

Das Schwarze Auge

DIE SILBERNE WEHR
THEATERRITTER V





Theaterritter 5: Die Silberne Wehr



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Eevie Demirtel, Nikolai Hoch

Regeldesign

Alex Spohr, Markus Plötz

Autoren

Daniel Heßler, Niklas Forreiter

Lektorat

Eevie Demirtel

Korrektorat

Timo Roth, Jan-Philipp Wex

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Luisa Preißler, Klaus Scherwinski

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Lukas Banas, Steffen Brand, Fifa Finnsdottir, Regina Kallasch, Djamila Knopf, Annika Maar, Luisa Preissler, Tia Rambaran, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Klaus Scherwinski, Nadine Schäkel

Copyright © 2016 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

ISBN 978-3-95752-274-0

Printed in EU 2016

Herzlichen Dank an Maria Ivicic und Hannes Krützkamp
für besonders aufmerksames Gegenlesen.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Im Zeichen des Widders.....	05
Am Hof des Walsachkönigs.....	35
Neu-Arivor.....	54
Anhänge.....	Umschlaginnenseite hinten



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.
- **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
- **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigungswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.
- **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt wie z. B. bei der Sonderfertigkeit

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Trampeln^{ABE}.

ABE – Aventurisches Bestiarium

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude sehr billig	(50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Währungsrechner

Außerhalb allgemeiner Wertekästen sind Geldbeträge in Landeswährung angegeben. Mittelreichische Münzen werden in großen Teilen des Bornlands akzeptiert.

Bornland	Mittelreich	Wert in Silbertalern
Batzen	1 Dukaten	10
Groschen	1 Silber	1
Deut	1 Heller	0,1

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen.

Die Silberne Wehr ist das fünfte von sechs Abenteuern der Theaterritter-Kampagne. Die Handlung des Bandes ist eng mit der Kampagne verzahnt, sodass wir empfehlen, es auch in diesem Zusammenhang zu spielen und die vorgesehene Reihenfolge der Abenteuer einzuhalten. Alternativ ist es aber auch als Einzelstück spielbar.



Das Löwensymbol weist dich auf für die Kampagne wichtige Stellen hin, die du beim Spiel als Einzelstück auslassen oder anpassen solltest. Im Abenteuer sind an solchen Stellen meist Alternativen angegeben, wie du eine Situation lösen kannst. Viele Elemente tauchen im Laufe der Kampagne erneut auf, und Entscheidungen deiner Helden aus den vorigen Teilen werden aufgegriffen. Der Moment, in dem solche Entscheidungen Konsequenzen für den Spielverlauf haben, wird von deinen Spielern als besonderer Erfolg empfunden werden. Mit der Rondrageweihten Leudara oder dem Adepten Olko erhältst du im Laufe der Kampagne wiederkehrende Figuren an die Hand, was die Zusammengehörigkeit der Handlung noch verstärkt. Neben den Hinterlassenschaften der Theaterritter beschäftigt sich die Kampagne außerdem mit dem Erwachen des Bornlandes: Flüsse und Wälder nehmen sich mit urtümlicher Kraft zurück, was der Mensch ihnen abtrotzte, Tiere sind ungewöhnlich aggressiv und vieles mehr.



Dieses Symbol kennzeichnet Szenen, die das Erwachen des Bornlandes zum Thema haben.

IM ZEICHEN DES WIDDERS

»Euer Majestät, wir danken Euch für die Rettung unserer Seelen. Nehmt unseren Gehorsam, unsere Tapferkeit und unser Schweigen. In Eurem Dienste wollen wir ewig sühnen, was unsere Schwestern und Brüder an diesem Lande schuldig wurden.«
—Ornatsmeisterin Elkfriede von Hummergarben zum Walsachkönig, 293 BF


Was bisher geschah

Seit etwa einem halben Jahr hat der *Korsmal-Bund* Intrigen gesponnen und Menschenleben geopfert, um die Macht im Bornland an sich zu reißen. Diese blutigen Taten rechtfertigen die Kultisten unter Berufung auf Ideale und Legenden der Vergangenheit sowie auf Rondras Sohn Kor, der die Theateritter einst auserwählt haben soll. Die ehemals kleine Sekte wird unterstützt von Drachenreitern, die an einem geheimen Ort in den Walbergen uraltes Wissen der Theateritter gesammelt haben. Durch ihren Einfluss konnte sich der Kult nicht nur auf uralte Verpflichtungen der bornischen Adelsgeschlechter berufen, sondern auch auf finstere Rituale der Theateritter zurückgreifen.

Viele traditionsbewusste Adlige schlugen sich auf die Seite des vermeintlich korgefälligen Bundes. Seine Hohepriester, die Drachenreiter, greifen aber in Wahrheit auf die Macht des Namenlosen zurück: Unter dem Deckmantel der Kor-Verehrung huldigen die Drachenreiter dem falschen Alveraniar *Graqualos*, seinem Diener.

Kurz vor Beginn dieses Abenteuers haben die Kultisten die militärische Macht der Adelsmarschallin *Nadjescha von Leufurten* herausgefordert, die daraufhin mit dem Grünen Zug gegen sie marschierte, einem Waffenbund der Bronnjaren wider den *Korsmal-Bund*. Auf dem Weg konnten die lange verschollenen Schwerter des Nordens geborgen werden, heilige Waffen der Göttin Rondra, die *Nadjeschas* bis dahin unterlegenes Heer zu einem ebenbürtigen Gegner der Kultisten machten. Bei der entscheidenden Schlacht am Grauzahn wurde im Beisein der Helden die legendäre Goblinpauke geschlagen, was zwar das Schlachtenglück zu Gunsten von *Nadjeschas* Truppen wendete, doch durch einen dabei ausgelösten Vulkanausbruch auch die Stadt *Notmark* zerstörte.

Militärisch wurde der *Korsmal-Bund* geschlagen. Doch auch wenn sich seine Truppen zu großen Teilen zerstreut haben, konnten einige Drachenreiter entkommen, und ihre Geheimnisse sind noch immer nicht erschlossen. Auch was mit der Goblinpauke geschehen soll, dem durch seine Elementarmacht vielleicht mächtigsten Kriegsgerät des Kontinents, ist bisher nicht entschieden.

 Neben den Erfolgen der Helden, die von der Adelsmarschallin belohnt wurden und sich nun vielleicht Träger einer Flügelrüstung oder eines



Schwerts des Nordens nennen können, mussten sie auf persönlicher Ebene zwei herbe Verluste hinnehmen. Sowohl die Rondrageweihete Leudara von Firunen als auch der Magier Olko Knaack, die die Helden lange begleitet haben, verschwanden in der Lava des Vulkans. Nach beiden hatte Graqualos bereits seine gierigen Klauen ausgestreckt, beide mussten unter dem Zwang des Korsmal-Bundes von Kors Samen trinken, der den Einfluss des Namenlosen auf sie gestärkt hatte – und schon vor der Schlacht am Grauzahn war einer der beiden zu den Kultisten übergelaufen. In beiden Fällen hatte Olko mit seinen letzten Worten gefleht: „Graqualos, hilf mir!“ Leudara ging wortlos unter, doch sie ist es, die die Helden in diesem Abenteuer wiedersehen werden – gerettet durch Kors Willen und Wirken.

Das Abenteuer im Überblick

In diesem fünften Teil der Theateritter-Kampagne sollen die Helden die Kultisten, die militärisch bereits unterlegen sind, nun auf mystischer Ebene schlagen: Im Rahja 1039 BF bringen sie die Goblinpauke mit Hilfe der Flusspiratin *Rangnid Thorikildottir* auf die Burg Trescha, eine Festung des Widderordens am Ufer des Walsach. Hier erwarten sie den Magier *Thezmar Alatzer*, treffen ihn aber nicht an. Stattdessen erscheint der ehemalige Adelsmarschall *Jucho von Dallenthin und Persanzig*, der sich auf der Suche nach der legendären Silbernen Wehr befindet.

Die Helden verteidigen die Burg gegen die verbleibenden Kultisten, die sich mit Flusspiraten unter dem Blakharaz-Paktierer *Mjesko Einhand* verbündet haben. Aus Trescha führt ihr Weg sie dann mit der Goblinpauke durch *valsa aha*, das Feenreich des *Walsachkönigs*, von dem sie erfahren, was aus der legendären Silbernen Horde wurde und welche Bewandnis es tatsächlich mit dem Erwachen des Bornlandes hat. Nach dem überraschenden Tod des Flussfürsten müssen sie sich ins Zeug legen, damit nicht der gefährliche *Fürst Nagrach* dessen Thron übernimmt, sondern der erfahrene Staatsmann *Jucho*.

Zuletzt dringen die Helden zum geheimen Hauptsitz der Drachenreiter vor, der Kälarenburg Neu-Arivor in den Walbergen. Hier begegnen sie der totgeglaubten Leudara, und es gelingt ihnen, die von Brandnarben gezeichnete Erwählte Kors zu befreien. Doch die Kultisten sind dabei, einen Trollpfad auf die andere Seite des Ehernen Schwertes zu öffnen, wo weitere Diener des Namenlosen bereitstehen, um im Bornland einzufallen. Nur durch ein erneutes Schlagen der Goblinpauke können die Helden dies verhindern, indem sie den gesamten Berg einstürzen lassen, der über der Kälarenburg aufragt.

Zusatzmaterial zum Download

Auf www.ulisses-spiele.de findest du unter **Downloads** Dateien mit **Hintergrundwissen für Helden** zum Bornland sowie ein **Glossar** mit bornischen Begriffen, das im Laufe der Theateritter-Kampagne erweitert wird.



Geeignete Helden

Erste Voraussetzung für das Spielen des Abenteurers ist ein grundsätzliches Interesse am Schicksal des Bornlands sowie die Bereitschaft, einen Auftrag der Adelsmarschallin zu akzeptieren. Zweitens ist es nötig, dass die Helden sich selbst und die Goblinpauke verteidigen können und Nadjescha sie für diese Aufgabe glaubhaft in Betracht ziehen kann.

Auf Burg Trescha sind neben Waffentalenten, entsprechenden Zaubern und Liturgien auch Erfahrung in *Kriegskunst*, insbesondere Belagerungstaktik, und Gebäudeverstärkung durch Talente wie *Mechanik*, *Holz-*, *Stein-* und *Metallbearbeitung* hilfreich.

Auf dem Walsach nutzen Kenntnisse im Umgang mit Booten, bei den Biestingern und am Hof des Walsachkönigs der Vorteil Feenfreund sowie gesellschaftliche Talente wie *Etikette*, *Überreden* und *Menschenkenntnis*.

Talente wie *Geschichtswissen*, *Magiekunde*, *Götter & Kulte* und eingeschränkt auch *Sphärenkunde* unterstützen die Informationssuche in der Kälarenburg, das Einordnen des Wissens über die Silberne Horde und das Erwachen. Anhänger von Kor und Rondra sind hier besonders gefordert: Bei der Entscheidung, ob man im schlimmsten Fall vor dem Gegner flieht oder nicht, stellen tapfere Geweihte und opferbereite Krieger ein gewisses Risiko dar, sodass ihnen die Alternativen behutsam aufgezeigt werden sollten. Fähige Heiler sind bei der Belagerung Treschas sehr wertvoll, Hexen und Elfen können wichtige Aufklärung leisten, wenn sie bei ihrer Flugzauberei dazu bereit sind, das Risiko eines Drachenangriffs einzugehen.

Beim Bekämpfen der Drachen und dem Ausheben ihres Unterschlupfs dürften insbesondere kampflustige Zwerge auf ihre Kosten kommen, während Helden wie Söldner und Streuner, die im richtigen Moment zur Flucht bereit sind, das Leben der ganzen Gruppe retten können, und Geweihte können durch feurige Predigten handfest zur Moral und damit zur Verteidigung Treschas beitragen.

Anwerbung

Nach den Verwüstungen in Notmark trifft Adelsmarschallin **1** *Nadjescha von Leufurten* (29, kurze, dunkle Haare; aufrecht, ritterlich und idealistisch; kompetente Ritterin, erfahrene Politikerin; Willenskraft 7 (16/13/15), SK 2) den Entschluss, die Goblinpauke zerstören zu lassen. Einige Versuche mit roher Gewalt schlagen ebenso

fehl wie das Bemühen von Liturgien. Manche Geweihte vermuten, dass die Götter der Pauke eine wichtige Rolle zugeordnet haben, doch niemand vertritt dies vehement genug, um Nadjescha von ihrer Entscheidung abzubringen. So lässt sie nach dem Magieanalytiker *Thezmar Alatzer* schicken, der die Pauke untersuchen und

einen Weg finden soll, ihre magische Struktur zu brechen.

Da unklar ist, wie viele Kultisten vom Schlachtfeld fliehen konnten, und welche Ränke ihre Anführer samt der entkommenen Drachenreiter schmieden, ist Eile geboten. Keine zwei Wochen nach der Schlacht am Grauzahn erteilt Nadjescha ihren Geheimauftrag: Die Pauke soll dem Magier heimlich flussabwärts entgegengeschickt und auf Trescha, einer Klippenburg des Widderordens, aufbewahrt werden. Trescha bietet, so Nadjeschas Hoffnung, genügend Sicherheit, um die Analyse durchzuführen. Jucho von Dallenthin und Persanzig erfährt durch seine guten Verbindungen zum Widderorden von der Mission und beschließt, Alatzer zu begleiten und für seinen Schutz zu sorgen.

Folgende Informationen sollen die Helden bei der Anwerbung erhalten:

- Die Goblinpauke ist ein elementarmagisches Goblin-Artefakt aus der Zeit der Theaterritter. Wer sie in der Schlacht schlägt, entscheidet diese für sich. Das Artefakt kann gewaltige Naturkatastrophen hervorrufen, zuletzt vernichtete es die Stadt Notmark durch einen Vulkanausbruch. Darum befiehlt die Adelsmarschallin seine Zerstörung.
- Der Korsmal-Bund, eine blutrünstige Sekte des Namenlosen, will die Pauke an sich bringen. Auch wenn sein Heer geschlagen wurde, können die überlebenden Kultisten noch großen Schaden anrichten.
- Die Helden sollen die Goblinpauke unauffällig den Walsach hinab transportieren und auf Burg Trescha bewachen, wo der Widderorden sie unterstützen wird.
- Der respektierte Magier Thezmar Alatzer ist auf dem Weg nach Trescha. Er soll die Pauke dort analysieren, um herauszufinden, wie man sie zerstören kann.
- Der Begründer des Widderordens und ehemalige Adelsmarschall Großherzog Jucho von Dallenthin und Persanzig lässt Alatzer eskortieren. Die Helden sollen die beiden in Trescha erwarten.
- Die Helden sollen sich nachts mit einer vertrauenswürdigen Kontaktfrau treffen, die Jucho von Elkinen aufgetrieben hat. Sie wird für das heimliche Verladen der Pauke sorgen und die Helden auf ihrem Boot transportieren. Mit ihrer Hilfe hofft Nadjescha, alle Gefahren beim Transport rechtzeitig einschätzen und ihnen ausweichen zu können.
- Bei Erfolg stellt Nadjescha eine Belohnung von 100 Batzen pro Held in Aussicht.

Während das Heer noch bei Notmark lagert, kann eine Gruppe Kultisten versuchen, die Pauke zu rauben (Werte auf Seite 30). Dies kann die Helden schon zu Beginn in einen harten Kampf verwickeln und macht deutlich, wie wichtig es ist, das Artefakt in Sicherheit zu bringen.



Die Auftraggeber

Im letzten Teil der Kampagne hatten die Helden Gelegenheit, eng mit Nadjescha zusammenzuarbeiten, sodass sie die Gruppe direkt um Hilfe bitten kann. Alternativ kann der Auftrag auch durch einen der bekannten Auftraggeber vermittelt werden, die jeweils unterschiedliche Motivationen für ihr Handeln haben:

Jucho von Elkinen zu Widdernstoß-Blutfurten (46, blond mit grauen Strähnen, Grübchen am Kinn, mittelprächtiger Elchfellmantel, kräftige Stimme; prinzipientreuer Glückspilz mit jugendlichem Charme, tolerant, pathetisch-ritterliche Ausdrucksweise; Handel 8 (14/13/15), Willenskraft 4 (15/13/15), Menschenkenntnis 10 (14/13/15), SK 2) ist der amtierende Landesvogt des Bornlands. Er gehört zum Gefolge der Adelsmarschallin und hat aufgrund seiner abenteuerlichen Vergangenheit Verbindungen zur Walsachpiratin Rangnid, einer vertrauenswürdigen Kontaktfrau. Tatsächlich war er selbst einst Mitglied ihrer Nebelbringer-Otta. Er bittet die Helden, der Piratin mit großem Respekt zu begegnen und nicht zu erwähnen, dass sie im Auftrag der Adelsmarschallin reisen. Rangnid mag keine Adligen und, wenn möglich, sollten die Helden Juchos Amt nicht zu sehr betonen.



Umerike Surjeloff (55, schwarzer Zopf, grau meliert, unaufdringliche, teure Kleidung, etwas bleich mit rätselhaft unbeweglicher Stirnpartie; zierlich, streng, stets höflich und sachlich; Handel 14 (16/14/14), Willenskraft 8 (13/14/14), Menschenkenntnis 10 (16/14/14), SK 2) finanzierte Nadjeschas Feldzug als Handelsherrin maßgeblich mit, sodass sie die Entscheidung zur Zerstörung der Pauke beeinflussen konnte. Für die Vermittlung eines so lukrativen Auftrags kann sie eines Tages eine Gegenleistung fordern.



Alwin K. Wippflügler (80, weißes Haar und Bart, klassisch geschnittene Magierrobe, stinkende Pfeife; dünne Stimme, redselig, sympathisch; liebt die schönen Künste, hat Angst vor Insekten; Handel 6 (17/14/15), Willenskraft 7 (14/14/15), Menschenkenntnis 6 (17/14/15), SK 3)



ist zugleich erschüttert und fasziniert von der Zerstörungskraft der Pauke. Der emeritierte Magister würde das Artefakt am liebsten selbst analysieren, weiß aber, dass sein Kollege Alatzer hierzu geeigneter ist. Außerdem fühlt er sich noch immer schuldig, dass er vor einigen Monaten einen Verriss über Alatzers Lebenswerk veröffentlichte, der sich durch die Erkenntnisse der Helden zudem als fehlerhaft herausgestellt haben könnte.

Der Auftrag im Einzelabenteuer

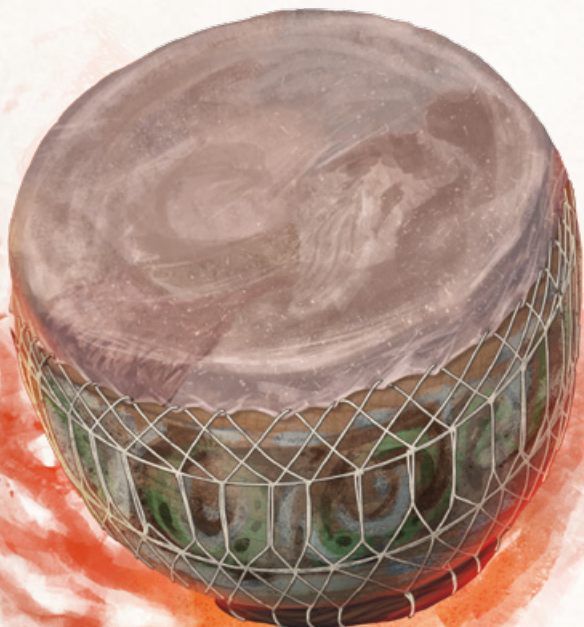
Auch im Einzelabenteuer können die Helden von einem der genannten Vermittler zur Adelsmarschallin gebracht werden. Voraussetzung ist, dass dieser sie zumindest kennt und ihnen eine so wichtige und gefährliche Aufgabe zutraut.

Vielleicht haben die Helden als Söldner in der Schlacht am Grauzahn gekämpft, ohne die Kampagne zu spielen. Wenn sie hier ein Schwert des Nordens erbeutet und damit eine große Tat vollbracht haben, kann dies in den Augen der Adelsmarschallin zur Eignung genügen.

Warum Trescha?

Sicherlich gibt es besser befestigte Burgen im Bornland, doch unter denen des Widderordens ist Trescha diejenige, die einem Angriff am längsten standhalten dürfte. Über den Walsach ist die Burg von Notmark aus schnell zu erreichen, und im Notfall sind auch die beiden Nachbarburgen Otra und Trallsky nicht weit. Die Besatzung ist für Verhältnisse des Widderordens relativ zahlreich, dabei ist man weit genug ab vom Schuss, dass zufällige Besucher unwahrscheinlich sind, ebenso Überraschungen durch Straßenräuber oder Spione.

Weitere Argumente für Trescha sind, dass man bis zum Zusammentreffen mit Thezmar Alatzer, der aus Hinterbruch anreist, hier vergleichsweise wenig Zeit verliert, weil man sich etwa in der Mitte trifft. Zudem ist die Burgmeisterin als entfernte Verwandte der Adelsmarschallin eine verdiente Reckin und über jeden Zweifel erhaben.




Aussehen der Goblinpauke

Es handelt sich um eine runde, bauchige Pauke von etwas über einem Schritt Höhe und mit einem Durchmesser von etwa 8 Spann. Der Trommelbauch ist aus Holz, mit rissiger grüner, schwarzer und weißer Farbe bemalt, und trägt eingeschnitzte Symbole: goblinische Zeichen für die Elemente Luft, Erz und Humus. Darüber spannt sich ein Trommelfell, das aus unterschiedlichen Lederflicken genäht wurde und von über 200 dünnen, geknoteten Bändern gehalten wird, die am Boden der Pauke in einem hölzernen Ring zusammenlaufen.

Das Trommelfell wurde aus den Häuten unterschiedlicher Spezies zusammengesetzt, die miteinander verschmolzen sind. Die Verbindung ist etwas instabil, so dass sich gelegentlich Eigenheiten dieser Häute, wie Farbe, Muttermale, Hautbilder und so weiter, zeigen und wieder verschwinden.

Wissen über die Goblinpauke


Zum Bestreiten dieses Abenteuer sind die folgenden Informationen ausreichend. Sie können aus unterschiedlichen Quellen stammen:

- von der Adelsmarschallin und ihrem Umfeld (A)
- von Jucho von Dallenthin und Persanzig (J)
- vom Walsachkönig und den Feen an seinem Hof (W)
-  aus dem Blauen Buch (B).

Da die magische Analyse dieses mächtigen Artefaktes eines ausgewiesenen Spezialisten wie Thezmar Alatzers bedarf, dürften die Helden von sich aus nur wenig mehr über die Pauke herausfinden. Du kannst aber beliebig widersprüchliche Legenden und hoffnungsvolle Behauptungen spinnen, die beispielsweise die Bewohner Treschas oder die Veteranen der Schlacht am Grauzahn erzählen.

- Die Pauke ist mindestens 700 Jahre alt. Sie wurde wahrscheinlich von der Kunga Suula geschaffen, der unsterblichen Hochschamanin der Goblins. (Quellen: A, B, J, W)
- Schläge auf das Trommelfell lösen die Knoten der Pauke nacheinander, bei einer besonders mächtigen Ladung auch mehrere gleichzeitig. Mit dem letzten Knoten wird ein zerstörerischer Elementareffekt ausgelöst. (Quellen: A, B, J, W)
- Diese Kraft bezieht sie aus ihrer elementaren Umgebung. Je länger die Pauke sich auflädt, desto mächtiger ist ihre Wirkung. Die Ausprägung des Effekts entspricht der elementaren Konstellation des Ortes, an dem die Pauke sich seit ihrer Bespannung befand: Feuer für Vulkane, Wasser für Flüsse, Erz für Höhlen und so weiter. (Quellen: B, J, W)
- Für einen erneuten Einsatz der Pauke muss das Trommelfell neu gespannt werden, wofür man insgesamt 6 mal 6 mal 6, also 216 Knoten knüpfen muss (*Sammelprobe Musizieren (Trommeln)* oder *Fesseln (Knotenkunde)* –1, 2 Stunden, 7 Versuche; bei Misslingen muss von vorne begonnen werden). (Quelle: W)

Vor dem Aufbruch

 Auf der erkaltenden Lava und der weiträumig gefallenen Vulkanasche rund um Notmark sprießen schon nach kürzester Zeit wieder Pflanzen. Eine Probe auf *Pflanzenkunde* +3 eröffnet, dass dies sogar erstaunlich schnell geschieht.

Der Hintergrund des Wachstums

Durch das Schlagen der Pauke wurde das Kräfteverhältnis der Elemente durcheinandergewirbelt. Humus, der für das Sprießen zuständig ist, erhält durch den Einfluss des Erwachens ein Übergewicht, und in wenigen Monaten werden die Wälder und Sümpfe um Notmark nicht mehr wiederzuerkennen sein. Magische Analysen können weitere Erkenntnisse zutage fördern, mit denen du schon Hinweise auf die eigentliche Funktion des Erwachens geben kannst (siehe Seite 40).



Wissen über den Widderorden

Probe auf *Geschichtswissen (Bornland)* +1

1 QS – Dieser Ritterorden residiert in alten Theaterritterburgen am Ufer des Walsach. Er bekämpft Flusspiraten und schützt das Bornland vor den Gefahren der Walberge. Ohne seine Erlaubnis darf niemand das Überwals betreten. Seine Mitglieder haben in den letzten Wochen einige Korsmal-Kultisten zur Strecke gebracht.

2 QS – Er wurde 1008 BF durch den damaligen Adelsmarschall Jucho von Dallenthin und Persanzig gegründet. Absolventen der Kriegerakademien zu Neersand und Festum, nicht aber die aus Birkholt, müssen ein Jahr lang auf einer seiner Burgen in Oтра, Trescha, Walserswacht und Rivilauken dienen. Weitere Niederlassungen sind in Festum und Niederwals, wo der Hauptsitz des Ordens liegt. Ordensmeisterin ist seit jeher Dobrischanja von Hollerow und Rivilauken.

3 QS – Obwohl die Ordensgründung auf eine politische Finte zurückgeht, mit der der eher geschäftsorientierte Jucho rondragläubige Bronnjaren zu seiner Wiederwahl motivierte, gilt der Widderorden als ehrenhaft, wenn auch etwas eigensinnig. Hierzu trägt der Ruf von Burgmeister Jergan Radab aus Trallsky bei, der bis heute die Umstellung der bornischen Kavallerie von Pferden auf Elche fordert, die stärker und geländegängiger seien.

4 QS – Gerüchte sprechen von geheimen Verbindungen des Ordens zu Flusspiraten oder magischen Kreaturen der Walberge. Als Uriels Zug 1020 BF plündernd und brandschatzend den Walsach hinab zog, kam es zum Bruch innerhalb des Ordens, sodass sich seine Mitglieder auf dem Schlachtfeld begegneten.

Heldenhafte Ablenkung

Kurz vor dem Aufbruch der Helden schickt Nadjescha einen anderen, auffälligeren Trupp mit einer hastig hergestellten Fälschung der Pauke zu Fuß gen Südwesten, um eventuelle Spione in die Irre zu führen und die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Landesvogt Jucho von Elkinnen soll das riskante Unternehmen anführen.

Wenn du gefühlvolle Abschiedsszenen magst, kann auch eine andere Meisterfigur hier mitziehen, die die Helden liebgewonnen haben; zum Beispiel Alriksej Jantareff, der sich in eine der berufenen Bewaffneten verliebt hat, oder die Rondrageweihete Vanjescha Nach'Rassandra von Sirmgalvis, die sich immer intensiver mit Kor beschäftigt und den vielfachen Tod aufrechter Rondragläubiger ebenso rächen will wie den Missbrauch von Kors Namen. Ein Mitglied des Ordens zur Jagd kann Vergeltung für dessen Zerschlagung anstreben. Nicht zuletzt stellt vielleicht auch die Jantareff-Sippe ihre Wagen zur Verfügung, oder die Norbar den fungieren erneut als Marketender.



Den Walsach hinab

In diesem Abschnitt sollen die Helden Folgendes erreichen:

- Sie transportieren die Goblinpauke mit Hilfe der Nebelbringer-Otta auf ihrem Drachenschiff den Walsach hinab.
- Sie erfahren, dass der berüchtigte Pirat Mjesko Einhand neue Verbündete hat.
- Als Mjesko Einhand die *Nebelbringer* angreift, können die Helden mit der Goblinpauke nach Trescha fliehen.

Willkommen an Bord!

Die Goblinpauke ist aufgrund ihrer enormen Größe ein Problem für jedes heimliche Unterfangen. Sie passt auf kein gewöhnliches Ruderboot, was die Zahl der möglichen Gefährten einschränkt – zusätzlich zur notwendigen Zuverlässigkeit, Ortskenntnis, Informiertheit und Verschwiegenheit ihrer Besitzer. So entschloss sich der Widderorden, sein geheimes Bündnis mit der

Flusspiratin *Rangnid Thor-kilsdottir* zu nutzen.

Nach Einbruch der Dunkelheit wird die Pauke eilig in Segeltuch geschlagen und in ein heimlich gefertigtes Tragegestell mit vier Griffen gebettet. • ○

Danach trägt man sie gemeinsam und in aller Stille durch das Uferdickicht. Rangnids Drachenschiff, die *Nebelbringer*, ankert am Abend des Aufbruchs einige Meilen südlich von Notmark, verborgen von raumgreifenden Trauerweiden.

• Um die Pauke mit dem Gestell anzuheben und zu tragen, ist eine Gruppensammelprobe auf *Kraftakt (Stimmen & Heben)* +2, 1 KR, 7 Versuche, für 2 bis 4 Personen nötig, die in kritischen Situationen wiederholt werden sollte. Alle anderen Proben, die während des Tragens abgelegt werden, sind um 1 bis 3 nach Meisterentscheid erschwert.



Der Widderorden

Offizieller Name: Göttergefälliger Orden vom Starken Widder zur Befriedung und Erkundung der wilden Walgebirge, gestiftet von Seiner Hoheit und Adelsmarschall Herzog Jucho von Dallenthin und Persanzig



Gebräuchliche Namen: Widderorden, Orden vom Widder, Widderritter, Walsachwächter

Wappen: steigender silberner Widder auf rotem Grund
Wahlspruch: „Wachend – Wissend“

Herkunft: Neersand, gegründet am 15. Rundra 1008 BF
Persönlichkeiten: Dobrischanja von Hollerow und Rivilauken (59, Ordensmeisterin), Jergan Radab (62, Burgmeister zu Trallsky), Larle Bronskoje (40, Burgmeisterin zu Trescha), Prinz Kolkja von Firunsmarschen und

Jadvigenitz (34, Burgmeister zu Otra), Tannjew von Krepelov (58, Prior zu Walserwacht)

Personen der Historie: Jucho von Dallenthin und Persanzig (1008 bis 1040 BF, Stifter des Ordens und ehemaliger Adelsmarschall)

Beziehungen: ehemalige Abgänger, Kriegerakademien des Bornlandes, Handelshäuser, Adelsgeschlechter

Finanzkraft: Einnahmen aus Geleitfahrten und kleineren Ländereien

Zitat: »Fern des Heims, fern der Familie stehen wir, die vergessene Wacht, mit festem Blick auf das Überwals.«

Bedeutende Niederlassungen: Niederwals (Hauptsitz), Festum, Rivilauken, Walserwacht

Besonderheiten: Die Kriegerakademien Neersands und Festums sind verpflichtet, ihre Abgänger für ein Jahr zum Dienst im Widderorden zu entsenden.

Größe: etwa 50 Ordensritter, 120 Ordensleute, Anwärter und Bedienstete

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:



»Hierher, Skrälinger!«

Das Flüstern scheint von einer reiferen Frau zu stammen. Sie spricht mit einem starken, ungewöhnlichen Akzent. Hastig setzt ihr die Pauke ab und macht euch bereit.

Aus dem Unterholz schlüpft ein knappes Dutzend magerer, langhaariger Gestalten in abgewetzter Kleidung mit zahlreichen Kampfesnarben. Das Licht ihrer Sturmlaternen bricht sich auf den Klingen ihrer schartigen Messer und Säbel.

Hinter ihnen seht ihr einen massigen Schemen, der die anderen um fast zwei Köpfe überragt. Die muskelbepackte Frau trägt Stirnband, einen grauen, geflochtenen Zopf und eine mächtige Axt in der Rechten.

»Ich bin Rangnid«, sagt sie. »Die meisten nennen mich Wanderer. Aber, bei Efferds nassen Fürzen: Heute bin ich wohl eher der Abschlepper, was?«

Darauf folgt ein rauhes Lachen, das vom amüsierten Glucksen der anderen Gestalten untermalt wird. Ihr scheint eure Kontaktfrau gefunden zu haben.



Piratenkapitänin **Rangnid Thorkildottir** (61, muskulöse Thorwalerin, trägt Hautbilder und Swafnir-Anhänger; rau aber herzlich; liebt ihre Mannschaft wie eine Familie; hasst Mjesko Einhand; braucht eine geeignete Nachfolgerin, weil sie ihre Tochter den Feen anvertrauen musste, siehe Seite 38, Boote & Schiffe 14 (13/13/16), Willenskraft 10 (16/14/13), SK 2) will sich ihr fortgeschrittenes Alter nicht anmerken lassen. Nur in schwachen Momenten sieht man sie nachdenklich: Sie ahnt, dass sich ihr Ende nähert. Dem Widderorden hilft sie sie, weil sie sich von diesem Gefallen künftige Vorteile für ihre Leute verspricht und Mjesko aus vollem Herzen hasst.

Zwar weiß Rangnid nicht, was genau die Helden transportieren, doch macht sie sich einen Spaß daraus, die

leinenverhangene Fracht aufgrund ihrer Form wechselweise als Waschbottich, Kannibalenkessel oder Bronnja-rentränke zu bezeichnen.

Rangnids Mannschaft

Rangnids Schiff, die *Nebelbringer*, erinnert in seiner Bauweise an ein thorwalsches Drachenschiff. An Bord herrscht ein rauer Umgangston. Ein thorwalscher Held könnte sich fast zuhause fühlen, zumal Rangnid zahlreiche Traditionen aus ihrer Heimat hier eingeführt hat. Man ist trinkfest, trägt Hautbilder und liebt Wettbewerbe,



* Thorwalsch: Schwächlinge

Die Burgen des Widderordens

Bevor die Helden Trescha erreichen, passieren sie zwei andere Festungen des Widderordens, die am Ufer des Walsach liegen. Die Kapitänin Rangnid will hier nicht anhalten, ihre Mannschaft weiß aber ein paar Details über die Festungen.

Der Wehrturm von **Walschwacht**, den die Helden einen Tag nach Notmark erreichen, brannte einst durch Sabotage von Piraten aus und wurde vor Kurzem wiederaufgebaut. So konnten hier acht Personen einziehen, die vorher in einem strategisch ungünstig gelegenen Gutshof hausten. Prior *Tannjew von Krempelow*, dessen Vater einst den Widderorden spaltete, indem er zu Uriel von Notmark überlief, gilt als eigentliche Konstante von Walschwacht.

Demgegenüber wird die kleine Sumpffeste **Trallsky**, bestehend aus einer Motte mit Steinfundament sowie einem Wall mit Palisade, schon als Burg bezeichnet. Sie liegt etwa anderthalb Tage weiter flussabwärts. Mit den neun Personen unter Burgmeister *Jergan Radab* ist Trallsky eher spärlich besetzt. Aufgrund seiner Vorliebe für Reitelche, von denen man hier eine Handvoll hält, gilt er als verschoben, und eine Versetzung nach Trallsky wird von vielen als Strafe angesehen. Von hier aus kann **Trescha** per Boot in einem halben Tag erreicht werden.

Die weiteren Niederlassungen am Walsach, **Otra**, **Rivilauken** und **Niederwals**, spielen für dieses Abenteuer keine Rolle, ebenso wenig das Stadthaus in **Festum**.

wichtige Entscheidungen werden durch Abstimmung getroffen. Einige Piraten sprechen sogar ein paar Brocken Thorwalsch und kennen die wichtigsten Sagas. Neben Rangnid kannst du den Helden weitere Mannschaftsmitglieder als Gesprächspartner anbieten. Sie haben die gleichen Spielwerte wie ein Flusspirat (Seite 31).

Piratengerüchte über die Biestinger und das Überwals

»Die Biestinger sind unsere Freunde, und wir können froh sein, dass wir sie haben. Zum Beispiel Alrik der Otter. Der verrät uns manchmal, wo es was zu holen gibt. Aber dann dürfen wir niemanden umbringen, das ist die Abmachung.« (+)

»Als ich von meinem Bronnjaren weggelaufen bin, hat er mich bis in die Walberge verfolgt. Seine Hunde hätten mich fast erwischt, aber dann hat mir ein Eichhörnchen namens Hauptmann Fulmador einen Feenpfad gezeigt. So bin ich entkommen.« (+)

»Wir sind weniger Leute als Mjeskos Flusssämonen, aber dafür helfen uns die Biestinger. Manchmal machen die Nebel, in dem wir unser Boot verstecken können. (+) Schließlich sind wir die Guten.« (+/-)

Piratengerüchte über den Widderorden

»Die sind doch selber Piraten, die vom Widderorden! Frag mal nach dem Geld, das jeder Händler an sie zahlen muss, damit sie sein Boot beschützen. Vor wem? Vor Mjesko Einhand natürlich!« (+/-)



»Bündnis? Naja. Die sind Krieger und wir sind Piraten! Und zwar echte Piraten, das wohl! Aber wir lassen uns gegenseitig in Ruhe.« (+)

»So'n Leben auf der Burg, wie die's haben, würd' ich mir auch gefallen lassen. Kann nämlich ganz schön kalt werden hier auf'm Boot. Aber für so'ne Burg musste wohl adlig sein.« (+/-)

»Rangnid heißt »Wanderer«, weil kein Pferd sie tragen mag. Es ist gelogen, dass das auf Thorwalsch »friedlos« bedeutet.« (+/-)

Piratengerüchte über Mjesko Einhand

»Mjesko ist der allerälteste Pirat auf dem Walsach. Der olle Uriel von Notmark hat ihm mal die Hand an einen Baum genagelt. Heute ist er so grausam, dass er seine Seele schon längst verloren haben soll. An den Namenlosen. Übel, was?« (+/-); Mjesko hat mit dem Erzdämonen Blakharaz paktiert)

»Der Widderorden hat 100 Batzen auf ihn ausgesetzt – tot oder lebendig!« (+)

»Seit der Schlacht in Notmark sind viele Brinbaumer zu ihm übergelaufen. Das sind so Piraten, die ihr eigenes Ding machen. Irgendwoher hat der Dreckskerl viel Fressen und Gold gekriegt, und jetzt hat der die größte Mannschaft am Fluss.« (+)

»Neue Verbündete soll er haben, sagen die Biestinger. Ob das die Fieslinge vom Korsmal-Bund sind? Ach so, wenn ihr die schon besiegt habt, dann wohl eher nicht ...« (+/-)


Auf dem Walsach

Der Unauffälligkeit wegen reist die *Nebelbringer* vor allem nachts und während der Dämmerung. Tagsüber verbirgt man sich in ruhigen Nebenarmen des Walsach. In diesen Phasen können die Helden eine engere Bindung zu den Piraten aufbauen, sodass deren spätere Niederlage und Rangnids Tod (siehe Seite 19) sie persönlich treffen. Wähle dazu aus den folgenden Szenen aus, auch um die Aufenthalte etwas unterhaltsamer zu gestalten.


Luft anhalten!

Jeden Abend unternimmt **♣ Borik** (15, mausbraunes Haar, zarter Oberlippenflaum, Plattfüße; liebt gelbe Rosen, hasst Libellen, braucht Nachhilfe im Meskinnestricken; Körperbeherrschung 5 (13/13/12), Schwimmen 7 (13/12/12), Zechen 3 (11/12/12), SK 1) Tauchübungen unter dem Bauch des Schiffs. Danach balanciert und hüpfert er mit erstaunlicher Geschwindigkeit auf der Reling entlang. Der Grund dafür ist, dass er sich auf seine Ottajara vorbereitet – die Aufnahmeprüfung, durch die er als vollwertiges Mannschaftsmitglied anerkannt wird. Für die Ottajara muss er zuerst auf den Rudern des Bootes laufen, es dann einmal komplett untertauchen und schließlich ein ganzes Horn Meskinnes leeren.

Ein wirklich alter Schinken

 Wenn die Helden das Blaue Buch offen zeigen, erkennt Rangnid es wieder und erzählt, wie es zu ihrem Bündnis mit dem Widderorden kam. Dies geht auf eine Episode aus dem Jahr 1024 BF zurück, als Rangnids Leute eine erhebliche Rolle bei der Rettung des Blauen Buchs spielten, das Mjesko Einhand damals aus dem Neersander Efferdtempel hatte stehlen lassen. Reisende Abenteurer hatten es damals zurückgeholt, woraufhin Rangnid gute Chancen auf einen Waffenstillstand mit dem Orden sah, von dem beide profitierten.

