

TÖCHTER DER RACHE

TR-210
ERFAHREN



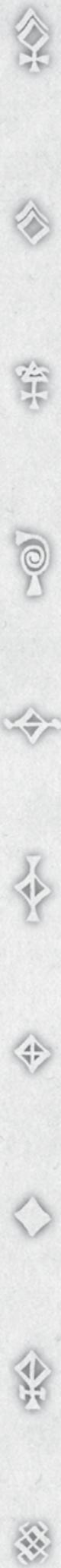
Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

TÖCHTER DER RACHE

ULISSES SPIELE





Das Schwarze Auge

TÖCHTER DER RACHE

EIN GRUPPENABENTEUER
FÜR 3-5 ERFAHRENE HELDEN
VON YVONNE KLAAS-KÖRPER
UND ALEXANDRA KÖRPER

MIT HERZLICHEM DANKE AN KATJA REINWALD.



ÍΠΗΛΑΤ

VORWORT.....	4	4. ΚΑΡΙΤΕΛ: FÜR DIE KÖNIGIN, FÜR RONDRA!.....	36
ΕΙΠΛΕΪΤΥΠΟ.....	4	AUF ZUM VILDROMTAL!	36
DAS ABEΠΤΕΥΕΡ ΙΜ ÜBERBLICK.....	4	DIE 'WAHREΠ' ΑΠΗΑΠΓΕΡΠΠΕΠ DER SCHWARZEN GÖTTÍΠ	37
ΕΙΠ WORT ZU DEN HELDEN	5	ΗΠΕΙΠ ΙΠΣ ΤΑΛ!.....	41
ΗΠΠΕΡGRUPΠD	5	KYRKYΠ.....	44
1. ΚΑΡΙΤΕΛ: ΚΕSHAL ΡΟΠΔΡΑ.....	7	DIE REISE ZUM GRAVKOPF	46
DIE ΑΠWERBUNΓ	8	DAS RÍΤVAL	48
DAS KLEÍΠE HEERLAGER.....	11	AUSKLAPΓ.....	53
ΚΕSHAL ΡΟΠΔΡΑ.....	16	ΑΠΗΑΠΓ.....	54
ΥΠΓΛΕΪCHE VERBÜΠDETE	22	ΑΠΗΑΠΓ I – ÜBER DIE ΑΜΑΖΟΠΕΠ.....	54
2. ΚΑΡΙΤΕΛ: REISE NACH SHAMAHAM	22	ΑΠΗΑΠΓ II – ÜBER DIE ΠΑCTALEÄΠATA	55
ΙΠ DEN ΤRÖLLZACKEN.....	25	ΑΠΗΑΠΓ III – ÜBER DIE ZEYΓÍΠΠΕΠ DER SCHWARZEN GÖTTÍΠ	56
ΗΠΕΙΠ ΙΠ DIE DΥΠΚΛΕΠ LAMPDE.....	25	ΑΠΗΑΠΓ IV – ÜBER DIE ΠΕΒΑΧΟΤΕΠ.....	56
3. ΚΑΡΙΤΕΛ: ΚΑΠΠΡF VM SHAMAHAM.....	29	ΑΠΗΑΠΓ V – ÜBER SCATHAΠAË	57
VORBEREΪTYΠΓΕΠ VΠD ΠΛAΠYΠΓΕΠ.....	29	ΑΠΗΑΠΓ VI – DAS RÍΤVAL VON ΡΟΠΔΡΑΣ ΤRÄΠΕΠ... ..	57
ΚΑΠΠΡF VM SHAMAHAM.....	33	ΑΠΗΑΠΓ VII – DRAMATIS ΠΕΡΣΟΠAË	58



REDAKTÍOΠ

ΕΕVÍE DEMÍRTEL, ΜΑRÍE ΠÍOΠΚΕΜΕYER,
ΔΑΠÍEL ΣÍΜOΠ RÍCHTER, ALEX SPORR

LEKTOPAT

OLÍVER ΜΑRKE, KRÍSTÍΠA ΠFLUGMACHER, HÍLDBURG STEÍΠ

COVERBÍLD

ΤRÍSTAN DEΠECKE

LAYOUT

CHRÍSTIAN LOPΣÍΠΓ

ÍΠΠΕΠÍLLUSTRATÍOΠEΠ & ΠLÄΠE

STEFFEP BRAND, HΑΠΠAH BÖVÍΠΓ, ΑΠÍA DÍ ΡΑOΛO,
MELAPÍE MAIER, DÍAΠA ΡΑΗFOTH, ÍΑΠÍΠA ΡOBBEP

Copyright © 2014 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.

Printed in EU 2014

ISBN 978-3-95752-180-4

VORWORT

Werte Leserinnen und Leser, in Ihren Händen halten Sie eines der wenigen Abenteuer, das sich mit dem Thema Amazonen befasst. Dies ist mit ein Grund, weshalb dieses Abenteuer das Licht der Welt erblickte, der andere, dass uns das Thema einfach viel zu sehr fasziniert, als dass wir darauf hätten verzichten wollen, als sich die Gelegenheit bot. In der aventurischen Geschichte sind die Amazonen zwar oft präsent gewesen, auf die eine oder andere Art und Weise, und dennoch ist wenig über sie bekannt: Wer sind die Amazonen? Wie sind sie? Und wie geht es mit ihnen weiter, nachdem es seit dem Fall Kurkums so still um sie geworden ist?

In diesem Abenteuer wollen wir den Spielern und deren Charakteren einen weiteren Einblick in das Leben der Amazonen geben, in den Konflikt, den sie vom Rest der Welt kaum bemerkt mit den Mactaleänata austragen, und Hochkönigin Gilia als erlebbare Person vorstellen.

Die Geschehnisse des Abenteuers werden die inneraventurische Entwicklung vorantreiben und beeinflussen.

Wir hoffen, dass Sie am Spieltisch Spaß an der Seite der Amazonen haben werden, auch wenn diese in ihrer Weltanschauung sicherlich nicht zu den umgänglichsten Gesellinnen Aventuriens gehören. Vielleicht finden Sie sogar etwas grimmige Zufriedenheit, ein paar Bösewichter endgültig von der Bildfläche verschwinden lassen zu können.

In diesem Sinne wünschen wir aufregende Stunden, und, natürlich: Für die Königin, für Rondra!

Alexandra Körner und Yvonne Klaas-Körner,
Oberhausen im November 2014

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

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

EINLEITUNG

„Der Mensch lebt nicht von Blut und Ehre allein, warum sollte sich die Göttin mit weniger zufrieden geben als ihre Gläubigen?“

—Lanzelind von Kurkum, Priesterin und Königin der Zeuginnen der Schwarzen Göttin

„Die Amazonen-Schlampen sind vom wahren Glauben abgekommen. Wo einst blutige Klingen durch die Legion des Sonnengottes

pflügten, sind heute nur noch Ponyreiten und eitle Handküsschen und Verkennung der wahren Natur der Göttin.“

—unbekannte Mactaleänata

„Wer glaubt, dass nur Blut und Tod der Göttin wohl gefallen, hat das wahre Wesen des Kampfes nicht verstanden.“

—Gilia von Kurkum

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Das Ziel der Helden in **Töchter der Rache** ist kein geringeres, als gemeinsam mit den Amazonen das Vildromtal zu erobern und die Ruinen der amazonischen Hauptburg Kurkum endgültig vom Joch von Borbarads Erben zu befreien.

I. KAPITEL: AUF KESHAL RONDRA

Um ihren Schwertzug erfolgreich abschließen zu können, müssen die Amazonen Mitstreiter für ihre Sache gewinnen. So kommen die Helden in Punin mit den Ordenskriegerinnen in Kontakt. Ihr Weg führt zur Amazonenfeste Keshal Rondra im Raschtulswall, wo sich tobrische Ritter und Freischärler sowie nebachotische Reiter eingefunden haben. Gemeinsam mit der kurz darauf eintreffenden Hochkönigin Thesia Gilia von Kurkum schmieden Helden und Amazonen der freien Burgen Pläne für den Schwertzug und treffen letzte Vorbereitungen.

