde 18, Pflanzenkunde 17, Sagen/Legenden 17, Alchimie 16, etliche Sprachen und Schriften (insbesondere ausgestorbene)

**Wichtige Zauber:** Armatrutz 13, Chimaerform 18, Gardianum 15, Eisenrost 12, Ignifaxius 9, Invocatio Maior 20, Last des Alters 10, Leib der Erde 16, Leib des Erzes 14, Paralysis 14, Salander 19, Stein Wandle 18, Attributo 23, Transformatio 15, Zunge lähmen 11

\*) Balphemor regeneriert dank der astralen Verbindung zu sieben landfressenden Arkhobelim in Transsilien jede SR 2W6 AsP.

## ARASCHAR, DAS GREIFENSCHWERT

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Das Schwert ist eine schlanke, elegante Waffe, deren Klinge aus einem schwarzem, wurmbunt geschmiedetem Metall gefertigt ist. Sie ist elastisch, und ein Klingentest (ein Hieb mit der flachen Hand gegen die flache Seite der Klinge) erzeugt einen glockenhellen klaren Ton. In Gold ist das Wort 'Araschar' auf beiden Seiten der Klinge zu lesen.

Der mit goldenem Draht umwundene Griff ist durch und durch mit Symbolen des Götterfürsten verziert, der Knauf erinnert an das Sonnenszepter des Boten des Lichts, die Parierstange läuft in beiden Armen in je einen Greifen aus, deren Schnäbel spitz zulaufen. Wo sich die beiden Arme treffen, prangt beidseitig eine Sonnenscheibe, die aus je einem Stück Bernstein geschnitten ist und deren Strahlen sich über die beiden Greifen und die Klinge fortsetzen.

In dem Moment, in dem die Helden die Waffe an sich nehmen, ist sie von Blut, Brandflecken und agrimothischem Rost überzogen. Sie ist nicht magisch.

**7TaP\* in Götter/Kulte:** Der Name des Schwertes erinnert an Urischar, Praios' Alveraniar der Ordnung. Dieser soll mitsamt den Illuminierten einigen Horaskaisern und späteren Praios-Heiligen wie Arras de Mott erschienen sein, um ihnen göttliche Visionen oder Missionen zu überbringen.

**10 TaP\* in Geschichtswissen:** Einige Horaskaiser sollen dieses Schwert getragen haben. Die Quellen berichten vom göttlichen Horas selbst, von Belen-Horas und von Silem-Horas als letzten Träger. Es soll von Greifen überbracht, aber oft auch wieder fort getragen worden sein.

**5 TaP\* in Grobschmied:** Kein Zweifel, die Klinge besteht aus Endurium und wurde in einer unbekanntem Art und Weise geschmiedet - auch zwergische Meisterwaffen und von Dschinnen gezogene Klingen sehen anders aus.

**12 TaP\* in Grobschmied oder 5 TaP\* in Grobschmied und zusätzlich 10 TaP\* in Gesteinskunde:** Dieser Schwarzstahl stammt nicht aus Maraskan, sondern ist von güldenländischer Prägung.

**Die Werte der Waffe (Talent Schwerter):**

<b>TP</b> 2W+3	<b>TP/KK</b> 11/4	<b>Gewicht</b> 80	<b>Länge</b> 100
<b>BF</b> unzerbrechlich	<b>INI</b> 0	<b>WM</b> 0/0	<b>DK</b> N

**Hintergrund:** Die heilige Waffe, ein Geschenk Praios' an rechtschaffene Diener, lag bis vor einigen Jahren im Grab des Silem-Horas (**Die Unsichtbaren Herrscher**). Es ist eines der von Obaran verwendeten Schutzsiegel in der Grotte Keranvor, die Balphemor durchbrach. Letzterer konnte das Schwert schänden, teils seiner Kräfte berauben und es so selbst als Paktierer gefahrlos berühren. Er schwingt es als Beschwörerschwert und tötet Serania mit der Klinge. Damit es seine heiligen Kräfte wieder zurückerhält, muss es von jemandem getragen werden, der stets die Gebote des Praios achtet, wie es ein Geweihter des Götterfürsten tut: Wahrheit, Gehorsam, Unbeugsamkeit, Offensichtlichkeit, Schutz von Gesetz und Staat, Magiebann, Mission (**AG 32**). Unter einem solchen Besitzer erhält das Schwert pro Tag W6 Karmapunkte zurück (bis zu einem Maximum von 40 Punkten, Extrapunkte für besonders göttergefalliges Verhalten).