Das große Jucken

 Besonders in den Abendstunden schwirren viele Mücken umher. In den letzten Jahren sind es immer mehr geworden. Seit diesem Sommer wird man sogar öfters von Libellen, Kneifkäfern und Pferdebremsen attackiert, sodass sich auch die *Nebelbringer* einen großen Vorrat an Egelschreck zugelegt haben, einer Nutzpflanze, die die Plagegeister fernhält.

Eines Abends ertönt ein finsternes Donnern aus den Wäldern, und plötzlich ist kein Zirpen mehr zu hören. Dafür fallen mehr und mehr tote Insekten ins Wasser und auf das Boot. Auffällig viele landen auf der Plane der

Goblinpauke, wodurch ein unheimliches, leises Trommeln entsteht. Es zieht ein heftiger Wind auf, der die Wellen kräuselt. Dadurch wird die Pauke zwar nicht aktiviert, aber über die genaue Auswirkung kann man nicht sicher sein.


Ein haariges Problem

♣ Matajew (53, muskelbepackt, holzbeinig, dienstältester Pirat; trägt eine Perücke aus schwarzem Rosshaar; grobschlächtig, aber liebenswert; liebt zotige Witze, hasst Schnupftabak, braucht ein Schnitzmesser; Sagen & Legenden (12/12/12), SK 1) zeigt den Helden einen Biestinger: eine Otterdame, die sich rücklings flussaufwärts treiben lässt. Als das Wesen die Beobachter bemerkt, nähert es sich dem Schiff, stellt sich als *Benja* vor und plappert fröhlich vor sich hin. Dann stibitzt sie Matajew seine Perücke und springt damit ins Wasser. Wenn ein Held die Perücke zurückholt, belohnt ihn Matajew mit einem Trinkhorn voller Kwassetz. Die Verfolgungsjagd auf *Schwimmen* (*Verfolgungsjagd*) verläuft wie im **Regelwerk** auf Seite 349 beschrieben; Anfangsdistanz sind 7 Meter, Benjas GS beträgt 10 bei Schwimmen 11 (16/10/6).

Die böse Fee

Aus dem Augenwinkel oder hinter einer Taurolle entdeckt ein Held ein widerwärtiges, etwa einen Spann großes schwarzes Wesen mit ekelhaften Flügeln, das im nächsten Moment verschwindet. Die Schwarzfee *Bi'iel* (siehe Seite 44) spioniert in Mjesko Einhands Auftrag und hat sich einen Moment zu spät unsichtbar gemacht. Danach kann sie nur noch mittels Zauber, Liturgien oder mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) –5 entdeckt werden.

Nennt ihn doch einfach Alrik

 **♣ Firuscha** (26, roter Zopf, kecke Zahnücke; liebt ihre langen, scharfen Fingernägel; hasst es, zu verlieren; braucht eine Amme) will nach thorwalschem Brauch mit dem Vater ihres Sohnes darum ringen, wer dessen Namen aussuchen darf.

Ihr Geliebter **♣ Elkow** (24, mager, struppig blond, blitzblaue Augen; liebt seinen Sohn, hasst Bucheckern, braucht einen Freund) erkennt die Vaterschaft jedoch nicht mehr an, seit Firuscha diesen Ringkampf angekündigt hat. Aus Angst, sie könne ihm mit ihren scharfen Fingernägeln zu Leibe rücken, bittet er die Helden um Hilfe. Firuscha fordert kurz darauf von Rangnid öffentlich eine Entscheidung, ob der Ringkampf stattfinden kann, wobei die Helden ihrerseits Argumente anbringen können, indem sie vergleichende Proben auf *Überreden* (*Manipulieren*) oder *Bekehren & Überzeugen* (*Einzelgespräch*) gegen Firuscha (*Willenskraft* 4 (14/12/12), SK 2) ablegen können.

Muss Elkow trotzdem kämpfen, stiehlt er am Vorabend des Kampfes Matajews Holzbein, verbirgt es an geeigneter Stelle und ist vor lauter Angst bereit, den waffenlosen Ringkampf mithilfe dieser Hiebwaaffe eskalieren zu lassen. Die Helden können ihn bei dem Diebstahl beobachten, ihn zu einem fairen Kampf überreden (*Willenskraft* 2 (11/12/13), SK 1) oder als seine Stellvertreter antreten.

Wissen über Biestinger

Probe auf *Sagen & Legenden (Bornland)* +1 oder *Magiekunde (Magische Wesen)* +1

1 QS – Biestinger sind sprechende Tiere, bevölkern das Überwals und leben in direkter Nachbarschaft zu anderen Zauberwesen des Walsach, wie Nymphen, Vilay und Schraten.

2 QS – Die unberechenbaren und unsteten Wesen wurden schon in Gestalt von Ottern, Dachsen, Bibern und Eichhörnchen, gerüchteweise aber auch von Elchen, Bären und Drachen gesehen. Sie können zaubern, um beispielsweise flussaufwärts zu schwimmen oder üblen Schabernack mit Menschen zu treiben.

3 QS – Biestinger lieben menschliche Haare, besonders, wenn sie rot sind. Aus ihrem militärischen Gehabe schließen manche, dass sie verwunschene Theaterritter sind. Dem widerspricht, dass sie sehr verspielt und lebenslustig sein sollen, und dass keine einzige Gewalttat eines Biestingers überliefert ist. Dafür spricht aber, dass Biestinger mitunter von „alten Zeiten“ erzählen, die stark an die Zeiten der Theaterritter erinnern.

4 QS – Als die Silberne Horde von Marschall Gunbald aus dem Bornland vertrieben wurde, sollen sich ihre überlebenden Mitglieder einem Feenwesen oder einer Naturgottheit unterworfen haben, die sie zu Biestingern machte – Legenden zufolge der Walbergfürstin, dem Walsachkönig, der Ehernen Schwertmeisterin oder einer Schwarzfee.

Wissen über die Silberne Horde

Probe auf *Geschichtswissen (Bornland)* +1 oder *Sagen & Legenden (Bornland)* +1

1 QS – Die Silberne Horde waren Theaterritter, die silberne Zauberrüstungen besaßen.

2 QS – Sie bildeten einen Geheimbund innerhalb des Theaterritterordens, der sich je nach Legende Rondras

Sohn Kor, dem Hohen Drachen Famerlor oder den Erzdämonen zugewandt haben soll.

3 QS – Im Jahr 292 BF zog ein Großteil der Silbernen Horde mit unbekanntem Ziel in die Walberge. Zuvor hatte Marschall Gunbald von Neersand ein großes Aufgebot gegen sie zusammengezogen.

4 QS – Der letzte Marschall der Theaterritter, Anshag von Glodenhof, der den dekadenten Gunbald von Neersand gewaltsam ablöste, soll ebenfalls Mitglied der Horde gewesen sein.

Angriff des Einhändigen

Einige Meilen vor Trescha kommt es zu einem Angriff von Mjesko Einhand. Rangnid geht von einer Situation aus, der sie in den letzten Jahren schon häufiger gegenüberstand, und der sie bisher immer entkommen ist. Dass Mjesko jedoch mit dem Korsmal-Bund und der Schwarzfee Bi'iel neue Verbündete an seiner Seite hat, davon ahnt die Kapitänin nichts und unterschätzt ihn daher gewaltig – mit fatalen Folgen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

»Skrälinger, guckt mal!« Rangnid späht angestrengt flussaufwärts. Als ihr es ihr gleichtut, benötigt ihr einige Zeit, um in der Abenddämmerung überhaupt etwas zu erkennen. Mit Mühe macht ihr zwei schwarze Segel aus, die der Wind prall gefüllt vor sich hertreibt.

»Komisch, so windig isses gar nich'«, murmelt die ergraute Thorwalerin skeptisch. Dann wendet sie sich mit ihrem gewohnt breiten Grinsen an euch.

»Ha, das is' der olle Mjesko. Keine Ahnung wie, aber er hat uns gefunden. Der will's wohl nochmal wissen. So in 'ner Stunde haben wir ihn am Arsch. Also, Kinder: Wenn ihr mit eurem Waschzuber geheim bleiben wollt, dann is' jetzt Aussteigen angesagt.«



Kultisten und Piraten

Schon vor einigen Monaten schlossen der Korsmal-Bund und Mjesko Einhands Bande, die Flussdämonen, ein Bündnis. Während die Kultisten von Notmark aus einen Siegeszug gen Festum antreten wollten, sollten die Piraten den Walsach unsicher machen und so den Widderorden und weitere Kräfte aus Neersand binden. Mit der Niederlage der Kultisten in Notmark sind diese nun umso dringender auf Mjeskos Leute angewiesen. Sie sind ihre letzten verbliebenen Verbündeten, auf die sie sich verlassen müssen, bis ihre Verstärkung von jenseits des Ehernen Schwerts eingetroffen ist. Dies soll über einen Trollpfad geschehen, der in Neu-Arivor geöffnet wurde (siehe Seite 59). Mjeskos Leute sind derweil froh, dass ihr Anführer endlich zur Tat schreitet und sich nicht länger nur umfassenden Plänen zur Rache an möglichst vielen Parteien widmet, die über die Jahre zu kompliziert geworden sind, um je Erfolg zu haben.

Ein neuer Schlachtplan

Die Kultisten vermuten sehr zutreffend, dass die westsewerischen Adligen, die in Notmark siegten, schnell auf die heimischen Felder zurückkehren wollen und sich der Grüne Zug dadurch auflöst. Ein Feldzug zur Besetzung ganzer

Die Helden erhalten ein Beiboot, an dem sie die Goblinspauke mit einem Tau befestigen können. Für lange Abschiede bleibt keine Zeit, und binnen weniger Minuten können die Helden ihre Flucht antreten.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Boot liegt im Wasser, die Goblinspauke wogt sanft auf der Strömung hin und her. Während auf der Nebelbringer heftige Betriebsamkeit herrscht, scheint Rangnid die Ruhe in Person, als hätte sie diese Situation schon viele Male durchlebt. Schmunzelnd hält sie das letzte Verbindungstau in der Hand und beugt sich über die Reling zu euch.

»Macht euch keine Sorgen, Skrälinger. Wir schlagen 'n paar Haken, schippern in 'nen Nebenarm und schütteln den Drecksack da ab. Hat bisher immer geklappt, klappt diesmal auch. Die Biestinger helfen uns, die müssen jeden Moment kommen. Inzwischen zuckelt ihr ganz gemütlich runter nach Trescha und lasst euch nicht erwischen. Also, alles Gute, ihr Bekloppten!«

Dann wirft die Wanderin das Tau ins Wasser und ihr seid auf euch gestellt.



Auf der Flucht

An dieser Stelle ist es möglich, dass die Helden ohne weitere Probleme Trescha erreichen und dabei unentdeckt bleiben. In diesem Fall sollten sie nur auf ein paar tiefhängende Äste, eine Untiefe und einige Biestinger reagieren müssen, die sich neugierig an der Goblinspauke zu schaffen machen. Mit einigen Proben auf *Boote & Schiffe (Langstrecke)* und *Überreden (Manipulieren)* kannst du dies schnell abhandeln.

Städte ist dem Korsmal-Bund zwar nicht mehr möglich, aber bis zum Eintreffen ihrer Verstärkung können sie weitere Brückenköpfe erobern. Die Burgen Otra und Trescha sind hierfür ideal, da sie am linken Walsachufer liegen – kurz vor jener mystischen Grenze, die die Horden des Namenlosen aufhalten kann (siehe Seite 40). Die Flussdämonen, die den Widderorden ohnehin erbittert bekämpfen, erweisen sich somit als ideale Verbündete, denen man nur ein gutes Angebot machen muss.

Finstere Flatterfrau

Waren Mjesko ursprünglich nur umfassende Plünderrechte versprochen worden, fordert er nun eine deutlich höhere Gegenleistung für seine Hilfe. Für den Raub der Goblinspauke sichern ihm die Kultisten sowohl Rache an seiner Erzfeindin Rangnid zu als auch die Möglichkeit zur Niederlassung in den eroberten Burgen des Widderordens. Um dies einzurichten, stellen sie ihm die Schwarzfee Bi'iel (siehe Seite 44) zur Seite, eine eingeschworene Dienerin des Namenlosen, die die Kultisten mit einem Opfer an ihren Gott für ihre Sache gewannen. Mit Bi'iels Hilfe ist Rangnid schnell gefunden und besiegt, und um das sperrige Gepäck der Helden als Goblinspauke zu erkennen, muss Mjesko nur zwei und zwei zusammenzählen.



Mit den folgenden Szenen kannst du die Flucht spannender gestalten. Eventuell erfahren die Helden dadurch früher vom Bündnis zwischen Piraten und Kultisten und passen ihre Vorbereitungen darauf an.

Wir lassen euch nicht im Stich!: Die Helden können Rangnid unterstützen und im Gefecht gegen die Flussdämonen einen Vorgeschmack auf die Kampfkraft von Mjesko Einhand erhalten. Kampfwerte Mjeskos und seiner Piraten findest du auf Seite 42 und 31.

Fliegende Vorhut: Ein Perldrache samt Drachenreiter fliegt Mjeskos Schiff voraus und attackiert die Helden aus der Luft (Werte auf Seite 30). Besonders aussichtsreich ist es hier, im Kampf den Uferbewuchs zu nutzen, in dem sich der Drache weniger gut bewegen kann. Allerdings kann das Holz sehr trocken sein und dadurch leicht Feuer fangen.



Diese Option solltest du nur anbieten, wenn mehr als ein Perldrache die Schlacht am Grauzahn überlebt hat.

Dies ist ein Überfall: Zwei kleinere Piratenboote lauern dem Gefährt der Helden auf. Die Banditen, die sich als *Brinbaumer* bezeichnen, sind durch Zufall auf die Helden aufmerksam geworden und wollen sie nun ausrauben (Werte wie *Flusspirat*, Seite 31). Die Pauke halten sie für ein großes Gerät zum Fischfang, in dem sie fette Beute vermuten. Möglicherweise beschießen sie die Helden auch erst vom Ufer aus mit Pfeilen, um ihren Widerstandsgeist zu brechen.

Blutiger Empfang: Am Fuß des Treschaer Burgbergs lauern einige Piraten und Kultisten den Helden auf und versuchen, die Pauke an sich zu bringen. Die Helden müssen versuchen, das wuchtige Instrument den Burgberg hinauf zu bringen – oder zumindest so lange ausharren, bis ihnen die Burgbesatzung zu Hilfe kommt.



Burg Trescha

Auf der Burg des Widderordens angekommen, sollen die Helden Folgendes erleben:

- Sie treffen den Magier Thezmar Alatzer nicht an, bleiben aber auf Trescha, um ihn zu erwarten.
- Sie verteidigen die Burg gegen Angriffe des Korsmal-Bundes und Mjeskos Flusspiraten.
- Sie begegnen Jucho von Dallenthin und Persanzig, der auf Trescha bleibt.
- Mithilfe eines magischen Bodenmosaiks finden sie einen Zugang in die Feenwelt *valsa aha*.
- Sie betreten *valsa aha* und nehmen Jucho und die Goblinpauke dorthin mit.

Beschreibung der Burg

Die Festung war lange Jahre halb verfallen, doch mit vereinten Kräften haben die Bewohner die meisten Gebäude wiederhergestellt. Allerdings stechen bis heute die Unterschiede zwischen alten und reparierten Teilen der Burg ins Auge, und an einigen Stellen schaden Provisorien bis heute ihrer Wehrhaftigkeit.

Die Festung liegt auf einer Klippe, viele Meter über dem Walsach. Am Ufer bilden zwei Stege und ein hölzernes **Bootshaus (10)** einen kleinen Flusshafen. Von hier aus unternimmt der Widderorden immer wieder Expeditionen in die Walberge.

Der steile **Aufweg** gilt als *vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238), wenn man bergab kämpft. Allerdings ist er so schmal, dass dort nur ein Reiter oder zwei Fußkämpfer nebeneinander agieren können. Auf halbem Weg befindet sich ein kleiner Absatz, auf dem ein **Schrein des Heiligen Perkoi (09)** steht, des Schutzpatrons gegen die Gefahren des Überwals.

Ummauerung und Wehranlagen

Vom **Torhaus (01)** und den beiden weiteren **Türmen** hat man gute Sicht und freies Schussfeld auf den Aufweg.

Vom Burghof aus gesehen sind die Türme zwischen 4 und 5 Schritt hoch und haben jeweils eine Grundfläche von etwa 3 mal 3 Schritt. Die Wehrgänge hinter den Zinnen der 3 Schritt hohen **Außenmauer** können über diese drei Gebäude betreten werden. Es gibt von hier aus aber keinen Zugang zum **Bergfried (02)**, der nur über eine Holzkonstruktion im Hof erreicht werden kann. Zur Klippe hin fallen die Wände steil bis zu 15 Schritt ab. Der Burghof ist gepflastert, allerdings sprießen zwischen den Steinen Moose, Gräser und Blumen. Auch die beiden Burghofkatzen *Biller* und *Brana* halten sich oft hier auf.

Das Wirtschaftsgebäude

In den von Verfall gezeichneten und nur notdürftig wieder hergerichteten **Stallungen (03)** sind lediglich zwei Pferde untergebracht. Neben Heu für ihre Verpflegung lagern hier auch viele Vorräte und andere Materialien zur Instandhaltung der Burg. Unter dem Estrich befindet sich ein altes, halb freigelegtes Mosaik (siehe Seite 31), das die Burgmeisterin schon lange untersuchen will, aber bisher nie dazu kam. Derzeit ist es von Baumaterial bedeckt, das in den letzten Tagen herangeschafft wurde, um damit die Verteidigungsanlagen zu verstärken. Zwar weiß man nicht, mit welcher Art von Gegnern man es zu tun bekommen wird, will jedoch auf möglichst viele Gefahren vorbereitet sein. Die Helden können das Mosaik mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* entdecken.

Unter einem schrägen Dach gruppieren sich die beiden **Rittergemächer (04)** sowie die **Räume der Ordensleute (05)** um einen rechteckigen **Rittersaal (06)**, wo gemeinsam gespeist wird. Hieran ist auch eine **Küche (07)** angegliedert, in der häufiger auch Wäsche gekocht wird. Die **Werkstatt (08)** schließt südlich an das Wirtschaftsgebäude an und ist ebenfalls gemauert. Hier stehen eine einfache Hobelbank mit verschiedenen Werkzeugen sowie eine kleine Grobschmiede.

Proben auf *Metall-* oder *Holzbearbeitung*, die hier abgelegt werden, sind nicht erschwert.

Bergfried

Herzstück der Burg ist ein massiver **Bergfried (02)**, der über fünfhundert Jahre alt ist und dicke Mauern hat. Sein einziger Zugang befindet sich in drei Schritt Höhe und ist über ein Treppengestell aus Holz vom Burghof aus erreichbar. Im Verteidigungsfall kann dieses zerstört (100 StP) oder eilig umgeworfen werden (Gruppensammelprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* oder *Mechanik (Hebel)*, 2 KR, 7 Versuche).

Der Eingang ist von einer massiven Tür aus Ulmenholz verschlossen und ist gerade breit genug für die Goblinpauke. Eine durchgehende Wendeltreppe führt die Innenseite der Außenwand entlang und verbindet alle Stockwerke des Bergfrieds miteinander.

Man betritt das **1. OG** durch einen Wachraum, in dem viele Waffen und Schilde in schweren Gestellen lagern. Türen führen in die Kammern zweier Ritter, wo für den Besuch der Helden auch zwei Anwärter einquartiert wurden, sowie zum Abort. Vier weitere Anwärter mussten im zweiten Stock und im Wirtschaftsgebäude unterkommen.

Die Gemächer von Burgmeisterin Larle Bronskoje sowie der Ritter Faridej und Dunja liegen im **2. OG**, zudem schmiegt sich eine bescheidene Schreibecke mit einem kleinen Aktenregal unter die Treppe. Bei Juchos Ankunft (siehe Seite 21) wird die Burgmeisterin ihr Gemach räumen und sich für ein paar Nächte in Faridejs Raum gesellen.

Im **3. OG** leben zwei weitere Ritter in direkter Nachbarschaft der kleinen Schatzkammer und des verstaubten Defensoriums: einem Lager mit allerlei ausrangiertem Belagerungsgerät wie Pechkesseln, langen Speießen und Körben voller Pfeile und Bolzen in unterschiedlichen Größen.


Das **4. OG** bildet eine zinnenbewehrte Plattform, auf der ein Burggeschütz seines Einsatzes harret (siehe Seite 24). Hier stehen auch Käfige mit 6 Brieftauben, von denen jede ihren Heimweg kennt, das heißt, den Weg in *eine* der anderen Ordensfestungen.

Das **Erdgeschoss (EG)**, wo die Goblinpauke untergebracht wird, besitzt nur einige Schießscharten in Richtung Fluss, ansonsten haben die Wände keine Öffnungen, was zu einem muffigen Raumklima führt. Zugang erhält man über eine Steintreppe von oben, und es erfordert viel Fingerspitzengefühl, das übergroße Instrument hier herunter zu hieven (Gruppensammelprobe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* oder *Körperbeherrschung*, 3 KR, 7 Versuche).

Im Kerzenlicht kann man grobe, aber teils sehr gut erhaltene Wandmalereien aus Zeiten der Theateritter erkennen (siehe Seite 31). Normalerweise hausen in diesem Raum sechs Anwärter, die Knappendienste für die Ritter der Burg verrichten, Jungen und Mädchen nur durch einen Vorhang voneinander getrennt. Doch um die Goblinpauke sicher aufbewahren und erforschen zu können, haben sie ihre Strohsäcke und Holzkisten in höhere Stockwerke geschafft. Auf Alatzer warten hier



bereits ein weiches Feldbett und ein Schreibtisch mit Papier, Schreibstiften, Maßbändern, Spachteln, Messern, Pinzetten und einem Rechenschieber – allem, was nach Vorstellung der Burgmeisterin hilfreich sein könnte und aufzutreiben war. Die andere Hälfte des Raumes, samt einer kleinen Sitzecke, ist den Helden zugedacht, die mit normalen Strohsäcken Vorlieb nehmen müssen. Vor der Westwand fällt der Boden rätselhaft schräg ab. Diese Schräge weist eine schildförmige Vertiefung auf: ein Relief mit hunderten winzigen quadratischen Fächern (siehe Seite 31).

 Durch die beengten Verhältnisse im Erdgeschoss ist stets ein Held gezwungen, auf dem Relief zu schlafen, was seine Regeneration um 1 verringert. Dieses Ärgernis kann das Relief schon früh und nachhaltig thematisieren, sodass die Lösung des Mosaik-Rätsels später leichter fällt.

Folgt man der Treppe nach unten, erreicht man das **UG**, in dem die Notvorräte aufbewahrt werden. Ein Brunnen-schacht reicht weit über 20 Schritt in die Tiefe – jedenfalls lässt darauf die Länge des Seiles schließen, das hier an einem schweren Rundholz aufgewickelt wird, um in einem großen Eimer Grundwasser zu schöpfen. Hierzu müssen dreimal täglich zwei Anwärter ein Wasserfass die Treppe hinunter und durch den Schlafräum der Helden rollen.

Personen

Burg Trescha wird von insgesamt 27 Personen bewohnt: neben der Burgmeisterin leben hier weitere acht Ritter, zwölf Ordensleute und sechs Anwärter von bornischen Kriegerakademien. Neben Burgmeisterin Bronskoje findest du hier auch einige beispielhafte Figuren, die du zur Illustration des Lebens auf Trescha nutzen kannst.

Burgmeisterin Larle Bronskoje zu Trescha

Kurzcharakteristik: kompetente Kriegerin; 40, hochgewachsene, herbe Schönheit; trägt das blonde Haar zu vielen kleinen Zöpfen geflochten; ist gegenüber den verdienten Besuchern etwas unsicher, überspielt dies aber mit groben Scherzen und lautem, ehrlichen Lachen

Motivation: will ihre Pflicht erfüllen, indem sie die Goblins-pauke verteidigt und dabei möglichst wenige Leute verliert

Agenda: befiehlt die Besatzung von Trescha so tapfer wie bestimmt; schätzt den Rat der Helden und Alatzers und ist bereit, kompetenten Personen ein Kommando zu übertragen; lässt sich auch von gewagten Manövern überzeugen, die Erfolg versprechen; Larle hat zudem überraschend umfassendes Wissen über die Theaterritter und kann lange, interessierte Unterhaltungen über sie führen.

Funktion: hilfreiche, lebensfrohe Ratgeberin, Stimme der Burg und des Ordens; Larles Einschätzungen sind stets zuverlässig, insbesondere, was die militärische Lage, den Zustand der Burg und Umgang mit Ressourcen angeht.

Hintergrund: Larle war nach ihrer Ausbildung in der Festumer Kriegerschule und einem Jahr Dienst auf Trallsky ein paar Jahre auf Abenteuerfahrt und kehrte vor etwa 15 Jahren zum Widderorden zurück.



Als sie sehr jung Burgmeisterin wurde, fiel es ihr schwer, erfahrenere Krieger zu kommandieren, was sie immer weiter verhärten ließ. Eines Tages verschwand sie bei einer Patrouille für einige Wochen im Überwals und kehrte kahlköpfig zurück. Zwar schweigt sie sich über diese Zeit aus, doch seitdem ist das Eis zwischen ihr und der Burgbesatzung gebrochen und ihr lautes Lachen gehört fest zum Alltag auf Trescha.

Feindbilder: Unzuverlässigkeit, Unehrlichkeit, Nörgelei

Darstellung: Spielt eine selbstbewusste Frau, die klare Anweisungen gibt, etwas zu grob redet und zu laut lacht. Sobald es um Theaterritter geht, bleibt ihre Laune zwar gut, aber sie wird deutlich ernster und nachdenklicher.

Schicksal: Larle wird auch künftig Burgmeisterin von Trescha sein. Schlimmstenfalls wird sie vom Feind gefangenengenommen oder überlebt schwerverletzt.

Besonderheiten: Larle hat die Wochen ihrer Abwesenheit bei den Biestingern verbracht und wurde sogar einem Flussfürsten, der Junkerin Ele (Seite 49) vorgestellt. Diese Zeit gab ihr die verloren geglaubte Lebensfreude zurück. Allerdings erinnert sie sich nur sehr verschwommen an diese Ereignisse und tut sie als Einbildungen nach einem Schlag auf den Schädel ab. ◐ ◑

◐ Wenn die Helden später Schwierigkeiten mit dem Übertritt in die Feenwelt haben, kann Larle den entscheidenden Hinweis dazu geben (siehe Seite 31). Dort angekommen, kann sie auch bei der Orientierung helfen.

Gerüchte über Larle

»Vier Wochen war sie im Überwals verschollen, und dann kam sie kahl zurück. Aber seitdem ist sie viel netter und fröhlicher.« (+)

»Wahrscheinlich ist sie im Überwals verhext worden. Aber wir haben seitdem auch keinen Ärger mit Hexen, also war das wohl gut. Gut, solchen Ärger gab es davor aber auch nicht.« (+)

»Ich glaube, sie hat was mit Ritter Faridej. Aber das habt Ihr nicht von mir.« (+/-)

Ritter

Die 8 Ritter stehen am höchsten in der Burghierarchie, direkt unter der Burgmeisterin. Sie sind allesamt adlige Krieger, die als dritte oder vierte Nachkommen festländischer Bronnjaren kein Erbe zu erwarten haben. Sie hoffen, nach ausreichend langer Dienstzeit ein Stück Land im Überwals zugewiesen zu bekommen, über das sie einst selbst herrschen können. Im Kampf stehen sie an vorderster Front. Den Helden begegnen sie meist mit Skepsis, weil deren Anwesenheit den geregelten Tagesablauf stört und sie zwingt, ihre Räume wenig standesgemäß mit Anwärtern zu teilen.

♣ **Ulfriede von Garbeldüne-Hohensinn** (59, grauer Topfschnitt, schielt leicht, hinkt wegen einer Kriegsverletzung; liebt Eingemachtes; hasst Ostsewerier; braucht Ideen für neue Schmähungen derselben; Willenskraft 8 (15/13/14), SK 2) ist die älteste Person auf der Burg. Bis heute schimpft sie auf „die Verräter von Walserswacht“. Im Winter soll sie eigenhändig zwei Korsmal-Kultisten erschlagen haben.

♣ **Faridej von Schimjontken und Hinzk** (30, Sommersprossen, markantes Kinn, braune Locken; liebt Frösche; hasst Trinklieder; braucht ein Mittel gegen Sonnenbrand; Willenskraft 6 (13/14/14), SK 2) ist als Prior Larles Stellvertreter. Über die Romanze mit Larle, die man ihm nachsagt, schweigt er sich aus.

♣ **Dunja von Hamkeln** (38, zierlich, grau melierter Dutt, befehlsgewohnte Stimme; liebt Stickerei; hasst den Geruch von Leder; braucht Leibeigene; Willenskraft 5 (13/12/13), SK 1) besitzt seit nunmehr zwei Jahren ein Stück Land im Überwals, wagt aber nicht, es auf eigene Faust in Besitz zu nehmen.

Ordensleute

Diese 12 Freien sind bürgerlicher Herkunft. Sie können ihre Waffen meist ebenso gut wie die Ritter führen, sind aber auf andere Tätigkeiten spezialisiert: Es gibt Waldläufer, Zimmerleute und Schmiede, aber auch einen Koch, eine Feldscherin und einen Zureiter. Wie die Ritter haben auch sie schon Erfahrungen mit Piraten und Biesingern gemacht.

♣ **Luta Sprengski** (28, kurzes, dunkles Haar, Muttermal am Kinn, raucht Pfeife; liebt Klatschgeschichten; hasst Eichelhäher; braucht täglich einen Kwassetz; Wildnisleben 10 (13/14/14), Willenskraft 5 (13/13/13), SK 2) ist eine fähige Waldläuferin, die durch die Ernennung zur Ordensfrau einen großen gesellschaftlichen Aufstieg erlebte. Gerüchte, dass sie eine geflohene Leibeigene sei, tut man auf Trescha als Gewäsch ab.

Larle Bronskoje, Burgmeisterin

MU 14 KL 12 IN 13 CH 13

FF 12 GE 13 KO 15 KK 14

LeP 38 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 8 SchIP 1

Langschwert: AT 16 PA 10

TP 1W6+5 RW mittel

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Borndorn: FK 16 LZ 1 TP 1W6+2 RW 2/10/15

RS/BE 4/0 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Belastungsgewöhnung II, Bosparano, Einhändiger Kampf, Finte I, Geländekunde (Waldkundig), Haltegriff, Kampfflexe I, Meister der Improvisation, Präziser Schuss/Wurf I, Schrift (Kusliker Zeichen), Sturmangriff, Vorstoß, Wuchtschlag I, Wurf,

Vorteile/Nachteile: Adel I, Begabung (Kriegskunst), Gutaussehend I / Schlechte Angewohnheit (Lachsack), Prinzipientreue II (Kriegerkodex), Verpflichtungen II (Widderorden)

Talente: Brett- & Glücksspiel 2, Etikette 7, Geschichtswissen 9, Holzbearbeitung 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Kriegskunst 10, Lebensmittelbearbeitung 3, Lederbearbeitung 6, Menschenkenntnis 7, Metallbearbeitung 4, Sagen & Legenden 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Steinbearbeitung 3, Überreden 6, Verbergen 5, Willenskraft 6, Zechen 7

Kampfverhalten: kämpft rondrianisch ehrenhaft, bemüht sich stets um Überblick und hilft, wo sie gebraucht wird; entscheidet Notsituationen auch durch einen Wurf mit dem Borndorn

Flucht: flieht als Letzte, sobald sie ihre Leute in Sicherheit weiß

Schmerz +1 bei: 29 LeP, 19 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



♣ **Darian aus Meskinneskoje** (39, gepflegter Schnurrbart, schütteres dunkelblondes Haar, trägt sechs Ohrringe, hat nur neun Finger; liebt die Zahl 3; hasst Regenwürmer; braucht einen neuen Messstab; Holzbearbeitung 11 (14/13/14), Willenskraft 4 (12/14/13), SK 2) ist ein patenter Zimmermann. Seine Eltern wurden von Mjesko Einhand erschlagen, wofür Darian Rache geschworen hat.

♣ **Raduschka Schrobinjew** (32, langer schwarzer Zopf, dunkle Augen, Halbnorbardin; trägt sehr schwere Stiefel; liebt Dunja von Hamkeln; hasst es, auf Alaani angesprochen zu werden; braucht eine Brille, gibt das aber nicht zu; Metallbearbeitung 10 (14/14/14), Willenskraft 6 (13/12/13), SK 1) lernte das Schmiedehandwerk in Sirmgalvis und sieht keine Veranlassung, ihre Affäre mit Anwärter Arlin geheim zu halten.

Anwärter

Auf Trescha leisten sechs junge Adlige ein Jahr lang Knappendienst, der ihre Ausbildung zu Kriegern abschließt. Dies beinhaltet oft langweilige Aufgaben wie Turmwache, Waffenpflege, Putz- oder Küchendienst. Die meisten brennen darauf, sich im Kampf zu beweisen,

Borndorn

Der Borndorn ist eine scharfe Dreikantklinge, die bevorzugt als Wurfwanne eingesetzt wird.

Kampftechnik Wurfwanne

Name	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis
Borndorn	1W6+2	1 Aktion	2/10/15	0,75 Stn	45 HF	65 S

werden jedoch an eher ungefährlichen Stellen eingesetzt. Neben Querelen mit den Rittern führen auch die unterschiedlichen Ausbildungsstätten in Festum und Neersand zu Lagerbildung unter ihnen. Die meisten Anwärter betrachten die Helden als Vorbilder, von denen sie lernen oder für die sie schwärmen wollen.

‡ **Arlin von Grundwitzkoje und Travensmoor** (17, große Nase, krauses Haar, Hautbild an versteckter Stelle; liebt Wahrsagerei; hasst Gelehrte; braucht ein neues Inrah-Blatt; Betören 7 (13/13/13), Willenskraft 6 (13/13/13), SK 2) behauptet, früher Magie beherrscht zu haben, die jedoch durch die Ausbildung in Neersand verblasste, bei der man ständig magiehemmendes Metall tragen musste. Gelegentlich übernachtet er bei Ordensfrau Raduschka, was sowohl Anwärter Elomir als auch Ordensfrau Luta eifersüchtig macht.

‡ **Thesia von Niederrunkeln** (18, Stupsnase, buschige Augenbrauen, vollbusig; erfolgsverwöhnt, aber faul; liebt Bankette; hasst unbequeme Rüstungen; braucht einen wichtiger klingenden Namen; Willenskraft 3 (12/12/11), SK 1) stammt aus einem kleinen Gestüt nahe Festum, wo sie auch die Akademie besuchte. Sie fühlt sich zu Höherem berufen und will den Dienst in Trescha schnell hinter sich bringen.

‡ **Elomir von Elenau** (16, sehr klein, drahtig, sanft fallendes Haar; Angeber; liebt Gesang; hasst Frösche; braucht jemanden, der ihm Singen beibringt; Singen 0 (11/12/13), Willenskraft 4 (14/13/13), SK 1) spricht goblinisch und ist laut eigener Aussage ein Vetter des berühmten Heerführers Linjan von Elenau. Er wurde in Birkholt ausgebildet, wechselte aber dank guter Beziehungen im letzten Lehrjahr nach Neersand.

Szenen auf Trescha

Die folgenden Szenen dienen der Ausgestaltung des Burgalltags und vermitteln den Helden Informationen über das Gebäude und seine Bewohner. Es ist jeweils gekennzeichnet, ob diese Szenen **vor der Belagerung (V)** stattfinden oder **währenddessen (W)**. Mit ihnen kannst du auch das Moral- und das Verpflegungssystem (siehe Seite 25) einführen.

Ankunft in Trescha (V)

Einmal angekommen, werden die Helden freundlich von Burgmeisterin Larle begrüßt und zu ihrem Quartier geführt. Bisher ist jedoch keine Nachricht von Alatzer eingegangen. Die Goblinpauke durch die engen Türen und über die schmalen Treppen zu transportieren, ist eine Aufgabe für sich. Hier darf ruhig Holz splintern und Putz bröckeln, die Pauke selbst sollte dies aber unbeschädigt überstehen. Du kannst hier schon einige Burgbewohner charakterisieren, indem sie mehr oder weniger hilfreiche Ratschläge und Anweisungen geben oder kommentarlos und unterschiedlich nutzbringend zupacken. Bei der folgenden Burgführung kannst du auch das Mosaik (siehe Seite 31) beiläufig erwähnen.

Funktion: Larle Bronskoje einführen; örtliche Gegebenheiten verdeutlichen; anhand von Befehlshierarchie und Umgangston die Beziehungen auf der Burg verdeutlichen

Moral: ist 12

Der ängstliche Händler (V)

Ein Händler, der mit seinem von einem Elch gezogenen Wagen vom südlich gelegenen Dorf Erbarmen kommt, berichtet von Kämpfen im Süden. Krieger in

dunklen Rüstungen und unter dem Banner des Korsmal-Bundes belagern Burg Otra. Es ist auch von einem Drachen die Rede. Larle fragt neben altgedienten Rittern vor allem die Helden um Rat: Soll man Entsatz schicken oder sich auf eine Belagerung vorbereiten? Soll man die anderen Burgen warnen? Für jede steht nur eine Brieftaube zur Verfügung. Weiß der Feind, dass die Pauke auf Trescha ist?

Wer nach Otra reist, findet den Bericht bestätigt und kann sich ein Bild von der Stärke des Feindes machen. Wenn er entdeckt wird, ist seine Rückkehr, die stromaufwärts erfolgt, gefährdet. Botschaften an andere Burgen bleiben unbeantwortet, durch persönliche Besuche können höchstens 6 zusätzliche Kämpfer aufgestellt werden – während der Feind eventuell schon auf Trescha zieht.

Fortgang: Otra wird einige Zeit durchhalten, aber schließlich fallen. Die wenigen Überlebenden fliehen in die Sümpfe und schlagen sich nach Neersand durch.

Funktion: zeigen, dass es sinnvoll ist, sich auf einen Angriff vorzubereiten; klarstellen, dass das Wort der Helden bei Larle Gewicht hat; verdeutlichen, dass jeder einzelne Kämpfer in der Burg einen Unterschied macht und dass man nur begrenzt mit anderen Burgen kommunizieren kann

Moral: +1

Treibholz (V)

Am Flussufer finden die Helden einige Holztrümmer mit etwas Segeltuch. Bei genauerer Untersuchung erkennen sie darin das Segel und die Ruderbank eines Drachenschiffs. Wenn die Helden weiter nach Spuren suchen,



Typischer Ordenskrieger

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 12 GE 13 KO 14 KK 13

LeP 35 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Langschwert und Holzschild: AT 14 PA 9 TP 1W6+4
RW mittel

Speer: AT 12 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

Waffenlos: AT 13 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Kurzbogen: FK 14 LZ 1 TP 1W6+4 RW 1/10/100

Borndorn: FK 13 LZ 1 TP 1W6+2 RW 2/10/15

Mittlere Rotze*: FK 13 LZ 50 TP 3W20+3 RW 50/200/800

RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Geländekunde (Waldkundig), Geschütze bedienen, Haltegriff, Kampfrelexe I, Meister der Improvisation, Präziser Schuss/Wurf I, Schrift (Kusliker Zeichen), Sturmangriff, Vorstoß, Wuchtschlag I, Wurf; *vereinzelt:* Anführer, Falschspielen, Fischer, Geländekunde (Sumpfkundig), Jäger, Schmerzen unterdrücken, Bosparano I, Töpferei, Wettervorhersage, Zu Fall bringen

Vorteile/Nachteile: Auswahl aus Adel I / Persönlichkeitsschwäche (diverse), Schlechte Angewohnheit (diverse), Schlechte Eigenschaft (diverse), Prinzipientreue II (Kriegerkodex), Verpflichtungen II (Widderorden)

Talente: Alchimie 2, Brett- & Glücksspiel 7, Einschüchtern 4, Etikette 5, Fährtensuchen 6, Geschichtswissen 4, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 5, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Kriegskunst 8, Lebensmittelbearbeitung 3, Lederbearbeitung 6, Mechanik 6, Menschenkenntnis 3, Metallbearbeitung 4, Orientierung 6, Sagen & Legenden 7, Selbstbeherrschung 8, Sinneschärfe 7, Steinbearbeitung 3, Überreden 3, Verbergen 5, Wildnisleben 8, Willenskraft 5, Zechen 7

Kampfverhalten: handelt zuverlässig auf Befehl; bemüht sich um ehrenhaften Kampf, wird aber durch skrupellose Kultisten oft auf die Probe gestellt; verteidigt Verbündete auch unter hohem Risiko

Flucht: will Flucht vermeiden; Ob der Ordenskrieger bis zum Tod kämpft, entscheiden MU-Proben auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten* oder *Einschüchtern widerstehen*), die er ab 8 LeP alle 1W3 KR ablegt.