2. KAPITEL: REISE NACH SHAMAHANAM

Der bunt gemischte Zug bricht nach Norden auf. Innere Spannungen bleiben bei den unterschiedlichen Glaubens- und Denkweisen nicht aus, vor allem, weil die Amazonen männliche Dominanz rundheraus ablehnen. Stets aufs Neue flammen Konflikte auf, die von den Helden geschlichtet werden müssen.

Dazu kommt es auf der Reise immer wieder zu kleineren Ereignissen, die den Zug aufhalten und die nur durch Ideen und Taten der Helden bereinigt werden können.

Neben den Gefahren der Reise durch die Schattenlande haben die Helden auch mit einem Saboteur in den eigenen Reihen und einem ersten Angriff der Mactaleänata zu kämpfen.

3. KAPITEL: KAMPF UM SHAMAHAM

Auf dem Weg zum Vildromtal liegt die Stadt Shamaham, in der feindliche Truppen stationiert sind. Die Helden kundschaften die Stadt aus, beteiligen sich an der Planung des Angriffs auf die Stadt und führen ihn auch mit aus.

4. KAPITEL: FÜR DIE KÖNIGIN, FÜR RONDRA!

Die Helden und Kundschafterinnen der Amazonen ziehen dem Treck über den Löwenpass zum Spähen vorweg und machen wichtige Entdeckungen: Zum einem haben sich bereits einige

Mactaleänata positioniert, ein neuer Drache hält sich im Umland auf und das dämonische Eis geht langsam zurück. Zum anderen gibt es eine Begegnung mit einer unbekanntem Splittergruppe früherer Amazonen.

Danach gilt es für die Helden, dem Drachen ein Bündnis anzutragen. Das Ritual zur Vernichtung des dämonischen Eises wird anschließend durchgeführt, auf dessen Höhepunkt es gegen die Mactaleänata zum Kampf um Kurkum kommt und der Geist der Heiligen Yppolita erscheint.

Es soll ein dauerhafter Außenposten im nunmehr wieder gereinigten Tal verbleiben.

EIN WORT ZU DEN HELDEN

Für dieses Abenteuer sind nicht alle Rassen, Kulturen und Professionen geeignet. Wie exotisch es in Ihrer Gruppe und Ihrem Aventurien sein darf, wissen Sie als Spielleiter am besten, doch grundsätzlich ist dieses Abenteuer nicht für hartgesottene Barbaren, Orks oder Goblins, bekennende Nekromanten oder Dämonenbeschwörer konzipiert. Amazonen würden sie nicht in freier Entscheidung mit auf eine für sie so bedeutsame Mission nehmen und gar in den engeren Kreis der Führungspersönlichkeiten einbeziehen. Achaz verbieten sich dazu von selber, da der wichtigste Teil des Abenteuers in dem eisbedeckten Vildromtal spielt.

Amazonen haben seit jeher eine Abneigung gegen Magiewirker und tun sich auch mit Männern generell (auch oder gerade im Falle von Geweihten der Rondra) schwer. Das sollte kein Grund sein, weder das eine noch das andere zu spielen, sie haben es nur etwas schwerer als andere.

Königin Gilia ist für eine Amazone jedoch ungewöhnlich pragmatisch (nicht immer im Sinne ihrer Kriegerinnen, die ihr jedoch

in allen Belangen absolut gehorchen) und tolerant eingestellt und sie ist es, die die endgültige Entscheidung bei der Wahl der Begleiter fällt.

Prädestiniert für **Töchter der Rache** sind natürlich alle rondrianisch gesinnten Kämpfer und Geweihte jedweder Art, aber auch jene, die die Schattenlande bekämpfen und Tobrien befreien möchten. Gerade für geweihte Helden eröffnet sich die Möglichkeit, an dem bedeutenden karmalen Ritual teilzunehmen und dies maßgeblich zu unterstützen.

Heimlichkeit spielt nur in Shamaham eine wichtige Rolle, ein gewisses diplomatisches Fingerspitzengefühl schadet jedoch nicht, wenn Amazonen, Ritter, tobriische Freischärler und Nebachoten zusammen unterwegs sind.

Wenn Sie es als passend erachten, können Sie zwischen der Amazonenkönigin und dem Helden, den Gilia später als Vater für eine mögliche Tochter auswählt, frühzeitig gewisse Sympathien entstehen lassen.

HINTERGRUND

IM SCHATTEN DES DÄMONENMEISTERS

Als der Dämonenmeister *Borbarad* zurückkehrte, beschwor er am 19. Ingerimm 1019 den freien und sechsgehörnten Dämon *Isyahadin*, den Schutzherrn des ersten Namenlosen Tages, und griff die Amazonenburg Löwenstein im Forst von Mendena an. Der Schenker des Irrsinns trieb alle anwesenden Amazonen Löwensteins in den Wahnsinn oder Tod, den Rest erledigten Borbarads Söldner. Im Nachgang bemannten gefallene Amazonen, die *Mactaleänata* (die *Schlächterinnen der Löwin*), die eroberte Festung, benannten sie in Keshal Ishassayn Shejjagân um und machten sie zu ihrer Hauptburg. Die amazonische Hauptburg, Kurkum in den Beilunker Bergen, wurde kurz darauf angegriffen und fiel am 1. Namenlosen Tag zwischen den Jahren 1019 und 1020 BF. Hochkönigin *Yppolita* starb im heldenhaften Kampfe gegen den neungehörnten Dämon *Nirrauen* aus der Domäne Thargunitoths und wurde dafür von Schwertbund und amazonischer Rondrakirche zur Heiligen erklärt. Der Kaiserdrache *Snardur*, im alten Bund mit der Amazonenburg stehend, erschien auf dem Höhepunkt der Schlacht und opferte sein eigenes Leben. Er vernichtete mit seinem Drachenfeuer die Burg, auf dass diese nicht in die Hände der Borbaradianer fiel, und ebenso Teile der feindlichen Armee.



Allein der Löwinnentempel überstand die Vernichtung als von Rondra beschütztes Sanktuarium, die Mauern und Gebäude Kurkums wurden von feindlichen Angriffen und dem Drachenfeuer zerstört. Das ganze Tal wurde Opfer von Nagrach'schem Eis, das ein Paktierer herbei rief, und ist davon noch Jahrzehnte danach bedeckt. Später ließ der Heptarch *Xeraan* eine lebensgroße Statue der Schwarzen Göttin vor der Schwelle des Löwinnentempels von Kurkum als Symbol seines Triumphes errichten.

Damit existierten nur noch zwei der ehemals vier Amazonenburgen, *Yeshinna* in den Drachensteinen und *Keshal Rondra* im Raschtulswall.

DIE KÖNIGIN DER AMAZONEN

Als Kurkum und die Hochkönigin fielen, befand sich *Yppolitas* Tochter *Thesia Gilia* nicht auf der Hauptburg. Seit sie Königin wurde, war es *Gilias* und ihres Volkes höchstes und dringlichstes Ziel, den Kampf gegen die Schattenlande zu führen und insbesondere die Rückeroberung des Vildromtales mit den Ruinen Kurkums voranzutreiben.

Sie bereute stets tief, sich in jenen Tagen der Niederlage Kurkums nicht an der Seite ihrer Mutter und der Amazonen befunden zu haben.

DIE MACTALEÄNATA UND DIE FÜRSTKOMTUREI

Neben ihrem Hauptsitz Löwenstein und Mendena war auch Shamaham eine feste Besatzung der Mactaleänata zugewiesen. Dort waren etwa 30 von ihnen stationiert, vorrangig mit der Aufgabe, den Weg (und jetzigen Pilgerpfad) nach Kurkum zu überwachen. Im Travia 1037 BF fand ein Anschlag auf Helme Haffax statt, das Oberhaupt der Fürstkomturei, infolgedessen er als tot galt und überall in der Fürstkomturei weitere Verschwörer ihre Pläne umsetzten. Die Fürstkomturei geriet in Aufruhr und verschiedene Parteien kämpften seitdem um die Macht.