Mit diesen Punkten können nach und nach die Fähigkeiten des Schwerteres wie unten angegeben 'zurückgekauft' werden. Der Träger ahnt, welche Fähigkeiten in der Waffe schlummern, sodass Sie den Spieler aus den Fähigkeiten auswählen lassen können.

Bricht der Träger ein Praios-Gebot, verliert die Waffe - je nach Schwere des Vergehens — W6 bis 2W20 Karmapunkte und entsprechende Fähigkeiten.

Zu Beginn hat die Waffe noch 6 Karmapunkte und die Fähigkeit *verletzend* gegen Greifen und Sphingen.

—**Waffeneigenschaften:** Für je 2 Punkte steigen die TP um 1 (max. +5) und sinkt der TP/KK-Wert um 0/-1 (max. 0/-1); für je 1 Punkt steigt die INI um 1 (max. +3), der WM um 1 (max. +2/+1) und sinkt der TP/KK-Wert um -1/0 (max. -2/0).

—Falls ein kampfschwacher Held der Träger ist: Für je 1 Punkt steigt der TaW *Schwerter* um 3, maximal bis auf einen Wert von 12. Die Anhebung gilt jedoch nur, so lange der Träger Araschar führt.

—**Karmale Ausstrahlung:** Für 4 Punkte ist das Schwert wie ein *heiliger* Gegenstand zu behandeln, der von Dämonen kaum berührt werden kann (**MGS 57**) und der im Kampf gegen Geister und Dämonen die vollen TP anrichtet.

—**Verletzend:** Die Waffe kann gegen manche Wesenheiten verletzend wirken, also doppelte TP verursachen. Für je 3 Punkte ist sie verletzend für Greifen, Sphingen oder Irrhaiken. Für 5 Punkte ist sie gegen alle Dämonen des Blakharaz verletzend. Für 15 Punkte ist sie gegen alle Dämonen verletzend, für weitere 15 Punkte auch gegen entsprechende daimonide Geschöpfe wie Chimären, Golems, Untote und Paktierer.

—**Mut:** Für je einen Punkt steigt der MU-Wert des Trägers um 1 (max. +10), so lange er die Waffe in der Hand hält.

—**Zauberresistenz:** Für 5 Punkte steht der Träger unter einem Schutz vor Magie, der wie ein *Aurapanzer* (**AZ 155**) wirkt.

—**Beschwörungsbann:** Für 8 Punkte unterbindet das Schwert das Wirken von Zaubern mit dem Merkmal *Beschwörung* in 10 Schritt Umkreis.

# ANHANG II: ZEITTADEL

**Winter:** Die Helden erhalten eine Einladung zum Frühlingsturnier von Gareth (und zum Allaventurischen Konvent der Magie).

**Markttag, 21. Phex:** Balphemor und Serania überqueren die Grate der Sichel. Serania besucht in Menschengestalt Burg Gryffenstein und becirct den Burgherren Geromar von Streitzig.

**Wassertag, 25. Phex:** Die Helden erreichen Gareth, um am Kaiserlichen Turnier teilzunehmen. Die Sphinx kann den ersten Greifen fangen.

**Windstag, 26. Phex:** *Aves-Tag.* In Gareth bemerken Aves-Priester zahlreiche tote Vögel. Die Zugvögel kehren nicht zurück.

**Markttag, 28. Phex:** Serania fängt den zweiten Greifen.

**Praiostag, 29. Phex:** Erster Turniertag mit Weihgottesdienst und Eröffnung des Frühlingsturniers an der Alten Residenz zu Gareth. Der Schwarze Ritter erscheint. Disziplin: Tjoste.

**Rohalstag, 30. Phex:** Zweiter Turniertag. Disziplin: Zweikampf mit leichten Handwaffen.

**Feuertag, 1. Peraine:** *Saatfest.* Dritter Turniertag. Disziplinen: Wurf- und Schuss waffen. Die Helden treffen auf den Zwergenprinzen Laurom Sohn des Arom, dem die Lanze Finsterfang gestohlen wurde.