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Besonderheiten: Ordensleute haben vergleichbare Kampffertigkeiten, teils höhere Talentwerte, aber weniger Sonderfertigkeiten. Die Werte von Anwärtern schwanken zwischen 2-3 weniger als oben angegeben und dem Professionspaket *Kriegerin* (**Regelwerk** Seite 137).

*) falls repariert

finden sie weitere Gegenstände, die den hilfsbereiten Piraten gehört haben: Matajews Holzbein und Boriks Trinkhorn.

Fortgang: Die *Nebelbringer* ist tatsächlich zerstört worden, Gewissheit darüber erhalten die Helden spätestens beim Sturm auf Trescha (siehe Seite 23).

Funktion: Mjeskos Gefährlichkeit unterstreichen; andeuten, dass Rangnid tot sein könnte

Moral: -1

Trollsichtung (V)

Optionaler Inhalt

Waldläuferin Luta Sprengski kehrt von der Jagd zurück und berichtet, sie habe Spuren von mindestens zwei Trollen im Wald gefunden. Das kommt an sich schon sehr selten vor, doch diese Trolle waren viel schwerer als andere und haben entsprechend tiefe Spuren hinterlassen. An ihrem Lagerplatz fand Luta Abdrücke von Rüstungsteilen, und einige Wildtiere müssen sie mit mächtigen Hieb Waffen erlegt haben. All das passt nicht zusammen.

Wer die Spuren mittels *Fährtensuchen* (*humanoide Spuren*) +1 verfolgt, kann tatsächlich 1W3 gerüsteten Trollen begegnen, wie sie auf Seite 43 beschrieben sind. Sie sind die ersten Verbündeten des Korsmal-Bundes, die durch den Trollpfad kamen. Als Kundschafter wollten sie sich einen Eindruck des Geländes verschaffen, waren aber nicht unauffällig genug.

Funktion: Trolle als Bedrohung und Verbündete des Feindes vorstellen

Moral: -1

Drachenhauch und Walsachkönig (V)

Ein unregelmäßig auftretender, aber stetiger Wind braust südwärts aus den Walbergen und trägt Asche und Brandgeruch mit sich. Abends erzählt man sich, manchmal seien im Heulen dieses Drachenodem die Stimmen verdammter Theaterritter der Silbernen Horde zu hören, die auf dem Weg ins Riesland scheiterten. Wer sie vernehme, müsse ihnen ins Verderben folgen.

Am nächsten Morgen beobachten die Helden, wie Leibeigene am Hafen Getreide und Früchte in den Fluss werfen. Auf Nachfrage erklären sie, das seien Opfer an den Flusskönig, der ihre Seelen vor dem Drachenodem schützen solle.

Funktion: zeigen, dass der Walsach als mystisches Wesen verehrt wird; den Hafen als Handlungsort und die Leibeigenen der Burg etablieren; das Erwachen und die Silberne Horde thematisieren

Moral: +0

Post aus Otra (V)

Eine Brieftaube landet auf dem Bergfried und bringt eine Nachricht vom Burgmeister zu Otra, Kolkja von Firunsmarschen und Jadvigenitz, dem 30 Leute unterstehen. Sie lautet: „An LB: O. gefallen, 21 tot; Feind sind KMB + 1Hand; Rückzug in Sumpf, besorgen Entsatz; Feind zieht nordwärts. KvFJ.“

Tagesablauf

Typischerweise versieht eine Person in sechsstündigen Schichten die Turmwache, während die meisten Burgbewohner handwerklichen Tätigkeiten nachgehen. Folgende Ereignisse strukturieren die Tage:

6.00 – Hahnenschrei; Küchendienst beginnt mit der Arbeit; Wachwechsel

8.00 – Morgenappell; Von einer schäbigen Trompete geweckt, versammeln sich die meisten Burgbewohner im Hof und murmeln verschlafen ein rondrianisches Morgengebet. Danach wird in der Küche Brei ausgegeben und man beginnt sein Tagwerk.

12.00 – Mittagsstunde; Wachwechsel und Beginn des zweiten Küchendienstes; Die Küche ist zwei Stunden lang geöffnet und gibt kleine Imbisse aus, die man sich selbst von Brot- und Käselaiiben abschneidet.

18.00 – Abendappell; Burgbewohner versammeln sich im Hof und melden, wenn etwas vorgefallen ist; Wachwechsel

19.00 – Gemeinsames warmes Abendessen im Rittersaal; Anschließend spielt man, singt, trinkt, erzählt und geht zu Bett, wann man mag.

0.00 – Wachwechsel

Auf Trescha ist man einen ruhigen Tagesablauf gewohnt und rechnet nicht ernsthaft mit einem Angriff. Hier können die Helden viel optimieren, auch mit Larles Zustimmung, sobald klar ist, dass sich der Feind nähert.

Larle hält erneut Kriegsrat, denn nun ist täglich mit der Ankunft des Feindes zu rechnen. Sind genügend Vorräte vorhanden, oder soll mit Zwang weiterer Proviant von der Bevölkerung besorgt werden? Oder ist es wichtiger, weitere Baumaterialien heranzuschaffen? Soll man die 15 Leibeigenen von den umliegenden Gütern der Burg aufnehmen oder lieber in die Sümpfe schicken, wo sie sich sehr gut auskennen?

Fortgang: Der Feind trifft wenige Tage später ein, was man auf Trescha spätestens durch den Klang von Holzschlag bemerkt, der den Bau von Belagerungswaffen andeutet. Von Neersand aus organisiert Ordensmeisterin Dobrischanja von Hollerow und Rivilauken mit Hilfe der Adelsmarschallin Entsatz, was aber länger dauert als erhofft. Bis dieser eintrifft, muss man auf Trescha aushalten. Von der Alternative, den Befehl der Adelsmarschallin und der Ordensmeisterin zu ignorieren und die Pauke in der Wildnis zu verbergen, lässt sich die Burgbesatzung sehr schwer oder gar nicht überzeugen – es geht hier um ihre Ehre. In den Wäldern und Sümpfen wird man außerdem leicht überrascht und Trescha ist wehrhafter als das gefallene Otra.

Funktion: zeigen, dass es jetzt ernst wird, und dass an den Entscheidungen mehr als nur das eigene Leben hängt; die Helden an der Entscheidung beteiligen, auf Trescha auszuharren (oder eben nicht)

Moral: -4

Ankunft des Großherzogs (V)

In einer Vollmondnacht kurz vor dem ersten Angriff klopft unerwartet ein älterer, edel gekleideter Herr ans Burgtor. Es ist Jucho von Dallenthin und Persanzig, der wahrheitsgemäß Folgendes mitteilt:

Die Eskorte des Magiers Thezmar Alatzer ist auf dem Weg nach Otra von einem Drachen und mehreren Kriegern des Korsmal-Bundes angegriffen worden. Nur mit Mühe gelang die Flucht in Richtung Rotaugensümpfe.

Alatzer und die überlebenden Abenteurer, die Jucho zur Eskorte engagiert hatte, verbergen sich dort, bis sie die Verfolger abgeschüttelt haben. Es handelt sich um fähige Waldläufer, darum ist es wenig aussichtsreich, sie zu suchen.

Jucho selbst brach derweil mit einem, wie er sagt, „sehr fähigen und vertrauenswürdigen Unterstützer, der nicht genannt werden möchte und sich nun bereits anderen Verpflichtungen widmet“, in Richtung Trescha auf; einerseits, um diese Nachricht zu überbringen, andererseits, weil ihm die Witterung der Sümpfe schlecht bekommt und er den Luxus einer Burg zu schätzen weiß.

Sein ungenannter Begleiter sei jedoch nicht bereit gewesen, mehr als eine Person hierher zu führen, und Alatzer sei zu wichtig, um ihn den Gefahren dieses Ortes auszusetzen. Jucho will den Helden nun bei ihrer weiteren Aufgabe helfen, die Pauke zu schützen.

Hintergrund: Bei dem mysteriösen Begleiter handelt es sich in Wahrheit um Phex persönlich, und nur mithilfe seiner Macht konnte sich Jucho an den Belagerern vorbei schleichen. Dass der heimlich geweihte Großherzog dies geheim hält, versteht sich von selbst, auch wenn seine Ankunft dadurch irritierender wirkt, als ihm lieb ist.

Funktion: Jucho als rätselhafte Figur einführen, der nicht unbedingt zu trauen ist; klarstellen, dass Alatzer nicht auftauchen wird und dass man ihn nicht suchen sollte

Fortgang: Jucho hält sich mit Phexens Hilfe bei Kämpfen versteckt, beobachtet die Lage aber sehr genau. In kritischen Situationen kann er einzelnen Gegnern überraschend mit seinem Stockdegen in den Rücken fallen. Ansonsten wirkt er vor allem als risikofreudiger Gegenpart zu Larle, der sich, wenn es darauf ankommt, durch großes Verhandlungsgeschick hervortut. Sein Hauptinteresse gilt jedoch der Silbernen Wehr (siehe Seite 33).

Moral: +1



Wenn deine Helden Alatzer besonders lieb gewonnen haben, kann dieser auch persönlich auftauchen: Entweder er hat Jucho begleitet, oder er wurde von den Belagerern gefangen genommen, so dass die Helden ihn befreien können. Alle Informationen über die Goblinpauke, die hier oder in Der Grüne Zug erwähnt werden, kann er ebenfalls vermitteln oder durch Analyseergebnisse stützen und erweitern.



1 Großherzog Jucho von Dallenthin und Persanzig, Adelsmarschall im Ruhestand, heimlicher Hochgeweihter des Phex

Kurzcharakteristik: brillanter Politiker, legendärer Phexgeweihter; 74, schlank, fuchsfarbenes Haar mit grauen Strähnen, grünäugig; trägt Seide und edle Pelze, hat tiefe Lach- und Grübelfalten, stützt sich auf einen Spazierstock aus dunklem Mohagoni-Holz

Motivation: die Silberne Wehr finden und in seinen Besitz bringen, um sein letztes, größtes Phexensstück durchzuführen; herausfinden, welche Rolle die Götter ihm und den Helden zugedacht haben

Agenda: horcht die Burgbesatzung über die Silberne Wehr aus und hält die Burgmeisterin von ihrer Arbeit ab; hilft bei der Verteidigung der Pauke und unterstützt jede Trickserei, die dabei Vorteile bringt


Funktion: undurchschaubarer Verbündeter, der seine Rolle als Respektsperson genießt, eigene Pläne verfolgt und schließlich einen großen Coup landet, der selbst ihn überrascht

Hintergrund: Jucho stammt aus ärmlichen Verhältnissen, arbeitete sich aber beharrlich bis ins Amt des Adelsmarschalls sowie insgeheim auch in die höheren Weihen der Phexkirche hoch. Nach seiner Wahl zum Staatsoberhaupt 993 BF regierte er zwei Jahrzehnte lang und gründete den Widderorden, um seine letzte Wiederwahl zu sichern. Hernach zwangen ihn die Folgen seiner Intrigen als Botschafter ins horasische Exil, von wo er 1029 BF zurückkehrte. Zwar hat er seine Ambitionen auf das höchst Kirchenamt, eines Tages *der Mond* zu sein, inzwischen aufgegeben, doch glaubt er, noch eine letzte große Gaunerei vollbringen zu sollen. Heute ist er sicher, dass Phex von ihm fordert, die Silberne Wehr zu finden.

Feindbilder: namenloses und dämonisches Wirken, schlechte Verlierer

Darstellung: Gib dich entspannt, großzügig und so ehrlich wie möglich. Nimm dir viel Zeit zum Nachdenken und zum Sprechen, wie ein alter Staatsmann sie eben hat.

Schicksal: Jucho wird der neue Walsachkönig und somit der neue Befehlshaber der Silbernen Wehr (siehe Seite 40). Dadurch wird er den Rest seines Lebens in einer Feenwelt verbringen, und niemand weiß, wie lang sein Leben unter diesen Umständen noch währen mag. Phex setzt damit einen seiner fähigsten Leute zur Verteidigung gegen den Namenlosen ein. Jucho wird in seine neue Rolle hineinwachsen, doch die Bühne der Staatssaffären und Strippenziehereien verlässt er mit diesem Abenteuer.

 **Besonderheiten:** Phex hat Juchos Interesse schon vor längerer Zeit auf die Helden gelenkt, wodurch dieser ihnen auch in **Die Thorwaler-trommel** begegnet sein könnte. So kann er erstaunlich gut über ihre bisherigen Taten informiert sein und dieses Wissen immer wieder genüsslich verwenden, um sie zu irritieren. Nachfragen beantwortet er mit Andeutungen wie „Nun, man spricht eben über Euch“ oder „Ist Euch noch nicht aufgefallen, dass Ihr eine besondere Rolle in dieser Geschichte spielt?“



Werte: Bei gesellschaftlichen Talenten, Tricksereien und klassischem Diebeshandwerk ist Jucho den meisten Menschen haushoch überlegen. Er beherrscht alle Phex-Liturgien aus dem **Regelwerk** mindestens mit einem Wert von 12, wobei er bevorzugt unauffällig auf LAUTLOS, BANN DES LICHTS UND MONDSILBERZUNGE zurückgreift. Für Eigenschaftswerte kann ein durchschnittlicher Wert von 16 angenommen werden.

Eine böse Fee (V)

Eines Tages sitzt die Biestingerin Benja (siehe Seite 12) auf der Burgzinne und will mit einem Helden reden. Sie berichtet, dass Mjesko eine neue Verbündete haben soll: eine böse Fee, die sich selbst den Blicken anderer Feen entziehen kann und „dem Alten ohne Gesicht“ dient. Was gegen böse Feen hilft, weiß Benja leider nicht, aber vielleicht, vermutet sie, kann man sie mit ekelhaften Gerüchen anlocken, denn die sind auch sehr schlimm.



Wenn sich die Helden in **Der Schwarze Forst** gütlich mit den Hexen aus Zeldas Zirkel einigen konnten, kann auch eine von ihnen diese Nachricht überbringen, die sie von den Levthansweibchen erfahren haben will, einem Hexenzirkel aus dem Überwals.

Funktion: erklären, warum Mjesko Rangnid trotz Hilfe der Biestinger aufspüren konnte; erklären, woher der Feind weiß, wo die Goblinpauke ist

Moral: -1

Kalkuliertes Risiko (W)
Optionaler Inhalt

Als die militärische Lage kritisch wird, schlägt Jucho vor, die Pauke wieder zu bespannen – auch wenn niemand genau weiß, wie das vonstattengehen soll. Larle ist umso geneigter, den Versuch zu wagen, je länger die Belagerung dauert. Möglicherweise sind die Helden auch schon vor Jucho auf diese Idee gekommen.

Fortgang: Es ist möglich, dass die Pauke auch aktiv wird, wenn nicht die korrekte Anzahl der Knoten geknüpft wird (siehe Seite 8). Allerdings stellen sich in diesem Fall unberechenbare Nebenwirkungen ein, die meist mit Elementar- und Totengeistern zu tun haben, aber auch Schlimmeres heraufbeschwören können.

Auf Trescha ist die Pauke vornehmlich von den Elementen Erz und Luft umgeben, ruft also Stürme und Erdbeben hervor. Die Auswirkungen sind je nach Ladezeit unterschiedlich:

- **1 Tag:** Die Umweltphänomene haben nur leichte Auswirkungen auf die Moral (+1) und fegen ein paar Angreifer von den Sturmleitern.

- **1 Woche:** Die eingesetzten Belagerungswaffen werden zerstört, rund ein Viertel der Angreifer getötet. Ebenso kommen 1W6 Verteidiger ums Leben und alle Teile der Burg erleidet 5W6+5 ihrer aktuellen Strukturpunkte an Schaden. Keine Veränderung der Moral.

- **2 Wochen oder mehr:** Die Macht der Goblinpauke lässt den Berg erbeben und reißt weite Teile der Burg ein. Der Sturm lässt fast alle Angreifer und viele Verteidiger an den Klippen zerschellen oder begräbt sie unter Trümmern. In diesem Szenario kommen die Helden durch einen Sturz in eine Erdbebenspalte, der Pauke hinterher, direkt in die Feenwelt *valsa aha* (siehe Seite 31). Die Moral sinkt um 5. Ob ihr in eurer Spielrunde so weit gehen wollt, ist euch überlassen. Offiziell wird Trescha aber weiter existieren.

Funktion: Jucho als Hasardeur darstellen; die Macht und Gefährlichkeit der Pauke zeigen; der Pauke eine längere Ladezeit ermöglichen, bevor sie später in Neu-Ari vor eingesetzt wird

Moral: unterschiedlich je nach Ladezeit

Sturm auf Trescha

Bald nach Juchos Ankunft erscheinen die Reste des Korsmal-Bundes und Mjeskos Flusssämonen vor der Burg. Es ist der Vorabend des ersten Angriffs.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von den Zinnen herab könnt ihr sie sehen: Piraten mit finsternen Mienen und Krieger in dunklen Rüstungen, allesamt unter dem Banner des Korsmal-Bundes.

Am Waldrand, in sicherer Entfernung von euren Pfeilen und Bolzen, nehmen sie Aufstellung. Ihre Sturmleitern und mannshohen Schilde werfen lange, dunkle Schatten. Dann tritt einer aus ihrer Mitte, flankiert von zwei Rittern, deren Gesichter von ihren Helmen verdeckt werden. Der Mann ist bullig, seine grauen Haare sind stoppelkurz und sein Blick ist hasserfüllt. In seiner blutüberströmten Linken baumelt etwas Rundes in einem Leinentuch, das von roter Farbe trieft. Seine Schwerthand ersetzt ein Eisenhaken. »Mjesko Einhand!«, flüstert die Burgmeisterin heiser. »Die Frevler haben sich wirklich verbündet.«

[Gib den Helden Zeit zum Reagieren.]

Wortlos hebt der Pirat das Bündel in seiner Hand. Als er das Leinentuch beiseite zieht, fällt zuerst ein langer, geflochtener Zopf heraus. Mit einem widerwärtigen Grinsen präsentiert euch Mjesko den abgetrennten Schädel von Rangnid Thorkilsdottir.

»Wir wissen, dass ihr die Pauke habt!« Seine Stimme klingt rissig, trocken und unnatürlich laut. »Gebt sie heraus, und ich verspreche euch einen schnellen und einfachen Tod.«

[Gib den Helden Zeit zum Reagieren.]

Eure Worte verhallen. Mjesko antwortet so kalt wie ungerührt. »Morgen greifen wir an.«

Grundannahme des Abenteuers ist, dass die Helden Trescha eine Zeitlang halten und auf Entsatz der Adelsmarschallin hoffen, sich dabei schon ein wenig mit dem Mosaik auseinandersetzen und schließlich in den Bergfried zurückweichen müssen. Dort können sie im letzten Moment das Feentor öffnen, um sich selbst, Jucho und die Goblinpauke in Sicherheit zu bringen (siehe Seite 32).

Bei der Gestaltung der folgenden Angriffe und der Belagerung hast du aber sehr viele Freiheiten: Die Wacht auf Trescha verläuft nach euren Vorstellungen und dauert so lange, wie deine Spieler Spaß daran haben. Du kannst ein langsames Aushungern ebenso gut inszenieren wie harte und andauernde Angriffe. Außerdem erhältst du ein einfaches Ressourcensystem, mit dem du die Kämpfe zudem als Wettlauf um Strukturpunkte (StP) umsetzen kannst, aber nicht musst (siehe Seite 24).

Verteidigung

Die folgenden Taktiken sind Beispiele für Aktionen der Verteidiger, an denen sich natürlich auch die Helden beteiligen können.

Sabotage: In Gefechtpausen oder während die Angreifer ihre Belagerungswaffen herstellen, können gezielte Störaktionen ihre Attacken verzögern. Diese Aktionen sollten einzeln ausgespielt werden, denn es ist meist nur eine Frage der Zeit, bis Saboteure entdeckt werden, die mit Sägen, Äxten, Hämmern und Feuer zu Werke gehen, um StP am Kriegsgerät zu vernichten. Bei solchen Aktionen können auch einzelne Feinde gefangengenommen und auf der Burg verhört werden.

Steinwurf: Das auf der Burg angesammelte Baumaterial kann auch als Wurfgeschosse von den Mauern aus eingesetzt werden.



Die Probe wird auf Wurfaffen abgelegt. Je nach Größe richten geworfene Steine zwischen 2W6+2 und 4W6+4 TP an. Die mögliche Wurfweite (Abstand zwischen Mauer und Aufschlagpunkt des Steins) erhöht sich für jede QS aus einer Probe auf *Krafttakt (Stemmen & Heben)* um 1, angefangen bei 1 Schritt. Eine reguläre Reichweite für Fernkampfangriffe gibt es beim Steinwurf nicht. Eine misslungene Probe auf *Krafttakt* sorgt für 1 Stufe *Betäubung*. Die Ladezeit beträgt 3 KR.

Feuer und Pech: Um Angreifer mit heißer Flüssigkeit zu überschütten, ist eine Probe auf *Wurfaffen* erforderlich. Die Reichweite beträgt 1/2/3 Schritt. Eine Probe auf *Körperbeherrschung* erschwert das Ausweichen um QS/2. Auf Trescha sind 5 ausreichend große Kessel hierfür vorhanden. Sie zu erhitzen dauert eine halbe Stunde. Schaden durch heißes Pech zählt wie Säureschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341), heißes Wasser verursacht einmalig 3W6+6 SP.

Die mittelschwere Rotze kann als Geschütz nur über die Kampftechnik *Armbrüste* bedient werden, allerdings mit einer Erschwernis von 4 auf die FK-Probe. Um einzelne Wesen oder Objekte zu treffen, wird ein

Bei der getroffenen Person ist der ganze Körper betroffen. Personen im Abstand von 1 bis 2 Schritt erleiden den Schaden für große Flächen, im Abstand von 3 Schritt den für kleine Flächen. Schaden durch Feuerpfeile ist im **Regelwerk** auf Seite 341 beschrieben.

Ausfall: Vor allem um entmutigte oder geschwächte Angreifer zu vertreiben, kann das Haupttor überraschend aufgerissen und ein geballter Nahkampfangriff unternommen werden. In den ersten 1W6 KR eines Ausfalls verfügt jeder Teilnehmer über die Sonderfertigkeit *Sturmangriff (Regelwerk Seite 249)*, auch wenn er nicht die Voraussetzungen dafür erfüllt. Am steilen Burgberg sind Ausfälle zu Pferd sehr riskant, dafür hat man gute Chancen, Gegner von der Klippe zu stoßen.

Das Burggeschütz: Die mittelschwere Rotze auf dem Bergfried eignet sich besonders für Angriffe auf Drachen. Allerdings muss sie mit einer komplexen Sammelprobe auf *Mechanik (komplexe Systeme)*, *Holzbearbeitung (Tischlerarbeiten)* und *Metallbearbeitung (Feinschmiedearbeiten)*, 1 Stunde, 5 Versuche, instandgesetzt werden. Dies bedeutet, dass nur die niedrigste erzielte QS der drei Talente bei der Probe angesammelt wird.

Geschütze bedienen (Kampfsonderfertigkeit)

Regel: Wer über die Sonderfertigkeit *Geschütze bedienen* verfügt, kann die 4 Punkte Erschwernis bei Geschützen auf die Kampftechnik *Armbrüste* ignorieren.

Diese SF kann für Geschütze genutzt werden.

Voraussetzungen: Mechanik 4

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Burgverstärkung

Die Helden können Verteidigungsanlagen verstärken oder beschädigte Teile der Burg reparieren. Durch Proben auf *Steinbearbeitung (Maurerarbeiten)*, *Holzbearbeitung (Zimmermannsarbeiten)* und *Metallbearbeitung (Grobschmiedearbeiten)*, die jeweils 1 Stunde dauern, können die Strukturpunkte (StP) der Einzelbereiche erhöht werden. Auch Reparaturen von beschädigten Elementen werden so abgehandelt. Hierbei entspricht 1 QS 1 StP.

Jedes in der Tabelle angegebene Element kann zusätzliche StP erhalten, jedoch höchstens bis die maximalen StP erreicht sind. Der Bergfried, der 1.000 Strukturpunkte hat, kann also durch Sammelproben auf bis zu 1.250 StP verstärkt werden.

ganz normaler Fernkampfangriff ausgeführt, allerdings gelten sie als um zwei Größenkategorien kleiner. Für Geschütze können keine Kampfsonderfertigkeiten genutzt werden, es sei denn, dies wird extra erwähnt.

Kampftechnik Armbrüste

Name	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Preis
Mittelschwere Rotze	3W20+3	50 Aktionen	50/200/800	Felsbrocken	8.000 S
Anmerkung	Erschwernis von 4 auf die FK-Probe				

Um nicht über 20 Proben ablegen zu müssen, kann der Meister hier einfach 1 QS pro Person annehmen, die die Spieler pro Intervall auf die einzelnen Bauprojekte verteilen können. Wie viele Personen im Verlauf der Belagerung für Befestigungsarbeiten zur Verfügung stehen, entscheidet ebenfalls der Meister.



Der Orden hat sich lange auf andere Dinge als die Renovierung seiner Burgen konzentriert, die er vor etwa 30 Jahren in sehr schlechtem Zustand übernommen hat. Darum kannst du die aktuellen StP der einzelnen Elemente auch um ein Viertel oder mehr reduzieren.

Element	aktuelle StP	maximale StP
Burgtor	300	375
Torturm	750	940
Mauer des Bergfrieds	1.000	1.250
Außentür des Bergfrieds	250	320
Außenmauer (Gebäude und Mauer)	800	1.000
Andere Türen	80	100
Holzdach	100	125
Innenwand	150	190

Moral

Du kannst die Moral auf der Burg festhalten, um während der Belagerung die Stimmung auf der Burg und den Zustand der Verteidiger abzubilden. Bestimmte Ereignisse können die Moral heben oder senken. Beispiele hierfür findest du in der folgenden Tabelle, die du beliebig erweitern kannst. Wenn sich Einzelszenen auf die Moral auswirken, ist dies dort einzeln angegeben. Als die Helden Trescha erreichen, liegt die Moral bei 12.



Ereignis	Veränderung Moral
Motivierende Predigt oder Ansprache (Bekehren & Überzeugen)	+QS/2
Liturgie oder Zauber ermutigend eingesetzt	+QS
Heldentat oder göttliches Wunder	bis +5
Doppelte Ration	+1
Drache getötet	+3
Angriff zurückgeschlagen	+2
Ausfall / spektakuläre Aktion erfolgreich	bis +4
Sabotage / Spionage erfolgreich	bis +2
Nachricht von Verbündeten	+1
Ankunft von Verbündeten	bis +5
Reparatur erfolgreich	+1 pro 200 StP
Fünfmal in Folge den Tagesablauf nicht eingehalten	-1
Je 5 Verteidiger kampfunfähig	-1
Je 1 Verteidiger gestorben	-2
Namenloser Tag	-1 pro Tag (bis -5)
Angreifer in Burghof durchgebrochen	-2
Nahrung rationiert	-1 pro 2 Tage
Gebäude unter halben StP	-1 pro Gebäude
1W3 Namenlosen-Liturgien gewirkt	-1

In der folgenden Tabelle findest du Angaben, wie sich der Moral-Wert auswirken kann. Er kann einerseits Fertigungs- und Kampfproben modifizieren (**Probenmodifikator**), andererseits auch zu veränderten Umständen und bestimmten Ereignissen führen, durch die du Moral für deine Spieler spürbar machen kannst (**Mögliche Folgen**). Orientiere dich hierbei an den Figurenbeschreibungen und den dort angelegten Konflikten (Seite 17) sowie an den Szenen auf Seite 19. Du kannst aber auch weitere, passende Szenen hinzuerfinden.

Moral	Proben-mod.	Mögliche Folgen
0	-4	Verteidiger geben auf und öffnen die Tore
1-2	-3	Stimmung ist verzweifelt; Sabotage in den eigenen Reihen, Verteidiger laufen über oder verstecken sich, statt zu kämpfen
3-5	-2	Stimmung ist kritisch; Verteidiger in Unordnung, +2 INI-Bonus für Angreifer (auch bei noch niedrigerer Moral); einzelne Fluchtversuche, Lügen und Diebstähle
6-10	-1	Stimmung ist angespannt; Streit über Zuständigkeiten; zunehmende Missverständnisse und Lästereien
11-14	0	keine Besonderheiten
15-17	+1	Stimmung ist optimistisch; Angreifer attackieren zögerlich und ungeordnet; +2 INI-Bonus für Verteidiger (auch bei noch höherer Moral)
18-19	+2	Stimmung ist siegesgewiss; Verteidiger schüchtern Angreifer ein und Attacken finden nur sporadisch statt; einzelne Angreifer fliehen, wenn MU-Proben misslingen; Konflikte zwischen Piraten und Kultisten blockieren Aktionen der Angreifer
20	+3	Stimmung ist euphorisch; Schlachtgesänge verängstigen Angreifer; keine Attacken; durch geschickte platzierte Aktionen können Angreifer teilweise vertrieben werden; Die Spannungen zwischen dem Blakharaz-Paktierer Mjesko und den Anhängern des Namenlosen führen zu internen Waffengängen.

Nahrung

Wenn die Angreifer glauben, den Einsatz langfristig aufhalten zu können, können sie auf Angriffe verzichten und die Verteidiger aushungern.

Täglich verbraucht jeder lebende Verteidiger 1 Ration. Auf der Burg leben regulär 27 Personen, zuzüglich Jucho und die Helden. Hinzu kommt 1 Ration pro Pferd, wovon die Burg zwei besitzt. Bei einer fünfköpfigen, unberittenen Heldengruppe kommen die Verteidiger damit auf einen täglichen Verbrauch von 35 Rationen (27+1+5+2=35).

Wenn sie zusätzlich Leibeigene aus der Umgebung auf der Burg in Sicherheit gebracht haben, steigt der Verbrauch entsprechend ihrer Anzahl.

Durch Erfolgsproben auf *Lebensmittelbearbeitung* (*Backen* oder *Braten & Sieden* oder *Haltbarmachung*), die jeweils 2 Stunden dauern, kann der Verbrauch um 1 Ration pro QS verringert werden.

Da man auf eine Belagerung vorbereitet ist, viel Nahrung einlagern konnte und einen eigenen Brunnen hat, sind Vorräte im Rahmen von 800 bis 1.000 Rationen denkbar, sodass die Verteidiger etwa 3 bis 4 Wochen ausharren könnten.

Die Nahrung kann rationiert werden, wodurch die Moral alle 2 Tage um 1 sinkt, aber der Verbrauch halbiert wird. Ist keine Nahrung mehr vorhanden, fällt die Moral um 1 Punkt pro Tag.

Munition: Wenn ihr auch die Menge an Pfeilen/Bolzen, Pech und Felsbrocken verwalten wollt, geht davon aus, dass Trescha anfangs über je 100 Einheiten dieser drei Ressourcen verfügt. Pro Stunde, die ein Angriff dauert, werden 1W6 Einheiten jeder Ressource verbraucht. Neue zu produzieren, erfordert Proben auf *Holzverarbeitung* (*Zimmermannsarbeiten*) +1 (Pfeile/Bolzen), *Alchimie* (*profane Alchimie*) +3 (Pech) und *Steinbearbeitung* (*Steine brechen*) +3 (Felsbrocken). Jede Probe dauert 1 Stunde und stellt QS Einheiten her. Maximal lassen sich noch 200 Einheiten Pfeile/Bolzen, 30 Einheiten Pech und 70 Einheiten Felsbrocken herstellen.

Angriffstaktiken

Folgende Überlegungen können dir bei der Vorbereitung der Belagerung helfen.

Truppenstärke

- Als Richtwert für die Angreifer gehen wir von etwa 50 Kultisten und drei Drachenreitern aus.
- Mjesko Einhand kann zudem bis zu 50 Piraten anbieten, die allerdings vorsichtiger kämpfen als die Kultisten. Sie verlassen sich vor allem auf Schnelligkeit und Heimlichkeit, sind gewandter, aber auch schlechter gerüstet.
- Drachenreiter sind die mächtigsten Einheiten der Angreifer, weil sie fliegen können und über Feuerangriffe verfügen. Ein gleichzeitiger Angriff von drei Drachen kann verheerende Folgen haben.
- Sollten dir die Angreifer immer noch zu schwach erscheinen, können sie von einigen Trollkriegern von jenseits des Ehernen Schwertes unterstützt werden (siehe Seite 43).





Die folgenden Überlegungen sind besonders dann relevant, wenn ihr das Abenteuer als Teil der Kampagne spielt.

- Beachte, wie viele Drachenreiter die Schlacht am Grauzahn überlebt haben, und wie viele später noch in Neu-Arivor auftauchen sollen, und passe ihre Anzahl entsprechend an.
- Orientiere dich bei der Anzahl der Angreifer an den Ergebnissen aus der Schlacht am Grauzahn. Je mehr Kultisten dort fliehen konnten, umso größer ist hier ihre Zahl.
- Die Sonderfertigkeit Blutpfand macht Kultisten zu furchtbaren Kämpfern. Wie viele Kultisten Blutpfand beherrschen, hängt von den Erfolgen der Helden in **Das Blaue Buch** ab.

Ziele und Methoden

- Oberstes Ziel der Korsmal-Kultisten ist das Erobern der Goblinpauke, weil diese ihre einzige Chance ist, nach der Niederlage in Notmark doch noch siegreich zu sein.
- Die Kultisten dienen dem Namenlosen. Sie halten sich an keinen Ehrenkodex und greifen auf jeden schmutzigen Trick zurück, der ihnen den Sieg verspricht. Diejenigen, die tatsächlich Kor dienten, haben den Orden inzwischen verlassen oder wurden ermordet.
- Kultisten sind fanatisch genug, an Selbstmordkommandos teilzunehmen, wenn diese zum Erobern der Pauke führen können.
- Die Flusspiraten interessieren sich vor allem für Reichtümer und dafür, die Burg zu erobern. Sie sind leichter zu vertreiben und wollen vermeiden, dass Gebäude durch Feuer oder Beschuss zerstört werden.

Spezialeinheiten und Übersinnliches

- Schwarzfee Bi'iel kann sich unsichtbar machen und durch winzige Schlitze fliegen. Es ist wahrscheinlich, dass sie spioniert, wenn die Verteidiger sich beraten.
- Mjesko ist ein mächtiger Dämonenpaktierer, der hier die Mission seines Herrn erfüllt. Dadurch kann er Boni auf Blakharaz gefällige Aktionen erhalten. Andererseits sind Blakharaz und der Namenlose (wahrscheinlich) auch keine Freunde. Dieser Konflikt kann Kultisten und Piraten in kritischen Situationen entzweien und den Helden Vorteile bringen.
- Um in der Feenwelt *valsa aha* das Attentat auf den Walsachkönig zu ermöglichen, sollte Mjesko die Belagerung überleben.
-   Abhängig vom Anfangsdatum des Abenteuers ist es möglich, dass sich die Helden zu Beginn der Namenlosen Tage, also der fünf Tage nach dem 30. Rahja, auf Trescha befinden. In dieser Zeit, in der das Weltgefüge ohnehin wenig stabil ist, können die Angreifer weitere Boni beim Wirken von Namenlosen Wundern erhalten. Auch Aberglaube und passende Nachteile können götterfürchtigen Helden Probleme bereiten. Schlimmstenfalls können sie an diesen Tagen keine Schicksalspunkte ausgeben.

Einzelaktionen

Grundsätzlich konzentrieren die Angreifer ihre Attacken auf das Torhaus und seine direkte Umgebung, da die Klippe an den anderen Seiten zu steil ist, um von dort aus schnell in den Burghof zu dringen. Piraten und Kultisten nutzen die folgenden Taktiken, um die Burgmauern zu überwinden. Sind sie erst einmal in der Burg, versuchen sie, der Goblinpauke habhaft zu werden, von der sie aber nicht unbedingt wissen, wo sie sich befindet. Je mehr Aufwand deine Spieler in das Erhöhen von StP gesteckt haben, desto intensiver sollten die Angreifer auf Taktiken zurückgreifen, die die Zerstörung von Gebäuden zum Ziel haben, um die Bemühungen deiner Spieler nicht zu entwerten.

Felswurf: Große Gesteinsbrocken werden in einigen Meilen Entfernung aufgeschichtet. Perldrachen fliegen

damit zur Burg und schleudern sie gegen die Mauern, was StP kostet; FK 14, 3W6+6 TP⁺. Die Drachen können mit normalen Fernkampfwaffen oder dem Burggeschütz bekämpft werden (siehe Seite 24).

Seuchenherd: Die Kultisten schleudern verwesende Tierkadaver in die Burg, die bestialisch stinken und Krankheiten übertragen. Wer ihnen zu nahe kommt, erkrankt bei 1-12 auf 1W20 an Flinkem Difar (**Regelwerk** Seite 343). Es gelten die üblichen Regeln zur Ansteckung. Selbst ohne direkten Kontakt mit einem Erkrankten müssen Bewohner pro 4 vollen Stunden, die ein Kadaver noch in der Burg liegt, mit 1W20 würfeln. Anfangs erkranken sie nur bei einer 1, doch mit jedem weiteren Wurf steigt die Wahrscheinlichkeit um 1 (bis maximal 5). Übertragen wird die Krankheit in diesem Fall durch Fliegen oder verdorbenes Wasser.

Frontalangriff: Geschützt von Turmschilden wird ein Rammbock die Klippe hinauf zum Haupttor getragen. Dahinter drängen weitere Angreifer zum Tor, sodass ein Ausfall sehr riskant ist. Zusätzlich werden primitive Sturmleitern an die Mauer der Burg gelehnt, über die Angreifer die Wehrgänge stürmen.

Kletterkommando: Während an einer anderen Seite der Burg ein Ablenkungsmanöver unternommen wird, klettern bis zu 15 Piraten heimlich die Klippe hinauf und versuchen, das Tor von innen zu öffnen. Hierfür benutzen sie Seile mit Wurfhaken (je Seil 8 StP). Dieses Manöver benötigt Proben auf *Klettern (Fassadenklettern)* +1. Pro KR schafft ein Pirat es, 1 Schritt hochzuklettern, wenn ihm die Probe gelingt. Bei einem Misslingen kommt der Pirat nicht voran. Sobald die ersten 1W6 Kletterer die Zinnen erklommen haben, folgen 1W6+2 weitere. Die Piraten können durch Vergleichsproben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen oder Suchen)* gegen *Verbergen (Schleichen)* entdeckt werden, vielleicht sogar, bevor sie die Zinnen erreichen. Auch bei gekappten Seilen können die Piraten weiterklettern (Proben -3), wenn sie nicht in den Tod stürzen.

Verlorener Haufen: Eine Gruppe schwer gerüsteter Kultisten wird von Drachenreitern im Burghof abgesetzt und versucht, sich den Weg zum Tor freizukämpfen.

Rattenplage: Ein Kultist schickt durch eine Liturgie des Namenlosen eine Horde Ratten in die Burg. Ihre Anwesenheit senkt die Moral um 2 und 4W20 Rationen Nahrung werden täglich verdorben, bis die Ratten nach 1W6 Tagen verschwinden oder ausgemerzt wurden. Durch geeignete Gegenmaßnahmen können täglich bis zu 20 Rationen gerettet werden.

• Trefferpunkte aus Belagerungswaffen werden behandelt wie reguläre Trefferpunkte. Wer in den Weg einer solchen Waffe kommt, erleidet den gleichen Schaden wie ein Gebäude. Es ist umgekehrt auch möglich, mit Nahkampfwaffen auf Tore und Wände einzuprügeln, um dort TP zu verursachen. Als Meister kannst du entscheiden, dass dies der Waffe bei häufiger Zweckentfremdung schadet. Du kannst ihren Schadenswert stückweise verringern oder sie sogar irgendwann zerbrechen lassen.



Dunkle Ahnungen: Vom Rücken eines Drachen wirkt ein Kultist weitere Liturgien des Namenlosen, die der Moral schaden können.

Schmetterschlag: Die letzten Strukturpunkte eines Tors oder einer Mauer können auch durch den Hieb eines Perldrachen (oder die Keule eines Trollkriegers) zerstört werden, die dadurch zwar ein hohes Risiko eingehen, aber den jeweiligen Angriff entscheiden können.

Kriegsgerät

Hier findest du einige einfache Belagerungswaffen, die beide Seiten mit den einfachen Mitteln herstellen können, die sie vorfinden. Ausgefeilte mechanische Apparaturen bauen die Angreifer nicht, auch weil der Burgberg zu steil ist, um Schildwagen oder Belagerungstürme zu nutzen.