Die Präfektin Shamahams, *Dijaosab die Maraske*, war eher nominelle denn tatsächliche Befehlshaberin über alle Truppen in Shamaham gewesen, und Kommandantin *Yassula Ishassayn* sah sich und ihre Mactaleänata der Präfektin nicht in der Befehlsgewalt unterworfen. Sie brachte einen Teil der Bluttempler auf ihre Seite und rebellierte. Der Aufstand wurde blutig niedergeschlagen und *Dijaosab die Maraske* tötete *Yassula Ishassayn* im Duell (**Aventurischer Bote 168**).

Die Mactaleänata mussten sich aus Shamaham zurückziehen, verweilen seitdem im Umland.

DIE AKTUELLE LAGE

Shamaham und das Umland blieben unter der Kontrolle Haffaxscher Truppen, während einige der Mactaleänata sich noch immer im Umland aufhalten, wohl wissend, dass früher oder später Amazonen das Vildromtal erreichen wollen und um sich eine rechte Gelegenheit für einen Gegenschlag nach Shamaham nicht entgehen zu lassen.

Kurkum im Vildromtal ist Wallfahrtsort für beide Seiten: für die Amazonen, die zuweilen bis hierhin vorstoßen, um Rondra und ihrem Wunder, das den Tempel erhielt, und dem Heldentod ihrer Königin Respekt zu erweisen, und für die Mactaleänata, um hier den Sieg ihrer Schwarzen Göttin über die „verweichelichte“ Rondra zu feiern. Selbst Belhalhar-Paktierer pilgern zuweilen her. Durch den Aufstand wurden die Truppen in Shamaham geschwächt, durch die allgemeinen Unruhen besteht gute Aussicht darauf, dass wenig Kapazitäten in der Fürstkomturei vorhanden sind, zeitnah für eine Rückeroberung nach Shamaham zu ziehen: eine sehr gute Ausgangslage, um endlich das alte Vorhaben umzusetzen.

HANDLUNGSZEITRAUM

Töchter der Rache spielt vor dem Hintergrund der **Splitterdämmerung**, genauer den beiden Bänden der Haffax-Kampagne, **Die verlorenen Lande** und **Der Schattenmarschall**, im Frühling 1038 BF und ist daher vor einem festen zeitlichen Hintergrund und vorhergegangenen Ereignissen angesiedelt.

Dennoch können Sie als Spielleiter die zeitliche Abfolge selber bestimmen oder von den Ideen der Helden beeinflussen lassen, wie schnell die kleineren und größeren Hindernisse und Probleme unterwegs beseitigt und gelöst werden können (und ob sie überhaupt alle eintreten). Wir rechnen mit etwa zwei aventurischen Monaten, über die sich das Abenteuer zieht – es gilt viel Strecke mit einem langsamen Wagenzug zurückzulegen.

Zu Beginn jedes Kapitels gibt es eine Zeitleiste mit dem groben Handlungsverlauf.

LEKTÜRE UND REGELWERK

Vertiefende Hintergrundinformationen zu den Regionen, in denen das Abenteuer spielt, finden Sie in **Schild des Reiches** (Ama-

ES KOMMT MANCHMAL ANDERS, ALS DER SPIELLEITER DENKT

Spieler sind bekanntlich erfindungsreich und ignorieren mitunter auch einen winkenden Zaunpfahl. Ein Abenteuer kann zu jeder Zeit einen anderen Weg nehmen, als es sich der Autor überlegt. Manchmal stellen auch die Würfel die Weichen anders.

Daher gibt es in **Töchter der Rache** neben einem vorgegebenen Intro verschiedene Vorschläge, wie Sie als Spielleiter Ihre Spieler und Ihre Helden in das Abenteuer einbinden können. Ebenso gibt es weitere Stellen, an denen es Ihnen überlassen ist, wie Sie eine Szene genau gestalten möchten: Ob die Drachin *Scathanaë* im finalen Kampf auftaucht, ist davon abhängig, ob Sie meinen, dass Ihre Helden eine solche Unterstützung brauchen oder der Auftritt der jungen Drachin Ihnen gefällt. *Nakika Bärenfang* sollte von einem der Helden getötet werden, haben Sie keinen dabei, der dieser Aufgabe gewachsen ist, kann dies auch (und sehr gerne) Hochkönigin Gilia tun.

Die Saboteurin kann jederzeit von den Helden enttarnt werden, solange diese nur die rechten Ideen an den Tag legen. Halten Sie sich generell im Zweifelsfall nicht zu eng an die Vorgaben des Abenteuers: **Töchter der Rache** soll Ihnen und Ihrer Gruppe Spaß machen, wenn dazu andere Wege beschritten werden und sich andere Entwicklungen ergeben als die vorgeschlagenen, folgen Sie diesen und stricken Sie die Geschichte entsprechend den neuen Voraussetzungen und den Vorlieben Ihrer Spieler um.

Dasselbe gilt für die im Abenteuer enthaltenen Angaben zu Proben-Erleichterungen und -Erschwerungen: passen Sie sie auf jeden Fall den Bedürfnissen und Fähigkeiten Ihrer Gruppe an. Das Abenteuer spielt vor einem geschichtlichen Hintergrund und ist mit diesem eng verwoben. Entsprechend trifft **Töchter der Rache** einige Setzungen für das offizielle Aventurien. So werden *Nakika Bärenfang*, *Ayla Ylarsil von Donnerbach* und *Dijaosab die Maraske* im Zuge dieser Ereignisse sterben, Shamaham von den Amazonen und ihren Verbündeten erobert und das Vildromtal vom dämonischen Eis befreit, während Kurkum am Ende wieder den Amazonen gehört. An entsprechenden Stellen gibt es Kästen mit Vorschlägen und Überlegungen zu alternativen Szenen.

zonenburg Yeshinna, Perricum), **Verschworene Gemeinschaften** (Amazonen), **Raschtuls Atem** (Amazonenburg Keshal Rondra), **Herz des Reiches** (Almada) und **Schattenlande** (Reise durch die Region, Mactaleänata). Zusätzlich empfehlen sich die Regelbände **Wege des Schwerts**, **Wege der Götter**, **Wege der Zauberei** und **Zoo-Botanica Aventurica**.

BESCHREIBUNGEN

Das Abenteuer ist folgendermaßen aufgebaut: Eingerahmt sind die Absätze zum Vorlesen oder Nacherzählen, die die offensichtlichen Informationen einer Szene enthalten, die generell wahrzunehmen sind. Besondere Hintergrundinformationen für den Spielleiter stehen in grauen Kästen.

Hervorzuhebende Vor- und Nachteile, Talentproben und Eigennamen sowie Paktgeschenke stehen in *Kursivschrift*, Verweise auf andere Szenen und Publikationen erhalten **Fettschrift**. Liturgien werden in KAPITÄLCHEN gestellt und Zaubersprüche in VERSALIEN.

I. KAPITEL: KESHAL RONDRRA

DER WEG INS ABENTEUER

Es gibt verschiedene Wege, wie sich Ihre Helden den Amazonen empfehlen und damit einen Einstieg in **Töchter der Rache** finden können. Im Folgenden unterbreiten wir Ihnen einige Vorschläge, auf welche Weise die Amazonen auf Ihre Helden aufmerksam geworden sein können.

☛ Im Szenario **Der Hinterhalt der Mactaleänata** im **AB 153** erweisen die Helden einigen Amazonen und Hochkönigin *Thesia Gilia* persönlich einen Gefallen. Daher könnte die Hochkönigin die Helden gezielt nach Keshal Rondra einladen.

☛ Die Helden haben rondrianische Taten im Allgemeinen vollbracht, z.B. die Teilnahme am Donnersturmrennen in **Donner und Sturm**, oder sie haben Leistungen im Kampf gegen die Schattenlande vollbracht. Beides prädestiniert sie vorzüglich. Im letzteren Kontext könnten bereits Kontakte zu den Freischärnern unter *Firutin Ebersbach* oder den Rittern unter *Arnwolf von Starngardt* bestehen.

☛ Eine *Amazonen* unter den Helden zu haben, vereinfacht den Einstieg sehr, denn die übrigen Charaktere erhalten dadurch einen sehr guten Leumund.