**Wassertag, 2. Peraine:** Vierter Turniertag. Disziplin: Zweikampf mit schweren Handwaffen. Balphemor öffnet die Grotte Keranvor und sieht sich mit den Schutzkreisen Obarans konfrontiert. In Gareth befallen den Greif Vorahnungen, während Balphemor langsam die Schutzsiegel überwindet. Der Herold entsendet den Ucuriaten Holgrir zum Gehörnten Kaiser.

**Windstag, 3. Peraine:** Fünfter Turniertag. Disziplin: Wagenrennen. Serania fängt die Seele der dritten Greifen Malachan.

**Erdstag, 4. Peraine:** *Neumond. Tag der Thalionmel.* Sechster Turniertag. Disziplin: Buhurt. Balphemor hat den Greifenleib Obarans erreicht und beginnt, sein Blut zur Vorbereitung des Seelenmühlenrituals zu nutzen. Gleichzeitig bricht der Greif in Gareth zusammen und fällt in ein Delirium. Auf dem Schlussbankett des Turniers überbringt Udalbert von Wertlingen die Drohung Galottas. Dexter Nemrod und Emer beauftragen die Helden, das Verschwinden der Greifen in der Schwarzen Sichel aufzuklären.

**Markttag, 5. Peraine:** Die Helden brechen Richtung Schwarze Sichel auf. Holgrir erreicht Gallys.

**Praiostag, 6. Peraine:** Serania fängt den vierten Greifen. Holgrir bricht in die Schwarze Sichel auf.

**Rohalstag, 7. Peraine:** Die Helden in Wehrheim.

**Wassertag, 9. Peraine:** Die Helden in Gallys.

**Windstag, 10. Peraine:** Die Helden reisen in die Schwarze Sichel und treffen auf Tyros Prahe und das Praios-Kloster Sankt Kathay. Abends kann Serania den fünften Greifen verführen.

**Erdstag, 11. Peraine:** *Halbmond.* Die Helden stoßen auf verlorene Greifenfedern und untersuchen den Greifenhorst Malachans.

**Markttag, 12. Peraine:** Die Helden treffen auf den Greif Vingoran.

**Praiostag, 13. Peraine:** Holgrir wird von Balphemor beim Gehörnten Kaiser in ein Schwein verwandelt. Die Helden halten Marodeure aus Transysilien auf und sehen abends, wie die Sphinx den sechsten Greif fängt.

**Rohalstag, 14. Peraine:** Die Helden entdecken Holgrirs Pferd und treffen auf Burg Gryffenstein beim Gehörnten Kaiser ein.

**In den nächsten Tagen:** Die Helden kommen hinter Seranias Geheimnis, der es gelingt, den siebten und achten Greifen (Vingoran) einzufangen. Sie flieht nach der Entdeckung zum Gehörnten Kaiser.

**Wassertag, 16. Peraine:** Die Ogermauer öffnet sich und entlässt den Endlosen Heerwurm unter der dämonischen Dunkelwolke nach Westen. Boten alarmieren Wehrheim.

**Erdstag, 18. Peraine:** *Vollmond. 2. Rastullahellah.* Die Helden erhalten Zugang zu Keranvor und verhindern die Greifenverwandlung knapp. Obaran und die Greifenseelen reisen nach Alveran.

**Praiostag, 20. Peraine:** Die Helden erreichen Gallys, an dem der Endlose Heerwurm langsam vorbeimarschiert.

**Rohalstag, 21. Peraine:** Der Allaventurische Konvent der Magie wird zu Gareth im Tumult eröffnet, einige Weißmagier reisen gen Wehrheim ab. Einheiten aus dem zentralen Mittelreich sammeln sich beim Stählernen Herz am Dergel.

**Wassertag, 23. Peraine:** Die Helden erreichen Wehrheim, wo auch Königin Rohaja eintrifft. Die Abenteurer dringen auf Dexter Nemrods Weisung in Burg Auraeth ein, um die Plagenknolle mit dem Wahren Namen des Rahastes zu erbeuten.