Hierzu nutzen die Angreifer vor allem *Holzverarbeitung*, *Metallverarbeitung* und *Lederbearbeitung*, aber auch *Mechanik*, *Kriegskunst* und *Steinbearbeitung*. Um dir die Verwaltung zu erleichtern, kannst du davon ausgehen, dass die Angreifer pro Kämpfer und Tag 4 Strukturpunkte (StP) herstellen können (Drachenreiter und Drachen werden nicht gezählt), sofern keine Angriffe auf die Burg stattfinden. Bei 100 Angreifern stehen täglich also insgesamt bis zu 400 neue StP zur Verfügung.

Bei jedem Gerät findest du zusätzlich zu den normalen Talentregeln eine **vereinfachte** Variante, die den Erfolg mit einem Würfelwurf entscheidet.

Wenn sich die Helden am Bau von Kriegsgeräten versuchen wollen, gehe davon aus, dass sie zum Bau halb so viele QS aus den genannten Talenten zusammenbringen müssen, wie das jeweilige Objekt StP hat. Bei Reparaturen ist das Tauschverhältnis 1:1. Jede Talentprobe hierfür dauert 1 Stunde, es können aber mehrere Helden und Ordensleute zusammenarbeiten und durch zunehmende Erfahrung Erleichterungen bis zu +5 erhalten.



Belagerungsschild

Dieser massive Holzschild bietet bis zu zwei Personen Schutz. Er ist etwas größer als eine Haustür und muss zweihändig von 2 Personen getragen werden (*Kraftakt (Stemmen & Heben)* +1).

Vereinfacht: Das Tragen scheitert bei 6 auf 1W6.

Strukturpunkte: 80

Besonderheiten: Kämpfer hinter dem Belagerungsschild gelten als *winzig* gegen Fernkampfangriffe. Bei einem Treffer durch eine Belagerungswaffe werden die Personen hinter dem Schild geschützt und der Schaden von den StP abgezogen. Für Belagerungswaffen gilt der Belagerungsschild als *mittleres* Ziel.

Sturmleiter

Als Sturmleiter dient ein kräftiger Baumstamm von 4 bis 8 Schritt Länge, auf den Querbretter als Trittstufen genagelt wurden. Auch Stümpfe von Ästen können als

Stufen dienen. Zur besseren Stabilität ist entweder am Fuß ein Querbalken oder an der Spitze ein grober Haken angebracht, der über die Zinne gelegt wird.

Um eine Sturmleiter anzubringen, müssen zwei Personen 10 QS aus *Kraftakt (Stemmen & Heben)* ansammeln. Jede Probe dauert 1 KR.

Vereinfacht: Es dauert 1W3+2 KR, bis die Leiter steht.

Strukturpunkte: 60 bis 100

Besonderheiten: Um eine angebrachte Sturmleiter umzuwerfen, sind 10 QS aus *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* nötig, die jeweils 1 KR dauern und von höchstens 3 Personen gesammelt werden können. Mit geeignetem Werkzeug als Hebel kann eine dieser Personen *Kraftakt* durch *Mechanik (Hebel)* oder *Kriegskunst (Belagerung)* ersetzen.

Rammbock

Ein Baumstamm von 3-4 Schritt Länge, dessen Spitze mit Eisen verstärkt ist, und der an Griffen getragen wird, kann als Rammbock genutzt werden. Wenn 4 bis 8 Personen ihn gegen Tore oder Türen rammen, richten sie dadurch Strukturschaden in Höhe der QS aus Proben auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern oder Stemmen & Heben)* an. Pro 2 KR kann jeder Träger eine solche Probe ablegen, sich in dieser Zeit aber nicht verteidigen. Eine gleichzeitige Probe auf *Kriegskunst (Belagerung)* +1 von einem der Angreifer verdoppelt die QS durch bessere Koordination.

Vereinfacht: Alle 2 KR werden 1W6+10 StP zerstört.

Strukturpunkte: 50

Improvisierter Onager

Dieses einarmige Katapult hat einen langen Arm mit hölzernem Gegengewicht, der große Steinbrocken schleudert. Es steht auf vier Rädern, doch allein es in Bewegung zu setzen, dauert eine Viertelstunde. Die Ladezeit von 150 KR bindet 8 Personen, die Reichweite beträgt 250/350/500. Ein Onager kann nur Ziele treffen, die mindestens 150 Schritt von ihm entfernt sind.

Vereinfacht: Pro Stunde kann 4 Mal geschossen werden.

Strukturpunkte: 450

Besonderheiten: Die Piraten treffen bei 1-12 ein Zufallsziel (siehe Tabelle). Ein Treffer richtet 3W6+6 StP Schaden an, gegen Wesen 3W20+6 TP. Die Schüsse konzentrieren sich auf die Südflanke der Burg, an anderen Stellen ist der Höhenunterschied zu groß für einen Angriff.

Onager	1W20
Personentreffer	1
Haupttor	2
Torturm	3-7
Südmauer	8-12
Bergfried	13-15
Wirtschaftsgebäude	16-17
Stall	18-19
Innenhof (kein Schaden)	20

Fähigkeiten der Drachenreiter

Blutpfand (Sonderfertigkeit)

Der durch die Empfängnis des Korsmals Getaufte erhält die Sonderfertigkeit Blutpfand. Er kann durch die Opferung von 1W6 eigener LeP seine Fähigkeiten im Kampf verbessern. Er muss dazu 1 Aktion einsetzen und verfällt danach in den Status *Blutrausch* (siehe **Regelwerk** Seite 35), in dem er Kors Nähe zu spüren glaubt.

Der Kultist bekommt einen zusätzlichen Bonus von +2 AT, wenn er gegen mehr als einen Gegner kämpft oder von mehr als einem Feind angegriffen wird. Neben dem Wuchtschlag kann er während der Wirkung die Sonderfertigkeiten Rundumschlag II und Sturmangriff (siehe **Regelwerk** Seite 249) nutzen, auch wenn er die Sonderfertigkeiten nicht besitzt oder die nötigen Voraussetzungen nicht erfüllt. Auch der *Blutrausch* hindert ihn nicht an der Benutzung dieser Sonderfertigkeiten.

Die Wirkung des *Blutrauschs* hält wie üblich 2W20 KR, mit ihm enden auch die übrigen Boni.

Das Auslösen der Wirkung kann nur einmal alle 24 Stunden eingesetzt werden. Der Getaufte muss kein Geweihter sein, wohl aber ein Gläubiger des Kor. Im Laufe der Zeit wird der Getaufte immer aggressiver, wilder und unberechenbarer. Er sehnt sich nach dem Tod und stürzt sich nur allzu gerne in einen Kampf. Diese Veränderung wird umso stärker, je länger das Blutpfand schon wirkt.

Namenlose Zweifel (Liturgie)

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die betroffene Person stellt innerhalb des Wirkungszeitraums ihre eigenen moralischen Vorstellungen in Frage und verliert den Glauben an ihre Götter oder ihre Prinzipien. Während der Wirkungsdauer sind Opfer der Liturgie bereit, Nachteile wie Prinzipientreue

und Verpflichtungen zu ignorieren oder ins Gegenteil zu verkehren. Überzeugte Vegetarier essen Fleisch, ehrenhafte Krieger kämpfen aus dem Hinterhalt und ein Novadi wird sich achtlos über jedes der 99 Gesetze hinwegsetzen.

Liturgiedauer: 4 Aktion

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: B

Pech und Schwefel (Liturgie)

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um ZK)

Wirkung: Aus den Fingern des Geweihten schießt ein Strahl schwarzer Flammen, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Geweihte muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken der Liturgie zu treffen. Das Treffen ist in der Liturgiedauer inbegriffen.

Das getroffene Ziel erleidet 2W6 + (QS x 2) Trefferpunkte Schaden. Der Flammenstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.

Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Flammenstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Furcht*.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

Drachenreiter

MU 17 KL 10 IN 13 CH 11

FF 10 GE 17 KO 13 KK 14

LeP 37 AsP – KaP 32 INI 16+1W6

SK 2 ZK 1 AW 8 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Lanze (vom Drachenrücken aus): AT 14 PA – TP 2W6+6

Streitkolben: AT 16 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 1/10/100

RS/BE 6/1 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I+II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Blutpfand, Finte I-III, Graqualos' Vermittlung, Haltegriff, Lanzenangriff, Präziser Schuss I, Rundumschlag I+II

Vorteile/Nachteile: Hohe Lebenskraft III / Diverse Persönlichkeitsschwächen und Schlechte Eigenschaften

(Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn, Rachsucht)

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 11, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 3, Reiten 10, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Willenskraft 4

Liturgien: Namenloser Zweifel 6, Pech und Schwefel 5, weitere Liturgien des Namenlosen

Kampfverhalten: Zunächst nutzt er den Vorteil, aus der Luft zu kämpfen, und attackiert zuerst Magier und Schützen. Nur wenn er selbst einen Nahkampfangriff durchführt, kann er auch attackiert werden.

Flucht: Wenn die Pauke unerreichbar scheint; später wagt er einen neuen Angriff unter besseren Bedingungen.

Schmerz +1 bei: 28 LeP, 19 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



Perldrache

Größe: 7 Schritt (ohne Schwanz); 11 Schritt (mit Schwanz); 2 Schritt Schulterhöhe; 10 Schritt Flügelspannbreite

Gewicht: 2.200 bis 2.600 Stein

MU 17 KL 9 IN 12 CH 12

FF 9 GE 16 KO 24 KK 26

LeP 200 AsP 20 KaP – INI 17+1W6

VW 8 SK 3 ZK 9 GS 6/8/20 (am Boden/tauchend/fliegend)

Biss: AT 12 TP 2W6+6 RW lang

Kralle*: AT 14 TP 1W6+6 RW lang

Schwanz: AT 13 TP 1W6+4 RW lang

Trampeln: AT 10 TP 2W6+8 RW kurz

Flammenstrahl:** FK 12 LZ 2 TP 2W6 RW 10/15/20

RS/BE 5 / 0

Aktionen: 2 (maximal 1 x Biss, maximal 1 x Trampeln)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Kralle), Flugangriff (Biss, Kralle), Mächtiger Schlag (Schwanz), Schildspalter (Biss, Kralle, Schwanz), Schwanzschwung^{ABES} (Schwanz), Trampeln^{ABES} (Trampeln), Wuchtschlag I-II (Biss, Kralle, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 10, Fliegen 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 12, Verbergen 3, Willenskraft 7

Zauber: Blick in die Gedanken 10, Motoricus 12, Odem 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 1.250 Rationen (ungenießbar), Drachenschuppen (500 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 200 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler, Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 2.000 Silbertaler)

Kampfverhalten: Perldrachen greifen gerne aus der Luft an und stürzen sich auf ihre Opfer. Stehen sie

unter dem Befehl eines Reiters, befolgen sie dessen Anweisungen.

Flucht: Perldrachen fliehen nicht. Tierkunde (Ungeheuer) oder Magiekunde (magische Wesen)

☛ **QS 1:** Perldrachen lieben das Wasser und sind begnadete Taucher.

☛ **QS 2:** Man sagt den Perldrachen nach, dass man sie zu Flugreitieren ausbilden kann, die dem Reiter treu ergeben sind.

☛ **QS 3+:** Obwohl sie nicht allzu intelligent sind, können sie telepathisch kommunizieren und einige einfache Zauber wirken.

Schmerz +1 bei: 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

***) Krallenangriff:** Der Krallenangriff wird nur im Flug eingesetzt.

****) Feuerstrahl:** Der Perldrache kann seinen Feuerstrahl insgesamt sieben Mal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Bei einer 1-2 erleidet der Held den Status *Brennend* durch seine brennende Kleidung. Der Feuerodem richtet sich maximal gegen zwei Ziele pro Anwendung, die maximal 2 Schritt voneinander entfernt sind.

Immunität gegen Feuer: Perldrachen sind gegen Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber z. B. richtet ein IGNIFAXIUS bei ihnen keinen Schaden an.

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Perldrache weniger RS. Am Halsansatz RS 2; am Hals RS 3; am Bauch RS 4; an den Flügeln RS 2. Das zielgenaue Treffen dieser Zonen wird als Fokusregel der Stufe I (Trefferzonen) im **Aventurischen Kompendium** vorgestellt. Ohne diese Regel sind die Zonen einfach um 4 erschwert zu treffen.



Ritter des Bundes

MU 14 KL 11 IN 12 CH 10

FF 11 GE 12 KO 14 KK 15

LeP 33 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 5 GS 7

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Langschwert: AT 13 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Zweihänder: AT 11 PA 3 TP 2W6+5 RW mittel

RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Fertigkeitsspezialisierung Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren), Wuchtschlag I+II

Vorteile / Nachteile: Adel II, Zäher Hund / Verpflichtungen III (Korsmal-Bund)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 10, Kriegskunst 6, Menschenkenntnis 6, Reiten 10, Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) 9 (11), Sinnesschärfe 5, Verbergen 3, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Ritter des Bundes nutzen häufig den Wuchtschlag und setzen in Bedrängnis Blutpfand ein, wenn sie können.

Flucht: normalerweise bei 8 LeP; keine Flucht, wenn Blutpfand eingesetzt wurde

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



In der Kampagne beherrschen einige Ritter die Sonderfertigkeit Blutpfand (Seite 29). Ihre genaue Anzahl hängt von den Erfolgen der Helden in **Das Blaue Buch** ab. Im Einzelabenteuer kannst du die Sonderfertigkeit nach Belieben vergeben oder weglassen.

Flusspirat

MU 12 KL 10 IN 12 CH 10

FF 12 GE 14 KO 13 KK 12

LeP 34 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 1 AW 8 GS 6

Entermesser: AT 13 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Keule: AT 13 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Streitkolben: AT 13 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Kurzbogen: FK 11 LZ 1 TP 1W6+4 RW 1/10/100

Borndorn: FK 13 LZ 1 TP 1W6+2 RW 2/10/15

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Meister der Improvisation, Präziser Schuss/Wurf I, Verbessertes Ausweichen II,

Vorstoß; *vereinzelt*: Beidhändiger Kampf, Kreuzblock, Schmerzen unterdrücken, Wurf

Vorteile/Nachteile: keine besonderen / Verpflichtungen II (Mjesko Einhand) sowie eine Auswahl aus Schlechten Eigenschaften (Aberglaube, Autoritätsglaube, Goldgier, Jähzorn) und Verstümmelt

Talente: Einschüchtern 6, Fesseln 9, Heilkunde Wunden 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 7, Klettern 9, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Überreden 6, Willenskraft 4,

Kampfverhalten: geht möglichst wenige Risiken ein; agiert eher aus Angst vor Strafe als aus eigener Initiative; kämpft skrupellos, trickreich und möglichst in Überzahl

Flucht: bei Schmerz 3

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Der Weg nach valsa aha

Mithilfe des Mosaiks im Wirtschaftsgebäude, der Wandmalerei und des Reliefs im Bergfried können die Helden den Weg in die Feenwelt *valsa aha* finden.

Das Mosaik

Das Mosaik auf dem Boden der **Stallungen (03)** besteht aus 824 quadratischen Plättchen, von denen 466 weiß und 358 rot sind. Ist es vollkommen freigelegt, zeigt es einen silbernen Handschuh auf Rot, das geheime Zeichen der Silbernen Horde. Die Helden sollten es spätestens finden, wenn Baumaterial in größerem Maße verbraucht wird.

Mit einer Sammelprobe auf *Steinbearbeitung (allgemein)* +3, 30 Minuten, 5 Versuche, kann es vollkommen freigelegt werden. Alle Plättchen herauszuhebeln, erfordert eine Sammelprobe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)*, 5 Minuten, 5 Versuche, die auch als Gruppensammelprobe abgelegt werden kann. Jedes Plättchen enthält einen Funken magischer Kraft, der mit ODEM oder MAGIESICHT entdeckt werden kann, sofern mehr als 100 Plättchen nah beieinander liegen.

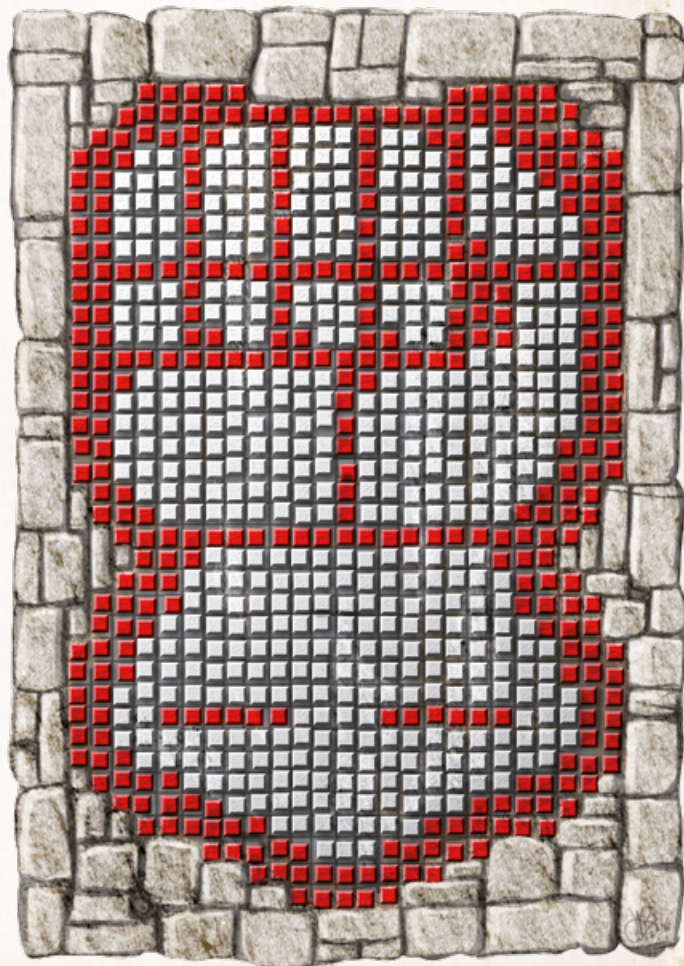
Das Relief

Das Relief findet sich in der Bodenschräge des **Bergfrieds (02)** im EG, wo auch die Helden einquartiert sind. Es weist eine Vielzahl quadratischer Vertiefungen auf, die in Schildform angeordnet sind. Sie haben die gleiche Größe wie die Plättchen des Mosaiks. Nur wer nachzählt oder eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3 schafft, entdeckt, dass es genau 828 Vertiefungen sind, also 4 mehr als das Mosaik Plättchen hat. Doch eine Vertiefung ist bereits mit einem schwarzen Plättchen besetzt, was besonders für Helden unbequem werden kann, die sich direkt darauf zur Ruhe betten.

Mit ODEM oder MAGIESICHT ist auch hier ein leichtes Schimmern erkennbar.

Die Wandmalerei

Die Wandmalerei hängt im EG des **Bergfrieds (02)**. Es zeigt vier Ritter in silbernen Rüstungen und in stolzer Pose. Sie stehen vor einem Wasserlauf und schauen in Richtung eines dunklen Gebirges im Hintergrund. Auf ihren Rücken tragen sie Schilde mit den Wappen namhafter bornischer Adelshäuser, die allesamt in den



◊ Typischerweise wäre hier eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* -3 nötig, die nur begrenzt wiederholt werden dürfte. Da das Scheitern dieser Probe aber weitreichende Folgen hat, liegt es bei dir, ob du sie verlangen willst.



Farben Rot und Silber gehalten sind: die Familien von Ilmenstein, Ovenstam, Kirschhausen und Hummergarben, wie eine Probe auf *Geschichtswissen (Bornland)* +1 eröffnet. Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1 erkennt man das

Gesicht eines bärtigen Mannes in den Fluten, der den Mund weit öffnet. Nur wer das Gemälde genauer untersucht, entdeckt auf jedem der Wappen, außer dem der Familie von Hummergarben, ein quadratisches schwarzes Plättchen. Insgesamt gibt es auf dem Gemälde also 3 schwarze Plättchen, die ebenfalls in das Relief passen, wo bereits ein weiteres fest verankert ist.

◊ Des Rätsels Lösung

Um das Tor zu öffnen, müssen die Plättchen aus dem Mosaik herausgehoben und so in das Relief eingesetzt werden, dass sie dem Wappen der Familie von Hummergarben entsprechen. Das einzelne schwarze Plättchen, das bereits im Relief verankert ist, kann hierauf einen Hinweis geben. Sobald zusätzlich die 3 weiteren dunklen Plättchen aus dem Gemälde eingesetzt werden, öffnet sich ein Loch von 2 bis 3 Metern Durchmesser in der Bodenschräge, in dem silbrig glitzerndes Wasser schwappt und gurgelt.

Die Auflösung des Mosaikrätsels findest du als Bild auf Seite 34.

Wenn deine Spieler nicht mühsam am Spieltisch puzzeln sollen, kannst du jeden Versuch, ein Motiv im Relief nachzubilden, über eine Gruppensammelprobe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)*, 5 Minuten, 5 Versuche, abhandeln.

Hintergrund: Elkfriedes Bündnis

Schon 243 BF hatte Marschallin und Heerführerin Rondara von Leuenwald erkannt, dass während der Eroberung von Wjassuula, des Throns der Goblkönigin Kunga Suula, ein großer Frevel begangen worden war, der den Walsach als Verteidigungslinie geschwächt hatte (siehe Seite 40). Sie befahl daraufhin die Errichtung von vier Burgen an seinem Ostufer. Heute ist unbekannt, warum Marschall Gerbald später die Baupläne

ändern und Trallsky und Walscherwacht an das Westufer verlegen ließ. Auf jeden Fall widmete der Walsachkönig den Burgen Otra und Trescha besondere Aufmerksamkeit, vermutlich, weil er nur diese als Unterstützung für den Walsach-Wall erkannte oder anerkannte. Als die Silberne Horde 293 BF vor den Truppen Marschall Gunbalds floh, teilte sie vor ihrer ersten Begegnung mit dem Walsachkönig ihre Kräfte: Knappen und Verletzte wurden von Lanzenmeister Thirbold von Notmark nach Neu-Arivor in Sicherheit geführt, wo sie sich niederließen (siehe Seite 55), während die stärksten Ritter unter Ornatsmeisterin Elkfriede von Hummergarben auf Otra und Trescha aushielten. Zwar ließ Gunbald die Burgen wieder und wieder stürmen, doch sobald die Verteidiger in die Bergfriede zurückgedrängt worden waren, verschwanden sie stets spurlos durch ein Feentor nach *valsa aha*, kehrten aber umgehend zurück, um sich der Besatzer zu entledigen.

In dieser Zeit diente Elkfriedes Rittern das Relief als Tor, das Mosaik als Schlüssel und das Wandgemälde als Mahnmal für ihren Bund mit dem Walsachkönig. Er war es, der sie schließlich von der Last und Versuchung ihrer Rüstungen befreite und ihnen eine Sühne der Frevel ermöglichte, die die Theaterritter im Namen Kors am Land begangen hatten. Die Silberne Horde verpflichtete sich zur ewigen Wacht am Walsach – zur Silbernen Wehr. Als Zeichen für die neue Gefolgschaft ließ der Walsachkönig ihre Wappenschilder in unzählige kleine Plättchen zersplittern, die im Mosaik von Trescha verbaut wurden, um in Notfällen das Tor in die Feenwelt erneut öffnen zu können.

In die Feenwelt

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass die Helden den Zugang zur Feenwelt in einer verzweifelten Situation finden: Die Verteidiger werden unter großen Verlusten in den Bergfried zurückgedrängt und können diesen nur mühsam halten. Ein Experiment mit dem Mosaik

Jucho und der Silberschatz

Bei seiner Suche nach der letzten, größten Beute seines Lebens erhielt der Großherzog Kontakt zu Mantka Riiba, dem Oberhaupt der Festumer Goblins, hinter deren Namen sich die noch immer lebende Kunga Suula verbirgt. Gegen einige Gefälligkeiten machte sie ihm Weisungen und half ihm, sein Lebenswerk zu interpretieren. So fanden beide die Beute, die Jucho suchte, in der legendären Silbernen Wehr, die Jucho für einen großen Silberschatz hält. Mantka Riiba stattete ihn mit einigen dunklen Andeutungen aus und schickte ihn nach Trescha – nicht ganz zufällig, denn auch ihr ist daran gelegen, die Goblinpauke unschädlich zu machen, und viele Ereignisse dieses Abenteurers hat sie vorausgesehen. Zusätzlich hat Jucho selbstständig recherchiert.

Die folgenden Informationen kannst du den Helden im Gespräch mit Jucho zugänglich machen, der sich gegebenenfalls auch auf eigene Faust am Mosaik zu schaffen macht. Zur Geschichte Treschas kann Larle einiges beitragen, sodass die Lösung des Rätsels etwas leichter fallen dürfte.

Über die Silberne Wehr

- Die Silberne Wehr ist gleichbedeutend mit den Rüstungen der Silbernen Horde. (+/-) #Eingeschmiedet in diese Plattenpanzer wurden die Ritter unbesiegbare Kämpfer, die sogar fliegen konnten. (+)
- Die Wehr ist der größte Schatz und die wahre Bestimmung des Landes, denn mit ihrer Hilfe kann „der größte und älteste Feind“ bekämpft werden. (+)
- Die Rüstungen wurden von den Theaterkriegerinnen geschaffen. Sie sollen sie aus der Kraft des Landes gegossen und mit dem verbotenen Wissen der Kunga Suula geschmiedet haben, das sie nach der Schlacht von Wjassuula raubten. (+)
- Nur wer würdig ist, vermag die Macht der Wehr zu nutzen. (+/-) Wer ihrer Versuchung erliegt, ist verdammt. (+)
- Die Silberne Wehr steht im Zusammenhang mit dem Schlüssel des Landes, den die Kunga Suula

besessen haben soll. (-) Darüber, ob sie der Schlüssel ist oder ihn schützt, gibt es widersprüchliche Legenden. (+)

Über die Silberne Horde

- Marschall Gunbald beschuldigte die Silberne Horde, Menschen geopfert zu haben, um die Rüstungen in ihrem kochenden Blut zu härten. (+) Möglicherweise war das aber eine Lüge zu Propagandazwecken. (+/-)
- 292 BF flohen viele Ritter der Silbernen Horde aus Leufurten, kurz bevor Marschall Gunbald die Stadt belagerte. (+) Sie wurden ins Überwals verfolgt. (+/-)
- Bei ihrer Flucht teilten sie sich auf, sodass sie den Walsach an verschiedenen Stellen überschritten. Einige Ritter fanden Zuflucht auf den Festungen, die heute der Widderorden bewohnt. (+)

Über Trescha

- Trescha wurde, wie Otra, Trallsky und Walserswacht, nach der Schlacht von Wjassuula 243 BF erbaut. Dies geschah auf Befehl der siegreichen Marschallin Rondara von Leuenwald, die damit die Grenze des Bornlandes offiziell auf den Walsach festlegte. (+)
- Trescha und Otra, die beiden Burgen östlich des Walsachs, wurden als erste 246 BF fertiggestellt. Die anderen entstanden unter der Herrschaft des Marschalls Gerbald von Ruckenau (eventuell bekannt aus **Das Blaue Buch**), und zwar westlich des Walsachs. (+)
- Trescha wurde 293 BF mehrfach belagert, weil Ritter der Silbernen Horde hier Zuflucht fanden. Ihre Anführerin hieß Elkfriede von Hummergarben, eine Base der berühmten Marschallin Jadvige von Hummergarben (263 bis 288 BF). (+)
- Als Gunbalds Truppen schließlich die Burg stürmten, waren die Ritter jedoch verschwunden.
- Man munkelt, dass ihnen Feen zur Flucht verholfen hätten. Zum Dank hätten die Ritter sich deren König unterworfen. (+)

zu wagen, erscheint als letzte Alternative. Die Helden retten sich selbst, Jucho und die Goblinpauke durch das Feentor.

Natürlich gibt es viele andere Möglichkeiten, wie sich die Ereignisse entwickeln können. Nachfolgend findest du einige Anregungen, wie du darauf reagieren kannst. Wichtig ist nur, dass die Helden gemeinsam mit Jucho schließlich die Feenwelt erreichen.

Wie endet die Belagerung?

Früher oder später wird die Verstärkung der Adelsmarschallin eintreffen, doch es liegt am Erfolg der Verteidiger, ob sie sich nur mit den Resten des Angreiferheeres auseinandersetzen oder die Burg zurückerobern muss. Letzteres geschieht nach Mjeskos Tod unter großen Verlusten.

Wurde das Rätsel um das Mosaik nicht rechtzeitig gelöst, findet Jucho den Zugang in die Feenwelt später, zum Beispiel bei der Siegesfeier. In diesem Fall bittet Jucho die Helden, ihn dorthin zu begleiten. Eventuell muss die Goblinpauke für ihren Einsatz in Neu-Arivor (siehe Seite 50) später nachgeholt werden.

Was wird aus den Ordensrittern?

Von sich aus wollen die ehrenhaften Kämpfer ihr Heim nicht aufgeben, obwohl dieser einfache Ausweg viele in Versuchung führt. Auch einige Helden dürften Probleme haben, ihre Verbündeten vom Widderorden im Stich zu lassen. Um Enttäuschungen zu vermeiden, solltest du es ihnen nicht zu schwer machen, diese Meisterfiguren umzustimmen und nach *valsa aha* mitzunehmen. Zeitdruck durch immer heftigere Angriffe kann hier die Entscheidung beschleunigen.

Scheitern am Rätsel

Brauchen die Helden hier zu lange, brechen die Angreifer in den Bergfried durch. Viele Ordensleute werden erschlagen, doch die Helden und Jucho werden gefangen genommen. In Ermangelung eines anderen Raums sperrt man sie in ihrem Quartier ein, wo sie sich weiter am Rätsel versuchen können. Hierdurch verlieren sie aber die Goblinpauke.

Verlust der Goblinpauke

Wenn die Helden die Pauke nicht verteidigen können, transportiert ein Perldrache sie nach Neu-Arivor. Im Verlauf des Abenteuers können die Helden sie dort wiederfinden (siehe Seite 56).

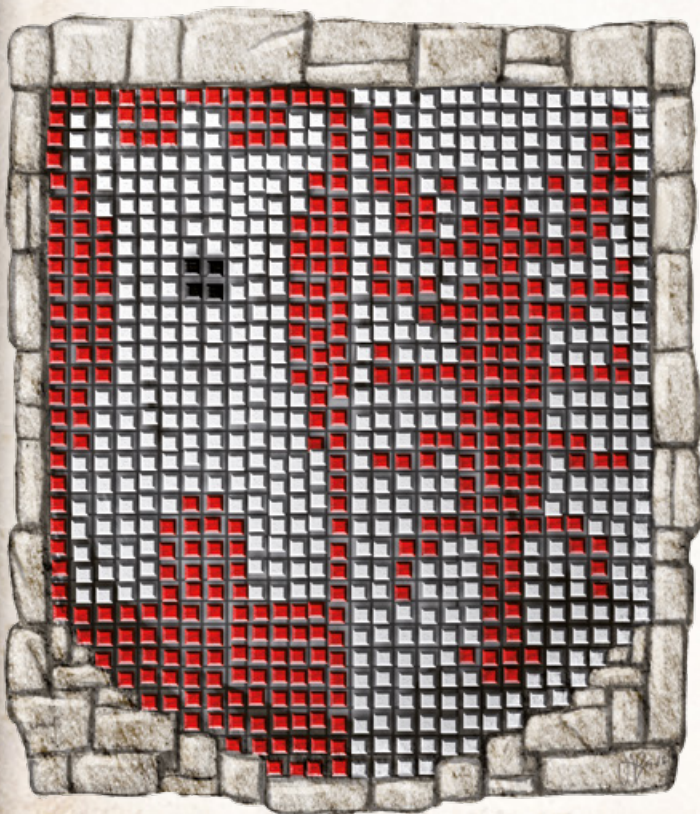
Erfolgreicher Bluff

Gelingt es den Helden, die Pauke zu verbergen (zum Beispiel in *valsa aha*), können sie gegenüber den Angreifern behaupten, das Artefakt gar nicht zu besitzen. Mjesko und einige Kultisten wollen dies mit eigenen Augen prüfen, und es ist fraglich, ob beide Seiten sich an gegebene Versprechen halten, wenn sie dem Todfeind ins Auge blicken.

Notfalls kann Jucho die Pauke auch durch eine mächtige Phex-Liturgie verschwinden lassen, doch in diesem Fall ist völlig unklar, wann und ob sie je wieder auftaucht. Außerdem sind Jucho und die Helden dadurch dem Diebesgott höchstselbst etwas schuldig ...

Gescheiterte Kriegslist

Wenn die Helden auf einer Außenmission gestellt werden, nimmt man sie im Lager der Angreifer gefangen und versucht, Informationen aus ihnen herauszubekommen. Hier sind Fluchtversuche möglich, doch



Ausblick: Ein epischeres Finale?

Wenn du glaubst, dass deine Helden im Finale in Neu-Arivor (Seite 61) Unterstützung gebrauchen können, kannst du an dieser Stelle auch Teile der Burgbesatzung mit in die Feenwelt fliehen lassen. So stehen sie als Unterstützung im alles entscheidenden Kampf am Trolltor zur Verfügung. Stimmungsvoll kann es auch sein, ebendiese Begleiter Stück für Stück gegen die Übermacht aus Korsmal-Kultisten und Trollen fallen zu lassen, während die Helden verzweifelt versuchen, die Goblinpauke zu schlagen. So kannst du den Kampf mit mehr Gegnern inszenieren und ihn gefährlicher und tödlicher gestalten, ohne dass die Figuren deiner Spieler zu viele Federn lassen müssen oder gar ihr Leben, damit es dramatisch genug wird.

Diese Entscheidung musst du hier treffen, danach bestehen nur noch sehr wenige Möglichkeiten den Helden Hilfe zukommen zu lassen.

Das Abenteuer geht im weiteren Verlauf davon aus, dass die Helden mit Jucho allein entkommen. Im Finale werden aber auch einige Vorschläge präsentiert, die für wirklich schlachterfahrene Helden oder eben solche mit entbehrlichen Begleitern geeignet sind.



vielleicht müssen die Helden mitansehen, wie die Burg fällt, ehe Verstärkung eintrifft.

Gelungene Kriegslist

Vielleicht finden die Helden einen Weg, die Pauke an den Angreifern vorbei zu schmuggeln und sie im Umland zu verbergen. So können sie Verstärkung holen und den Angreifern in den Rücken fallen, um Trescha zu retten. Jucho oder der später eintreffende Alatzer können die Feenwelt dann auf eigene Faust finden und die Helden später nachholen.

Sieg über die Angreifer

Entweder erringen die Verteidiger den Sieg dank dem Einsatz der Helden oder sie erhalten Verstärkung von anderen Ordensburgen. Möglich ist Unterstützung nach einigem Ausharren durch Truppen der Adelsmarschallin, den Ablenkungszug unter Jucho von Elkinen, tapfere Biestinger oder überlebende Piraten der Nebelbringer-Otta.



Auch Errungenschaften aus vorigen Abenteuern können hier Folgen haben: Mit Alriksej Jantareff gibt es einen reichen Mann, der Söldner zu ihrer Rettung anheuern könnte. Vielleicht zeigen sich auch die Hexen um Zelda von Ilmenstein erkenntlich, oder sie wollen die Helden noch tiefer in ihrer Schuld wissen. Auch der losgelassene Riese Milzenis könnte zufällig das Lager der Kultisten stürmen und für Chaos und Zerstörung sorgen.

AM HOF DES WALSACHKÖNIGS



»Wenn blutig Gold und Güld'ner sich
An Hügeln schwarz beharken,
Soll'n Menschenhand und Strauch und Gischt
Durch Silberwehr erstarren.
Und ist ein Wall und ist kein Tor,
Getrennt sind Pflicht und Lachen.
Dem Feind, da sei der Walsach vor,
Und ich muss endlos wachen ...«

—Gekritzelt unter den von Langeweile geprägten Aufzeichnungen des Jucho von Dallenthin und Persanzig, roséfarbener Blütensaft auf grünlichem Bauschgespinst, um 1045 BF

Nachdem die Helden mit Jucho (sowie der Goblinpauke und eventuell Mitgliedern des Widderordens) das Feentor durchschritten haben, werden sie in der Feenwelt von Biestingern und anderen Feenwesen empfangen und zum Hof des Walsachkönigs geleitet. In diesem Kapitel werden sie Folgendes erleben:

- Sie lernen die Feenwelt *valsa aha* (Isdira für *Bewahregut-Fluss*) kennen und erhalten eine Audienz beim Walsachkönig.
- Sie werden Zeugen des Mordes am Walsachkönig durch Mjesko Einhand und die Schwarzfee Bi'iel. Mjesko Einhand wird besiegt.
- Sie beeinflussen die Wahl des neuen Walsachkönigs zugunsten von Jucho.
- Im Auftrag des neuen Königs von *valsa aha* ziehen sie gegen die Gefahr aus den Dunklen Hügeln.

Hinter dem Tor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr springt in das Wasser am Boden des Bergfrieds. Tief taucht ihr ein, um Euch wirbelndes Nass. Die Umgebung wird undeutlich, schlierenhaft, das Licht scheint aus allen Richtungen zu kommen, kurz verliert ihr die Orientierung. Das Wasser dringt euch in Ohren und Nasen, doch es mangelt euch nicht an Atem. Ihr taucht unversehrt wieder auf.

Für einen Moment werdet ihr von bunt schillerndem Licht geblendet. Ihr steht hüfttief in einem kleinen Teich, von Kopf bis Fuß durchnässt. Ein lieblicher Duft umfängt euch, mischt sich mit einer herben, erdigen Note, dann umweht Euch eine Brise frischer Luft, feucht und klar.

Ihr seht eine Ansammlung Kreaturen, die euch offenbar erwarten. An einem waldigen Hang erkennt ihr ein Dutzend aufrecht gehender Tierwesen mit menschlichen Zügen. Überwiegend Ottergestaltige, aber auch Wiesel und eine Maus sind zu sehen, umschwirrt von ebenso vielen flatternden Blütenfeen mit bunten Schmetterlingsflügeln, die aufgeregt in einer melodischen, fremden Sprache miteinander plappern.




Hinter den lustig und harmlos wirkenden Feenwesen stehen regungslos zwei vollständig gepanzerte Ritter mit Zweihandschwertern. Ihre Rüstungen bestehen aus glänzendem Silber.



Das Tor, das die Helden durchschritten haben, darf als ‚offizielles‘ Tor in die Feenwelt des Walsach gelten. Wird es durchschritten, nimmt der Walsachkönig unmittelbar Kenntnis davon und sendet seine Feenwesen aus, um die Besucher in Empfang zu nehmen.

Das Durchschreiten des Feentores fühlte sich zwar nur wie ein Weg von wenigen Schritten an, doch vergingen tatsächlich mehrere Stunden. Zudem können sich die Feen im Auftrag ihres Königs außerordentlich schnell fortbewegen. Bei den Rittern handelt es sich um Silberne Rüstungen, die auf Seite 51 näher beschrieben sind. Die Tiergestaltigen sind Biestinger, bei den kleineren Wesen handelt es sich um Blütenfeen (Seite 38).

Der Biestinger  *Gnur* (Ottergestalt, weiße Fellstreifen auf der Schnauze, brummelnde, aber bestimmte Aussprache; gibt den Blütenfeen ausdauernd und erfolglos Anweisungen, wo sie hinfliegen sollen, und puhlt ständig in seinen Zähnen; Willenskraft 6 (13/13/14), SK 3) begrüßt die Helden im Namen des Walsachkönigs und teilt ihnen dessen Wunsch mit, sie zu einer Audienz zu empfangen. Er spricht die Helden als „Gesandte“ an, auf Nachfrage kann er aber nichts Genaueres dazu sagen, schließlich seien die Helden ja die Gesandten, sie würden schon selbst wissen müssen, was das bedeute. Er rechnet nicht mit Widerspruch.

Sollten die Helden sich weigern und die Feenwelt auf eigene Faust erkunden wollen, ist dies durchaus möglich. Die Biestinger und Feenwesen werden sie jedoch ausdauernd verfolgen und darauf drängen, dass sie

Der Widderorden in der Feenwelt

Es ist dir freigestellt, die Anwesenheit der Ordensleute in die folgenden Ereignisse mit einzubeziehen oder dich ganz auf die Helden zu konzentrieren. Willst du die überlebenden Verteidiger aus dem Spiel nehmen, kann der Walsachkönig sie aufgrund vermeintlicher Untaten des Ordens gegen seine Untertanen bei Wein und Obstsalat gefangen setzen. Auf weitere Erklärungen verzichtet er, und da einige der Ordensleute verwundet sein dürften, ist diese Gefangenschaft letzten Endes eine Wohltat. Noch einfacher, wenn auch weniger elegant, ist es, zu entscheiden, dass die Ordensmitglieder in einen anderen Teil der Feenwelt oder gar eine andere Feenwelt übergetreten sind und nie hier auftauchen. Umgekehrt kannst du den Helden mit den Ordensleuten bei Gelegenheit einige zusätzliche Kämpfer an die Seite stellen oder ihnen in Gestalt der Burgmeisterin, die sich langsam an ihren Aufenthalt hier erinnert, Hinweise und Ratschläge geben. Im Abenteuer wird aber nicht mehr auf ihre Anwesenheit eingegangen.



sich zum Walsachschloss führen lassen. Dabei fallen sie den Helden zwar auf die Nerven, werden aber nicht aggressiv. Zeit spielt für sie keine Rolle, sie werden weder müde, noch hungrig oder durstig, doch der Wunsch ihres Königs ist ihnen Befehl und sie werden nicht davon ablassen, ihn zu erfüllen.