☛ Weitere Verknüpfungsmöglichkeiten bieten sich über die Nebachoten und insbesondere über das Abenteuer **Der Schwur des letzten Sultans** an, sodass die Helden über die Nebachoten mit eingeführt werden könnten.

☛ Die Amazonen suchen auf dem Weg nach Keshal Rondra gezielt nach Helden mit nützlichen und notwendigen Fähigkeiten in Bereichen wie *Heilkunde* oder *Ortskunde* in den Beilunker Bergen.

☛ Geweihte der Rondra des Schwertbundes können von *Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach* oder *Bibernell Rishal von Hengisford* gesandt worden sein, den Meisterinnen des Bundes der Sennen Nord und Süd und beide bekannt für ihre prophetischen Begabungen. Im Zuge des Blitzmondes (Rondra 1037 BF, siehe **AB 164, Der Mond der Donnerkönigin**) haben die beiden Sennenmeisterinnen Visionen zur Durchführung des Rituals von Rondras Tränen, der Enteisung des Vildromtals, (siehe **Seite 19**) empfangen und den oder die Helden als inoffizielle Unterstützung des Schwertbunds entsandt.

Falls Sie als Spielleiter einen festen Einstieg haben möchten, folgen Sie unserem Vorschlag, ansonsten fühlen Sie sich frei, nach Situation Ihrer Gruppe einen Einstieg selber zu gestalten.

Je nach gewähltem Einstieg könnten Sie die Einführung in Punin überspringen und direkt zum Treffpunkt am Bosquir übergehen.

ZEITFENSTER

Der genaue Starttermin ist Ihnen und Ihrer Gruppe überlassen, er sollte jedoch nicht später als in den ersten Tagen des Monats *Peraine 1038 BF* liegen und nicht früher als Anfang *Phex* desselben Jahres (der Arvepass über die Trollzacken für die Reise in die Schattenlande ist erst ab Mitte *Phex* gangbar).

Zu Pferde braucht man für die Strecke von Punin zum Treffpunkt am Yaquirufer an die zwei Tage. Einen weiteren Tag dauert der erste Anstieg zum Tal, in dem sich die Mitstreiter versammeln. Fast zwei weitere Tage werden im Tal verbracht. Am sechsten Tag brechen die Helden nach Keshal Rondra auf. Dort liegt es an Ihnen und Ihren Helden, wie viel Zeit bei Besprechungen und Planungen verstreichen. Die Amazonen drängen jedoch zur Eile.

Sollten die Helden ohne Pferde unterwegs sein, dauert die Reise zum Tal entsprechend länger (etwas weniger als doppelt so lange), da die Reisezeit für Reiter angegeben ist. Vom Tal nach Keshal Rondra können Pferde zur Verfügung gestellt werden.

TOR ZUM LAND DER ERSTEN SONNE: PUNIN

Punin für den eiligen Leser

Einwohner: 25.000 (davon über 2.500 Tulamiden und Novadis, je ca. 200 Zwerge und Elfen, einige Halbelfen)

Wappen: Zwei gekreuzte goldene Schlüssel auf grünem Grund

Herrschaft/Politik: Freie Reichsstadt, Ratsmeister ist Bodar Sfindini

Garnisonen: Stab und Kaserne des Königlichen Regiments *Eslam von Almada*, 1 Banner Tulamidische Reiter, 100 Stadgardisten („Grünröcke“); diverses weiteres Kriegsvolk, Söldlinge und Karawanenbegleiter

Tempel: **Boron**, **Tsa**, Hesinde, Rahja, Phex, Praios, Rondra, Ingerimm, *Peraine*, *Travia*, *Efferd*; Schreine der *Marbo*, der *Mada*, des *Nandus*, des *Aves*, der *Etilia*; Bethaus des *Rastullah*
Wichtige Gasthöfe: Hotel *Silberling* (exklusives Hotel und Spielsalon, Q8/P8/S36), Weinstube *Löwin und Einhorn* (Treffpunkt für Magier und Abenteurer, Q6/P7/S15), *Herberge Bei Adalbin* (verlauste Absteige in Unter-Punin, Q2/P2/S29), Hotel *Yaquirien* (bestes Haus am Platz, Q10/P10/S30), *Taverne Skorpionstich* (Stammkneipe der *Imman-Mannschaft*, Q4/P4)

Besonderheiten: Haupttempel von **Boron** (Puniner Ritus) und **Tsa**, *Academia der Hohen Magie*, *Kriegerakademie Königliches Kriegerseminar zu Punin*, Ordenshäuser der *Golgariten*, *Draconiter*, *Bannstrahler*, *Grauen Stäbe* u.a.

Punin, die am Yaquir gelegene Hauptstadt *Almadas* und drittgrößte Stadt des Mittelreichs, ist für ihre Künstler, Gelehrten und Handwerker sowie entsprechende Einrichtungen bekannt und auch ein wichtiges Handelszentrum. Von hier aus brechen Karawanen in den Süden und Wagenzüge ins *Horasiat* oder ins nördliche Mittelreich auf oder kommen von dort. Auch über den Yaquir werden Handelsgüter verschifft.

Punin ist ein Schmelztiegel vieler Kulturen und hier treffen sich *Mittelreicher*, *Tulamiden*, *Novadis* und auch *Elfen* und *Zwerge*. Das gibt der Stadt einen lebhaften und bunten Anstrich, lässt aber auch immer wieder unterschiedliche Ansichten und Gegensätze aufeinanderprallen.

Wenige Tagesreisen entfernt liegt im Quellgebiet des *Bosquir* in den Hängen des *Raschtulswalls* die *Amazonenfeste Keshal Rondra*.

DIE ANWERBUNG

Lassen Sie den Helden ein paar Tage Zeit, sich in Punin umzusehen und etwas vom Flair dieser besonderen Stadt zu erleben. So kann sich auch die Anwesenheit der Recken herumsprechen, damit die amazonische Kriegerin *Rovena von Yeshinna* (*1009 BF, 1,73 Schritt, kurzes braunes Haar, braune Augen, gedrungene Gestalt, beherrschte Bewegungen, ernsthaft und pflichtbewusst, trägt die typische Amazonenrüstung), die mit einigen Amazonen in Punin zur Erledigung letzter Vorbereitungen ist, von ihrer Anwesenheit Kenntnis erhält.

Unabhängig davon, welche Unterkunft Ihre Helden gewählt haben und ob sie gerade im Gasträum sitzen oder auf ihren Zimmern sind, Rovena spricht bei ihnen vor, grüßt im Namen Rondras, und bittet um ein ungestörtes Gespräch, nötigenfalls an einem ruhigen Tisch im Gasträum, bestenfalls in einem Hinterzimmer. Vorher bringt sie ihr Anliegen nicht zur Sprache. An einem Tisch sitzt Rovena straff und gerade, auf einem Zimmer bleibt sie stehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr euch mit der stolzen Amazone zurückgezogen habt, mustert sie euch geraden Blickes aufmerksam und eindringlich. Ihren Helm hat sie sich unter den linken Arm geklemmt. Sie muss sich sichtbar erst einen kleinen Ruck geben, ehe sie zunehmend fester ihr Anliegen vorträgt.

„Ich rede im Namen Ihrer Majestät, Hochkönigin Thesia Gilia von Kurkum, die mich ermächtigt hat, in Frage kommende Personen anzusprechen. Mir sind eure Taten zugezogen worden und nachdem, was ich in Punin über euch hörte, scheint ihr mutige und tatkräftige Recken zu sein. Mir scheint, dass ihr über Fähigkeiten verfügt, die wir bei unserer Queste noch gut gebrauchen können.“

WAS ROVENA MITTEILT

Je nachdem, welche Taten die Helden sich zuschreiben können, benennt Rovena die eine oder andere und sagt anerkennende Worte dazu. Vielleicht ist den Helden bekannt, dass Amazonen von sich aus wenig Kontakt zu Außenstehenden suchen und daher dieses Herantreten wahrlich ungewöhnlich ist.