**Windstag, 24. Peraine:** Die Schlacht auf dem Mythraelsfeld. Das vereinte Reichsheer kann den Endlosen Heerwurm schlagen, doch die Fliegende Festung vernichtet Wehrheim und Heer mit dem *Magnum Opus des Weltenbrandes*. Die Helden werden von Gargylen nach Kholak-Kai geschleppt.

**Erdstag, 25. Peraine:** *Halbmond.* Die Helden kommen dank Leonardos Hilfe frei und versuchen, nach Gareth durchzukommen.

**Markttag, 26. Peraine:** Die Helden erreichen Gareth, das Panik, Flucht und Plünderungen erlebt. Mit einer Ansprache Emers beginnen die Vorbereitungen zum Kampf gegen Galotta und Rhazzazor.

**Feuertag, 29. Peraine:** Die Schlacht in den Wolken. Flugdämonen und Luftgefährte fallen über Gareth her. Abends erreicht die Festung Kholak-Kai die Stadt und beginnt mit ihrem Vernichtungswerk. Die Helden dringen mit den Greifen zur Festung vor, können Rhazzazor vertreiben, Galotta töten und Leonardo befreien. Die Festung stürzt ab und zerstört Neu-Gareth; die Angreifer zerstreuen sich.

**Wassertag, 30. Peraine:** Rhazzazor schmiedet Emer an die Goldene Pyramide von Warunk.

# WAPPENSCHAU ZUR GROSZEN FRÜHLINGSTURDEI ZU GARETH I027 BF

v1.1

~ EIN ANHÄNGELIM ZUM ABENTEUER-SCHLACHT IN DEN WOLKEN ~

REDAKTION: MAGNUS EPPING ~ WAPPENERSTELLUNG: MARKUS WOOCK ~ MIT DANK AN THOMAS RÖMER & ANTON WESTE  
WIR DANKEN WWW.DSA-HERALDIK.DE UND ALLEN BRIEFSPIELERN, DIE MIT IHREN WAPPENVORLAGEN ZUM GELINGEN BEIGETRAGEN HABEN