Entlang des Walls

Die Biestinger führen die Helden den Hang hinab, über sumpfige Wiesen auf eine große Wehrmauer zu. Biten die Helden sie um Hilfe, die unhandliche Pauke zu transportieren, zaubern die Biestinger ihr kurzerhand Feenbeine an, sodass das Instrument neben den Helden her spaziert.

Die Wehrmauer ist im Durchschnitt etwa 12 Schritt hoch und zwischen 8 und 16 Schritt breit. Sie ist aus großen, geschwungenen Steinen gefertigt, überwiegend von weißer und silberner Farbe. Manche nehmen auch eine leicht blaue oder braune Tönung an oder sind von roten, grauen oder grünen Adern durchzogen, die ihnen ein marmornes Aussehen verleihen. Der Wall steht inmitten eines Flusses, überall finden sich Rinnsale aus den Mauerritzen, kleine Wasserfälle, vorgelagerte Teiche, Springbrunnen und Wasserbassins. Im Abstand von mehreren hundert Metern sind Wachtürme zu sehen, in unterschiedlicher Bauweise, vom filigran geschmückten Zwiebelturm bis zur massiven, eckigen Trutz.

Die Zinnen des Walls sind mit Rittern in silbernen Rüstungen bemannt, die hier Wache halten. Sie sprechen nicht und reagieren auch sonst auf keinerlei Interaktionsversuche. Sollten die Helden sie beschädigen oder angreifen wollen, gehen die Biestinger dazwischen.

Der Wall ist der Walsach


Dieser Wall ist die Repräsentation des Walsachflusses in der Feenwelt, ein Bollwerk gegen finstere Mächte jenseits des Flusses, aus den Dunklen Hügeln, den Walbergen und dem Ehernen Schwert. Die elementaren Kräfte des Flusses waren in vergangenen Schlachten gegen den Namenlosen, insbesondere in denen der Hochelfen, ein wichtiger Faktor, die Gegner aufzuhalten – namentlich, sie „an seinen silbernen Wassern abzuwehren“ (siehe auch Seite 40).

Jucho dämmert es schon frühzeitig, dass es sich bei der legendären Silbernen Wehr um den Walsach selbst handeln dürfte. Er wird dies aber nicht von sich aus mit den Helden besprechen. Der alte Phexgeweihte beginnt aber insgeheim bereits zu planen, wie er eine oder mehrere der silbernen Rüstungen in seinen Besitz bringen kann.



Feeische Geschichten

Auf dem Weg können die Helden mit den Biestingern plaudern. Die folgenden Informationen kannst du jetzt zur Verfügung stellen oder während des Aufenthalts am Hof des Walsachkönigs einstreuen.

-  Dieses Reich wird von den Flussfürsten regiert. Der bedeutendste unter ihnen wurde vor langer Zeit

zum Walsachkönig bestimmt. Weitere wichtige Flussfürsten sind der kalte Nagrach und der wilde Hursach.

- Die Feen unterscheiden nicht zwischen Wehrmauer und Fluss, für sie ist beides eins.
- Die Wehrmauer zieht sich den gesamten Fluss entlang. Jenseits der Quellen von Walsach und Lymen gibt es ein weiteres Königreich namens Letta.
- Die Biestinger und andere Feenwesen leben überwiegend im Schloss und sind des Königs Gefolge.
- Die Silbernen Rüstungen halten Wacht gegen die Gefahren aus den *Dunklen Hügeln*. Sie und der Wall schützen die *Waldigen Seen*, wie die Feen das Bornland nennen.
- In letzter Zeit wurden viele Trolle gesichtet, die die Feen *Steinsammler* nennen. Sie sind sehr gefährlich. Bei den gesichteten Exemplaren handelt es sich um die ersten Verbündeten des Korsmal-Bundes aus dem Trolltor unter der Feste Neu-Arivor.
- Drachen, von den Feen *Feueratmer* genannt, gibt es in den Dunklen Hügeln ebenfalls, aber sie haben

sich schon seit Langem nicht sehen lassen. Da die Drachen über den Walsach hinwegfliegen, nehmen die Feen in der Regel keine Notiz von ihnen.

Das Walsachschloss

Im Zentrum der Feenwelt steht das Walsachschloss, hier residiert der König von *valsa aha*. Es besteht aus zehn großen Hallen, in denen die Flussfürsten (Seite 45) leben. Sie sind umgeben von zahlreichen kleinen Gebäuden und Türmen, die allesamt unübersichtlich miteinander verschachtelt und durch enge Gänge, gewundene Treppchen, Gärten und Terrassen miteinander verbunden sind.

Auch hier ist das Element Wasser überall präsent. In den Gebäuden und auf den Terrassen stehen gut gefüllte Bassins, gluckert es aus Brunenschächten, plätschern kleine Wasserfälle, und hier und da fließt das Wasser anscheinend un gelenkt über die Wege und durch die Gebäude. Von jeder der fürstlichen Hallen fließt ein kleiner Bach zur Mitte der Anlage in ein großes Becken, das sich im Ball- und Thronsaal des Walsachkönigs befindet.

Allgemeines zur Feenwelt

Feenglobulen besitzen wie Dere verschiedene Sphären (siehe **Regelwerk** Seite 206), allerdings mit einigen Unterschieden. Hier sind alle Informationen, die diese Feenwelt, also *valsa aha* betreffen, zusammengefasst. Du kannst sie den Helden nach einer Probe auf *Sphärenkunde* +1 zur Verfügung stellen.

- Zeit verläuft in *valsa aha* manchmal schneller, manchmal langsamer als auf Dere: den Wassern des Walsachs entsprechend im Frühjahr schneller und im Winter besonders langsam. Im Rondra entsprechen zwei Tage auf Dere einem Tag in *valsa aha*. Ein Jahr dauert aber etwa gleich lang.
- Die Naturgesetze sind weitgehend gültig, auch die Jahreszeiten finden statt. Die Vegetation ist üppig, der Boden feucht und matschig. Je weiter sich die Welt in Richtung der Dunklen Hügeln erstreckt, desto trockener und steiniger wird sie. Das Element Feuer ist weitgehend abwesend, Funken und Flammen existieren, aber sie wärmen nicht, sondern spenden nur blaues, weißes oder grünes Licht.
- Entlang des Walsach gibt es in Höhlen und zwischen Bäumen weitere Tore nach *valsa aha*. Die Feen können sie fast nach Belieben öffnen, tun dies aber nur intuitiv oder auf Anweisung des Königs.
- Wie alle Feenglobulen weist auch *valsa aha* eine Verankerung auf, die der 1. Sphäre von Dere entspricht. Auch die übrigen Sphären existieren in dieser Welt, bis auf die 4. Sphäre, das Totenreich. Gelehrte nehmen an, dass tote Feen in die sagenumwobene Lichtwelt einziehen.

Regeltechnisches in *valsa aha*

- In Feenwelten erleiden alle Lebewesen, die nicht in den Feenwelten geboren sind, einen Malus von -2 auf SK gegen magische Handlungen von Feenwesen.
- Proben auf *Orientierung* sind in Feenwelten grundsätzlich um 3 erschwert, da sich gelegentlich die

Landschaft verändert und eine Orientierung für Sterbliche allgemein schwierig ist.

- Der Einsatz von Feuer richtet keinen Schaden an, seien es die Flammen einer Fackel oder Zauber wie der *IGNIFAXIUS*.
- Magie ist in den Feenwelten in der Regel nicht modifiziert, mit folgender Ausnahme: Zauber mit dem Merkmal *Illusion* sind zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um 1 erleichtert zu wirken.
- Während der Regenerationsphase erhalten Zauberer +2 ASP zurück.

Feen-Regeln

Aus ihrer magischen Natur und Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten für die hiesigen Feenwesen. Dieses Wissen kannst du den Helden zugänglich machen, wenn ihnen eine Probe auf *Sphärenkunde (Sphärenwesen)* +1 gelingt.

- Feen können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Feen Zustandsstufen Schmerz (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Werden Feen getötet, bleibt eine Leiche zurück, die sich binnen Minuten in Feenstaub verwandelt, der zur nächstgelegenen Lichtquelle weht und darin verschwindet.
- Angriffe mit profanen, geweihten und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Angriffe durch Zauber und Liturgien wirken manchmal stärker und manchmal schwächer als üblich (je nach Meisterentscheid).
- Feen sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal *Illusion*, da sie stets auch die magische Natur der Dinge erkennen. Das bedeutet, dass sie jede magische Illusion durchschauen.
- Feen sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Feen können aus Liturgien Nutzen ziehen.
- Feen regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, in *valsa aha* jedoch deutlich schneller (etwa 5W6 LeP und 5W6 ASP pro Regenerationsphase).

Die übrigen Gebäude bieten Platz für die kurios anmutenden Werkstätten, Küchen, Lagerräume und Wohnräume der vielen verschiedenen Arten von Feenwesen. Schnell fällt auf, dass die Fackeln und Feuerbecken keine Wärme abstrahlen, sondern nur helles, bläuliches oder grünliches Licht spenden. Die Temperatur in der Feenwelt ist angenehm kühl.

Die Helden können das Schloss nach Belieben erkunden, einige der fürstlichen Hallen werden sie im Laufe des Abenteuers in jedem Fall aufsuchen (siehe **Die Verhandlungen** auf Seite 47).

Die Bewohner der Feenwelt

Am Hof des Walsachkönigs tummeln sich zahlreiche Feenwesen. Mit den meisten ist Interaktion möglich, doch denken und handeln sie in der Regel gänzlich anders, als zu erwarten wäre.

- **Flussfürsten** ähneln der Gestalt nach Elfen. Je nach Größe ihres Gewässers sind sie zwischen einem und drei Schritt groß.
- **Blütenfeen**, auch *Ladifaahri* genannt, sind nur etwa 10 bis 15 Finger große, weibliche Wesen. Sie hüllen sich in schimmernde Kleider und haben durchscheinende Insektenflügel, die an Blütenblätter oder Schmetterlinge erinnern. Üblicherweise bewegen sie sich flatternd durch die Luft und erfüllen am Hof die Rolle der Dienstboten. Die meisten Blütenfeen sprechen keine menschliche Sprache und beherrschen nur ein paar Brocken *Isdira*.
- **Winzlinge** sind etwa 15 Finger große Gestalten mit bunten Hüten und Mützen, die Albernheiten lieben und unentwegt herumscherzen. Sie reiten auf übergroßen Schnecken oder fliegen waghalsig auf großen Marienkäfern herum.
- **Kobolde** und **Klabauter** gibt es nur wenige am Hof. Die kleinen runzligen oder bisweilen tiergesichtigen Gestalten provozieren gerne die Biestinger und liefern sich anschließend Verfolgungsjagden durch das ganze Schloss.
- **Vilay** sind die grünhaarigen Nymphen der Walsachnussbäume. Sie erfüllen die Rolle der Hofdamen und lassen sich gerne von Helden mit Artigkeiten unterhalten.
- **Levschije** sind das männliche Gegenstück zu den Vilay. Sie sind hager, widderköpfig und bocksbeinig und widmen sich zumeist dem Flötenspiel. An ihrem rahjagegebenen verführerischen Duft und den meist unbedeckten Gemächten können sowohl Vilay als auch Gäste des Hofes Gefallen finden.
- **Biestinger** sind die bekannteste Art von Feenwesen am Walsach. Sie haben üblicherweise eine Tiergestalt mit menschlichen Zügen, gehen aufrecht und sind durchaus intelligent. Die Biestinger am Hof des Walsachkönigs zeichnen sich zudem durch die Verwendung militärischen Ränge und allgemein militärisches Gehabe im Umgang miteinander aus (siehe auch Seite 13).
- **Die Silbernen Rüstungen** sind keine Feenwesen im engeren Sinne, doch stehen sie mit den hiesigen Biestingern in Verbindung. Nähere Informationen zu

ihrem Hintergrund findest du auf Seite 40, ihre Werte auf Seite 50. Grundsätzlich fungieren sie als schweigende Wachen, vor allem auf dem Wall.

- Neben den zahlreichen Feenwesen gibt es auch eine menschliche Bewohnerin von *valsa aha*: die Tochter von Rangnid Thorkildsdottir, die sie 1019 BF im Tausch für ihren Feenpakt an den Hof des Walsachkönigs gegeben hat. **Liffa Rangnidsdottir** (20, groß und kräftig wie ihre Mutter, gutaussehend, feeische Magiedilettantin; liebt Nektar, hasst Dunkelheit, braucht eine Aufgabe; wird nach den Ereignissen dieses Abenteuers als Gesandte der Feenwelt ins Bornland geschickt) ist über den Tod ihrer Mutter, die sie allerdings nur wenige Male in ihrem Leben sah, sehr betrübt und lässt sich gerne von den Helden trösten. Du kannst sie verwenden, um ihnen an dieser Stelle allgemeine Hinweise auf die Feenwelt und während der Verhandlungen (Seite 47) über die Flussfürsten geben.

Feeische Vignetten

Bei der Erkundung des Schlosses vor der Audienz, aber auch später im Abenteuer, kannst du einige kleine Begegnungen mit den Bewohnern des Walsachschlosses einstreuen. Je nachdem wie intensiv die Helden herumstromern, zum Beispiel W3 vor der Audienz und weitere W3 vor dem Bankett.

- Gräfin Lymen bittet die Helden an einem gurgelnden Springbrunnen zum Gespräch und befragt sie nach ihrer Vergangenheit. Dabei schwankt sie, anscheinend zufällig, zwischen sprudelndem Interesse und kühler Distanz. Sie ist wirklich interessiert, zeigt dies aber nur, wenn sie sich unbeobachtet von Graf Nagrach fühlt, der immer wieder vorbeikommt und mit eisigem Blick verweilt. Nutze diese Begegnung, um deutlich zu machen, dass Graf Nagrach mit finsternen Mächten verbündet ist. Zumindest besagen das Gerüchte unter den Flussfürsten, denen die Gräfin Glauben schenkt.
- Blütenfeen gehen meist einem Handwerk oder Dienstbotenaufgaben nach. Sie rühren in einer Suppe, spinnen einen schimmernden Faden aus einem Büschel Gras, schnitzen eine Karotte oder eilen geschäftig durch die Gänge. Ein Winzling kommentiert vorwitzig jeden Handgriff.
- Elfische Helden werden von den Blütenfeen umschwirrt und mit kleinen, aber unbedeutenden Gaben wie leckeren Nüssen oder tropfenförmigen Kieselsteinen erfreut. Die Feen betrachten Elfen nämlich intuitiv als entfernte Verwandte.
- Einige Winzlinge veranstalten ein Rennen auf ihren Schnecken. Deren Schleimspuren hinterlassen bunte Striche auf dem Boden und an den Wänden. Ein Kobold wettet mit den Helden um einen roten Heller auf den Sieger und greift mit Zaubertricks in das Rennen ein. Der Sieger darf der Gräfin Lymen (Seite 40) ein Lied vorsingen.
- Klabauter formen flüchtige Skulpturen aus Wasser und versuchen einander dabei zu übertreffen. Einige Vilay und Levschije schauen zu und applaudieren. Gesellen sich die Helden eine Weile dazu und gelingen ihnen

Proben auf *Etikette (Klatsch & Tratsch)* oder *Betören (Anbändeln)*, sind spätere Proben mit Baron Hursach um 1 Punkt erleichtert (Seite 47).

- Ein Kobold rast magisch beschleunigt an den Helden vorbei, gefolgt von einem kaum langsameren, aber größeren Biestinger. Ein Held muss schnell ausweichen, um nicht zu Boden geworfen zu werden (1W3 TP). Es folgt eine intensive Debatte zwischen den beiden über die Auslegung der königlichen Gesetze zur angemessenen Geschwindigkeit im Schloss.
- Die Vilay und Levschije singen und musizieren gemeinsam, machen sich gegenseitig Komplimente und lustwandeln durch das Schloss. Gelegentlich lassen sich auch spielerische Verführungen oder handfeste Liebesakte beobachten.
- Der Biestinger **▲ Hauptmann Urmek Zweizahn** (Ottergestalt, rotes Halstuch; behauptet, einst einen Trupp schwere Reiterei und eine Kogge befehligt zu haben; hopst viel von einem Bein aufs andere; Willenskraft 9 (14/14/14), SK 3) und die Biestingerin **▲ Arella** (Mausgestalt, fiepende Stimme; stiehlt und sammelt Schuhschnallen; schlägt häufig ihre Hacken zusammen; Willenskraft 4 (13/12/14), SK 2) erzählen ein paar Geschichten aus den „alten Zeiten“. Neben ulkigen Streichen und merkwürdigen Saufgeschichten handeln einige Erzählungen auch von Waffenübungen, Ausritten und Kämpfen. Dabei stehen aber Vorfreude auf etwas diffus Aufregendes und Triumph über errungene Siege im Mittelpunkt. Furcht, Schmerz, Verlust oder auch nur Gewalt kommen gar nicht vor. Konkrete Jahreszahlen oder Ortsnamen haben die Biestinger vergessen.
- Der Biestinger **▲ Fähnrich Yilrim** (Ottergestalt, schwarzweiß gemustertes Fell; hat sieben Hüte im Gepäck; imitiert unentwegt Fanfaren- und Trommelgeräusche; Willenskraft 5 (14/12/14), SK 2) rüstet sich für die Reise in ferne Feenreiche und bittet die weitgereisten Helden um Ratschläge.
- Ein Feenwesen läuft verwirrt herum und fragt die Helden, womit es gerade beschäftigt war. Versuchen die Helden zu helfen, erinnert es sich nur, dass es irgendwas herumerzählen wollte, was sogar den Walsachkönig interessiert hätte. Tatsächlich hat das Feenwesen die Schwarzfee Bi'iel (Seite 44) entdeckt, die ihrerseits schnell ein NAMENLOSES VERGESSEN auf das Feenwesen gelegt hat (KaP der Schwarzfee -8).

Audienz beim König

Schließlich werden die Helden vom **▲ Walsachkönig** (3 Schritt groß, stämmige Elfengestalt mit wasserrauschendem Wellenbart, blassblaue Haut, weißes Haar mit grünen Strähnen, tosende Stimme, unberechenbares Temperament) offiziell empfangen. „Seine tosende Nassigkeit und Majestät von Schnellen und Rauschen, Schützer des Eistriebs, Vorsteher der Flussforellen und so weiter“ trägt eine hohe Krone aus grün schimmerndem Metall, wie aus Algen und Schilf gefertigt, dazu einen bodenlangen, mit glitzernder Entengrütze besetzten Mantel mit breitem Kragen, eine schwere, stählerne Brünne und eine reich verzierte, breite Schärpe.

Als Zepter führt er eine eindrucksvolle Kriegslanze, die über und über mit Muscheln und Schneckenhäusern besetzt ist.

Der König begrüßt die Helden mit einer ausführlichen Ansprache. Dabei setzt er stillschweigend voraus, dass sie den Kontext der folgenden Punkte kennen:

- Die Helden und Jucho sind die offizielle Gesandtschaft „der Waldigen Seen“ (des Bornlands), die an seinen Hof geschickt wurde.
- Sie sind als Ablösung der „Borstenfürstin“ (der Kunga Suula) und ihrer „guten Rothaarigen“ (der Goblins) gekommen, die sich „schon seit einiger Zeit vor ihren Pflichten drücken“ (vorzeitig von den Theaterritten besiegt wurden).
- Diese Ablösung ist wichtig, denn die Recken der „Frau von Turm und Hummer“ (Elkfriede von Hummergarben) waren zwar eine fähige Vorhut, können aber „aus wohlbekanntem Gründen ihre Wacht nicht verlassen“ (weil sie an den Wall gebunden sind).
- Seine Späher berichten, dass „der Ungenannte“ (der Namenlose) bald „die Finsternis über die Dunklen Hügel“ (das Eherne Schwert) bringen wird. Die „lästigen Steinesammler“ (die Trolle) seien erst der Anfang.
- Auf Nachfrage erläutert er die äonenalte Aufgabe des Walsach, „die Finsternis aus den Dunklen Hügeln vom Land der Waldigen Seen fernzuhalten“. Dabei benutzt er lediglich diese schwammigen Begriffe, denn die Namen der Götter und die Bezeichnungen der Regionen und Ländereien sind ihm ebenso unbekannt wie gleichgültig.



- Als Geste seiner Dankbarkeit übergibt er den Helden einige Geschenke (siehe **Die Gaben des Walsachkönigs**). ◦

Neben dem Walsachkönig nehmen an der Begrüßung der Helden auch zwei der mächtigeren Flussfürsten teil, die ihre Standpunkte klarmachen wollen:

♣ **Graf Nagrach** (2,5 Schritt groß, schlanke Elfengestalt, struppiges, spitzes Haar, eisweiße Haut, tiefschwarze Augen, kalte Stimme, berechnend) schürt Zweifel an der rechtmäßigen Anwesenheit der Helden und kritisiert den Walsachkönig für dessen mangelnde Vorsicht.

♣ **Gräfin Lymen** (2 Schritt groß, elegante Elfengestalt, fließendes grünes Haar, wasserblaue Augen, kristallklare Stimme, stolz und schön) weist Nagrach zurecht, es sei nicht an ihm, den König zu kritisieren. Er werde nie das Zeug haben, über *valsa aha* zu herrschen, also möge er sich zurückhalten.

Gaben des Walsachkönigs

Aus dem Folgenden kannst du einige Geschenke des Walsachkönigs für die Helden auswählen, die auch in die Menschenwelt mitgenommen werden können. Später im Abenteuer erhalten sie möglicherweise weitere Gegenstände aus dieser Liste.

- Mäntel, Kittel und Mützen in gedeckten wie auch sehr bunten Farben, aus dem Haar von Bären, Rantzen, Elchen und anderen Tieren gewoben, nicht aus deren Fellen gefertigt; Es handelt sich um sehr widerstandsfähige, leichte und auch warme Kleidungsstücke (Kälteschutz wie Winterkleidung; -2 Kältestufen).
- Wasserschläuche oder Trinkhörner, mit schäumendem Flusswasser gefüllt (drei Portionen Zaubertrank, QS 1), oder auch mit Met oder Meskinnes (drei Portionen Heiltrank, QS 1); Wahlweise kannst du die Schläuche auch mit anderen magischen Elixieren (QS 1) füllen.
- Schneeschuhe aus Walsachnussbaumholz oder Stiefel aus Widderleder (GE +1 bei Proben auf Klettern im Gebirge).
- Feenäxte, die den Molokdeschnajas der Nordarden überraschend ähnlich sehen, und Feenschwerter mit gewellten und gebogenen Klingen. Die Waffen gelten noch eine Woche nach Verlassen der Feenwelt als magisch. Sie sind herausragend gefertigt (+1 TP), aber für echte Kämpfe etwas zu stark gebogen und verziert (-1 AT).
- Schilde aus großen Elchschaufeln (Werte eines Holzschilds oder Thorwalerschilds, je nach Größe).

Die Silberne Wehr

Während der Audienz wird deutlich, dass es sich bei dem Schatz, nach dem Jucho sucht, nicht um eine besondere silberne Rüstung handelt.

Die Silberne Wehr ist der Walsach selbst, von Silbernen Rüstungen bemannt. Der Walsachkönig, Gräfin Lymen oder Baron Hursach können den Helden von Rittern unter Führung einer „Frau von Turm und Hummer“ (Elkfriede von Hummergarben) berichten, die sie vor mehreren hundert Jahren an den Walsachhof holten, und die ihnen zum Dank ihre Dienste anboten.

Sie berichteten ihnen von einem großen Frevel, den ihre Geschwister angerichtet hätten. Das war für die Flussfürsten offensichtlich, man konnte es der schadhafte Magie der Silbernen Rüstungen ansehen.

Dieser Frevel war ein wichtiger Grund dafür, dass der Wall, den zu bewachen seit jeher die vornehmste Aufgabe des Walsachkönigs ist, ins Wanken geraten sei und „der Ungenannte von hinter den Hügeln“ (der Namenlose) von den „guten Rothaarigen“ (Goblins) und ihrer „Borstenfürstin“ (die göttliche Mutter Sau Mailam Rekdai) damals nicht so gut zurückgedrängt werden konnte, „wie das die letzten Male davor geklappt hat“, „zum Beispiel als die Bleichen noch im Licht lebten“ (rätselhaft, wahrscheinlich Jahrtausende zurückliegende Ereignisse).

Der Walsachkönig schloss mit den Rittern ein Bündnis, das bis in alle Ewigkeit gelten soll. Er bot ihnen an, dass sie zur Sühne ewige Wacht gegen diese Gefahren auf den Zinnen des Walsach halten dürften. Die Ritter nahmen das Angebot voller Dankbarkeit an. Und so legten sie alles Lustige und Lebendige ab, und ihre Silbernen Rüstungen traten, erfüllt von der Disziplin, dem Pflichtgefühl und der Kampfkraft der Ritter, den Dienst auf dem Wall an. Der übermütige und heitere Teil ihrer Persönlichkeiten aber lebt seitdem als Biestinger am Hofe des Walsachkönigs und unternimmt gelegentlich Ausflüge in die Menschenwelt.

Seitdem verstärken die Silbernen Rüstungen den Walsachwall gegen die Gefahren aus den Dunklen Hügeln, und mit ihnen ist der Walsachkönig sogar in der Lage, auf Dere anrückende Truppen in die Feenwelt zu leiten und am Walsachwall zu bekämpfen.

Dies, beschließen die Flussfürsten ihre Erzählung, ist heute so dringend nötig, wie lange nicht mehr. Sie beobachten, dass die „Waldigen Seen“ sich für einen neuen Angriff des Ungenannten bereitmachen – ein Vorgang, den die Helden als das Erwachen des Bornlandes erlebt haben. Bisher machte sich nur „Qur-Aqualeus“, ein Offizier des Ungenannten, in einer Festung in den Dunklen Hügeln breit. Doch bald wird er von dort hinabsteigen, gefolgt von Trollen, Riesen, Drachen und weiteren Gefahren für Leib und Seele. Es ist vorgesehen, beschließen die Flussfürsten ihre Ansprache, dass sich auch die Bewohner des Landes bei den Waldigen Seen darauf einstellen.

◦ Widersprechen die Helden dem Walsachkönig und lehnen ihren Status als Gesandtschaft ab, wird er dies als falsche Bescheidenheit abtun. Wer sonst würde mit einem mächtigen Artefakt wie der Goblinpauke in die Feenwelt reisen? Jucho hält es für klug, die Gesandtenrolle unbeirrt zu spielen, um sich unbehelligt weiterhin hier aufzuhalten und in Ruhe alle Handlungsoptionen zu erwägen.

Zusammenfassung



Stelle sicher, dass die Helden nach dieser Unterredung folgende Punkte begreifen, die die Zukunft des Bornlandes betreffen:

- Die Rüstungen der Silbernen Horde halten hier ewige Wacht gegen die Horden des Namenlosen, die hinter dem Eheren Schwert lauern.
- Bald werden diese Horden angreifen, angeführt von Graqualos.
- Das Land selbst bereitet sich auf diesen Angriff vor, wie es in der fernen Vergangenheit schon mehrfach geschehen ist. Diese Phänomene begreifen die Menschen als Erwachen des Landes.
- Einst stellten sich die Goblins gegen die Horden des Namenlosen. Die Theateritter fielen ihnen dabei in den Rücken und begingen große Frevel. So erhielt der Namenlose zeitweise große Macht im Bornland.
- Heute muss sich dieser Gefahr erneut gestellt werden.
- Wahrscheinlich ist diese Bedrohung auch der Grund, dass die Schwerter des Nordens vor Kurzem wieder aufgetaucht sind.

Die magische Pauke

Voraussichtlich haben die Helden die Goblinpauke bei sich. Haben sie sie zunächst nur in der Feenwelt versteckt und sind ihr später nachgereist, befindet sich die Pauke bereits im Thronsaal. Die in ihr gebundene Magie ist für die meisten Feen unübersehbar, doch da es sich um elementare Kräfte handelt, betrachtet sie niemand als Gefahr.

Bitten die Helden den Walsachkönig darum, die Goblinpauke in seinem Schloss sicher zu verwahren, bietet er einen Handel an. Er wird die Pauke verwahren und verteidigen, wenn sich die Helden der Silbernen Wacht anschließen, sich also magische Silberrüstungen anlegen und ihr weiteres Leben als Biestinger verbringen. Die Helden werden ein solches Angebot möglicherweise erwägen, die Spieler vermutlich nicht.

Bevor es zu weiteren Verhandlungen dieser Frage kommt, beschließt der Walsachkönig jedoch, dass dies auch später entscheiden werden kann und die Helden etwas Bedenkzeit erhalten sollen. Er beendet somit die Audienz und lädt die Helden zu einem Festbankett am Abend ein. Bis dahin haben sie die Erlaubnis, sich frei im Schloss zu bewegen.

Königsmord

Kurz vor Beginn des Banketts am Abend halten sich die Helden an beliebigen Orten im Walsachschloss auf. Eventuell ruhen sie sich in einem Gästezimmer aus, nehmen ein Bad, tändeln mit Levschije oder Vilay oder wetten mit Biestingern auf ein weiteres Schneckenrennen, als plötzlich dissonanter Lärm durch die Flure und Hallen klingt: ein feeischer Alarmruf.

Mit Hilfe der Schwarzfee Bi'iel konnte Mjesko unmerklich in die Feenwelt eindringen. Nachdem er Rangnid getötet und dem Widderorden stark zugesetzt hat, will er jetzt den Walsachkönig ermorden, den Schutzwall des Landes einreißen und all seine verhassten Bewohner der Macht des Namenlosen aussetzen, um seine Rache zu vollenden.

An der Spitze einer Horde Trolle stürmt Mjesko in das Schloss. Während die Silbernen Rüstungen vor und auf dem Wall mit dem Großteil der Trolle kämpfen, gelangt Mjesko bis in den Thronsaal. Die meisten Feen fliehen, zwei Silberne Rüstungen und der Walsachkönig selbst stellen sich ihm entgegen. Die Hilfe der Helden wird dringend benötigt, je nach deren Kampfkraft kannst du Mjesko einen oder zwei Trolle zur Seite stellen.

Feeisches Kampfgetümmel

Der Kampf ist äußerst unübersichtlich, insbesondere, weil die meisten Gegner der Helden doppelt so groß sind wie sie selbst, eine ohne Zweifel ungewohnte Situation. Die folgenden Ereignisse kannst du nach Belieben einstreuen, um dem Kampf mehr Dynamik zu verleihen:

- Eine verängstigte und verwirrte Blütenfee wirkt einen BLITZ DICH FIND mit FW 8 (12/14/16). Bei 1-4 auf 1W6 trifft sie einen der Gegner, bei 5-6 einen Helden.

- Optische und akustische Illusionen, mit denen die Feen aus der Entfernung helfen wollen, machen die Situation zusätzlich unübersichtlich, mit *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1 kann die Übersicht erhalten bleiben, andernfalls sind alle Proben um 1 erschwert.
- Feenstaub eines erschlagenen Biestingers weht an einem Helden vorbei, seine folgende Aktion ist um 2 erschwert.
- Ein Held wird von einer versteckten Fee mit einem AXCELERATUS mit FW 12 (12/14/16) belegt. Bei 6 auf 1W6 trifft ihr Zauber jedoch einen Troll.
- Wasser ergießt sich aus dem Nichts auf das Schlachtfeld. Eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* +1 muss gelingen, um nicht den Zustand *Liegend* zu erleiden.
- Der Walsachkönig ist seinen Gegnern weit überlegen, doch sie fordern seine volle Aufmerksamkeit. Hin und wieder ist er aber in der Lage, einen Helden aus dem Weg zu spülen, falls dieser andernfalls von einem trollischen Hieb getroffen wird.
- Haben die Helden die Goblinpauke bereits mit einem neuen Trommelfell versehen und benutzen sie, rufen sie kräftige Windhosen herbei, die in jeder KR bei 1-5 auf W6 einen Gegner oder bei 6 einen Helden erfassen. Dieser muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* -5 schaffen, um stehenbleiben zu können. Ansonsten gilt er als *Liegend*. Zudem muss ihm bei Mislingen anschließend *Körperbeherrschung (Balance)* -3 gelingen, um innerhalb 1 Aktion wieder auf den Füßen zu landen.

Mjesko Einhand

MU 17 KL 13 IN 12 CH 12

FF 11 GE 12 KO 13 KK 15

LeP 37 AsP – KaP – INI 15+1W6

SK 3 ZK 2 AW 6 GS 8

Säbel (mit falscher Hand): AT 13

PA 9 TP 1W6+3 RW mittel

Haken (Raufen): AT 17 PA 9 TP 1W6+2

RW kurz

RS/BE 2/0 (Gambeson) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Eiserner Wille I+II, Belastungsgewöhnung I, Beidhändiger Kampf I+II, Haltegriff, Schmerzen unterdrücken, Wuchtschlag I+II und einige weitere Paktgeschenke

Vorteile / Nachteile: Hohe Seelenkraft / Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Talente: Boote & Schiffe 13, Einschüchtern 14, Handel 9, Klettern 10, Kriegskunst 8, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 13, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 10, Überreden 12, Verbergen 11, Willenskraft 9

Kampfverhalten: Mjesko kämpft beidhändig mit Säbel und Haken, die erste AT führt er mit dem Säbel aus, die zweite mit dem Haken.

Flucht: Mjesko ist erfüllt von seiner Rache, ihn interessiert nur, wie viele seiner Gegner er noch mit sich in die siebte Sphäre reißen kann.

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 19 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Haken des Folterers (Paktgeschenk des 4. Kreises): Berührungen mit dem Haken fügen dem Opfer niederhöllische Schmerzen zu. Jeder unverteidigte Treffer mit dem Haken, gleich ob er SP verursacht oder nicht, verursacht eine Stufe *Schmerz*, zusätzlich zu allen übrigen Effekten.

Lodernder Blick (Paktgeschenk des 2. Kreises): Dieses Paktgeschenk sorgt für eine neue Einsatzmöglichkeit des Talents *Einschüchtern*. Befehle des Paktierers müssen befolgt werden, wenn ihm eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern (Drohung)* und *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* gelingt. Diese Fähigkeit richtet sich nur gegen einen einzigen Kulturschaffenden, der diesen Befehl für (maximal) Netto-QS Stunden befolgt. Der Paktierer erleidet durch den Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Betäubung*. Das Opfer führt keine Selbstmordbefehle aus. Seine Unversehrtheit aber setzt er sehr wohl aufs Spiel (z. B. Erstürmen einer Befestigungsanlage, Kampf gegen gleichwertigen Gegner).

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Mjesko ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Praios. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit den Aspekten Gesetz und Gerechtigkeit ein.



Mjesko Einhand, Blakharaz-Paktierer

Kurzcharakteristik: berüchtigter Piratenkapitän und Paktierer; 64, kurze graue Haare, die Augen farblos wie ausgeglühte Kohlenstücke, stählerner Haken anstatt der rechten Hand; Das Dämonenmal, das von seinem Pakt kündigt, ist eine nie verheilende Wunde an seiner gesunden Hand.

Funktion: Mjesko ist ein skrupelloser Zwischengegner.

Hintergrund: Einst ließ Uriel von Notmark den Leib-eigenen Mjesko wegen Felddiebstahls an einen Baum nageln. Er verlor seine rechte Hand und schwor Uriel bittere Vergeltung. 1019 BF ging er einen Pakt mit dem Erzdämon Blakharaz ein, dem Herrn der Rache. Uriel aber starb nicht von seiner Hand, und Mjesko musste seine Rachsucht auf andere ausweiten. Zu diesen ärgsten Feinden zählt er die Nachkommen des Grafen von Notmark, den Widderorden und die Piratin Rangnid. Jahrzehntelang schmiedete er Rachepläne, die immer verworrener wurden und ihn zunehmend handlungsunfähiger machten, weil sie von zunehmend unwahrscheinlicheren Umständen abhingen.

Das Bündnis mit dem Korsmal-Bund gab ihm eine Waffe, die ihm seine Rache an Rangnid und dem Widderorden ermöglichte: die Schwarzfee Bi'iel. Im Gegenzug versprach er, den Walsachkönig zu ermorden und den Schutzwall des Bornlandes gegen die namenlosen Horden einzureißen. Ein Verbrechen, das er leicht mit seinem Rachedurst gegen alle Bewohner des Bornlandes vereinbaren kann. Inwieweit Mjesko dadurch in Wahrheit Bi'iels Werkzeug und damit das des Namenlosen wird, und was Mjeskos Paktherr Blakharaz davon hält, steht auf einem anderen Blatt. Auch, dass er nur als Ablenkung für Bi'iels Attentat dient (siehe Seite 43), ahnt er nicht.

Feindbilder: Kontrollverlust, Überstürztheit, Vergebung

Darstellung: Mjesko glaubt, der Tag seiner Rache sei gekommen. Stelle ihn geradezu euphorisch dar. Selbst Treffer, die er erhält, betrachtet er als Teil der Erfüllung seines Planes.

Schicksal: Mjesko wird getötet, sein Körper verdorrt auf der Stelle und seine Seele fährt in die Niederhöhlen ein.

Paktierer und Paktgeschenke

Bei Paktierern handelt es sich um Personen, die einen Pakt mit einem der Erzdämonen geschlossen haben. Sie verpfänden ihre Seele, im Gegenzug erhalten sie dadurch Paktgeschenke, beispielsweise Fähigkeiten wie den *Haken des Folterers* oder den *Lodernden Blick*. Es gibt sieben Kreise der Verdammnis bei einem Pakt. Je weiter ein Paktierer in diesen Kreisen aufsteigt, umso mächtiger werden er und die Paktgeschenke, die er von seinem niederhöllischen Patron erhält. Allerdings verändert sich sein Wesen auch immer deutlicher, und er wird mit jedem Kreis unmenschlicher. Jeder Erzdämon gewährt andere Paktgeschenke, die seine dämonisch verzerrten Aspekte widerspiegeln.

Troll

Größe:

3,50 bis 5,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: 500 bis 700 Stein

MU 17 KL 11 IN 12 CH 11

FF 9 GE 11 KO 26 KK 27

LeP 125 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 3 ZK 8 AW 5 GS 8

Raufen: AT 13 PA 11 TP 2W6+7 RW mittel

Trollischer Streitkolben: AT 13 PA 8 TP 3W6+13 RW lang

Großer Stein: FK 8 LZ 3 TP 3W6 RW 5/25/40

RS/BE 5/1 (Schuppenpanzer, Modifikationen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Mächtiger Schlag (Waffenlos, Trollischer Streitkolben; bei erfolgreichem Angriff müssen Gegner der Größen mittel oder kleiner eine Probe auf *Kraftakt* erschwert um 3 bestehen, sofern sie nicht ausgewichen sind; ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*), Schildspalter (Waffenlos, Trollischer Streitkolben), Wuchtschlag I (Waffenlos, Trollischer Streitkolben)

Vorteile / Nachteile: - / Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Rachsucht)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 14, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Überreden 3, Verbergen 4, Willenskraft 5

Größenkategorie: groß

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Die Trolle haben den Auftrag, möglichst viel Zerstörung und Schaden anzurichten, daher schlagen sie auf alles ein, was sich ihnen entgegenstellt.

Flucht: Sobald der Walsachkönig wankt, ziehen sich die Trolle brüllend zurück, bis dahin kämpfen sie auch bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger
Sonderregeln:

Trollwut: Wenn ein Troll gereizt wird, sein Jähzorn anschlägt und ihm eine Probe auf *Willenskraft* misslingt, verfällt er in Trollwut. Er erhält dann den Status *Blutrausch* (**Regelwerk** Seite 35).



Blakharaz, der Erzdämon, mit dem Mjesko seinen Pakt geschlossen hat, und der Namenlose sind keine Verbündeten. Da Mjesko aber seine persönliche Rache über alles stellt, mag Blakharaz ihm das Nutzen seiner Paktgeschenke verweigern oder Mjesko gar persönlich in die Niederhöhlen reißen – und so, wenn auch unbeabsichtigt, das Leben eines Helden retten.

Trolle

Einige der mit dem Korsmal-Bund verbündeten Trolle sind bereits nach Aventurien gelangt (Seite 59) und unterstützen den Angriff Mjeskos. Sie tragen Schmuck aus Rauchquarz und weisen hässliche Narben oder gar Verstümmelungen auf: Zeichen ihres namenlosen Kultes, die mit *Götter & Kulte* unzweifelhaft als solche erkannt werden.