Im Gespräch ist zu bemerken, dass Rovena sich eher an Heldinnen wendet und ihnen lieber als einem Mann antwortet. Magiewirkern beiderlei Geschlechts begegnet sie reserviert, ignoriert aber weder Hexen noch Gildenmagierinnen. Erstere scheinen sogar ihr ernsthaftes Interesse zu wecken. Rovena teilt nicht viel über die Hintergründe des Vorhabens mit. Gilia sucht die Unterstützung Außenstehender für eine Unternehmung der Amazonen im Namen der Himmelsleuin Rondra in den Schattenlanden. Ihr sind die Namen der Helden positiv bekannt gemacht worden. Einzelheiten werden aber erst später preisgegeben.

Wenn die Helden ihr Interesse bekunden, an Thesia Gilies Schwertzug teilnehmen zu wollen, nimmt Rovena ihnen das Versprechen ab, über das Vorhaben und den Treffpunkt gegenüber anderen zu schweigen.

Stimmen sie zu, sollen die Helden sich binnen sieben Tagen (vom jeweiligen Ansprechdatum abhängig) am Ufer des Bosquirs finden, am Ende des Pfades hinter Wildenfest, das einen Zweitagesritt von Punin entfernt liegt. Dort werden sie abgeholt und zum Treffpunkt weitergeleitet. Erst dort wird das Vorhaben vor allen enthüllt werden.

ALTERNATIVE: EIN ANDERER EINSTIEG

Wie angemerkt, ist dieser ausformulierte Einstieg nur eine mögliche Option.

Wenn Ihre Helden in Gesellschaft einer Amazone in der Gruppe, mit den Nebachoten aus Perricum, den Rittern um Arnwulf von Starngardt oder den Freischärlern anreisen oder gar von Hochkönigin Gilia aufgrund einer früheren Begegnung eingeladen wurden (oder ein noch ganz anderer Einstieg konzipiert wurde), können Sie die Informationen über die Amazonen den Helden auf einem anderen Wege zukommen lassen (wenn darüber nicht bereits verfügt wird).

Aus der Richtung von Perricum kommend, können Sie den Helden an passender Stelle die Information über den Wagenzug (mehr zu dessen Hintergründen auf **Seite 19**) zukommen lassen.

Ab dem Übergang über den Bosquir und hinauf in die Berge verläuft der Weg identisch. Eine erste Begegnung mit den drei Amazonen (die Freiwillige zum kleinen Heerlager begleiten sollen) kann am Bosquir stattfinden, Yanis begleitet die Helden dann wie gehabt zum Tal, das den Neuankömmlingen nicht bekannt sein kann.

Passen Sie weitere Ereignisse, wie z.B. die Begrüßung durch Gilia, den Hintergründen Ihrer Runde, den Spielvorlieben und weiteren Erfordernissen an. Ist unter den Helden jemand, der selber aus der Umgebung von Shamaham stammt, können Sie den Ortskundigen aus Firutins Trupp weglassen.

MÖGLICHE FRAGEN AN ROVENA

Auf Fragen, worum es genau geht, antwortet die amazonische Offizierin, verpflichtet zu sein, keine Einzelheiten preisgeben zu können, und vertröstet die Helden auf einen späteren Zeitpunkt. Sollte gefragt werden, wie es mit einer Bezahlung aussieht, schaut Rovena unangenehm überrascht drein. Sie hält die Helden für Streiterinnen und Streiter im Namen Rondras, nicht für Söldnerinnen und Söldner, die ihre Klingen und Fähigkeiten gegen Geld verkaufen. Söldnerinnen und Söldner suche sie nicht, erklärt sie, sondern Streiterinnen und Streiter für den Namen Rondras – oder die Zwölfgöttlichkeit. Der Dank der Amazonen sei den Helden gewiss sowie die Tatsache, eine wichtige Tat im Namen Rondras zu vollbringen. Maximal lässt sie sich zur Bezahlung nach dem Khunchomer Kodex (2 Silbertaler pro Person und Tag) hinreißen. Rovena kann nicht mit den Helden reisen, denn sie hat noch Aufgaben in Punin zu erfüllen und reitet mit ihren Amazonen erst nach Erfüllung ihrer Aufgaben nach Keshal Rondra zurück. Wenn die Grundlagen besprochen sind, verabschiedet sich Rovena im Namen Rondras und verlässt das Gasthaus.

AUF DEN SPUREN DER AMAZONEN

Sollten die Helden keine Kenntnisse über das Volk der Amazonen haben und sich nach der Dame in Bronze erkundigen, können sie vor ihrer Abreise aus Punin versuchen, Informationen über die Amazonen zu erlangen. Die Stadt bietet dazu vielfältige Möglichkeiten. Je nach Quelle sind die Informationen verbreitete Vorurteile oder Gerüchte, können aber auch fundierten Informationsgehalt haben.

Für die Informationsbeschaffung bieten sich Proben auf *Geschichtswissen* an, wenn die Recherche in eine Bibliothek führt, aber auch auf *Gassenwissen*, *Überreden*, *Überzeugen* oder auch *Etikette*. Ein *Guter Ruf* oder entsprechende *Verbindungen* können hierbei selbstredend Türen öffnen. Langweilen Sie die Helden nicht mit Informationen, die diese schon gewonnen haben (in der Kampagne **Die Sieben Gezeichneten** oder in der **Drachenchronik**), sondern stellen Sie heraus, dass bis heute das Volk der Amazonen versucht, das Geheimnis seiner „Auserwähltheit durch Rondra“ sowohl zu leben als auch der Umwelt zu verschleiern.

ÜBER AMAZONEN

☞ Die Geschichte der Amazonen reicht bis in die Zeit der Priesterkaiser zurück, als sie eine Gruppe von kriegerischen Frauen waren, die unter der Tulamidin *Ayla al'Yeshinna* in Almada im Jahr 413 BF erstmals auftauchten. Von ihrer Anführerin „Achmad'sunni“ genannt (tul. „Töchter der Rache“ oder „Kriegerin“), wurden die Reiterinnen bald ein fester Begriff. (Allgemeine Information, in Tempelarchiven oder dem Landesarchiv im Keller der Königlichen Hofkanzlei Tiefenbrunn beziehungsweise von deren Archivaren zu erfahren.)

☞ Ursprünglich gehörten in den ersten Jahren einige wenige Männer dem Bund an, doch dann wurden nur noch Frauen in den Trupps gesehen. (Spezielle Information, im Rondratempel oder am Kriegerseminar zu erfahren.)

☞ Über die tatsächliche Größe des damaligen Bundes gibt es keine konkreten Angaben, diese variieren zwischen kaum zwei Dutzend und einigen Hundert. (Allgemeine Information, in den Tempelarchiven und dem Landesarchiv im Keller der Königlichen Hofkanzlei Tiefenbrunn zu finden.)

☞ Sie folgten einer Angriffstaktik, die aus schnellem Auftauchen, Zuschlagen und wieder Verschwinden bestand. Dabei wurden rondrianische Ideale befolgt. Eine Taktik, die vielen Almadanern im Besonderen zu imponieren schien. (Spezielle Information, im Rondratempel und am Kriegerseminar zu erhalten.)

☞ 439 BF rief Ayla öffentlich die Frauen Almadras auf – Männer wurden (und werden bis heute) nicht aufgenommen – sich dem Bund der Amazonen im Namen Rondras anzuschließen. Das Jahr gilt als Entstehungsdatum der Amazonen, obwohl die Achmad'sunni zu diesem Zeitpunkt bereits seit fast zweieinhalb Jahrzehnten den Kampf gegen die Priesterkaiser führten. (Spezielle Information, in den Tempelarchiven und dem Landesarchiv im Keller der Königlichen Hofkanzlei Tiefenbrunn zu finden.)

☞ Im Jahr 466 BF wurde die Herrschaft der Priesterkaiser endgültig gebrochen, in Punin erhob sich das Volk und zusammen mit den Amazonen wurde der Tempel des Praios niedergebrannt, ein Kampf, in dem Ayla fiel. (Allgemeine Information, in den Tempelarchiven, dem Landesarchiv im Keller der Königlichen Hofkanzlei Tiefenbrunn und am Kriegerseminar zu finden.)