- 01 -



- 02 -



- 03 -



- 04 -



- 05 -



- 06 -



- 07 -



- 08 -



- 09 -



- 10 -



- 11 -



- 12 -



- 13 -



- 14 -



- 15 -



- 16 -



- 17 -



- 18 -



- 19 -



- 20 -



- 21 -



- 22 -



- 23 -



- 24 -



- 25 -



- 26 -



- 27 -



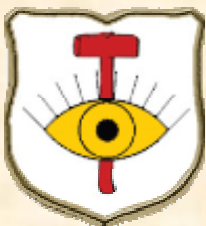
- 28 -



- 29 -



- 30 -



- 31 -



- 32 -



- 33 -



- 34 -



- 35 -

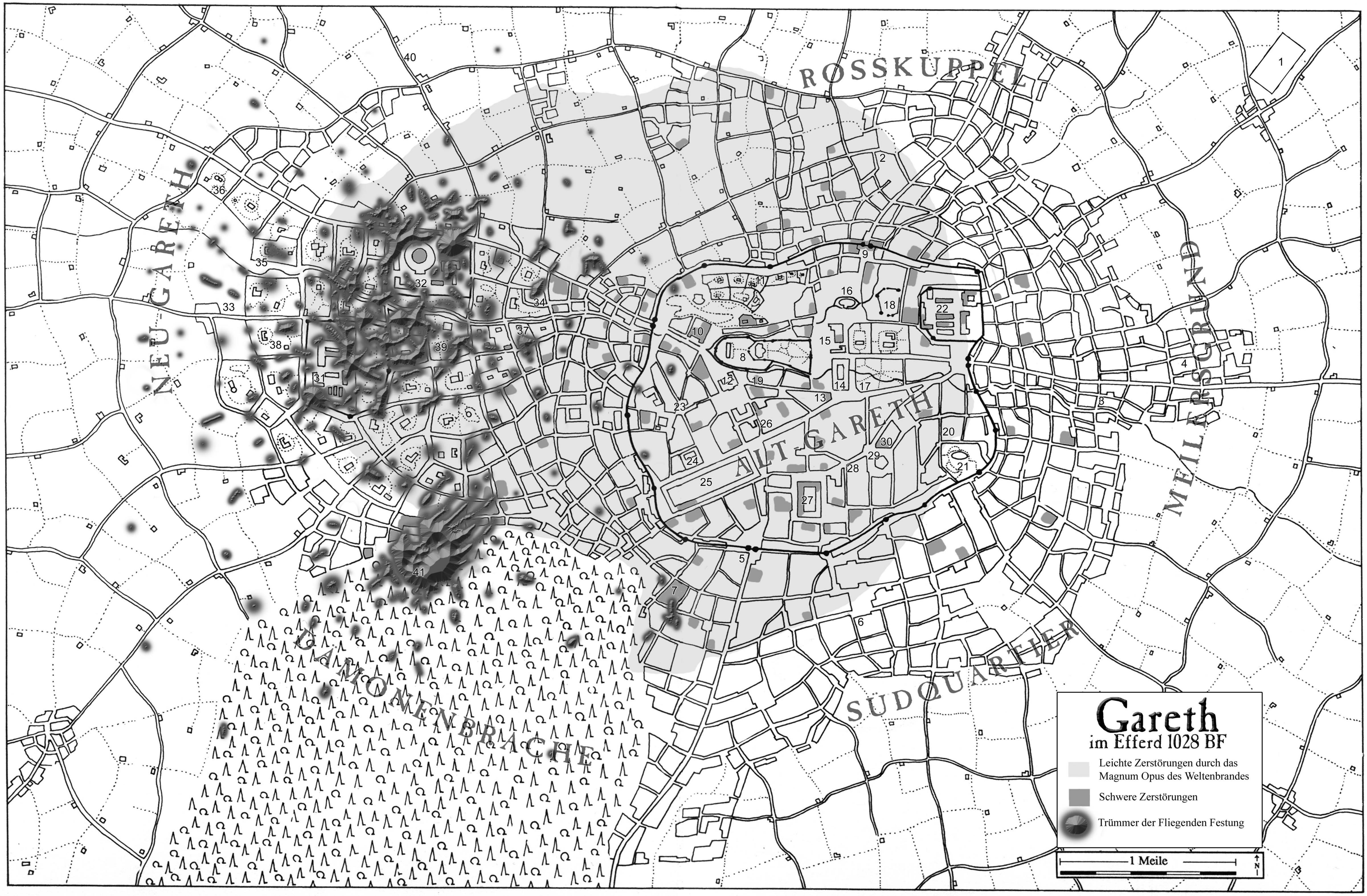


- 36 -

# WAPPENSCHAU ZUR GROSZEN FRÜHLINGSTURDEI ZU GARETH I027 BF

~ EIN ANHENDUM ZUM ABENTEUER *SCHLACHT IN DEN WOLKEN* ~

<p>RONDIRAI VON SCHWERTLEIHE</p> <p>- 01 -</p>	<p>RAUL VON KORINPEN</p> <p>- 02 -</p>	<p>ALBRAX SOHN DES AGAM</p> <p>- 03 -</p>	<p>LAHOR VON DRAGENFELS</p> <p>- 04 -</p>	<p>RONDRIGAN PALIGAN VON PERJICUM</p> <p>- 05 -</p>	<p>WOLFHART VON AARENFELS</p> <p>- 06 -</p>
<p>HAGROBALD GUNTWIN VON GROßEM FLUSS</p> <p>- 07 -</p>	<p>†ARADIR VON BÜGENHOBEL</p> <p>- 08 -</p>	<p>LUDALF VON WERTLINGEN</p> <p>- 09 -</p>	<p>DER SCHWARZE RITTER</p> <p>- 10 -</p>	<p>†ANKRED VON ASPERG</p> <p>- 11 -</p>	<p>GRIFPURGA VON AURALETH</p> <p>- 12 -</p>
<p>WALLBRORD VON LÖWENHAUPT- BERG</p> <p>- 13 -</p>	<p>FALK VON SIEBENTAL</p> <p>- 14 -</p>	<p>BARHELM VON RABENMUND</p> <p>- 15 -</p>	<p>ABELMIR CASTAVAL</p> <p>- 16 -</p>	<p>MALEPARTUS VON HELBURG ZU HÖLLENWALL</p> <p>- 17 -</p>	<p>†ALORION †APPENSANG</p> <p>- 18 -</p>
<p>GIPAYA VON LURING-GARETH</p> <p>- 19 -</p>	<p>BRANGANE VON DUNKELSFART- KRÖTENBRUNN</p> <p>- 20 -</p>	<p>ALDEWEIP VON WEIßENSTEIN</p> <p>- 21 -</p>	<p>GENDAHAR VON STREITZIG</p> <p>- 22 -</p>	<p>LUDOVIG SALVANGER ZU HÜGELWACHT</p> <p>- 23 -</p>	<p>ORSIPO VON FALKENHAG</p> <p>- 24 -</p>
<p>ALRIK VON BLAUTAPP UND VON BERG</p> <p>- 25 -</p>	<p>RAUL VON BAERPFART</p> <p>- 26 -</p>	<p>BASIN VON HONENKRAPICK</p> <p>- 27 -</p>	<p>ANGUNDE VON FALKENHAG</p> <p>- 28 -</p>	<p>UGO VON MÜHLINGEN</p> <p>- 29 -</p>	<p>FRANKA SALVA GALAHAN</p> <p>- 30 -</p>
<p>†HORN EISINGER</p> <p>- 31 -</p>	<p>ESLAM VON ESLAMSBAD</p> <p>- 32 -</p>	<p>RUDEGRIMM VON STREITZIG</p> <p>- 33 -</p>	<p>FREDOMAR GALAN VON WALDMARKT</p> <p>- 34 -</p>	<p>†ELISSA VON FALLEWERTH</p> <p>- 35 -</p>	<p>ALWAN VON UNTERALLERTISSEN</p> <p>- 36 -</p>



ROSSKÜPPEL