Die Purpurklinge

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Trolle nehmen Reißaus, brüllend stürzen sie aus der Halle, schlagen wild nach Feen, zertrümmern Zäune und Bänke im Vorbeilaufen. Sie verlassen das Schloss.

Die neugierigen Biestinger und Blütenfeen eilen und schwirren in den Thronsaal, in ihren Gesichtern Angst und Sorge. Sie wissen bereits, was ihr erst jetzt seht: Ein kleiner, purpurner Dolch ragt aus dem Rücken des Walsachkönigs, der in diesem Moment zu Boden sinkt. Hinter ihm, in der Luft, surrt eine hässlich grinsende Fee mit dürrer, schwarzen Körper, die von einem Augenblick auf den anderen verschwindet.

Liturgien für Bi'iel

Namenloses Vergessen (Liturgie)

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die Liturgie verdrängt jegliche Erinnerung des Opfers an sein früheres Leben. Der Geweihte kann dem Opfer bestimmte Ziele suggerieren und ihm einreden, dass sie auf der gleichen Seite stehen.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: D

Schleichende Fäulnis (Liturgie)

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die Liturgie lässt eine Pflanze innerhalb kürzester Zeit welken und verfaulen. Die Größe der Pflanze spielt dabei keine Rolle, sodass auch ein Baum von der Liturgie betroffen sein kann. Die Pflanze beginnt, in 7 – QS KR zu welken und stirbt nach weiteren 7 – QS Stunden. Bei Pflanzenwesen verursacht die Liturgie ebenfalls Schaden, der auf normalen Wege nicht geheilt werden kann. Der Schaden wird anteilmäßig auf den Zeitraum des Verfalls verteilt und endet mit dem Tod des Pflanzenwesens.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 2 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Pflanzen

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: A

Trankfluch (Liturgie)

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Durch diese Liturgie kann eine Flüssigkeit vergiftet werden. Die maximale Giftstufe entspricht der QS der Liturgie. Der Geweihte kann auch eine niedrigere Giftstufe wählen. Das Gift und seine Wirkung müssen dem Anwender der Liturgie bekannt sein. Namentlich davon gehört zu haben, reicht nicht aus. Maximal lässt sich so eine Menge vergiften, die einem durchschnittlichen gefüllten Becher entspricht (etwa 0,2 bis 0,3 l).

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte (Tränke, Flüssigkeiten)

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: B

Bi'iel

Größe: 22 Halbfinger Schulterhöhe; 30 Halbfinger Flügelspannbreite; Ihr Leib ist dürr und nachtschwarz, ihre Stimme ist unangenehm schrill.

Gewicht: 8 Unzen

MU 12 KL 12 IN 14 CH 16

FF 16 GE 18 KO 8 KK 10 (k)

LeP 10 AsP 60 KaP 32 INI 15+1W6

AW 11 SK 5 ZK 2 GS 16

Biss, Schlag oder Tritt: AT 10 PA 8 TP 1W2 RW kurz RS/BE 0/0

Vorteile/Nachteile: Hässlich II / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Schlag oder Tritt), Finte I-III (Biss, Schlag oder Tritt), Flugangriff (Biss, Schlag oder Tritt), Verbesertes Ausweichen I-III

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 14, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 1, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 7, Überreden 1, Verbergen 14, Willenskraft 10

Zauber: Axxeleratus 14, Bannbaladin 9, Blick in die Gedanken 10, Blitz 8, Visibili 16 und weitere Zauber (jeweils in der Tradition der Feen)

Liturgien: Namenloses Vergessen 9, Schleichende Fäulnis 9, Trankfluch 12

Größenkategorie: winzig

Typus: Fee, humanoid

Kampfverhalten: Bi'iel versucht, Abstand zu möglichen Gegnern zu halten und setzt sich mit ihren Zaubern und Liturgien zur Wehr. Sie weiß nur zu gut, dass ein heftiger Treffer ihr Ende bedeutet und wird eher die Flucht ergreifen, als sich offen zu stellen. Wenn Helden Heiltränke sichtbar bei sich tragen, kann sie diese aus sicherem Abstand verfluchen (-8 KaP). Die Macht ihrer Purpurklinge erlischt nach dem Einsatz gegen den Walsachkönig.

Flucht: Bi'iel zieht die Flucht immer vor, um später aus dem Hinterhalt erneut zuschlagen zu können.

Schmerz +1 bei: 5 LeP

Sonderegeln:

Feen-Regeln: siehe Seite 37


Anmerkungen: allgemeine Regeln für Feen findest du auf Seite 37



Sobald die Helden und die Feen den Kampf gewonnen haben, stellen sie fest, dass Mjeskos Angriff nur ein Ablenkungsmanöver war. Die wahre Feindin war die Schwarzfee Bi'iel, die sich mit mächtiger Verhüllungsmagie und einer Klinge des Namenlosen an den Walsachkönig heranschlich, um ihm eine winzige, aber tödliche Wunde zuzufügen.

An dieser Stelle soll Bi'iel zunächst noch mithilfe ihres Unsichtbarkeitszaubers entkommen und den Helden zu

Neeeeeiin!

 Willst du den Helden die Möglichkeit geben, den Mord am Walsachkönig zu verhindern, kannst du ihnen eine Probe auf *Sinneschärfe (Wahrnehmen)* -5 zugestehen, bei deren Gelingen sie Bi'iel kurz vor ihrem Angriff bemerken. Die jeweiligen Helden haben 1 Aktion, sie zu stoppen. Bleibt die Schwarzwfee aber handlungsfähig, führt sie den tödlichen Stich aus.

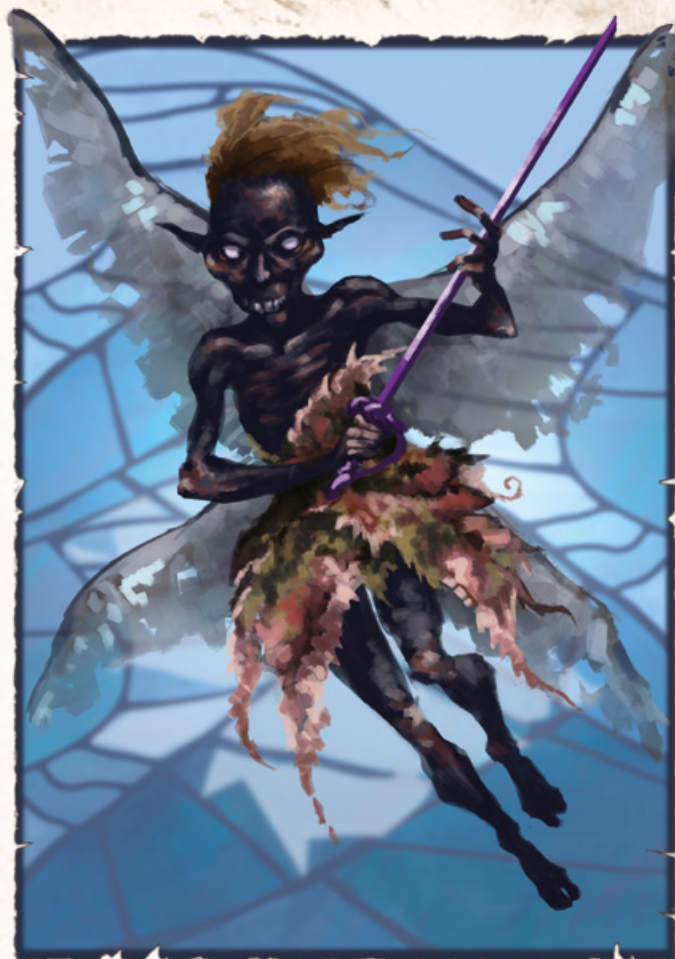
Ein Held kann sich zwischen Klinge und Walsachkönig werfen und den Stich so abfangen. Gelingt ihm *Körperbeherrschung (Springen)* +1, sinken seine LeP auf 0 und er erhält drei Stufen *Schmerz* für die nächsten 1W6 Tage. Doch da die Waffe geweiht wurde, um ein Feenwesen zu töten, kann der Held den Treffer überleben.

Verhindern die Helden den Mord, kannst du den Abschnitt **Das Walsachkonzil** entweder überspringen oder ihn so anpassen, dass die Flussfürsten über den Auftrag des Königs im Abschnitt **Die Dunklen Hügel** abstimmen, anstatt seinen Nachfolger zu wählen.


einem späteren Zeitpunkt erneut entgegentreten. Gelingt den Helden aber ein meisterlicher Messerwurf, haben sie eine überraschende Idee oder bringen sie eine geeignete mächtige Zauberformel oder Liturgie zum Einsatz, kannst du ihnen auch jetzt schon einen Kampf mit der Schwarzwfee ermöglichen.

Bi'iel

Die Schwarzwfee ist ein besonderer Verbündeter des Korsmal-Bundes. Einst war sie eine Blütenfee aus dem Tal hinter dem Regenbogen, einer weit entfernten Feenwelt, die aus Neugier viele Feenwelten durchflog und auch *valsa aha* besuchte. Von hier aus begab sich die übermütige Fee in die Dunklen Hügel, um sich die vermeintlichen Gefahren dort näher zu betrachten. Sie wurde entdeckt und von einem Korsmal-Kultisten gefangen, der dem Namenlosen als Geweihter diente. Fern ihrer Heimatwelt und den Einflüsterungen des Namenlosen ausgesetzt, wurde sie zu einem mächtigen



Lamifaar, einer hasserfüllten Schwarzwfee und Dienerin des Güldenen Gottes.

Durch die Opferung einiger Feenwesen konnte der Korsmal-Bund Bi'iel zur Zusammenarbeit bringen.  Auch Olko war gezwungen worden, an dieser Opferung teilzunehmen.

Bi'iel half Mjesko dabei, die Nebelbringer-Otta aufzubringen und Rangnid zu töten, im Gegenzug kämpften seine Piraten an der Seite der Korsmal-Kultisten. Schließlich brachte sie Mjesko dazu, mit ihr und den Trollen den Walsachkönig zu attackieren. Dass er selbst nur der Ablenkung dient, hat sie ihm nicht erzählt.

Das Walsachkonzil

Die Schlacht ist geschlagen, vor dem Schloss liegt ein Dutzend toter Trolle. Die Silbernen Rüstungen sind unversehrt, und die Helden haben vermutlich überlebt. Doch die Feenwelt wurde durch den Tod des Walsachkönigs erschüttert. Wie bei einem Erdbeben bröckeln die Mauern, versiegen die Springbrunnen, und die Gebäude, die Kleider und sogar einige der Feenwesen nehmen eine schmutzig graue Färbung an. Die Sonne scheint blass, dunkle Wolken ziehen auf, und schlagartig bricht die Nacht herein. Den Helden soll deutlich werden, dass der Fluss und die Feenwelt selbst Schaden genommen haben.

Das Schicksal des Walsach

Grundsätzlich steht auch der Walsach, dessen Wahrer Name seit tausenden Jahren nicht genannt wurde, wie die anderen Flussfürsten zunächst nur für einen der Quellflüsse. Die Königswürde erst verlieh ihm Macht über den ganzen Fluss. Schon bald wird er wieder aus dem Licht treten und wie die anderen Flussfürsten ein Untergebener des neuen Walsachkönigs sein. Wann dies genau geschehen wird, ist unbekannt. Und wer der neue Walsachkönig sein wird, das haben die Helden in der Hand.



In diesem Abschnitt werden sie Folgendes erleben:

- Jucho überredet die Flussfürsten, dass der Nachfolger des Walsachkönigs von ihnen gewählt werden sollte. Und er selbst kandidiert.
- Die Helden werben für Jucho, da andernfalls der finstere Graf Nagrach gewählt zu werden droht.
- Die Wahl findet statt und Jucho gewinnt.

Juchos Sternstunde

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

»O weh! Eine schreckliche Tragödie!« Graf Nagrachs trockener Kommentar klingt knarzend und kalt. Die Feenwesen und die meisten Flussfürsten haben sich um den toten Walsachkönig versammelt, inmitten mehrerer lebloser Trolle, neben dem im Tode verdorrten Leib Mjeskos. Die Feen sind fassungslos, ängstlich, voller Trauer.

Gräfin Lymen blickt Graf Nagrach böse an, dieser aber fährt unbeeindruckt fort: »Der Schutz der Waldigen Seen ist in Gefahr. Doch sorgt euch nicht, ich bin bereit, die Bürde der Krone auf mich zu nehmen, um euch alle, die Bewohner dieser Welt, die verehrten Gesandten und alle jenseits des Walls zu schützen.«

»Schweig, Nagrach!« Die Worte der Gräfin hallen nach wie eine Ohrfeige. »Du bist der Krone niemals würdig!«

Graf Nagrach blickt sie hasserfüllt an, »Fordere mich nicht heraus, Lymen!«

Hasserfüllt starren die beiden Flussfürsten einander an. Niemand wagt es, das Wort zu erheben. Doch plötzlich tritt Jucho aus dem Hintergrund zwischen sie. Er scheint etwas sagen zu wollen, doch

dann fällt sein Blick unwillkürlich nach unten, auf den toten Körper des Walsachkönigs. Erstaunt beugt er das Knie vor dem Leichnam. Er scheint etwas entdeckt zu haben.

Tatsächlich zieht der alte Adelsmarschall dem toten Flussmonarchen flugs ein Pergament aus dem Mantel und hält es den erstaunten Flussfürsten respektvoll unter die Nasen.

»Seht, seine Majestät hat etwas hinterlassen!«

Er faltet den Zettel ohne viel Federlesens auf und liest vor: »Hiermit bestimme ich kraft meiner Königswürde, dass meine Nachfolge, sollte ich einst ins Licht zurückkehren, von den Fürsten von valsa aha durch gleiche Wahl bestimmt werden soll.«

Graf Nagrach erbebt und erscheint noch größer, noch dunkler als zuvor. Seine Stimme lässt Herzen und Zungen gefrieren. Doch gegen den letzten Wunsch des Walsachkönigs wagt nicht einmal er aufzubegehren.

Eiskalt und bedrohlich knirscht er: »Und wer wagt es, gegen mich anzutreten?«

Die Fürsten verstummen. Selbst Gräfin Lymen blickt verlegen zu Boden. Zeit genug für Jucho, die Hand zu heben.

»Mit Verlaub, das wäre ich.«



Phex selbst mag Jucho zu diesem Zeitpunkt eine besondere Inspiration gesandt haben oder seine jahrzehntelange politische Erfahrung hat sich hier in besonderer Weise ausgezahlt. In jedem Fall hat er schnell reagiert. Während die Anwesenden noch mit dem Vertreiben der letzten Gegner beschäftigt waren und begannen, um den gefallenen Flusskönig zu trauern, hat er sich in einen versteckten Winkel der Halle verzogen und ungesehen das Pergament mit den oben genannten Zeilen beschrieben. Es aus den Taschen des Walsachkönigs zu ziehen, war ein simpler, in der Feenwelt aber wenig bekannter Taschenspielertrick. Alles Weitere überließ er seiner nicht unerheblichen Überredungskunst, zusätzlich verbessert durch die Liturgie MONDSILBERZUNGE.

Schnell kommen die Flussfürsten überein, dass sie den Willen des Walsachkönigs achten wollen und am nächsten Abend mit Einbruch der Dunkelheit die Abstimmung stattfinden soll. Jucho wird zudem als möglicher Kandidat akzeptiert. Die Vorstellung eines menschlichen Walsachkönigs ist zwar selbst für Feen seltsam, doch verstehen sich die Fürsten durchaus als Teil der Waldigen Seen und befinden einen Gesandten des Landes, als den sie Jucho (und die Helden) betrachten, als ausreichend würdig, anzutreten. Auch Juchos unerschrockener Auftritt gegenüber dem bedrohlichen Nagrach, mit dem er viele Fürsten beschämt hat, spielt hier eine Rolle.

Bis zur Wahl ziehen sich die Flussfürsten zurück, Jucho und Gräfin Lymen bleiben im Thronsaal, wo die Flussfürstin Jucho auf die Wahl und seine mögliche Zukunft in der Feenwelt vorbereiten wird.

Haben die Helden ausdrücklich während des Kampfes und danach im Thronsaal auf Jucho geachtet, können sie seine Täuschung bemerken. Mit *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 bekommen sie mit, dass er heimlich etwas auf ein Pergament notiert.



◦ Besonders ehrversessene Helden mögen Jucho des Betrugs bezichtigen. Doch seiner Ansicht nach „sind das Wohl des Landes und die Abwehr des Bösen wichtiger als die persönliche Ehre Einzelner“. Auch öffentlicher Überführung kann er damit begegnen – und mit Phexens Hilfe triumphieren, sofern eure Runde nicht lieber Graf Nagrach als neuen Walsachkönig sehen will.

Gelingt eine vergleichende Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen Juchos Probe auf *Gaukeleien (Verstecktricks)* mit QS 5, wissen sie, dass er das Schriftstück nicht aus der Gewandung des Walsachkönigs zu Tage gefördert hat. ◦

Die Machtverhältnisse

Die Entscheidung über die Nachfolge des Walsachkönigs ist keine feische Posse. Es geht um große Verantwortung und die Kontrolle

über eine wichtige Abwehrwaffe gegen den Namenlosen und andere Gefahren aus den Walbergen und dem Eheren Schwert. Gegebenenfalls werden Gräfin Lyden oder Jucho dies noch einmal ganz deutlich machen.

Graf Nagrach ist sich seiner eigenen Stimme sicher sowie der Stimmen seiner Gefolgsfrau, ♣ *Baronin Brograch*, (1,5 Schritt groß, kantige Menschengestalt, steinbraune Haut, dunkles Haar mit schwarzen und weißen Strähnen, klare und laute Stimme, schnelle Bewegungen, ritterliches Gebaren, bewundert Nagrachs Stärke). Er setzt (fälschlicherweise) auch auf ♣ *Junkerin Sempl* (1 Schritt groß, gedrungene Gestalt, blasse Haut mit vielen roten Äderchen, graues Haar mit weißen und roten Strähnen, plätschernd rülpsende Stimme, einfältig), auch wenn diese nicht im Traum daran denkt, sich überhaupt an der Wahl zu beteiligen.

Junkerin Sempl ist der Joker in dieser Wahl. Wenn du es den Helden schwer machen willst, kannst du sie von Anfang an auf Nagrachs Seite stehen lassen. Dann müssen die Helden allerdings alle verbliebenen Flussfürsten überzeugen, damit die Wahl nicht in einem Patt endet – denn Jucho selbst darf nicht abstimmen. Gelingen mehrere Sabotageakte, ist Sempls Stimme aber möglicherweise entscheidend, damit Jucho die Wahl noch gewinnen kann. Damit sie für ihn stimmt, muss sein Sieg sicher sein, und er muss ihr Schutz zusichern, da sie insgeheim Angst hat, sich offen gegen Nagrach auszusprechen. Die Helden müssen sie dies zumindest glauben machen, damit sie ihre Stimme gewinnen können.

Derweil unterstützt Gräfin Lyden die Kandidatur Juchos. Auch wenn sie sich über dessen Motive nicht gänzlich im Klaren ist, will sie eine Regentschaft des Nagrach unter allen Umständen verhindern, denn nicht umsonst trägt dieser den Namen von Firuns dämonischem Widersacher. Die übrigen vier Flussfürsten sind unentschlossen. Zwar schätzt keiner Graf Nagrach besonders, doch sind sie einem Menschen als Walsachkönig gegenüber skeptisch. Jucho bittet die Helden, diese Flussfürsten aufzusuchen und auf seine Seite zu ziehen.

Er selbst will Graf Nagrach beschäftigt halten und eventuell sogar etwas Streit zwischen ihm und seinen Gefolgsleuten stiften. Somit müssen die Helden drei Fürsten überzeugen, für Jucho zu stimmen.

Die Verhandlungen

Die Flussfürsten können in beliebiger Reihenfolge aufgesucht werden. Nach einer kurzen Beschreibung der Fürsten sind entsprechende **Proben** angegeben, mit deren Hilfe die Helden sie überzeugen können.

Doch auch wenn Jucho den Grafen Nagrach beschäftigt hält, haben die Helden einen Feind: die Schwarzfee Bi'iel, die ihre Bemühungen hintertreibt. Denn ihre Mission ist mit dem Tod des Walsachkönigs noch nicht vollbracht. Ihr Ziel ist es, Graf Nagrach die Nachfolge zu ermöglichen, da jener den Vormarsch von namenlosen Truppen nicht verhindern wird. Weil ihre Anwesenheit in der Feenwelt nun aber bekannt ist, muss sie äußerst vorsichtig vorgehen und versucht, die Flussfürsten aus dem Verborgenen an der Abstimmung zu hindern.


Bi'iels Aktionen sind unter **Störung** dargestellt. Beachte dabei ihren sinkenden Vorrat an KaP und AsP. Du kannst sie immer dort agieren lassen, wo sich die Helden gerade aufhalten, oder sie eine eigene Reihenfolge auswählen lassen, zum Beispiel durch Würfeln. Zwischen ihren Aktionen versteckt sie sich in der Halle des Nagrach. In jeder Szene ist unter **Konfrontation** zudem eine Möglichkeit beschrieben, wie Bi'iel zur Strecke gebracht werden kann.

Baron Hursach

Der mächtige und mystische ♣ *Baron Hursach* (2 Schritt groß, schlanke Elfengestalt mit Widderhörnern, langer Ziegenbart, orangene Haut, schwarzes Haar mit grünen Strähnen, warme Stimme) ist in seiner Halle von zahlreichen Vilay und Levschije umgeben und gibt sich sinnlichen Feierlichkeiten hin. Er will den Helden gerne den Gefallen tun, für ihren Freund zu stimmen, wenn sie mit ihm trinken und es vermögen, ihn an so einem traurigen Tag zu amüsieren.

Proben: Die Helden können eine Gruppensammelprobe ablegen, doch müssen sie sich einigen, ob auf *Betören (Anbändeln oder Liebeskünste)*, *Etikette*, *Gaukeleien*, *Singen* oder *Tanzen*. Sie können auch mit Proben auf verschiedene der genannten Talente zum Erfolg beitragen, diese erbringen dann jedoch nur QS/2.

Alle Helden, die sich an der Probe beteiligen, müssen die dargebotenen, berausenden Getränke zu sich nehmen. Weigern sie sich, betrachten die Feenwesen sie als Spaßverderber und beachten auch ihre Kunststückchen nicht mehr: Die Helden können keine QS beitragen. Abschließend müssen die Helden dementsprechend *Zechen (Vermeidung von Verwirrung durch Rauschmittel)* schaffen, um nicht eine Stufe *Verwirrung* zu erhalten, die sich erst nach einem Tag abbaut.

 Haben die Helden seit **Der Schwarze Forst** ein gutes Verhältnis mit den Hexen des Bornlandes, ist eine Hexe des als Levthansweibchen bekannten Zirkels vom Hursachquell anwesend.,

♣ *Astashja* (51, wunderschöne Krötenhexe, liebt Wasser rauschen, hasst Bergsteigen, braucht Alraunen; Willenskraft 8, 14/15/15), SK 2) unterstützt die Helden, die Basisprobe der Gruppensammelprobe ist um 1 erleichtert. **Störung:** Bi'iel vergiftet den Wein, der auf dem Fest getrunken wird, mit der Liturgie *TRANKFLUCH* (-2 KaP). Die Auswirkungen des Giftes auf den Flussfürsten und seine Festgesellschaft gleicht in diesem Fall einer vervielfachten Wirkung von Alkohol und somit einem besonders schweren Brummschädel am folgenden Tag. Ist die Aktion erfolgreich, wird Graf Hursach nicht zur Abstimmung erscheinen.

Die Helden können die Verfluchung auf zweierlei Weise bemerken. Wenn sie selbst zechen, können sie ein unterschwellig dumpfes Aroma mit *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -1 schmecken, das nach einem Hinweis auch von den Feen bemerkt wird, sodass der Wein ausgetauscht



wird. Alternativ fällt ein hagerer Levschije ohnmächtig in die Arme der Helden, und seine Gefährten scherzen über dessen mangelnde Trinkfestigkeit. Wird sein Becher gezielt untersucht, kann mit *Sinnesschärfe (Suchen)* +1 ebenfalls eine mangelnde Qualität des Weines festgestellt werden.

Konfrontation: In dieser Szene hat sich Bi'iel geschickt ferngehalten, sie hat den Wein verflucht und sich wieder davongemacht. Möglicherweise vermuten sie Helden noch keine gezielte Sabotage, sollten aber einen Verdacht entwickeln.

Gräfin Brinna

Ihre Halle gleicht einem Garten voller bunter Blumen, großer Bäume und duftender Kräuter. Nicht umsonst wird der Fluss der ♣ *Gräfin Brinna* (2,5 Schritt große Menschengestalt, hellgrüne Haut, hellgrünes, zur Flechtfrisur hochgestecktes Haar, Koteletten aus Efeu, plätschernde Stimme, pragmatisch und lebendig) als die Lebensader Seweriens betrachtet. Zahlreiche Blütenfeen und Winzlinge huschen herum und widmen sich diversen Gartenarbeiten; sie graben herum, setzen Pflanzen um, bestäuben Blüten oder beschneiden die Zweige der Bäume.

Proben: Gräfin Brinna schätzt Graf Nagrach nicht und ist leicht zu überzeugen, gegen ihn zu stimmen. Die Probe auf *Bekehren & Überzeugen* ist bereits um 1 erleichtert. Wenn die Helden zuvor ihren Garten ausführlich loben und *Überreden (Schmeicheln)* +3 schaffen, oder auch mit *Pflanzenkunde* +1 oder *Kraftakt (Stemmen & Heben)* +1 ein wenig bei der Arbeit an den Pflanzen helfen, können sie sich zudem jeweils einen weiteren Punkt Erleichterung erspielen.

Störung: Bi'iel verflucht die prächtige, in allen Rottönen blühende Akelei im Zentrum der Halle, die Lieblingspflanze der Gräfin, mit *SCHLEICHENDER FÄULNIS* (minus 8 KaP). Gräfin Brinna bemerkt das Leid ihrer Pflanze sofort, auch wenn sie dessen Ursprung nicht zu erkennen vermag. Sie wird alles tun, sie in der Folgezeit zu hegen und zu pflegen und deutlich schwerer zu überzeugen sein, an der Abstimmung teilzunehmen. Die Probe auf *Bekehren & Überzeugen* muss nun um 5 erschwert gelingen. Gelingt einem Helden eine spektakuläre Probe auf *Pflanzenkunde* mit 5 QS, kann er die Pflanze soweit retten, dass die Gräfin beruhigt ist und im Sinne der Helden abstimmt.

Konfrontation: Sind die Helden im Moment des Fluchs in der Halle und schauen sich beim Aufschrei der Gräfin nach einem möglichen Täter um, können sie mit *Sinnesschärfe (Suchen)* bemerken, dass sich einige Blüten nacheinander schnell schließen. Dies ist eine Reaktion auf die Nähe der Schwarzfée, die sich zurückzieht. Die Helden haben Gelegenheit, jeweils einen Angriff auf ein fliegendes Ziel in sieben bis 20 Schritt Entfernung auszuführen (siehe **Regelwerk** Seite 242). Während der Liturgie muss sich die Schwarzfée sichtbar machen, was den Helden Gelegenheit gibt, kurz gegen sie vorzugehen.



Haben die Helden in **Der Weiße See** dem Klambauer **♣ Balimbi Klimm Kalimberding** (kniehoch, algengrüner Bart, mit grünen Algen drapiertes schwarzes Haar, lutscht gerne Schneckenhäuser aus) geholfen, können sie ihn hier wiedertreffen. Er widmet sich den Seerosen in der Halle und seine Fürsprache erleichtert die Probe auf *Bekehren & Überzeugen* um 1. Zudem kann er die sich schließenden Blüten bemerken und die Helden darauf aufmerksam machen. Wenn sie ihm damals Haarlocken überlassen mussten, erhalten sie sie hier zurück, hübsch geflochten zu winzigen Zöpfen.

Junkerin Aue

Eine besondere Aufgabe in *valsa aha* kommt der **♣ Junkerin Aue** (1 Schritt große Elfengestalt, silbergraue Haut, schwarzes Haar mit goldenen und kupfernen Strähnenhallende Stimme, rüstig und rührig) zu. Sie bessert Waffen und Panzerung für die Silbernen Rüstungen aus und stellt auch neue Teile her. Durch die Abwesenheit des Feuers in *valsa aha* wirkt ihre Werkstatt allerdings merkwürdig. Metall wird magisch verflüssigt und zu einem dicken Brei geformt, der dann auf einer Art Töpferscheibe weiterverarbeitet wird. Anschließend kommen die Werkstücke in mit mineralischen Flüssigkeiten gefüllte Becken, wo sie gehärtet werden. Die meisten Schwerter haben gewellte Klingen, einige sind jedoch auch unpraktisch krumm. Zahlreiche Kobolde und Blütenfeen assistieren der Junkerin.

Das sprechende Schwert **♣ Alwaseljo** (Langschwert mit breitem Heft und einem Drachenflügel als Knaufzier; ein Bergkristall im Heft leuchtet auf, wenn Alwaseljo spricht; liebt Ritterlichkeit, hasst es herumzuliegen, braucht heroische Geschichten) verwickelt die Helden in eine Diskussion über die Ehre. Gelingt ihnen eine Probe auf *Götter & Kulte (Rondra)* +1, legt das Schwert ein gutes Wort bei Junkerin Aue ein.

Alwaseljo kann sich auch einem ehrenhaften Helden als Waffe anbieten. Er ist eine hervorragende Klinge (TP+1) und kann zudem im Kampf unterstützen (AT+1/PA+1), verhält sich aber bei Gegnern, die seiner Auffassung von Satisfaktionsfähigkeit nicht entsprechen, widerspenstig (AT-2/PA-2).

Proben: Junkerin Aue schätzt Graf Nagrach und sieht keine besonderen Gefahren durch seine Wahl. Doch auch das Wort von Gräfin Lymen hat für sie Gewicht, sodass sie unentschieden ist. Mit *Bekehren & Überzeugen* kann sie auf Juchos Seite gezogen werden. Mit Unterstützung Alwaseljos ist die Probe um 1 erleichtert. Sollten die Helden hier außerdem Bi'iel besiegen, ist die Probe zusätzlich um 2 erleichtert.

Störung: Bi'iel wirkt ein **NAMENLOSES VERGESSEN** auf die Junkerin Aue (-8 KaP). Daraufhin hält diese die Helden für Eindringlinge und befiehlt ihren Schwertern den Angriff. Die Schwerter agieren wie bei einem RADAU mit QS 2 (**Regelwerk** Seite 296), die TP betragen jedoch 1W6+4. Jeder Held wird von einem Schwert attackiert, der Zauber endet nach 5 KR.

Danach dringen die Kobolde und Blütenfeen auf die Junkerin ein, und auch wenn ihre Erinnerung noch eine Weile fehlen wird, agiert sie nicht mehr aggressiv. Bis zur Wahl wird ihre Erinnerung wiederhergestellt sein.

Konfrontation: Vor Schreck auffliegende Blütenfeen stoßen mit der unsichtbaren Schwarzfee zusammen und umringen sie. Die Helden haben Gelegenheit, mit langen Waffen oder Fernwaffen Angriffe auszuführen. Jede KR hat Bi'iel aber die Chance, sich mittels *Körperbeherrschung (Entwinden)* von den Blütenfeen zu befreien und innerhalb einer weiteren KR zu fliehen.

Junkerin Ele

Die Halle der **♣ Junkerin Ele** (1 Schritt groß, bärenköpfige Elfengestalt, schwarze Zotteln gehen in bräunliche Haut über, gurgelnd brummige Stimme, kämpferisch und faul) bietet zahlreichen Tieren des Überwals Unterschlupf. Es riecht würzig streng. Hier tummeln sich Karnickel, Wiesel, Murmeltiere, Walbergwidder, aber auch ein Berglöwe und Wölfe lagern in der Halle. Singvögeln flattern herum und ein großer Roter Maran sitzt auf einem Schrank und putzt sein Gefieder. Aus den Wasserbecken schauen Forellen und andere Fische neugierig heraus. Sogar Raubtiere und ihre Beute balgen lustig herum, doch sobald sie die Halle verlassen, flitzt das Beutetier davon und der Räuber jagt ihm nach.

Bevor die Helden die Halle aber betreten können, müssen sie an einer Silbernen Rüstung vorbei, die hier Wache steht.

Proben: Die kämpferische Gesinnung der Junkerin sowie die offenkundige Gefahr aus den Dunklen Hügeln sind gute Argumente, um sie auf Juchos Seite zu ziehen. Die Probe auf *Bekehren & Überzeugen* ist um 1 erleichtert. Besiegen die Helden hier Bi'iel, ist die Probe nochmals um 1 erleichtert.

Erwähnen die Helden den Widderorden oder Ritter mit einem Widder-Abzeichen, erinnert sich die Junkerin an den Besuch von Larle Bronskoje. Die beiden verstanden sich gut, sodass die Probe zusätzlich um 1 erleichtert ist.

Störung: Kurz bevor die Helden die Halle erreichen, huscht Bi'iel durch den Schlitz des Helmes in die wachhaltende Rüstung und zwingt ihr ihren Willen auf. Im Anschluss attackiert sie die Helden unvermittelt mit der Rüstung (Werte nachfolgend).

Konfrontation: Sobald sich die Helden der Halle nähern, können sie Bi'iel beim Einfahren in die Rüstung sehen, allerdings nur mit gelungener Probe auf *Sinneschärfe (Wahrnehmen)* -3. In diesem Fall ist ihnen klar, warum die Silberne Rüstung attackiert, und sie können nach ihrem Sieg Bi'iel beim Verlassen der Rüstung sofort entdecken. Misslingt die Probe vor dem Kampf, haben die Helden danach die Chance, Bi'iel mit einer Probe -1 zu entdecken.

Zusätzlich besitzt die Junkerin Ele einen magischen Pfeil, mit dem sie eine beliebige Kreatur suchen kann. Schießen die Helden den Pfeil ab und laufen ihm schnell hinterher, wird er die Schwarzfee treffen, 1 SP verursachen und sie für 1W6+2 KR sichtbar machen.

Silberne Rüstung (von Bi'iel gelenkt)

LeP 25* AsP – KaP – INI 16+1W6

AW 8 SK 5 ZK 3 GS 7

Waffenlos: AT 18 PA 11 TP 1W6+3 RW kurz

Zweihänder: AT 22 PA 11 TP 2W6+7 RW mittel

RS/BE 8/1 (Modifikatoren sind bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I-III, Hammerschlag, Rundumschlag I-II, Schildspalter, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 16, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 7, Willenskraft 10

Größenkategorie: mittel

Typus: Fee, humanoid

Kampfverhalten: Unter der Kontrolle der Schwarzfee nutzt die Rüstung vor allem Hammerschläge und verlässt sich im Übrigen auf ihre Panzerung.

Flucht: Sobald Bi'iel die Rüstung nicht mehr kontrollieren kann, verlässt sie sie wieder und versucht, zu entkommen.

Schmerz +1 bei: -*

Sonderregeln:

*) **Kontrollverlust:** Durch angerichteten Schaden fällt es Bi'iel zunehmend schwer, die Kontrolle über die Rüstung aufrechtzuerhalten, sodass sie sie nach Verlust von 25 LeP verlassen muss. Die Rüstung versieht danach wieder ihren regulären Dienst.

Alternative: Eisige Zeiten



Wenn Graf Nagrach neuer Walsachkönig wird, muss der Auftrag, den Jucho den Helden geben wird, im Geheimen ausgeheckt und durchgeführt werden. Die Hilfe der Feen steht dann nicht zur Verfügung.

Der Walsach wird unter der Herrschaft des Nagrach in den nächsten Jahren nur schwer schiffbar und unnatürlich kalt sein. Gelegentlich werden namenlose und dämonische Kreaturen am Fluss aktiv. Jucho begibt sich dann ins Gefolge der Gräfin Lymen, die früher oder später versuchen wird, Graf Nagrach abzulösen – vielleicht mit Hilfe der Helden.

Die Entscheidung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist Abend geworden. Schweigend versammeln sich die Flussfürsten im Zentrum des Thronsaals. Dort, wo ihr alter König fiel, soll die Kraft ihrer Namen, die Macht ihrer Worte seinen Nachfolger bestimmen.

Nacheinander nennen sie ihre Wahren Namen. Es sind mächtige Wörter, lange, komplizierte Laute, mehrstimmige Silben und Töne, die gleichzeitig erklingen und ineinanderlaufen und schneller gesprochen werden, als es je eine Menschenzunge vermochte. Sie rauschen durch eure Geister, verfangen sich und zerfließen wieder, ohne dass ihr sie euch je merken könntet. Und trotzdem sind sie eng mit den Fundamenten der Welt verbunden, sind sie Herz und Knochen der Flusswelt valsa aha. Im Augenwinkel seht ihr Jucho. Bläulich schimmert die Spiegelung des Wassers auf seinem Gesicht, doch der gewitzte Staatsmann verzieht keine Miene.

Dann beginnt die Abstimmung.



Offiziell wird davon ausgegangen, dass die Helden drei der vier unentschlossenen Flussfürsten überzeugen konnten, für Jucho zu stimmen. Sollte auch Junkerin Sempl (Seite 47) auf Seiten Nagrachs stehen, benötigen sie sogar alle vier verbliebenen Stimmen.

Jucho wird zum neuen Walsachkönig gewählt und somit zum Herrscher über die Silberne Wehr, den Walsach und die Silbernen Rüstungen. Graf Nagrach und sein Gefolge verlassen zornig den Saal, doch die Entscheidung ist bindend für die Feenwelt und alle, die in ihr wohnen. Jucho ist hocheifrig und belohnt die Helden mit silbernen Fibeln, die sie als Ritter des Walsach ausweisen und ihnen den Vorteil Feenfreund verleihen, zumindest gegenüber den Feen von valsa aha.

Sollte Bi'iel nicht zur Strecke gebracht worden sein, wird sie nach der Königswahl die Feenwelt verlassen und zur Kälarenburg des Korsmal-Bundes in die Dunklen Hügel zurückkehren, wo die Helden sie später wiedertreffen können.



Drohen die Helden zu scheitern, kann Jucho sie auch selbst heimlich oder offen beim Stimmenfang unterstützen. Besonders der GLÜCKSSEGEN kann bei der ein oder anderen Probe helfen.

Die Dunklen Hügel

Durch seine Krönung ist Jucho auf besondere Weise mit der Feenwelt verbunden und gewinnt weitgehende Einsichten über die Dunklen Hügel und die dort lauende Gefahr. Seine erste Amtshandlung als neuer Walsachkönig ist es daher, die Helden zu sich zu rufen und sie mit einer wichtigen Mission zu betrauen. Sie sollen sich mit der Goblinpauke in die Kälarenburg Neu-Arivor, das

Hauptquartier des Korsmal-Bundes, einschleichen und sie durch die Macht der Pauke zerstören.

Jucho vermutet, dass die mit dem Korsmal-Bund verbündeten Trolle nicht aus Aventurien stammen. Wahrscheinlich sind sie auf einem götterlästerlichen Weg über das Eherne Schwert gekommen. Solange dieser Weg offen steht, ist die Gefahr nicht gebannt.

Sollten die Helden eine zusätzliche Belohnung verlangen, bietet Jucho ihnen bis zu 100 Batzen in schnöden Wechsellern, die die Helden in Filialen der Nordlandbank eintauschen können. Ob es für sie Folgen haben wird, in Besitz von Wechsellern eines zukünftig als verschollen geltenden Adligen zu sein, sei dahingestellt.

Haben die Helden die Goblinpauke nicht, hat Jucho Berichte von Biestingern gehört, die einen Feueratmer gesehen haben, der eine große Schale oder Pauke in die Dunklen Hügel gebracht hat.

Juchos Hilfe

Die Herrschaft über die wachenden Silberrüstungen ermöglicht es Jucho nicht, diese wie eine Armee zu lenken. Der Pakt der Ritter der Silbernen Horde mit dem Walsachkönig sieht nur die Wacht am Walsach vor. Dennoch kann Jucho den Helden andere Hilfen zur Verfügung stellen.