☞ Die Amazonen zogen sich danach in die Berge auf der anderen Seite des Bosquir zurück, von wo sie stets hergekommen waren. (Allgemeine Information, auch bei Gardisten oder einem beliebigen Bürger auf der Straße zu erfahren.)

☞ Die Amazonen leben weltabgewandt, doch kommen hin und wieder einige von ihnen, einzeln oder in kleinen Gruppen, aus den Bergen, um zu tauschen, zu kaufen, in eigenen Belangen oder wenn eine Gefahr besteht. (Allgemeine Information, auch bei Gardisten oder einem beliebigen Bürger auf der Straße zu erfahren.)

☞ Ihr Kampf gegen plündernde Ferkinas und vorrückende Novadis wird in Almada durchaus sehr geschätzt. (Allgemeine Infor-

mation, z.B. bei Gardisten oder einem beliebigen Bürger auf der Straße zu erfahren.)

☞ In der Ogerschlacht (12. Praios 1003 BF), der Schlacht auf den Silkwiesen (1./2. Phex 1012 BF) und der Dämonenschlacht (23./24. Ingerimm 1021 BF) haben Amazonen hilfreich eingegriffen. Am letzten Donnersturmrennen 1031 BF nahm ihre jetzige Hochkönigin *Thesia Gilia von Kurkum* teil, die zuvor in der Schlacht am 24. Praios 1021 BF den sechsgehörnten Dämonen *Karmoth* bezwungen hatte. (Spezielle Information, zu erhalten im Rondratempel und am Kriegerseminar.)

☞ Die Amazonen gelten als streng rondragläubige Kämpferinnen, tragen die ‚Amazonenrüstung‘ und führen den ‚Amazonensäbel‘. Ihre Burg im Raschtulswall heißt Keshal Rondra, doch wo sie genau liegt, wissen nur Eingeweihte. (Allgemeine Information, z.B. bei Gardisten oder einem beliebigen Bürger auf der Straße zu erfahren.)

☞ Es gibt noch weitere Burgen des streitbaren Frauenbundes. Löwenstein im ehemaligen Tobrien und Kurkum in den Beilunker Bergen sind beide im Zuge der borbaradianischen Invasion gefallen. Keshal Yeshinna im Norden ist derzeit die Hauptburg, von der aus seit der *Dämonenschlacht* die Hochkönigin Thesia Gilia den Kampf gegen die Schattenlande vorantreibt. (Spezielle Information, Rondratempel.)

☞ Die letzte Hochkönigin der Amazonen, Yppolita von Kurkum, ist innerhalb des Schwertbundes die Heilige der geduldigen Wacht und gegen die dämonischen Kräfte von Eis und Frost, seit sie im Kampf gegen Borbarads Schergen fiel. (Allgemeine Information, vor allem in Rondratempel.)

☞ Der Kaiserdrache *Smardur* soll Hochkönigin Yppolita zur Hilfe geeilt sein und sein Leben gegeben haben. (Sehr schwer zu erhaltende Information, nur Hesinde- oder Rondratempel.)

☞ Die Kriegerakademie in Punin wurde von den Amazonen und ihrem Wirken beeinflusst: Im Hof der Akademie steht eine lebensgroße Statue Ayla al'Yeshinnas, der Ausbildungsschwerpunkt liegt auf berittenem Kampf mit dem Reitersäbel. (Allgemeine Information, auch bei Gardisten oder einem beliebigen Bürger auf der Straße zu erfahren und natürlich im Kriegerseminar und dort im Hof auch zu sehen.)

☞ Ayla al'Yeshinna gehört zu den lokalen Heldinnen Almadras. (Allgemeine Information, u.a. bei Gardisten oder einem beliebigen Bürger auf der Straße zu erfahren.)

LETZTE VORBEREITUNGEN IN PUNIN

Da einige Tage Zeit sind, bis sich die Helden am Treffpunkt einfinden sollen, können Reisevorbereitungen getroffen werden. Punin, als almadanische Metropole, bietet mit Geschäften, Märkten und einem Basar vielfältige Möglichkeiten, jedes Kämpferherz oder auch das wildnistauglicher oder magisch begabter Helden höher schlagen zu lassen. Sorgen Sie dafür, dass die Pferde beschlagen sind, Proviant für einige Tage gefasst ist und Ihre Helden das magischen Gimmick kaufen konnten, das sie wollten (nein, Sie müssen es ihnen nicht einfach oder billig machen).

REISE ZUM BOSQUIR

Den Weg zum vereinbarten Treffpunkt in Erfahrung zu bringen, ist nicht schwer (*Gassenwissen*-Probe –1 oder *Ortskunde (Almada)*). Der kürzeste Weg führt entlang der nordöstlichen Straße über Schlangentodt, danach an der Kreuzung östlich gen Wildenfest. Es ist eine Reise von etwa 45 Meilen, zu Pferd und mit etwas Eile an einem Tag zu bewältigen. Zu Fuß muss man 1,5 Tage einplanen. Nach Wildenfest sind es etwa 30 Meilen, die ein Pfad am Bosquir entlangführt, der sich dann aber in der Wildnis verliert.

Aufgrund des schlechten Weges ist für diese Strecke zu Pferd die selbe Dauer wie für Wanderer zu veranschlagen, in etwa ein Tag.

WILDENFEST

Die Helden erreichen Wildenfest, einen kleinen Ort mit weniger als 300 Einwohnern. Schon aus der Entfernung ist der alte Wehrturm – er stammt aus den Zeiten der Priesterkaiser – auszumachen, der von den Einwohnern stolz „Grenzfest“ genannt wird. Des Weiteren gibt es einen Perainetempel und zwei Gasthäuser, *Dythlindes Kelch* und *Zur Amazone*. Beide Herbergen bieten keinen besonderen Komfort und Luxus schon gar nicht.

Erkundigen sich die Helden nach Amazonen, ist zu erfahren, dass sie hier ein keineswegs ungewöhnlicher Anblick sind. Die kriegerischen Frauen reiten häufig am Weiler vorbei, machen aber so gut wie nie Halt.

Bei eingehenderen Unterhaltungen mit den Bewohnern sollte nach Ihrer Maßgabe zur Sprache kommen, dass ungefähr zwei Wochen zuvor ein großer Wagenzug durch Wildenfest zog. Er fuhr weiter am Ufer nach Osten und wurde von einigen Amazonen begleitet.

Wenn die Helden erwähnen, dass sie hinauf ins Gebirge ziehen wollen, werden ihnen viele Geschichten erzählt, die Gefahren und Kreaturen auf der anderen Seite des Flusses betreffen: finstere Schwarzmagier, Kobolde, Harpyien, gar Drachen. Transbosquirien (tul. Zul'Djerim „Gipfel des Blutes“) bleibt bis heute ein Niemandsland, auf welches das mittelreichische Almada, das Emirat Amhallassih aus dem Kalifat sowie umherstreifende Fernkastämme Anspruch erheben.

AM WILDEN BOSQUIR

Am nächsten Tag lassen die Helden die Straße hinter sich und ziehen auf dem Pfad am Fluss weiter. Rechter Hand schäumt der reißende Bosquir. Föhren, Zirbelkiefern und Lärchen stellen die überwiegende Vegetation auf beiden Seiten des Flusses dar.

Auf diesem Pfad ist zumindest an diesem Tag sonst niemand unterwegs. Doch zeigen Spuren, dass hier Pferde schon des Öfteren in beiden Richtungen entlanggezogen sind. Jenseits des Bosquir erheben sich die ansteigenden Hänge des Raschtulswalls. Helle, sonnendurchflutete Wiesen und beschattete Gebirgstäler wechseln sich oberhalb der Baumgrenze ab und darüber hinaus ragen die Gipfel dieses gewaltigen Gebirges auf.

Vereinzelte sind Ziegen- oder Schafherden von hier ansässigen Gebirgsbauern zu sehen.

Viele sind es nicht. Der Bosquir fließt weiter nach Nordosten, von Süden her mündet an einer Stelle ein Nebenarm in den Flusslauf, der aus den Bergen kommt. Kurz danach endet der Pfad.