NEUGARETH

MEILERSGRUND

ALT GARETH

SÜDQUARTIER

GARNOMENBRACHE

**Gareth**  
im Efferd 1028 BF

- Leichte Zerstörungen durch das Magnum Opus des Weltenbrandes
- Schwere Zerstörungen
- Trümmer der Fliegenden Festung

1 Meile

↑ N ↓

# AVENTURIEN

**A**ufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

## SCHLACHT IN DEN WOLKEN

AUTOR: ANTON WESTE MIT BEITRÄGEN VON MOMO EVERS, THOMAS FINN UND HADMAR FREIHERR VON WIESER

Das Kaiserhaus von Gareth lädt zu einem prächtigen Turnier, in dem sich die erfahrensten Kämpfer, mutigsten Reiter und geschicktesten Bogenschützen bewähren sollen.

Doch der Schatten einer mächtigen Bedrohung wächst über dem Kaiserreich, und wachsam behalten Krieger und Kundschafter die gefürchteten Dunklen Lande im Osten im Auge: Hier herrschen der irrsinnige Zauberer und 'Dämonenkaiser' Galotta und der untote Drache Rhazzazor, Herr über Legionen von Untoten. Dämonische Wolken türmen sich über den Grenzgebirgen auf und verschlucken das Licht. Als die über Gipfel und Pässe wachenden Greifen nach und nach verschwinden, sendet Reichsregentin Emer eine Gruppe von Helden aus, die diesem Geheimnis auf die Spur kommen soll.

Erster Band der Kampagne *Das Jahr des Feuers*

Zum Leiten dieses Abenteuerbandes sind für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden*, *Zauberei & Hexenwerk* und *Götter & Dämonen* empfehlenswert; Kenntnis der Spielhilfen *Geographia Aventurica*, *Stolze Schlösser*, *Dunkle Gassen* und *Borbarads Erben* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

**FANPRO**

DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.  
Copyright ©2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,  
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

13010

ISBN 3-89064-392-2

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 128

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6  
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT  
(MEISTER / SPIELER)  
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG  
(HELDEN)  
EXPERTEN

ANFORDERUNGEN  
(HELDEN)  
KAMPFFERTIGKEITEN,  
INTERAKTION, ZAUBEREI,  
HINTERGRUNDWISSEN

ORT UND ZEIT  
GARETH, GARETIEN UND  
DARPATIEN,  
FRÜHLING 1027 BF