- Haben die Helden dies noch nicht erledigt, wird das Trommelfell der Goblinpauke von den Feen erneuert und die Knoten neu geknüpft. Die Pauke ist somit einsatzbereit.
- Da Feenwesen nicht auf Nahrung angewiesen sind, haben sie auch keine genaue Vorstellung von Proviant, bemühen sich aber redlich, diesen zu besorgen. So werden allerlei Früchte, Pilze und Nüsse herbeigeschafft, die außerhalb der Feenwelt jedoch wie andere frische Lebensmittel nach einigen Tagen verderben. Mit *Lebensmittelbearbeitung (Haltbarmachung)* +1 können Helden aber binnen 4 Stunden 20 Rationen gewinnen, die QS x 3 Tage halten. Alles Weitere muss auf dem Weg gesammelt und erjagt werden.
- Jucho bietet den Helden für die bevorstehende Mission Silberne Rüstungen an, denn von Menschen getragene Rüstungen können die Wacht durchaus eine Zeitlang verlassen. Allerdings verfügen die Rüstungen über ein Eigenleben, was auch Nachteile mit sich bringt (siehe Seite 52).
- Schließlich gibt Jucho den Helden noch einen rätselhaften, phexgefalligen Hinweis: Sollten sie in den Walbergen Hilfe benötigen, können sie sich nach einem geheimnisvollen Einsiedler umschauen, der

über das Leben am Hursach wacht. Dabei handelt es sich um einen Verbündeten des Widderordens, dessen Dienste die Helden einfordern können, indem sie sich auf die Gründung des Widderordens und Jucho selbst berufen. •○

• Jucho spielt hier auf seinen alten Freund, den Höhlendrach Hursachvir an, den die Helden auf ihrem Weg treffen können (siehe Seite 53).

• Es ist völlig unklar, wie genau die durch die Goblinpauke hervorgerufene elementare Eruption ausfällt. Wenn die Helden sich daher zieren, einen so gefährlichen Auftrag anzunehmen, kann Jucho ihnen versprechen, dass sie sich im Notfall durch ein Feentor retten können. Dafür gibt er ihnen einen Wasserschlauch mit Wasser des Walsachs und dem zurückgelassenen Feenstaub des

verstorbenen Walsachkönigs mit. Gießen sie den Inhalt aus, können sie durch die Wasseroberfläche in einen Ausläufer der Feenwelt gelangen und betreten nach 777 Schritt in der Feenwelt wieder Dere – in sicherer Entfernung.

Die Goblinpauke

In *valsa aha* hat sich die Pauke mit dem dort zweitstärksten Element aufgeladen, dem Humus. Zudem hat die Magie der Feenwelt eine besonders schnelle und somit starke Aufladung bewirkt.

Wurde die Pauke vom Korsmal-Bund bei Trescha erobert, hat sie sich beim anschließenden Flug nach Neu-Arivor mit dem Element Luft aufgeladen. In diesem Fall können die Helden sie in der Kapelle der Kälarenburg finden.

Wir gehen davon aus, dass die Pauke entweder von den Feen oder den Kultisten neu bespannt und hinreichend lange aufbewahrt wurde, um einen entsprechend großen Effekt zu haben. Die Kultisten wissen um die richtige Knüpftchnik aus alten Überlieferungen, die Feen haben einen besonders natürlichen Zugang zur Elementarmagie der Pauke.



Silberne Rüstung

Die Rüstungen bestehen aus silbernen Plattenteilen, die den gesamten Körper des Helden panzern. Nur an wenigen Stellen befinden sich, statt metallener Geschübe, dicke Schichten feeischen Erzgeflechts, um das nötige Maß an Beweglichkeit zu gewährleisten. Die Helme verfügen lediglich über Sehschlitze und kein Visier, sodass ein Held tatsächlich vollständig durch die Rüstung verhüllt ist. Sie verfügen zudem, wie die berühmten Rüstungen sewerischer Ritter, über gefiederte Flügel.

Die Rüstungen schützen besser als eine Plattenrüstung, der RS beträgt 8, die Belastung 3. Sie wiegt 20 Stein. Magiebegabte erleiden beim Tragen der Rüstung nicht die Einschränkungen durch Bann des Eisens (siehe **Regelwerk** Seite 256), aber alle ihre Zauberproben sind um 3 erschwert. Die Rüstungen gelten als beseelte Artefakte. In jeder existiert ein Teil der Seele eines Jahrhunderte alten Theateritters, der sich in der Feenwelt an die Weisungen des Walsachkönigs, außerhalb an den Ehrenkodex der Silbernen Horde hält: Wagemut, Willenskraft und Schweigsamkeit. Der Rest der Seele, alles Spielerische und Lebendige, ist von jeder Rüstung getrennt in einem Biestinger manifestiert. •○

Vorteile: Die Beseelung der Rüstung weist einige bedeutende Vorteile auf, die allerdings einen starken Geist des Trägers erfordern. Jeder Vorteil kann binnen einer Aktion durch eine Probe auf *Willenskraft* +3 aktiviert werden. Es kann immer nur ein Vorteil gleichzeitig wirken.

Bewegung: Die Rüstung unterstützt die Bewegung des

•• Die Silberne Horde achtete das alte Bekenntnis der Theateritter in besonderem Maße: „Wissen, Wagen, Wollen, Schweigen, Herrschen“. Inwiefern die Aspekte „Wissen“ und „Herrschen“ ebenfalls von den Biestingern, dem Walsachkönig oder jemand anderem übernommen wurden, kann zu weiteren Spekulationen führen.



Helden, sodass die Belastung 24 Stunden lang nur 2 beträgt.

Kampf: Die Rüstung kann auch die Kampffähigkeiten des Helden 50 KR lang unterstützen (AT+1/PA+1) oder das Kämpfen gänzlich übernehmen (Werte auf Seite 50).

Flug: In der Feenwelt, und nach Entscheidung des Meisters auch außerhalb, sind die Rüstungen in der Lage, kurze Strecken zu fliegen. Dazu ist eine Probe auf *Fliegen* +1 nötig. Die größtmögliche Flugdistanz beträgt QS x 3 Meter, danach muss die Fähigkeit erneut aktiviert werden.

Nachteile: Für jeden Tag unterstützter Bewegung, für jeden Kampf, in dem die Rüstung AT und PA verbessert, und für jeden Flug muss der Held eine Probe auf *Willenskraft* ablegen, andernfalls übernimmt die Rüstung Stück für Stück seinen Geist. Der Verstand wird langsam und muss aktiv gegen das Pflichtgefühl und die Prinzipien der Rüstung ankämpfen, um Herr über die eigenen Entscheidungen und Bewegungen zu bleiben. Für jede misslungene Probe sinken KL oder IN um einen Punkt, beginnend mit dem höheren Wert. Wird die Rüstung abgelegt, regenerieren sich KL und IN mit je einem Punkt pro Tag. Sinkt einer der Werte unter 8, übernimmt die Rüstung den Helden vorübergehend. Zwar marschiert sie weiter mit dessen Gefährten und wird sie auch im Kampf unterstützen, doch darüber hinaus führt sie keine Handlungen aus, was insbesondere für die Ernährung des Helden zum Problem werden kann. Sobald die Gefährten bemerken, dass der betreffende Held nicht mehr spricht und sich nicht an den Mahlzeiten beteiligt, können sie ihn von der Rüstung befreien, ohne dass diese Schwierigkeiten macht. Um die Rüstung ohne Nebenwirkungen erneut tragen zu können, muss der Held aber sieben Tage warten.

Der Weg in die Dunklen Hügel

Die Strecke von den Ausgängen der Feenwelt, in der das Fortkommen noch ohne Schwierigkeiten möglich ist, bis zur feindlichen Burg beträgt etwa 50 Meilen durch unwegsames Hochgebirge. Ihr Weg führt die Helden durch kahle und zerklüftete Steilwände und windumtoste Hochflächen, bisweilen durch Wolkenfetzen hindurch. Bei freier Sicht blicken sie auf malerische Felsformationen hinab, wilde Zacken und Hörner, Schluchten und Kegel.

Die Walberge sind bis zu 6.000 Schritt hoch, sodass diese Entfernung ohne weitere Hilfe leicht über einen Monat in Anspruch nehmen kann. Im Folgenden wird von einer Basiszeit von 20 Tagen ausgegangen, die durch verschiedene Hilfen (siehe Seite 53) deutlich verkürzt werden kann. Den besten Weg müssen die Helden aber per Probe auf *Orientierung* (*Sonnenstand* oder *Sternenhimmel*) finden, die sie einmal am Tag ablegen können. Ab einer QS von 3 braucht die Gruppe einen Reisetag weniger. Misslingt die Probe, haben sie sich verirrt oder eine ungünstige Route gewählt und brauchen 1 Tag länger.

Hochgebirge

Die Widrigkeiten des unwirtlichen Gebiets werden den Helden auf ihrer Reise einiges abverlangen.

- **Regeneration:** In den großen Höhen der Walberge sinkt die nächtliche Regeneration von LeP/AsP/KaP

wegen dünner Luft grundsätzlich um 1. Um geeignete Lagerplätze zu finden, sind Proben auf *Wildnisleben* (*Lagersuche*) -3 nötig. Bei Missslingen wird ein unvorteilhaftes Lager gewählt und es gilt ein zusätzlicher Abzug auf die Regeneration von 1 (bis zu einem Minimum von 0, siehe auch **Regelwerk** Seite 339).

- **Kälte:** In den Gipfelzonen ist es sehr kalt, schneidende Winde fegen durch enge Schluchten und immer wieder müssen die Helden auch Schneefelder durchqueren. Tagsüber gilt Kältestufe 2, nachts oder bei schlechtem Wetter erhöht sich die Kältestufe auf 3 (**Regelwerk** Seite 346).

- **Nahrungssuche:** Als jagdbares Wild gibt es in den Walbergen vor allem Murmeltiere und Walbergwidder, gelegentlich auch Karnickel. Wer weniger Glück bei der Jagd hat, nimmt eventuell mit Fledermäusen oder Ratten vorlieb. Die Probe auf *Tierkunde* (*Wildtiere*) ist um 2 erschwert. Die Pflanzensuche ist in dieser kargen Umgebung noch mühsamer. Um essbare Flechten, Moose und Pilze zu sammeln, sind Proben auf *Pflanzenkunde* (*Nutzpflanzen*) -3 notwendig

Höhenkrankheit

Stufe: 2

Verlauf: Der Erkrankte erleidet Kopfschmerzen und Schwindel. Häufig kommen Übelkeit und Müdigkeit hinzu, sowie allgemeine Schwäche. Bisweilen treten auch Atemnot und Benommenheit auf.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: 2 Stufen *Betäubung* / 1 Stufe *Betäubung*

Dauer: bis zur Behandlung oder Heilung

Ursachen: Aufenthalt in großen Höhen, verschärft durch körperliche Belastung; Aufenthalt in einer Höhe von 5.000 Schritt (1 auf W20, 5 %), Aufenthalt in einer Höhe ab 7.500 Schritt (1-2 auf W20, 10 %), Aufenthalt in einer Höhe von 10.000 und mehr Schritt (1-3 auf W20, 15 %)

Behandlung: Mindestens ein Tag Ruhezeit senkt den schweren Verlauf zu leichtem Verlauf ab.

Gegenmittel: Abstieg auf mäßige Höhen und dort mindestens drei Tage Ruhezeit

Klettereien

Du kannst einige der nötigen Kletterpartien detailliert beschreiben und den Helden Gelegenheit geben, ihre Ausrüstung zu nutzen oder schlechtere Kletterer in der Gruppe zu unterstützen. Mögliche Herausforderungen sind:

- **Steilwand:** Probe auf *Klettern* (*Bergsteigen*) -5, mit Kletterhaken, Seilen und Wurfhaken stattdessen +1
- **Geröllpiste:** Probe auf *Klettern* (*Bergsteigen*) -1, mit Wurfhaken oder Pickel stattdessen +3
- **Felshaufen:** Probe auf *Klettern* (*Bergsteigen*) +3

Ausläufer der Feenwelt

Es gibt keine feste Grenze zwischen der Feenwelt und Dere. Sie weisen den Walsach entlang zwar große Nähe auf, aber je weiter es nach Osten geht, desto unbeständiger ist diese

Nähe. Die Feenwelt hängt gewissermaßen unordentlich und gefaltet im Limbus. In der Regel gelangen die Helden auf dem mühsamen Weg durch die Walberge schneller zu ihrem Ziel, doch hier und da ist es günstiger, sich durch die Feenwelt zu bewegen. Solche Abkürzungen senken die Reisezeit um höchstens 1W3 Tage.

Diese Abkürzungen folgen keiner Ordnung und sind nicht gezielt hervorzurufen. Du kannst sie einsetzen, um den Helden hin und wieder zu erlauben, eine steile Klippe oder eine unwegsame Schotterpiste ohne Mühe zu umgehen, oder auch einfach, um ihre Orientierung durcheinander zu bringen. Ein von Jucho ausgeschickter Biestinger oder eine zufällig anwesende Blütenfee rufen in diesem Fall nach den Helden und zeigen ihnen den Weg. Ein Kurzaufenthalt in der Feenwelt ist zudem sehr nützlich, um sich wieder aufzuwärmen oder die Folgen der Höhenkrankheit auszukurieren.

Bewohner der Walberge

Neben den Umweltbedingungen spielen natürlich auch die Kreaturen der Walberge eine Rolle. Hier sind einige besondere Begegnungen zur Auswahl gestellt.

Reisehilfe

Neben den beschriebenen Abkürzungen durch die Feenwelt können die Helden ihre Reisezeit auch durch wohlgesonnene Bewohner der Walberge verkürzen.

- **Hippogriffe** gleichen grauen oder braunen Pferden mit dem Kopf und Schwingen eines Adlers sowie dessen Fängen anstatt der Vorderläufe. Mit 4 QS aus *Tierkunde (Abrichten)* oder der Hilfe einer spontan anwesenden Fee oder Hexe können die Tiere dazu gebracht werden, die Helden ein Stück auf ihren Rücken zu tragen. Dies spart den Helden W2 Tage Reisezeit.
- Die zahlreichen, aber in der Regel einzelgängerischen **Einhörner** in den Walbergen können den Helden ebenfalls leichtere Wege weisen (Reisezeit -1 Tag), sie kurz einen Feenpfad entlang geleiten oder einen verletzten Helden zeitweise auf ihrem Rücken tragen. Allerdings muss mindestens einem Helden dafür eine Probe auf *Betören* -3 gelingen.
- Einige **Hexen**, insbesondere vom Zirkel der Levthansweibchen, fliegen gelegentlich in den Walbergen herum. Haben sich die Helden gut mit Zeldas Hexen in **Der Schwarze Forst** verstanden, oder haben sie beim Fest des Grafen Hursach eine besonders eindrucksvolle Vorstellung geboten, wird eine Hexe bereit sein, sie mit Ortskenntnis und kurzen Erkundungsflügen zu unterstützen (Reisezeit -1 Tag).

Hursachvivor

Neben den Perldrachen gibt es in den Walbergen auch mehrere Höhlendracen, deren mächtigster und ältester Vertreter **Hursachvivor** (1.900, schwarzgeschuppt, goldene Augen, eitel, redefreudig; liebt Zwergenfleisch, hasst Konkurrenten in seinem Reich, also auch den Korsmal-Bund, braucht ein Festmahl) ist. Er betrachtet sich selbst als Herrscher der Walberge und begibt sich

zu den Helden, um Tribut für ihre Reise durch seine Berge einzufordern.

Es handelt sich bei Hursachvivor um den Einsiedler aus *Juchos Hinweis* (Seite 51), was den Helden vermutlich schnell klar ist, sobald er sich vorgestellt hat. Andernfalls können sie auch im Gespräch mit dem Drachen und *Menschenkenntnis* +1 darauf kommen, dass dieser mit Menschen bekannt ist, und auf Nachfrage wird er auch Jucho erwähnen.

Hursachvivor ist Jucho zudem noch einen Gefallen schuldig, weil dieser die Drachenkämpfer-Akademie von Birkholt nicht in die Gründungsurkunde des Widderordens mitaufnahm. Diesen Gefallen können die Helden mit *Überreden (Aufschwätzen)* +1 oder *Bekehren & Überzeugen* nun einfordern, zumal der Höhlendrake mit ein wenig Reisehilfe billig davonkommt. Er führt die Helden durch versteckte Höhlen und erspart ihnen W2+1 Tage Reisezeit. Versprechen die Helden ihm außerdem die Reste der zu zerstörenden Burg und ihre Bewohner zum Verzehr, kann er sogar dazu gebracht werden, einen Ablenkungsangriff auf die Burg durchzuführen, sodass die Helden es leichter haben, unbemerkt hineinzugelangen (siehe Seite 55).

An dieser Stelle ist kein Kampf mit dem Drachen vorgesehen, weswegen keine Spielwerte angegeben sind. Falls dennoch Bedarf besteht, findest du die Werte für Höhlendracen im **Aventurischen Bestiarium** auf Seite 34.



NEU-ARIVOR



»Graqualos! Hilf mir!«

—Olko Knaack bei seinem Sturz in den Vulkan unter Notmark, Rahja 1039 BF

In diesem Kapitel erforschen die Helden das Zentrum des Graqualos-Kultes und das Heim der Drachenreiter: Neu-Arivor, die geheimnisvolle Kälarenburg in den Walbergen, der Brückenkopf der namenlosen Horden. Hier sollen sie Folgendes erreichen:

- Sie erfahren, dass die Kultisten einen Trollpfad auf die andere Seite des Ehernen Schwertes geöffnet haben, sodass namenlose Horden nach Aventurien einfallen können.
- Sie erfahren, dass Olko mit Graqualos paktiert hat, warum er diesen Schritt gegangen ist und was er darüber denkt.
- Sie finden Leudara, die durch Kor geläutert wurde, und können gemeinsam mit ihr die Burg verlassen.
- Sie werden die Goblinpauke in die Portalkammer bringen und dort schlagen, sodass die Burg einstürzt.
- Zuletzt sollten sie sich in Sicherheit bringen und die Pauke unter quaderschweren Trümmern zurücklassen.

Zum Rhythmus des Kapitels

Es steht dir frei, festzulegen, an welcher Stelle die Helden in Neu-Arivor ankommen und mit wie vielen Gegnern sie es hier zu tun bekommen. Deine Runde kann sich heimlich in die Bastion einschleichen, alle Räume untersuchen, dabei von der letzten Komturin und ihren Untergebenen entdeckt und durch die Gänge gejagt werden, bis sie sich mit mehreren Drachen auseinandersetzen müssen. Genauso gut kann es sein, dass die Kultisten sämtlich in Kämpfe gegen das Heer der Adelsmarschallin verwickelt sind und die Helden ungestört durch die Burg stromern können, sodass im Finale nur eine Auseinandersetzung mit Trollkriegerern stattfindet.

Überlege bei dieser Entscheidung, wie viele Gegner hier angesichts der vorigen Ereignisse glaubhaft sind, wie viele Informationen deine Gruppe schon hat, um die richtigen Entscheidungen zu treffen, und wie stark du sie durch Verfolger unter Druck setzen möchtest, um sie beispielsweise vom Plündern oder dem Lüften weiterer Geheimnisse abzuhalten.

Denkbar wäre auch eine Konfrontation mit weiteren Manifestationen der Macht des Namenlosen, die sich in einfachem Rattenbefall, aber auch in abgewandelten Wirkungen von Liturgien, oder gar Dämonenbeschwörungen äußern können.

Wir schlagen die Anwesenheit eines knappen Dutzends Ritter des Bundes vor, geführt von der wachhabenden Komturin **Firja vom Schaller** und ihrem Perldrachen **Paschrak** sowie zwei weiteren Komturen samt Drachen. Trollkrieger können eine Option für das Finale sein.

Die Geschichte Neu-Arivors

Nachdem sich die Knappen und Verletzten unter Thirbold von Notmark 293 BF von den Rittern Elkfriede von Hummergarbens getrennt hatten, fanden sie in den Walbergen die Reste einer alten Festung, in der sie einen Unterschlupf einrichteten – die Kälarenburg, die sie Neu-Arivor nannten. Doch der Bezug der Feste war eine unglückliche Entscheidung, denn das Gemäuer war ein alter Brückenkopf des Namenlosen in Aventurien. Von hier aus unternahm sie weitere Expeditionen nach Osten, hielten aber Kontakt zu den Burgen in Trescha und Otra.

Anshag von Glodenhof, der heute als bornischer Lokalheiliger verehrt wird, wurde auf Neu-Arivor ausgebildet. Einem Sphingenorakel folgend, nahm er 321 BF Rache an Marschall Gunbald, der die Silberne Horde einst aus dem Bornland vertrieben hatte, und setzte sich an seine Stelle. Als letzter Marschall der Theaterritter bekämpfte Anshag die namenlosen Umtriebe, die den Orden zu jener Zeit prägten. Nach seiner Niederlage in der Schlacht am Drachenspalt 337 BF gewährte die Kälarenburg den überlebenden Getreuen Zuflucht. Die Nachstellungen der Priesterkaiser, die hernach das Bornland beherrschten, vertrieben auch die Ritter von den Walsachburgen, sodass

Neu-Arivor die letzte Enklave der Theaterritter wurde. Zu diesem Zeitpunkt existierte die Silberne Horde bereits nicht mehr, alle Rüstungen waren durch die Macht des Walsachkönigs von ihren Trägern getrennt worden.

Wie dem Korsmal-Bund heute, so erschien den Bewohnern der Burg in einem der folgenden Jahrhunderte Graqualos und brachte im Gewand der Kor-Verehrung namenlose Verführung. Der Namenlose sandte seinen neuen Dienern schließlich geheimes Wissen über den Trollpfad in den Höhlen unter Neu-Arivor, den sie für eine Invasion der namenlosen Horden von jenseits des Ehernen Schwertes vorbereiten sollten.

Der Kontakt zu den letzten Theaterrittern im Bornland, die sich unter Kirchenverfolgung zum Korsmal-Bund entwickelten, riss schließlich ab. Heute wird der Dreizehnte Gott in Neu-Arivor offen verehrt und seine Herrschaft über ganz Aventurien vorbereitet. Seit der Kontaktaufnahme seiner Drachenreiter mit dem Korsmal-Bund arbeiten die Kultisten an der Instandsetzung eines Trollpfads, der weiteren Truppen des Namenlosen erlaubt, Aventurien zu erreichen. Dabei drängt die Zeit, denn das Erwachen des Bornlandes scheint geeignet, diese Invasion zu erschweren, wenn nicht zu verhindern. Vielleicht ist dies sogar seine eigentliche Bestimmung.

Räume der Kälarenburg

Neu-Arivor liegt versteckt an einem zerklüfteten Berghang, wo die meisten Räume in den Berg hineingetrieben wurden. Ortsfremde unterschätzen oft die Größe der Festung, denn ihre Mauern und Räume wurden nicht für Menschen erbaut. Alles ist etwa doppelt so hoch und breit, wie man es von einer normalen Burg erwarten würde.

Burgrundgang

Der ehemals gepflasterte, 3 Schritt breite **Gebirgspfad** zur Bastion ist an vielen Stellen überwuchert und nur schwer zu finden. Die Burgmauern jedoch sind intakt, wenn auch an vielen Stellen sichtbar repariert und mit Moos bedeckt.

Über eine **Steinbrücke** erreichte man früher hier die **Bastion (01)**. Das dortige Burgtor bildet den einzigen Landzugang zur Burg. Es ist mehr als vier Schritt hoch und besteht aus massivem Kirschholz, in das rätselhaft, grobe Runen geschnitzt sind. Das Tor ist nicht dauerhaft bewacht, aber durch einen schweren Balken von innen blockiert. Unterhalb der Brücke befindet sich eine von wuchernden Flechten aufgebrochene Öffnung im Fels, die mit **Klettern (Bergsteigen)** zu erreichen ist und durch die die Helden heimlich in die **Bastion (01)** gelangen können.

Von der großen **Säulenhalle (02)** aus erreicht man die **Kemenaten der Komture (03)**, 13 an der Zahl. Sie sind jeweils größer als manch bornisches Haus, die Betten, Truhen und Tische in Menschengröße wirken hier klein und verloren. Der Hall der Schritte wird von altersschwachen Wandteppichen, die Goblinhorden, Trollkrieger und Silberrüstungen abbilden, nur unwesentlich vermindert.

Die **Kammern der Knappen (04)** sind deutlich karger eingerichtet, aber auch hier wirkt das Mobiliar gegenüber dem Raum seltsam klein. Fingerdicker Staub und Spinnweben zeugen davon, dass viele davon lange Zeit leer stehen. Einige der **Gruppenquartiere (05)** wurden zuletzt von Handlangern der Drachenreiter bewohnt.

Im Zentrum des weitläufigen **Rittersaals (06)** steht ein schwerer, kreisrunder Steintisch mit 13 kunstvoll gemeißelten Marmorsitzen. Rundherum befinden sich leere Sockel mit eingravierten Namen von Theaterrittern aus berühmten Familien. Eine Probe auf **Metallbearbeitung** eröffnet, dass hier einst silberne Stiefel standen, die großes Gewicht trugen – wahrscheinlich die Silbernen Rüstungen. Die **Werkstätten (07)** und die **Gemächer des Gesindes (08)** stehen größtenteils leer (siehe auch **Alte Bekannte** auf Seite 56). Auch die **Küche (09)** und die angrenzenden **Speisekammern (10)** werden nur teilweise genutzt. In der **Schmiede (11)** und einer geräumigen **Rüstkammer (12)** können die Helden in Truhen und Gestellen einige hochwertige, archaisch aussehende Waffen, Rüstungen und Schilde finden. Die meisten sind alt, manche tragen traditionsreiche bornische Familienwappen, die den richtigen Käufern das Dreifache des Listenpreises wert sein dürften.

Die Burg weist viele merkwürdige Zeichen auf, die hier nicht näher beschrieben werden, denn sie haben für die Kampagne keine Bedeutung. Du kannst deinen Spielern aber hierdurch weitere Rätsel zur Symbolik der Silbernen Horde oder der trollischen Raumbilderschrift aufgeben. Der Einfluss unbekannter Kulturen aus dem Riesland kann hier auch eine Rolle spielen.

Ihre Spielwerte sind teils mit herkömmlichen Waffen vergleichbar, oft aber auch schlechter.

Der angeschlossene unterirdische **Fechthof (13)** ist für Waffenübungen vorgesehen.


Das Allerheiligste

In der **Kapelle (14)** steht ein Schrein des Graqualos: ein löwenköpfiges, schwarzes Ungeheuer mit purpurnen Klauen, rubinroten Augen und ledrigen Schwingen, die in vier Hörnern enden. In die Bodenkacheln des Raumes ist ein dreizehnzackiger Stern eingetrieben, an dessen Enden Mulden für Kerzen liegen. Seine Mitte markiert ein sauber geputzter Opferstein aus Pechblende-Gestein, an dem Blutrinnen herunterlaufen.

Mit *Sphärenkunde (Sphärenwesen)* -3, *Götter & Kulte (Namenloser)* -5 oder *Magiekunde (magische Wesen)* -4 können die Helden in dem Zerrbild von Rondras Löwin den Dämonen Grakvaloth erkennen, der Opfer des Namenlosen zu Tode hetzt. Sollten die Helden die Pauke an den Korsmal-Bund verloren haben, wird sie hier verwahrt.

Die **Sakristei (15)** enthält purpurne Kultgewänder, goldenes Opfergerät und eine Vielzahl von Opfergaben wie Goldklumpen, mumifizierte Hände, verrottende Tentakel und getrocknete Gänsekadaver.

Recherche

 Die **Bibliothek (16)** ist zwar recht klein, in ihren wuchtigen und mit Drachenköpfen und Runen verzierten Holzregalen lagern aber uralte Chroniken

und Abschriften im Stile des Blauen Buchs. Auch die Namen seiner Autoren tauchen hier wieder auf, insbesondere Prophezeiungen und Hetzschriften von Gari Bärenblut sowie eher dröge magietheoretische Traktate Turonia von Beilunks.

Hier kannst du wissensdurstigen Helden weitere Informationen über die Geschichte der Theaterritter zugänglich machen, die ihnen helfen, die Pläne des Korsmal-Bundes und das Erwachen besser einzuordnen. Nach diesem Abenteuer sollten sie über beides sehr gut Bescheid wissen.

Mancher Held wird diese Bücher und Schriftrollen erbeuten wollen. Dies kannst du in begrenztem Maße zulassen und den Helden so weitere Meisterinformationen über die Geschichte der Silbernen Rüstungen und der Kälarenburg zukommen lassen. Orientiere dich auch an den Regeln zur Tragkraft der Helden (**Regelwerk** Seite 348), denn Papier ist schwer.

Alte Bekannte



In den **Gemächern des Gesindes (08)** sind derzeit zwei Räume für ganz besondere Gäste reserviert. Du kannst **Leudaras Kammer** und **Olkos Kammer** beliebig auf dem Plan verorten, und die Helden darüber stolpern lassen.

Olkos Kammer ist, anders als die anderen, vergittert und angefüllt mit sauber aufgeräumten Notizen und einem Schreibtisch mit getrockneten Blutflecken. Mit einer Probe auf *Malen & Zeichnen* -3 können die Helden



Olkos Handschrift erkennen. Sie sollten hier auch das Tagebuch des Magiers finden (siehe **Olkos Tagebuch** im **Anhang**). Was genau mit Olko geschehen ist, erfährst du in Teil 6 der Kampagne.

Leudaras Kammer



Leudara hält sich in einer der Knappen-Kemenaten auf und verrichtet ein Gebet an Kor. Die Tür ist von außen mit einem einfachen Riegel verschlossen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Raum ist karg eingerichtet und wird beherrscht von einem kleinen Schrein, vor dem eine Frau kniet. Ihr Atem ist ruhig, ihre Schultern sind trainiert, neben ihr lehnt ein einhändiges Schwert. Ihr seht nur ihren Rücken, doch ihre Haltung ist unverkennbar.

»[Heldename], seid Ihr das?« Du hättest nicht geglaubt, diese Stimme je wieder zu hören. »Ihr tragt eine neue Rüstung, nicht wahr? Eure Schritte klingen anders.«

Dann wendet sie sich um. Es ist Leudara – wahrscheinlich. Ihre Stimme; ihre Gestalt; alles erkennt ihr wieder. Doch ihr Gesicht, ihr Hals, ihr ganzer Körper ist von grässlichen Brandnarben entstellt.

Einen Moment lang seid ihr still. Diese Frau sollte tot sein; verglüht im Feuer des Vulkans. Doch ihr nächster Satz ist genau so kalt und trocken, wie ihr Leudara kennt.

»Immerhin. Ihr seht fast aus wie früher. Schön, dass sich manche Dinge nicht ändern.«



Wenn die Helden sich vorher bemerkbar machen, hören sie, wie Leudara auf die Tür zutritt, einmal die Klinke drückt und sich dann wartend auf ihr Bett setzt. Passe in diesem Fall den Vorlesetext an.

Was mit Leudara geschah

Die Rondrageweihte hatte sich von Kindesbeinen an auf ihren Tod vorbereitet. Den Sturz in die Lava ertrug sie trotz aller Überraschung gefasst und im Vertrauen auf einen höheren, göttlichen Plan. Was genau mit ihrem Körper geschah, wird wohl kein Sterblicher je erfahren, doch einige Tage nach der Schlacht am Grauzahn fand sie ein Drachenreiter, gezeichnet von schweren Verbrennungen, am östlichen Ufer des Walsach. Der Korsmal-Bund war schon lange überzeugt, dass Leudara Kors Auserwählte ist, und so nahm der Kultist sie mit sich, um ihre Wunden in Neu-Arivor zu versorgen.

Leudara selbst erlebte diese Tage in einem Delirium aus Schmerz und Entrückung, sodass sie sie nicht rekonstruieren kann. Heute betrachtet sie sie als „Zeit der Läuterung“, die sie von ihrem Bekenntnis zu Rondra reinigte und ihre größte Lebenslüge ausbrannte. Die Kämpferin aus dem Rondratempel zu Firunen sagte sich von der Donnernden los, weil sie das Wesen Kors geschaut und in ihm

ihre Bestimmung gefunden hat: Kors Kirche zu erneuern und darauf vorzubereiten, dem Namenlosen entgegenzutreten. Doch noch ist Leudara nicht klar, auf welche Weise und aus welcher Richtung sein Angriff erfolgen wird.

Leudaras Haltung

Dass die Graqualos-Verehrung ein Akt der Verblendung und eine Lüge des Namenlosen ist, weiß Leudara inzwischen. Darum hat sie während der letzten Wochen, in denen sie auf Neu-Arivor zu Gast war, einige Mühe darauf verwendet, die Kultisten behutsam von ihrem Irrtum zu überzeugen, was jedoch immer wieder scheiterte.

Gegen einen gewaltsamen Ausbruch sprechen für Leudara vor allem pragmatische Gründe. Das Wissen und die Verbindungen der Kultisten schienen ihr lange zu wertvoll, um sie zu ignorieren. Zudem schätzt Leudara ihre Chancen, sich alleine gegen die ganze Festung zu stellen, als gering ein. So nutzt sie das Wohlwollen der Kultisten aus und lässt sich von ihnen regelmäßig in ihrer Kammer einschließen, wo sie im Gebet versinkt und auf die richtige Eingebung wartet.

Erst durch die Helden erfährt sie vom wahren Wesen der Silbernen Wehr und setzt die Informationen richtig zusammen. Mit ihrem Eintreffen beschließt Leudara, die Chance zur Flucht zu nutzen – nicht ohne vorher den lästerlichen Kult ein für alle Mal auszulöschen.



Sympathienkung



Für die Kampagne wird davon ausgegangen, dass Leudara gemeinsam mit den Helden Neu-Arivor verlässt. Am Ende von **Der Grüne Zug** kann sie als Verbündete oder als Gegnerin der Helden aufgetreten sein, bevor sie im Vulkan verschwand. Davon dürfte abhängen, wie die Helden ihr an dieser Stelle begegnen.

Im ersten Fall dürfte Leudaras Wiederauftauchen die Helden erfreuen. Einige klärende Worte im Angesicht des Trolltores (siehe Seite 59) genügen, um eventuelle Zweifel auszuräumen.

Wenn Leudara die Gegnerin der Helden war, ist die Sympathienkung an dieser Stelle etwas kniffliger. Sie hat die Helden in **Der Schwarze Forst** verraten und in **Der Grüne Zug** persönlich bekämpft, was Olkos Verschwinden mitverursachte, zum Tod der Notmärker Ingerimmgeweihten und schließlich zur Zerstörung der Stadt führte. Auch dass sie den Kultisten nach **Der Weiße See** das Trommelritual zugänglich machte, können die Helden ihr vorwerfen. Leudara kann argumentieren, dass es viele tragische Missverständnisse gab, die zum Großteil ihr eigener Fehler waren, die die Helden aber auch nicht verhinderten:

- Leudara hat sich bereits gegen die Kultisten gestellt, als sie sich in Hinterbruch mit Anshag duellierte. Ihre Niederlage musste sie als Zeichen Rondras verstehen.
- Die Helden konnten sie in Irberod nicht von ihrem Irrtum überzeugen, vielleicht haben sie es gar nicht wirklich versucht.
- In den Notmärker Katakomben wollte Leudara ihren Standpunkt erklären, doch dies misslang offenbar – sei es durch den Einfluss der Goblinpauke, die

unbedingt geschlagen werden wollte, oder weil die Helden ihr nicht zugehört haben.

- Bei einer früheren Entführung durch den Korsmal-Bund hat man sie außerdem gezwungen, Kors Samen zu trinken. Welche Auswirkungen die Droge auf ihren Geist gehabt haben mag, lässt sich nicht mehr sagen.



Um Leudaras Position zu verbessern, kannst du die Helden vor der Begegnung einige Gespräche der Kultisten belauschen oder erleben lassen:

Weg mit ihr: In einem Fall diskutieren Kultisten darüber, ob man Leudara beseitigen sollte oder nicht, denn ihre Bekehrungsversuche missfallen Graqualos. Der Haupteinwand: Sie hat das Feuer des Vulkans überlebt, sie muss Kors Auserwählte sein. Sie zu töten wäre ebenso falsch, wie es schwierig werden dürfte.

Komm zu Kor: Leudara und ein zweifelnder Kultist führen eine theologische Diskussion, in der sie ihn überzeugt, sich von Graqualos loszusagen. Ein wesentliches Argument sind ihre eigenen Fehler, die sie heute bereut.

Hört die Auserwählte: Leudara setzt alles auf eine Karte, indem sie als Kors Auserwählte im Rittersaal eine Predigt an die versammelten Kultisten hält. Sie fordert, dass diese Graqualos abschwören, was in einem gegenseitigen Abschlachten der gespaltenen Kultisten endet, vor dem die Helden Leudara retten sollten.

Glaubt, was ihr seht: Leudara kann die Zweifel der Helden nachvollziehen und bietet an, sich ihnen zu beweisen. Mit den meisten Vorschlägen, die das Töten von Kultisten und das Verlassen der Burg beinhalten, erklärt sich Leudara einverstanden.

Aus all dem macht Leudara keinen Hehl, sondern stellt die Ereignisse als schlichte Fakten fest. Sie ist heute mehr denn je aller Heimlichtuerei abgeneigt.

Auch mit Olko konnte Leudara ein paar Worte wechseln, als er ihr, von einer Droge betäubt und auf dem Weg zu irgendeinem finsternen Feenritual, begegnete. Dieses Treffen machte sie besonders zornig. Sie meint, der Feigling hätte besser im Vulkan sterben sollen. Denn was auch immer ihn aus dem Vulkan gerettet haben mag, es dürfte ihn die Seele gekostet haben. Ein solcher Pakt macht ihn zu einem gefährlichen Werkzeug ihrer Feinde, für das jeder Rettungsversuch zu spät kommt.

Die Drachenhöhlen

Vom **Fechthof (13)** aus führt nach einem etwa 30 Schritt langen Gang eine breite Treppe innerhalb einer riesigen Höhle in die Tiefe. Die Stufen bestehen aus großen, länglichen Felssteinen, 6 Schritt breit sowie 6 Halbspann hoch und tief. Die Treppe führt ohne Geländer knapp 30 Schritt abwärts in die Höhle, die eine Grundfläche von 100 mal 100 Schritt aufweist. Möglicherweise einst natürlichen Ursprungs, wurden Boden, Wände und Decken der Höhle durch mächtige Erzmagie in eine grob eckige Form gebracht, wenn auch die Oberflächen rau und zerklüftet geblieben sind.

An der Wand gegenüber des Zugangs sowie links und rechts davon befinden sich 13 Höhlen in unterschiedlicher

Höhe, von denen 4 vor langer Zeit eingestürzt sind. Weitere Treppen von der gleichen Machart wie die Haupttreppe führen an den Wänden entlang zu den Eingängen. Diese Höhlen dienen den Perldrachen als Wohnstatt, die von den Priestern des Korsmal-Bundes als Reittiere genutzt werden. Davor werden Sättel und Geschirr sowie lange Eisenketten in Gestellen verwahrt.

Am Boden der Höhle, links von der Treppe, führt ein Gang tiefer in den Berg, dort befindet sich das Trolltor (siehe Seite 59).

Voraussichtlich befinden sich drei Perldrachen in ihrem Quartier. Wenn du hier einen Kampf stattfinden lassen willst, kannst du auch von nur einem oder zwei Perldrachen ausgehen.



Von den 9 Drachen, die einst hier hausten, wurden in den vergangenen Abenteuern der Kampagne schon einige besiegt. In **Das Blaue Buch** konnten die Helden in Pilkamm möglicherweise 1 Perldrachen niederringen, in **Der Schwarze Forst** finden sie 1 weiteren vom Riesen Milzenis getöteten. In **Der Grüne Zug** hatten sie Gelegenheit, 2 Drachen vor der Schlacht um Notmark zu überwinden und schließlich konnten sie, wenn dem Korsmal-Bund eine besonders empfindliche Niederlage zugefügt wurde, auch die übrigen Drachen bis auf 1 verbliebenes Exemplar



unschädlich gemacht werden. Dementsprechend halten sich hier zwischen 1 und 8 Perldrachen auf.

Bei nur 1 Perldrachen können die Helden erwägen, ihm ebenfalls den Garaus zu machen, bei mehreren Drachen empfiehlt sich jedoch dringend ein heimliches Vorgehen.

Attacke!

Die Drachen können in der Höhle nur eingeschränkt fliegen, sich aber durchaus einige Zeit in der Luft halten oder ihre Position durch kurze Flugmanöver ändern. Werte für die Ungetüme findest du auf Seite 30.

Die Helden haben verschiedene Strategien zur Auswahl: **Überraschung:** Ein Angriff in der Höhle ist besonders günstig, da die Perldrachen dort nur wenig manövrieren können. Allerdings könnte ein weiterer Drache in die große Höhle vordringen und die Helden zusammen mit seinen Artgenossen in die Zange nehmen.

Komm doch: Durch den Einsatz von *Einschüchtern (Provokation)* -1 kann ein Drache dazu gebracht werden, seinen Vorteil in der großen Höhle aufzugeben und zu landen oder den Helden in eine Höhle zu folgen.