AM BOSQUIR

Im nahe gelegenen Wäldchen lagern zwei Amazonen, die mit einer *Sinneschärfe*-Probe +7 entdeckt wer-

den können. Sie verstecken sich nicht vorsätzlich und zeigen sich, sollten sie die Helden entdecken, bevor diesen das gelingt.

Die Amazonen stellen sich umgehend vor, sobald deutlich wird, dass die Helden von Rovena geschickt wurden. Sie grüßen im Namen Rondras und stellen sich als *Belizeth* (*1016 BF, 1,69 Schritt, dunkelblond, kurzes Haar, eher schmal) und *Yanis* (*1013 BF, 1,85 Schritt, brünett, Kurzhaarschnitt, normale Statur) von Keschal Rondra vor.

Sie sind hier postiert, um die von Rovena angekündigten Mitstreiter zum eigentlichen Treffpunkt zu begleiten.

Die beiden jungen Amazonen, die ein berechtigtes Interesse an männlichen Helden haben (oder eine Abneigung gegen ernsthaft patriarchalisch denkende, wie viele Normärker), begleiten die Helden am nächsten Tag über den Fluss und hinauf in die Berge. Am folgenden Nachmittag soll der Treffpunkt erreicht werden.

ÜBERNACHTUNG MIT DEN AMAZONEN

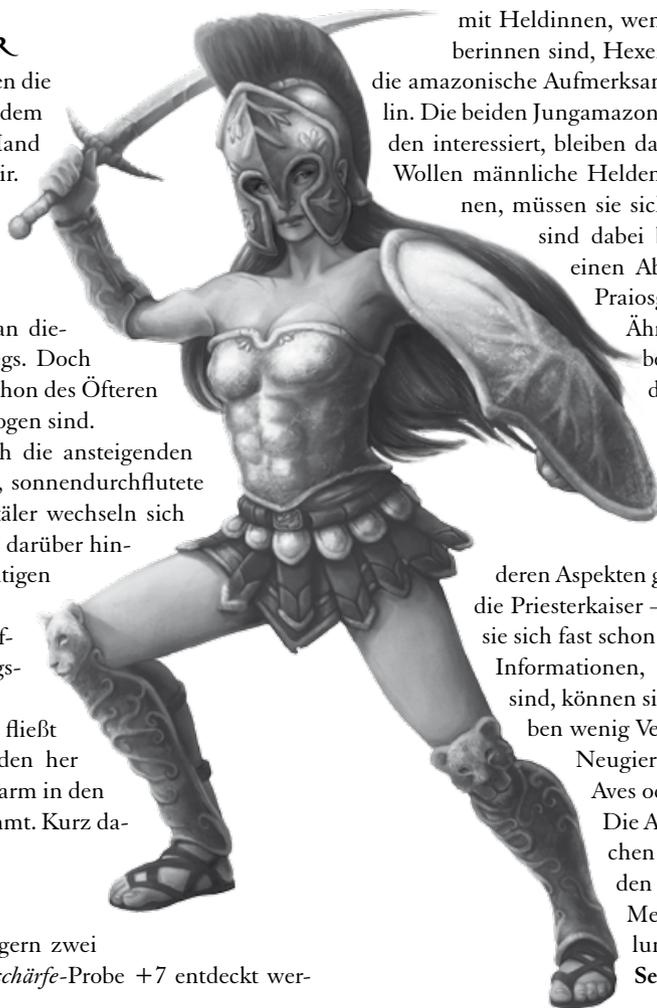
Das abendliche Lager wird vor Ort aufgeschlagen. Schnell ist am Waldrand ein Feuer entzündet. Dort verrichten die Amazonen ihr abendliches Ritual: sie rufen ihre Himmelsleuin an, richten Gebete an Rondra, stimmen einen Choral in tulamidischer Sprache an, der die Leuin als Blitzgeberin und Waffengefährtin preist, und beginnen dann ihre Waffenübungen, die sie wirken lassen wie Löwinnen und Gefährtinnen gleichermaßen.

Untereinander sind sie gelöst und es ist auch manchmal Gelächter von ihnen zu vernehmen, aber es ist deutlich, dass sie lieber für sich bleiben. Von sich aus suchen sie nur das Gespräch mit Heldinnen, wenn diese nicht offensichtlich Zauberinnen sind, Hexen ausgenommen, denn ihnen gilt die amazonische Aufmerksamkeit für eine mangelnde Disziplin. Die beiden Jungamazonen sind zwar an männlichen Helden interessiert, bleiben dabei aber schüchtern diszipliniert. Wollen männliche Helden das Gespräch mit ihnen beginnen, müssen sie sich anstrengen (Ritter und Krieger sind dabei bevorzugt, alle anderen erleiden einen Abzug auf –3 auf soziale Talente, Praisogeweichte sogar –5).

Ähnlich wie Rovena wenden sich die beiden Amazonen bevorzugt an Heldinnen und treten dabei militärisch knapp und selbstbewusst, quasi herablassend auf. Über die Lage der Burg oder den des Treffpunktes äußern sie sich nicht.

Sollten die Amazonen nach anderen Aspekten gefragt werden, dem Kampf gegen die Priesterkaiser – ganz besonders darüber können sie sich fast schon ereifern – oder bezüglich anderer Informationen, die den Helden bereits bekannt sind, können sie darüber durchaus reden. Sie haben wenig Verständnis, aber eine Art kindliche Neugier für die Tugenden von Hesinde, Aves oder Phex.

Die Amazonen wollen sich bei den Wachen abwechseln. Bieten sich die Helden mit dazu an, wird dies akzeptiert. Mehr Informationen zur Darstellung der Amazonen finden Sie auf **Seite 54f.**



ÜBER DEN REIßENDEN FLUSS ...

Am nächsten Tag sind die Amazonen kurz nach dem ersten Licht aufbruchbereit, um den Fluss zu überqueren und ins Gebirge zu reiten. Sie haben wenig Geduld für Langschläfer und morgendliches Herumgetrödel.

Nach dem Schwerttanz zum Sonnengruß, einem kurzen Frühstück und dem Morgengebet besteigen sie ihre Pferde. Einige Hundert Schritt am Fluss entlang findet sich eine Furt. Yanis warnt vor dem reißenden Wasser, als sie ihr Pferd sicher hineinlenkt.

Es bedarf einer gelungenen *Reiten*-Probe +3, um die Furt sicher zu durchqueren. Weniger sattelfeste Helden können ihr Pferd auch führen, was eine einfache *Körperbeherrschungs*-Probe erfordert, oder führen lassen.

Misslingt eine der beiden Proben, findet sich der betreffende Held im kalten Wasser und im Griff der schnellen Strömung wieder. Das Wasser ist tief genug, um dadurch keinen Sturzschaden zu erleiden. Es erfordert eine einfache *Körperbeherrschungs*-Probe, um sich aus dem Wasser zu erheben, oder die Unterstützung der Kameraden, die zu Fuß (*Körperbeherrschungs*-Probe) oder zu Pferde (*Reiten*-Probe +3) zur Hilfe eilen.

Yanis und Belizeth haben für einen Mann, dem das Missgeschick widerfährt, nur einen verächtlichen Blick und ein herablassendes „Männer!“ übrig. Eine Frau dagegen bekommt gut gemeinte Ratschläge, worauf sie achten sollte.

... UND HINAUF INS GEBIRGE

Auf der anderen Seite geht es beständig bergauf. Bald stößt man auf den südlichen Zufluss des Bosquirs und zieht an ihm weiter nach oben. Anfangs herrscht dichter Baumbestand, der nach ei-

nigen Stunden zunehmend offener wird. Auf einem als solchen oft nicht erkennbaren Weg geht es unter Bäumen, über offene Flecken und durch vereinzelte Gebirgstäler weiter, ohne dass der Flussarm überquert wird.

Zu Pferde geht es nicht schneller voran als zu Fuß. Unerfahrene Reiter (*Reiten*-Tätigkeit kleiner als 7) sollten an schwierigeren Stellen absteigen und ihr Pferd führen.