Hab dich: Unter Verwendung des Geschirrs und der festgeschmiedeten Eisenketten vor den Wohnhöhlen können die Helden versuchen, die Drachen an die Leine zu legen. Dazu muss zunächst eine Probe auf *Fesseln (Knotenkunde)* +1 gelingen, danach eine FK-Probe auf *Wurfaffen* -4. Beide Proben erfordern jeweils 1 Aktion. Der Drache kann der geworfenen Fessel ausweichen. Solange die Fessel hält, erhält der Drache den Status *Eingengt* (siehe **Regelwerk** Seite 35), kann nicht fliegen und seine Reichweite ist begrenzt.

Nicht auffallen!

Die Drachen rechnen nicht mit Eindringlingen und sind nicht besonders aufmerksam. Die Helden können daher versuchen, die Treppe hinab zu schleichen und sich dann zu dem Gang am Boden der großen Höhle begeben

der zum Trolltor führt. Dazu müssen ihnen Proben auf *Verbergen (Schleichen)* +1 gegen *Sinnesschärfe* -3 der Perldrachen gelingen.

Alternativ können die Helden auch versuchen, die Treppe seitlich herunter zu klettern und so in unmittelbarer Nähe zum weiterführenden Gang den Boden zu erreichen. Dazu muss allen Helden eine Probe auf *Klettern (Bergsteigen oder Fassadenklettern)* gelingen. Seile können nicht stabil genug befestigt, wohl aber von Gefährten gehalten werden, die Proben sind angeseilt um 3 erleichtert. Der Einsatz von Kletterhaken oder anderem Gerät kann leicht verräterischen Lärm verursachen. Doch auch kletternde Helden müssen darauf achten, leise zu sein, sodass eine Probe auf *Verbergen (Schleichen)* +5 nötig ist.

Werden die Helden entdeckt, kannst du ihnen erlauben, sich schnell zu verstecken (*Verbergen (Verstecken)* +1) bevor die Drachen aus ihren Höhlen heraus schauen, und dann einige Zeit zu warten. Beachte, dass die Helden dabei eventuell klettern oder ein Seil festhalten müssen, was weitere Proben nach sich ziehen kann.

Werden die Helden bemerkt, greifen die Drachen nicht sofort an, sondern verlangen zunächst eine Erklärung für deren Anwesenheit. Sie haben also durchaus die Chance, sich mittels *Überreden (Herausreden)* -1 herauszureden. Geben sie sich als Mitglieder oder Verbündete des Korsmal-Bundes aus, kannst du die Probe um die QS aus einer vorangegangenen Probe auf *Verkleiden* +1 erleichtern. Tragen die Helden tatsächlich Gewänder oder Rüstungsteile der Korsmal-Kultisten, ist die Probe sogar um 5 Punkte erleichtert.

Die Höhlen

Untersuchen die Helden eine der Drachenhöhlen genauer, entdecken sie in jeder Höhle ein kleines Kohlebecken, gefüllt mit etwas Asche und der aufgebrochenen Schale eines großen Eis. Am Boden des Beckens sind Symbole zu erkennen, die auf den Namenlosen hindeuten.

Mit *Tierkunde (Ungeheuer)* +3 oder *Magiekunde (magische Wesen)* +3 können die Helden schließen, dass hier die Dracheneier ausgebrütet wurden. Eine Probe auf *Götter & Kulte (Namenloser)* +1 legt zudem nahe, dass die Drachen hier schon vor dem Schlüpfen durch die Priester des Korsmal-Bundes initiiert wurden.

Bei den Perldrachen handelt es sich um loyale Mitglieder des Bundes und devote Diener des Alveraniars Graqualos. Die Drachenreiter behandeln sie zwar grob und herrisch wie ihre Knechte, dennoch dienen die Drachen ihnen mit einer gewissen Treue, begreifen sie sich doch als Teil eines größeren Ganzen. Das rituelle Ausbrüten, das vermutlich hier stattgefunden hat, dürfte hierfür eine wichtige Rolle gespielt haben.

Das Trolltor

Der Gang am Boden der Drachenhöhle ist 6 Schritt breit und zwischen 6 und 8 Schritt hoch, die kantige Decke erinnert etwas an Gewölbedecken, doch sind keine Bearbeitungsspuren zu sehen. Nach etwa 60 Schritt leicht abfallenden Weges erreichen die Helden eine weitere große Höhle. Sie ist sicherlich 100 Schritt lang und 50 breit, die Decke liegt in gut 20 Schritt Höhe.

Der vordere Teil ist ähnlich magisch ausgeformt wie die Drachenhöhle, nach 30 Schritt geht sie aber in eine urtümliche Tropfsteinhöhle über.

Dort befindet sich ein Trolltor, der Zugang zu einem der sagenumwobenen Trollpfade (siehe Seite 61). Es wird durch die sechs größten Tropfsteine in der Höhle gebildet, deren obere und untere Teile jeweils in der Mitte zusammengewachsen sind. Neben den großen Tropfsteinen gibt es noch zahlreiche kleinere, teilweise bearbeitete, sowie aufgetürmte Steinhaufen.

Probe auf *Fährtenuche (humanoide Spuren)* +3

1 QS – In der Höhle sind menschliche und trollische Spuren zu sehen.

2 QS – Die trollischen Spuren beginnen in der Tropfsteinhöhle und führen in die Festung.

3 QS – Sie starten an einem der großen Tropfsteine.

Repräsentation des Landes

Auf den kleinen Tropfsteinen sowie den Steinhaufen und -türmchen haben die Korsmal-Kultisten, alten Überlieferungen folgend, zahlreiche rituelle Gegenstände und Substanzen angeordnet. Dabei handelt es sich um Repräsentationen der bornischen Landschaften, die für das Öffnen des Trolltores auf dieser Seite eine zentrale Rolle spielten. Der genaue Ursprung ist nicht zwingend zu erkennen, wohl aber Art der Pflanzen und des Gesteins, sodass die Helden eine Ahnung bekommen können, welche Bedeutung diese Gegenstände haben.

Auf den Steintürmen liegen *Zweige des Ahorns von Firunen*, der vor einigen Jahren über Nacht an einem alten Kultplatz bei Firunen spross. Auch von der *Marschallseiche in Baldrom*, an der die Adelsmarschälle traditionell Plaketten mit ihrem Namen anbringen und die den Goblins heilig ist, findet sich ein Zweig.

Weiterhin gibt es *Wurzeln der Blutulmen von Wjassuula*, wo einst die Kunga Suula herrschte und von den Theaterritten besiegt wurde, und *Wurzeln aus dem Korsforst*, wo Kor persönlich erschien und den Theaterritten einen blutigen Sieg über die Goblins brachte.

Schließlich finden sich *Zweige eines Uralten*, einem der sagenumwobenen Baumriesen des Bornwaldes, umwickelt mit einem Barthaar des Riesen Milzenis.

In Mulden im Stein findet sich *Wasser* aus den Quellen der bornischen Flüsse, den Bornauen, dem Neer sowie aus einigen großen Seen wie dem Saldersee oder dem Klammwasser. Dazu *Schlamm* aus den Rotaugensümpfen, der Großen Mosse und dem Totenmoor.

An Felsgestein können sie roten *Schiefer* aus der Roten Sichel entdecken, *Kupfererz* aus den Ausläufern der Drachensteine, *Kalkgestein* der Widderberge, *Granitbrocken* aus den Nordwalser Höhen sowie *vulkanischen Basalt* aus Notmark.

Gelungene Proben auf *Pflanzenkunde* +3 und *Steinbearbeitung* +3 geben Auskunft über Art der Pflanzen und Gesteine. Eine Probe auf *Geographie (Bornland)* –5, die jedoch erleichtert ist um die QS aus den vorherigen





Proben, legt zumindest nahe, dass es sich um Gestein aus den Gebirgen des Bornlands und wichtige Baumarten der bornischen Wälder handelt.

Ist diese Probe gelungen, erkennen die Helden mit einer anschließenden Probe auf *Sagen & Legenden (Bornland)* +3, dass es sich um die symbolischen Landschaften des Bornlandes handelt. Die genaue Herkunft können die Helden aufgrund von alten Aufzeichnungen vermuten (siehe Seite 61), die sich in der Bibliothek finden.

Zu Füßen der Steintürme stehen Dutzende Schalen und Phiolen mit angetrocknetem Blut, teilweise uralte Opfergaben der adligen Familien des Bornlandes, teilweise jüngst gespendet oder erbeutet. Das Tor ist geöffnet, und die ersten Verbündeten der Kultisten haben Neu-Arivor bereits erreicht. Dabei handelt es sich um die Trolle, die an der Seite Mjesko Einhands das Schloss des Walsachkönigs attackierten.

Mit *Sphärenkunde* –3 oder *Magiekunde (Rituale)* –1 wissen die Helden, dass der Ritualaufbau für das Öffnen des Tores benötigt wurde. Zerstören sie ihn, schließt sich das Tor voraussichtlich binnen weniger Stunden, kann jedoch jederzeit wieder geöffnet werden.

 Das Zerstören des Ritualaufbaus verschließt das Tor sofort. Die Helden hören aus unbestimmter Ferne das wütende Brüllen einiger Trolle, doch von ihnen droht keine Gefahr mehr.

 Das Zerstören des Ritualaufbaus wird von Trollen auf dem Pfad bemerkt, während des bevorstehenden Kampfes (Seite 61) erscheint ein zusätzlicher Troll nach 1W6 KR.

Trollpfade

Diese geheimnisvollen Pfade durch den Fels oder neben ihm her sind ein uraltes Geheimnis trollischer Zauberei. Sie wurden einst in monatelangen Großritualen unter Beteiligung Dutzender Trollzauberer geschaffen. Das Tor unter Neu-Arivor wurde durch das Aufschichten der Steintürme aktiviert und kann durch das Ablaufen der sechs großen Tropfsteine in der richtigen Reihenfolge durchschritten werden.

Probe auf Magiekunde oder Sphärenkunde -5

1 QS – Die Trollpfade der Legenden existieren wirklich. Sie ermöglichen es, große Distanzen schnell zurückzulegen und dabei schwieriges Gelände, insbesondere Gebirge, zu durchqueren oder zu umgehen.


2 QS – Sie folgen dem Verlauf von magischen Kraftlinien. Die Tore sind stets natürliche Gesteinsformationen, denen ihre magische Funktion nicht anzusehen ist. Daher werden sie praktisch nie entdeckt, zumal für ihre Aktivierung zusätzliche Ritualhandlungen nötig sind, die einander kaum gleichen und nicht aus der Umgebung oder der magischen Struktur des Tores abgeleitet werden können.

3 QS – Die Gildenmagier vermuten eine Verbindung der Trollpfade mit uralter Limbusmagie, andere Traditionen vermuten eine Verbindung zur Erdriesin Sumu selbst. Die Pfade halten zudem viele Gefahren bereit, sodass selbst Trolle, die heute noch ein Tor kennen, dieses nur selten nutzen.

4 QS – Die Magie der Trollpfade beruht Theorien zufolge auf einer Mischung aus elementarer Erzmagie und der Anrufung von Ahnengeistern.

Kampf am Trolltor

Die Helden sollten sich nun daranmachen, Höhle und Tor zum Einsturz zu bringen, um das Vordringen weiterer Trolle zu verhindern. In diesem Kampf spielen die folgenden Aspekte eine Rolle:

- ☛ Die Pauke muss in eine geeignete Position gebracht werden, davon ist abhängig, wie schnell der Einsturz der Höhle vonstattengeht, nachdem die Pauke geschlagen wurde.
- ☛ Während sie geschlagen wird, müssen die Gegner von ihr ferngehalten werden.
- ☛ Sobald die Höhle einzustürzen beginnt, müssen die Helden fliehen und ihr Leben retten.
- ☛  Bei ihrem Vorhaben werden sie von Leudara tatkräftig unterstützt, wenn sie mit ihr zusammenarbeiten. Ist dies nicht der Fall, wird Leudara die Gunst der Stunde zur Flucht nutzen und sich auf eigene Faust zurück in die Zivilisation durchschlagen.

Für den Kampf stehen dir unterschiedliche Gegner zur Verfügung. Zunächst können einige Korsmal-Kultisten am Trolltor Wache halten. Hinzu kommen mögliche Verfolger aus der Burg oder der Drachenhöhle. Schließlich kündigen sich bereits weitere Trolle aus dem Trollpfad durch Rufe und Gepolter an, von denen schon einer oder mehrere die Höhle erreicht haben können.

Erreicht ein Troll aus dem Trollpfad die Höhle, scheint er hinter einem der großen Tropfsteine hervorzutreten; ein bizarrer Anblick, müsste der massige Leib eines Trolls doch auf der anderen Seite des vielleicht zwei Spann breiten Tropfsteins ebenfalls zu sehen sein. Werte für Korsmal-Kultisten findest du auf Seite 30, für Perldrachen auf Seite 30 und für Trolle auf Seite 43.

Gegen eine Übermacht

Die Helden sollen in diesem Kampf einer Übermacht standhalten, die sie kaum besiegen können. Nur durch das Schlagen der Goblinpauke können sie so viel Chaos und Zerstörung hervorrufen, dass ihnen knapp die Flucht gelingt und sie ihre Gegner hinter sich lassen.

Einige Konstellationen sind hier umrissen, je nachdem wie gefährlich die Szene sein soll und ob die Helden Unterstützer bei sich haben (siehe auch **Ein epischeres Finale** auf Seite 34).

- ☛ Für **wenig kämpferische Heldengruppen** und ohne Unterstützung durch den Widderorden ist die Höhle zunächst leer. Sobald sie die Pauke positioniert haben, erscheinen 1W3+1 Korsmal-Kultisten und greifen an. Nach 8 KR erscheint ein Troll aus dem Trolltor, nach weiteren 8 KR ein zweiter.
- ☛ **Gruppen mit etwas mehr Kampferfahrung** und mit einer kleineren Unterstützerguppe des Widderordens an ihrer Seite (etwa 2 bis 4) müssen sich sofort mit 1W6+1 Korsmal-Kultisten auseinandersetzen. Alle 7 KR erscheint ein Troll oder es strömen weitere 1W3+1 Korsmal-Kultisten in die Höhle. Abhängig von den Ereignissen in den Drachenhöhlen kann anstelle der anderen Gegner auch ein Perldrache erscheinen.
- ☛ **Besonders kampfstarken Gruppen**, die mit 5-10 Unterstützern angeeignet sind, stehen schon zu Beginn 1W6+1 Korsmal-Kultisten und einem Troll gegenüber und können alle 5 KR zusätzliche Gegner vertragen wie im vorherigen Abschnitt beschrieben.



Die Trolle auf dem Trollpfad können auch nur als Bedrohung in Erscheinung treten. Haben die Helden Begleiter dabei, könnten diese zuerst angegriffen werden, bevor es den Helden an den Kragen geht.



Wenn du deinen Helden einen besonders mächtigen Gegner an der Pforte bieten möchtest, kannst du hier auch einen dem Namenlosen geweihten Troll präsentieren. **┆ Gurukbatsch** (4 Schritt groß und von massiger Gestalt, kahlgeschorener Schädel, bedeckt mit grindigen Schmucknarben; Einschüchtern 17 (22/14/13), SK 4) ist kaum zu besiegen, denn er trägt die Kraft des Dämons Urdash-Garadh in sich. Dadurch hat er folgende Boni: INI +10, KK +7 und dadurch TP +7, SK +7, RS +3, kein Schmerzempfinden (alle Stufen des Zustands *Schmerz* können

ignoriert werden). Angriffe mit profanen Waffen verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.

Pauke in Position!

Je geschickter die Goblinpauke in der Höhle positioniert werden kann, desto schneller und umfassender der Zusammenbruch. Die auffälligste Struktur der Höhle sind die sechs großen Tropfsteine. Ihr geometrisches Zentrum ist leicht mit *Rechnen* +3 abzuschätzen.

Zusammen mit den übrigen Tropfsteinen und vor allem den aufgehäuften Steintürmen ergeben sie jedoch auch Zeichen der trollischen Raumbildschrift. Mit entsprechenden Kenntnissen kann der Ausdruck als „tiefer oder höchster Mondweg der mit strahlendem Stein, Reinheit, Erfülltheit beschriftet werden muss“ übersetzt werden. Vor allem kennt ein entsprechend gebildeter Held auch die Bedeutung der einzelnen Tropfsteine und Steinhaufen für die Schriftzeichen und kann daraus eine noch bessere Position für die Pauke ableiten.

Befinden sich bereits Wachen in der Höhle, müssen die Helden geschickt manövrieren, um die Goblinpauke binnen 5 KR an den gewünschten Ort zu bringen. Jede QS aus *Kriegskunst (Feldschlacht)* +1 verringert die benötigten KR um 1. Bedenke, dass die Pauke von 2 bis 4 Helden getragen werden muss, die dafür eine Gruppensammelprobe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* +2, 1 KR, 7 *Versuche*, benötigen und sich währenddessen nicht verteidigen können. Wird die Pauke fallengelassen, muss die Probe wiederholt werden.

Wird die Pauke an irgendeiner Stelle in der Höhle geschlagen, vergehen 20 KR bis die Höhle so stark zusammenstürzt, dass die Helden fliehen müssen. In der Nähe der großen Tropfsteine vergehen 12 KR, in deren geometrischer Mitte 8 KR und im aus den Schriftzeichen abgeleiteten Zentrum 4 KR.

Abwehrformation!

Wo auch immer die Helden die Goblinpauke aufstellen, sind sie von Tropfsteinen und Steinhaufen umgeben, sodass sie das Instrument und denjenigen, der es schlagen wird, mehr oder weniger geschickt decken können. Insgesamt müssen sich die Helden Angreifern aus 5 Richtungen entgegenstellen, je nach Position reduziert um die QS aus *Kriegskunst* +1, mindestens jedoch einer. Versuchen sich mehrere Helden an dieser Probe, gilt das beste Ergebnis. Aus jeder Richtung können die Paukenwächter von je zwei Gegnern attackiert werden. Können die Gegner zur Pauke vordringen, attackieren sie den Trommler.

Um die elementare Kraft der Goblinpauke zu entfesseln, muss sie solange geschlagen werden, bis sich alle 216 Knoten, mit denen das Trommelfell an die Pauke geknüpft ist, gelöst haben. Dafür braucht ein Held ohne Probe 10 KR, jede QS aus *Musizieren (Trommeln)* +3 verringert diesen Zeitraum um 1 KR.



Anstatt des Trommlers können durchgebrochene Gegner auch versuchen, das Trommelfell der Goblinpauke zu zerstören. Durch die Magie der Pauke

verfügt es über 100 Strukturpunkte. Gelingt dieses Vorhaben, ist die Mission der Helden gescheitert und ihnen bleibt nur noch die Flucht.

Der Einsturz

Sobald die Höhle einzustürzen beginnt, fallen einzelne Tropfsteine krachend zu Boden, Risse bilden sich in den Felswänden und lautes Krachen und Knirschen kündigt vom bevorstehenden Steinschlag. Abhängig von der gewählten Position der Pauke vergehen anschließend noch 20/12/8/4 KR. Im ungünstigsten Fall müssen die Helden also insgesamt 35 KR ausharren, eventuell aber auch nur 15 oder noch weniger KR. Nach Ablauf dieser Zeit ist keine geordnete Auseinandersetzung mehr möglich oder nötig. Spätestens dann gilt es zu fliehen.

Aktion	Dauer & Probe
Trommel hineintragen	Gruppensammelprobe auf <i>Kraftakt (Stemmen & Heben)</i> +2, 1 KR, 7 <i>Versuche</i> , 2-4 Helden
Trommel aufstellen	5 KR – QS aus <i>Kriegskunst (Feldschlacht)</i> +1
Trommel schlagen	10 KR – QS aus <i>Musizieren (Trommeln)</i> +3
Zeit bis zum Einsturz	abhängig von der Position der Pauke 20/12/8/4 KR
Mittlere Schilde	-4 auf AT; -3 auf PA
Große Schilde	-6 auf AT; -4 auf PA

Humus nimmt

Wie beschrieben, setzt die Wirkung der Goblinpauke ein, nachdem sich alle Knoten gelöst haben. Durch den Aufenthalt in der Feenwelt hat sich die Pauke ungewöhnlich schnell mit der Kraft des Humus aufgeladen, die nun in den Flechten und Pilzen der Höhle, vor allem aber in den Repräsentationen des Landes ihr Ziel findet.

• Der elementare Effekt stellt sich entsprechend verändert dar, wenn die Pauke bei einem Drachenflug vornehmlich durch Luft aufgeladen wurde. Seine Wirkung fällt weniger dramatisch aus, gleichwohl stürzt die Höhle wie beschrieben ein. Passe den Vorlesetext gegebenenfalls an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus den Zweigen der mächtigen Bäume des Bornlandes erwachsen in kurzer Zeit riesige Stämme, ihre Äste dringen ins Gestein und bringen es durch ihr ungezügelt Wachstum zum Bersten. Die sumpfige Erde schwappt über den Höhlenboden und dichtes Schilf, dornige Ranken und wildes Gestrüpp sprießen binnen Augenblicken empor. Die Wurzeln von Bäumen, Ranken, Flechten und Pilzen bohren sich in den Stein, reißen Spalte in den Boden und lassen Decke und Wände einstürzen.

In der Zeit, bis die Höhle einstürzt, kannst du den Kampf durch den einsetzenden Steinschlag oder ausschlagende Baumstämme modifizieren. Dies ist abhängig von der Position der Goblinpauke 20, 12, 8 oder sogar nur 4 KR. Willst du dies lieber dem Zufall überlassen, kannst du jede Runde 1W6 würfeln. Bei 1-3 wird ein Held Opfer eines solchen Effekts, bei 4-6 ein Gegner. Der FK des Felsens oder Baumstamms beträgt 14. Nur Ausweichen oder Schilde-PA sind möglich, um dem Angriff zu entgehen, der andernfalls 3W6 TP verursacht.

Nach Ablauf der Kampfunden ist kein geordneter Kampf mehr möglich. Die Helden müssen schnell fliehen, wenn sie ihr Leben retten wollen.

Rückzug der Helden

Der Gang in die Drachenhöhle ist bereits so weit blockiert, dass sich höchstens menschengroße Wesen durch die herabgestürzten Felsen zwängen können. Die Helden müssen sich also eventuell noch mit Korsmal-Kultisten, nicht aber mit weiteren Trollen auseinandersetzen. Unglücklicherweise passt auch die Goblinpauke nicht durch die verbliebenen Öffnungen – abgesehen davon, dass schlicht keine Zeit ist, sie zu transportieren.

Du kannst den weiteren Rückzug der Helden ausführlicher gestalten und sie sowohl in den Drachenhöhlen als auch innerhalb der Festung auf noch nicht besiegte Gegner treffen lassen. Darüber hinaus kannst du die folgenden Elemente nutzen:

- Weitere Felsen und Mauerteile stürzen mit FK 14 auf die Helden herab. Auch hier ist nur Ausweichen oder eine Schilde-PA möglich, der Schaden beträgt 3W6 TP.
- Gänge stürzen ganz ein, und die Helden müssen einen Umweg laufen oder werden getrennt. Insbesondere bei verbliebenen Gegnern kann eine solche Trennung gefährlich werden.
- Noch nicht besiegte Gegner wollen die Helden lieber mit in den Tod reißen als sich selbst zu retten und blockieren die Fluchtwege.
- Eingestürzte Bereiche können nur mit *Körperbeherrschung* (Balance) +1 oder *Klettern* +3 zügig überwunden werden.

• Leudara hält den Helden den Rücken frei, wo sie nur kann. Dabei wirft sie durchaus auch ihr eigenes Leben in die Waagschale, sollte aber überleben und mit den Helden schlussendlich entkommen können.

Alternativ kannst auch entscheiden, dass alle Bewohner der Feste beim Einsturz der Anlage den Tod finden und die Helden unbehelligt in Sicherheit gelangen. Denn der Einsturz der Höhle wird durch nachrückendes Gestein auch die Drachenhöhlen und weite Teile der Kälarenburg erfassen.

Flucht durch ein Feentor

Optionaler Inhalt

Hat Jucho den Helden ein transportables Feentor mitgegeben (siehe Seite 51), können sie es jetzt nutzen. Das Wasser reicht für eine Pfütze mit 12 Halbspann Durchmesser. Die Goblinpauke passt allerdings auch hier nicht hindurch.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kleiner Hops genügt, und statt eines leisen Platschens taucht ihr in tiefes Wasser. Brausen und Rauschen umfängt euch, euer Atem stockt, die Sicht ist verschwommen. Ein fernes Gekicher ist zu hören, eure Broschen strahlen in bunten Farben. Dann taucht ihr auf, aus einem flachen Teich, inmitten eines dichten Waldes. Zwischen den Bäumen seht ihr Blütenfeen flattern, hinter einer Birke tritt der otterngestaltige Gnur hervor: »Ich habe Euch erwartet!«, sagt er grinsend.



• Haben die Helden das transportable Feentor nicht von Jucho erhalten, kannst du ihnen dennoch eine Flucht in die Feenwelt ermöglichen. Die Feen machen sie durch die Broschen der Walsachritter auffindig und öffnen ein Tor von ihrer Seite aus. Auch zu einem früheren Zeitpunkt kannst du diese Lösung wählen, um schwer verletzte Helden schnell in die Feenwelt zu zerren und so ihr Leben zu retten.

Der Weg aus den Bergen

Verzichten die Helden auf das Nutzen eines Feentores oder haben keine Gelegenheit dazu, müssen sie nach dem Kampf in Neu-Arivor den mühsamen Rückweg durch die Walberge antreten. Der gesamte Weg bis an den Walsach, ohne Abstecher in die Feenwelt, dauert 40 Tage und enthält mit Sicherheit einige sehr schwierige Abstiege. Orientiere dich an den Schilderungen der Anreise ab Seite 52.

Alternativ werden die Helden im Auftrag Juchos vom Biestinger Gnur eingesammelt, der sie durch feeische Abkürzungen binnen weniger Tage nach *valsa aha* führt. Jucho wird sie hocherfreut empfangen, und du hast

Gelegenheit, ihnen abermals einige Gaben des Walsachkönigs (Seite 40) zu überreichen.

Wie auch immer die Helden wieder nach Trescha kommen, es ist Nacht, wenn sie die Ufer des Walsach erreichen. Der Mond leuchtet in dieser Nacht ungewöhnlich hell und spiegelt sich klar und silbrig glitzernd auf dem Wasser – der Fluss macht dem Namen Silberne Wehr alle Ehre.

Nachklang

Der dem Namenlosen verfallene Korsmal-Bund in den Walbergen ist besiegt, die Trolle aus dem Ehernen Schwert können den Trollpfad nicht mehr nutzen.

Die Invasion des Landes durch namenlose Armeen ist gestoppt. Voraussichtlich sind auch der Walsach und dessen Verteidigungskraft in guten Händen. Die Helden haben somit einen entscheidenden Beitrag zur Sicherheit des Landes und möglicherweise des gesamten Kontinents geleistet.

Die Goblinpauke ist verschüttet, vermutlich sogar zerstört. Doch obwohl Aventurien dadurch Zeit gewonnen hat, ist die Bedrohung durch den Namenlosen noch nicht gebannt. Im Bornland wird es Kräfte geben, die sich dieser Gefahr stellen wollen, darunter der Widderorden, der seine Wacht entlang des Walsachs mit Unterstützung der Adelsversammlung verstärken wird.

Adelsmarschallin **Nadjescha von Leufurten** wird den Helden die versprochene Belohnung übergeben und ist an der Bedeutung des Walsach und der namenlosen Bedrohung sehr interessiert. Allerdings wird sie die gewonnenen Erkenntnisse nicht sofort öffentlich machen. Erst will sie Beweise sammeln, um Zweiflern und politischen Gegnern die Luft aus den Segeln zu nehmen.

Umerike Surjeloff und **Alwin K. Wipflügler** zeigen sich ebenfalls sehr zufrieden und verbreiten die brisanten Neuigkeiten in ihren Kreisen. **Jucho von Elkinen** ist über den Tod von Rangnid Thorkildsdottir sehr betrübt, die Kunde von ihrer Tochter in der Feenwelt nimmt er jedoch mit Freude zur Kenntnis.



Einige verstreute Kultisten des Korsmal-Bunds mögen auch in Zukunft die falschen Lehren des Namenlosen und seines Dieners Graqualos verbreiten, doch faktisch ist der Kult besiegt. Wenn du ein großes kämpferisches und mystisches Finale für die Kampagne bevorzugst, kannst du sie mit diesem Abenteuer beenden.

Wenn du die Geschichte der Theateritter sowie die Hintergründe des Erwachens noch weiter verfolgen willst, wirst du im sechsten Teil der Kampagne, **Der Rote Chor**, in Festum Gelegenheit dazu haben.

Leudara wird dort ebenfalls anzutreffen sein und damit beginnen, im Bornland einen Platz für ihre Version des Kor-Glaubens zu finden. Auch **Olko** wird in Festum eine wichtige Rolle spielen.

Jucho von Dallenthin und Persanzig bleibt König des Walsachs, was ihn nach einigen Monaten zunehmend langweilt. Nie hatte er vor, Kommandant einer militärischen Befestigung zu sein, auch wenn sie eine solche bedeutende Rolle spielt. Zudem werden auch die Späße der Feen nach einiger Zeit recht fad. Dies führt dazu, dass die Aktivitäten der Biestinger im Überwals in Zukunft eher zunehmen und sie hin und wieder Pläne verfolgen, die ganz und gar nicht ihrer feischen Natur entsprechen, sondern einem gewitzten menschlichen

Der Lohn der Mühlen

Neben der Entlohnung mit derischen und feischen Schätzen erhalten die Helden für das Erlebte je nach Erfolg bis zu 50 Abenteuerpunkte.

Episode	AP
Flucht nach Trescha	2
Verteidigung der Burg	13
Feenwelt	12
Neu-Arivor	5
Zerstören der Pforte	5
weitere Erfolge	bis zu 5

Geist entsprungen scheinen. Die Geschichte, wie Jucho mit Phexens Segen die Königswürde einer Feenwelt stibitzte, wird in Zukunft nur unter den Phex-Geweihten des Bornlandes Verbreitung finden.

Die Geheimnisse der **Silbernen Wehr** sind längst nicht völlig entschlüsselt, und sie ist nur eine von mehreren Anlagen, die im Laufe der Äonen zum Schutz Aventuriens gegen den Namenlosen entstanden sind. Das Land wird sich weiter auf diesen Kampf vorbereiten. Vor allem bei den bornischen Hexen und Zibiljas setzt sich der Gedanke durch, dass die Funde in Drauhag (siehe **Der Grüne Zug**) und Neu-Arivor auf eine besondere Aufgabe der Menschen bei der Verteidigung des Kontinents hindeuten. Sie werden sich künftig noch intensiver mit dem Erwachen und den Hinterlassenschaften der Goblinsauberinnen befassen, wobei **Zelda von Ilmenstein**, **Bisminka von Jassula**, **Fetanka Jantareff** und ihre Schülerin **Nadja** Schlüsselrollen spielen.

Flucht ins Riesland?

Von offizieller Seite wird das Riesland nicht näher ausgestaltet, doch kannst du dieses Finale nutzen, um deinen Helden einen Ausflug auf diesen Kontinent zu ermöglichen. Verzichte in diesem Fall auf das Feentor, sodass den Helden nur der Tod unter den Felsen oder das Durchschreiten des Trolltores in letzter Sekunde bleibt. Von dort müssen sie den Trollpfad entlang und sich mit dessen Gefahren auseinandersetzen; zornige Trolle, steinerne Riesenspinnen, gigantische Spalten und Zonen, in denen die Kraft des elementaren Erzes alle Luft verdrängt hat. Jenseits des Pfades erreichen sie schließlich das Riesland.

ANHANG

Olkos Tagebuch

Das Tagebuch enthält viele Aufzeichnungen, in denen sich Olko seit seiner Entführung durch den Korsmal-Bund mit Fragen seiner persönlichen Schuld, seinem Verhältnis zum Adel und zur Goblinskultur auseinandersetzt. Neben vielen

Passagen voller Selbstmitleid und wirren Beschreibungen von Visionen, die von Drogen und Ritualen des Korsmal-Bundes herrühren, denen er seitdem ausgesetzt war, gibt es auch einige Texte von großer Klarheit, wie den Folgenden.

»Ad primum: Status Quo. War ich bei Sinnen? Nein, denn sie hatten mir Kors Samen gegeben. Macht dies meine Schwäche im Angesicht des Todes ungeschehen? Nein, denn Graqualos' Hilfe an meinem Leib ist evident. Kettet mich die Rene? Nein, denn noch immer bin ich sicher, dass die Welt einriger Krieg und dass auf die Menschen kein Verlass ist. Kann also meine Seele gerettet werden? Dreifach nein, denn ich bin schuldig geworden an meinen Fremden, an einer Gevehten und am ganzen Land. Noch einmal dreifach nein, denn ich ward wieder feige, als ich ihnen beim Entschlüsseln des Trommelzaubers und der vielen anderen Quellen half, als ich das Opfer für die Gewinnung der schwarzen Fee brachte und als ich mich des lästerlichen Rituals nicht erwehrte.

Conclusio: Meine Seele ist rettungslos verdammt.

Ad secundum: Optionen. Kann ich mich frei bewegen? Ja, denn ich bin ihnen zu wertvoll, als dass sie mich besitzgen könnten. Kann ich autonom agieren? Ja, sofern ich nicht gegen die Ideale des G verstöße, als du sind: keine Bescheidenheit, keine Gnade, kein Zurück. Muss ich die Fallstricke der Gesinnungsethik fürchten? Wahrscheinlich nein, denn G gehört zu den Dämonen, die jeden Befehl nur wörtlich lesen. Ist meine Astralkraft für G akzeptabel? Ja, denn seine Diener

bedienen sich der Magie des Blutes und magischer Artefakte. Kann ich mein neues Wissen nutzen? Ja, denn auf der Seite des Guten ist das Wissen neutral, auf der Seite des G hat er es mir selbst eröffnet. Sollte ich Gs Gaben nutzen? Nein, denn es besteht die Gefahr des Autonomieverlusts.

Conclusio: Ich kann frei handeln, solange ich nicht gegen Gs Gebote verstöße und die Nutzung seiner Gaben meide.

Ad tertium: Prospectus. Kann ich noch immer meinem Lande dienen? Ja, denn die Diener Gs führen dieses Ziel gleichfalls in Schilde. Kann ich noch immer die Bürgerrepublik verfolgen? Ja, denn es ist offensichtlich, dass sich die aktuelle Regierungsform überholt hat, und dass des Bundes Buhlen um den Adel nur propagandistisches Blendwerk war, um Gs Sache voranzubringen. Kann ich noch immer den Austausch mit Goblins pflegen und die Zerstörung ihrer Kultur bekämpfen? Ja, denn es ist für mich von vielerlei Vorteil, wenn sie mir gewogen sind, auch wenn sie klare Führung brauchen.

Conclusio: Ich sollte. Es muss Meine Aufgabe ist.«

—Olko Knaacks Tagebuch, letzter Eintrag am 2. Namenlosen Tag 1039/40 BF, gefunden in Neu-Arivor

Über Trollpfade

Was der gehörnte Steinkrieger uns verraten, ward dunkel und gefährlich. Nur wenige von uns beschlossen, ihm durch die Berge in das finstere Riesenland zu folgen. Doch er ließ uns Weisung zurück, wie wir ihm einst folgen könnten von unserer Heimstatt in Neu-Arivor aus. Wenn also du nicht fürchtest die Verdammnis und die Macht des Unbekannten, so gehe diesen Weg im Raum des tropfenden Kalks.

Lege nach Art der Kleinen Grauen an den sechs Steingepaarten Türme, die des Landes Zeichen tragen sollen, wie der Pfad die Krieger tragen soll. Nimm dann für das Tor in diesem Land die Hölzer des Landes, wo die Großen und die Alten mächtig sind:

Zweige von einem Baum im Herz des Landes, wo Leufurten liegt und sich die Löwin zum letzten Male gezeigt; und Wurzeln aus dem Forst, wo sich der Kaltherrige zum ersten Male gezeigt; und Wurzeln der Blutulme von Wjassuula, wo wir mit dem Thron der Kunga Suula den Schlüssel des Landes erbeutet; und Zweige eines Riesenholzes aus dem Wald des Milzenis, denn er ist der Herr des Landes; und von der Eiche in Baldrom, die die Namen der Marschälle trägt, denn diese sind die Herren der Menschen.

Dann schaff aus Stein den Weg, der durch den Stein dich tragen soll. Nimm von der Sichel, von den Drachensteinen, von den Widderhörnern, von den Roten Höhen und von dem Feuerberg. Und weil der Stein vom Wasser wird gehöhlt, nimm Tropfen dir von jedem Fluss des Landes, von den Auen am Born, vom Strudel an der Mündung und den großen Seen. Vergiss auch nicht den Schlick der großen Sümpfe von den Rantzen in der Mitte, von den Geistern im Süden und den Toten im Norden. Und nimm zuletzt das Blut von den Geschlechtern, die zu herrschen in dem Lande sich hervorgetan.

—Handschrift der Lanzenmeisterin Firja vom Schaller, neuzeitlich

Über die Ankunft der Heiligen Armee

Das Land ist stark und wird stärker. Die Bäume sind seine Krieger, die Wälder seine Armeen, Seen und Flüsse seine Burgen und Wälle. Der Orden und seine Meisterin mühen sich, sie zur Ader zu lassen, sie zu verdorren und einzureißen. Die Zeremonie der roten, schwarzen und bronzenen Gezeiten steht kurz bevor. Sobald die Schlüsselmeisterin sie vollbracht haben wird, erfüllt sich der äonenalte Plan. Seine Diener schulen die Plade über und zwischen den Weltten im vierten Zeitalter. Die Symbole des Landes, seine Zweige und Wurzeln, seine Wasser und Erden weisen diesem Plad den Weg nach Aventurien. So werden sie kommen, unter den jubelnden Seelen der Zitadelle, entlang der Blüten des schwarz gekeimten Sphärenbaumes, und die Diener des dreizehnten Rishi-Ritters werden zum Klang der roten Blitze tanzen und das Land und den Kontinent in Purpur tauchen.

—lose Blätter des Vademecums von Gari Bärenblut, um 280 BF

Dereinst wird Graqualos die Tore der Trolle wieder öffnen und ihre Pfade werden reichen durch das größte Gebirge. Ihnen folgen werden die Steinernen, die Fliegenden, die Enarrenden, die Ätzenden und die Fauchenden, und ihre Ankunft wird Heulen und Wehflagen über die Lauen bringen. Sie werden das silberne Band zerbrechen, und die Tüfke von Esche, Ulme, Dorn und Welle wird zertrümmert von ihren scharfen Klauen. Was falsch war, wird richtig werden, und wer von wahren Adel ist, wird seinen wahren Platz erringen.

—GB im Blauen Buch

AVENTURIEN

Die Silberne Wehr – Theaterritter 5

von Daniel Heßler und Niklas Forreiter

Nach der Schlacht am Grauzahn scheint der Korsmal-Bund militärisch besiegt. Doch Adelsmarschallin Nadjescha von Leufurten ahnt die Gefahren, die das Auftauchen der Goblinpauke mit sich bringt. Die Kriegswaffe der Kunga Suula, die Verheerungen von bisher ungeahntem Ausmaß angerichtet hat, muss zerstört werden – wenn auch niemand weiß, wie das anzustellen ist. Während der langwierigen magischen Analyse des Artefakts soll es an den Helden sein, die Pauke auf einer Burg des Widderordens zu bewachen und sich der heimtückischen Angriffe der verbliebenen Kultisten und ihrer neuen Verbündeten zu erwehren. Neben Biestingern, Flusspiraten und Drachenreitern treffen sie auf alte Bekannte wie Graf Thezmar Alatzer von Hinterbruch und den ehemaligen Adelsmarschall Jucho von Dallenthin und Persanzig.

Im fünften Teil der Theaterritter-Kampagne dringen die Helden ins kultische Zentrum ihrer Widersacher vor und treffen sowohl verloren geglaubte Verbündete als auch scheinbar überwundene Verräter wieder. Auf den Spuren der Silbernen Horde erfahren sie den tieferen Grund für das Erwachen des Bornlands und ergründen das Schicksal, das das Land den Menschen und der Silbernen Wehr zugebracht hat. Alternativ zur Kampagne könnt ihr **Die Silberne Wehr** aber auch als Einzelabenteuer spielen.



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Helden, denen das Bornland am Herzen liegt.

Genre: märchenhafte Fantasy

Voraussetzungen: kein Hass gegen die Adelsmarschallin oder den Widderorden; vollbrachte Heldentaten für das Bornland; Wehrhaftigkeit

Ort: Der Walsach, Burg Trescha, das Überwals

Zeit: Rahja 1039 BF bis Rondra 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch
Erfahrung der Helden: kompetent

Wichtige Fertigkeiten:

Kampf	◆	◆	◆	◆
Naturtalente	◆	◆	◆	◆
Gesellschaftstalente	◆	◆	◆	◆
<i>Lebendige Geschichte</i>	◆	◆	◆	◆

Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25309PDF