Die Mittagspause wird im Schatten eines Felsüberhangs gemacht, der Platz für Pferde und Reiter bietet. Hinten im Winkel zum Berg hin hat sich in einem kleinen Becken Wasser gesammelt.

Die Amazonen sind mit den Anforderungen und Anstrengungen eines Gebirgsmarsches gut vertraut. Sie wissen ihre Kräfte einzuteilen und ihre Schritte und die ihrer Pferde sicher zu lenken.

Sollte einer der Helden Anzeichen von Erschöpfung zeigen (gerade ein Mann und/oder ein Magiebegabte/r), ist ein verächtliches Lächeln auf ihren Lippen zu erkennen.

Auf der anderen Seite führen besondere Ausdauer oder eigene Gebirgskennntnisse auf Heldenseite dazu, dass die Amazonen demjenigen, wenn vielleicht auch nur widerwillig (je nachdem, wem gegenüber), Anerkennung zollen.

Mit einer einfachen *Fährtsuchen*-Probe lassen sich auf dem weichem Boden wiederholt Hufspuren und Fußabdrücke ausmachen, die in beide Richtungen dem Weg der Helden folgen, zuweilen jedoch abzweigen. Auf den felsigen Teilstücken und jenen, bei denen Geröll eher lose aufliegt, sind diese nur für sehr erfahrene Spurenleser zu erkennen.

Belizeth und Yanis wissen stets, wo sie hin müssen, und es erfordert *gebirgskundige* Helden mit zusätzlich einem guten *Orientierungs*-Wert, den Weg nachzuhalten.

DAS KLEINE HEERLAGER

Als die Sonne am Nachmittag allmählich hinter den westlichen Höhenzügen der Gebirgsausläufer zu versinken beginnt, nähert sich der kleine Trupp dem schmalen Eingang zu einem weiteren Gebirgstal. Belizeth erklärt, dass dies der Treffpunkt sei.

Aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe*-Probe zwischen +3 und +10) können einigermäßen früh die beiden Wachposten links und rechts des Eingangs zwischen Büschen und Felsen bemerken und vier weitere auf höher gelegenen, aber dennoch sichtgeschützten Flächen.

Obwohl die Amazonen dabei sind, werden sie angerufen. Yanis gibt zur Antwort: „Die heilige Yppolita sei gepriesen!“

Die Wächter, unter denen, soweit zu erkennen, keine Amazonen sind, lassen die Gruppe daraufhin ein.

Hinter dem Zugang eröffnet sich ein eher langes denn breites Tal mit steil aufragenden Wänden, dessen Boden teils felsig, teils mit Gras bewachsen ist. Viele Zelte stehen dort und noch mehr Pferde grasen. Durch die hohen, das Tal umgebenden Felswände sind die Schatten schon lang hier unten und es dämmt bereits.

Es befinden sich einige Dutzend Personen im Tal, Amazonen sind darunter fast gar nicht auszumachen. Hauptsächlich sind es Männer, nur wenige Frauen sind zu sehen. Einige sind gerüstet, andere nicht. Die Ankunft der Helden erregt neugierige Blicke und einige Personen gehen ihnen gleich entgegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Das Heerlager!“, erklärt Yanis und macht eine umfassende

Armbewegung. „Hier treffen sich jene, die mit uns ziehen werden. Morgen werden wir in Keshal Ronda von eurer Ankunft Kunde ablegen. Bald wird dann unsere Hochkönigin Thesia Gilia hierher kommen, um sich einen Überblick zu verschaffen.“

Ihr müsst im Umgang mit ihr bestimmte Regeln einhalten. Redet sie mit ‚Eure Majestät‘ an. Frau spricht sie nicht zuerst an, sondern wartet, bis sie zuerst angeredet wird, und hält einen Abstand von zumindest zwei Schritt zu ihr. Bei offiziellen Audienzen auf der Burg darf keine Waffe in ihrer Gegenwart getragen werden.“

Mit einem letzten Gruß entlassen Belizeth und Yanis die Helden und gehen zu drei anderen Amazonen. Bevor die Helden dazu kommen, sich einen geeigneten Lagerplatz zu suchen, werden sie von einigen anderen Anwesenden begrüßt.

Die Mitstreiter

Rund 55 Reiter der Nebachoten haben hier Quartier bezogen, etwa 20 tobrische Ritter und ihre Waffenknechte und noch einmal etwa so viele Männer und Frauen in robuster Kleidung, über der höchstens eine Lederrüstung auszumachen ist. Nähere Angaben und Beschreibungen zu den Mitreitern finden Sie ab Seite 58.

DIE ANFÜHRER

Unter jenen, die den Helden entgegengehen, fallen vor allem drei Personen auf. Es sind ein bärtiger Ritter mittelreichischer Abstammung in Garether Platte, *Arnulf von Starngardt*, der nebachotische Kämpfer *Ra'oul Kur'baun* im Schuppenpanzer und *Firutin Ebersbach*, ein unauffälliger Mittelreicher in Lederkleidung. Genaue Beschreibungen zu den drei Anführern finden Sie ab Seite 60.

Sie begrüßen jeder auf seine Art die Helden, Arnulf gemessen in Rondras Namen und ihrer elf Geschwister, Firutin in dem Firuns und Ra'oul mit „Där Muttär Kors zum Gruß“. Sie beginnen nach der Vorstellung gerne ein Gespräch mit den Helden und sind sehr daran interessiert, wer die Helden sind und auf welchem Wege sie hinzugezogen wurden.

WAS ZU ERFAHREN IST

Vor einem ausgiebigeren Kennenlernen sollten sich die Helden jedoch einen Lagerplatz suchen. Es gibt durch Seile abgetrennte, improvisierte Koppeln für die Pferde, aber für einen Schlafplatz gibt es genügend freien Raum.

Wenn die Helden nicht ausdrücklich unter sich bleiben wollen, finden sie sich mit den drei Anführern und weiteren Nebachoten, Freischärlern und Rittern an einem großen Feuer zusammen. Alle Anwesenden sind durchaus bereit, von ihrem Leben und ihrer Heimat zu erzählen, sollten sie danach gefragt werden. Yanis und Belizeth bleiben mit den anderen Amazonen an einem Feuer. Über die genauen Gründe ihres Hierseins wissen auch die Anwesenden nicht mehr als die Helden.

• Ra'oul erzählt, dass die *Berglöwen* von *Eslam han Beshir'a Danal* (der nebachotische Name von Baron *Eslam von Brendital*) auf Anweisung des Kaiserinnengemahls und Markgrafen *Rondrigan Paligan von Perricum* ausgehoben wurden. Sie sollten sich am Ufer des Bosquir einfinden und wurden von einer wartenden Amazone heraufbegleitet.

• Arnulf wurde von Königin Gilia über einen Boten kontaktiert. Er solle sich an einer Unternehmung gegen die Schattenlande teilnehmen und weitere vertrauenswürdige Recken einbringen.

• Firutin Ebersbach wurde durch die Wolfsfährte angeworben. Er hat lose Kontakte zu anderen tobrischen Freischärlergruppen, darunter auch jener von Arnulf zu Starngardt, der sich direkt an Firutin gewandt hat.

• Auf die Frage, woher Ritter Arnulf und die Amazonenkönigin sich kennen, erwidert der Ritter lediglich, dass sie sich im Efferd 1035 BF in der Grafschaft Misamund kennengelernt hätten, im Zuge des Schwertzugs von Herzog Bernfried zur Befreiung der Region. Da beide das gleiche Ziel verfolgten, die Befreiung ihrer Heimat und den Kampf gegen die Heptarchen, war es naheliegend, in Kontakt zu bleiben. Arnulf hofft, dass ihm in Zukunft auch die Unterstützung der Amazonen versichert wird, sollte er ihrer bedürfen. Der letzte Kampf gegen die Schattenlande ist noch nicht geschlagen. Und vor allem anderen ist er der Vater von Theasia Giliass Tochter *Valaria* (*Aventurischer Bote* 158)!

UNTERSCHIEDLICHE VERBÜNDETE

Die Nacht verläuft ruhig unter dem Schutze der Felswände und der Wächter. Belizeth und Yanis brechen mit dem ersten Licht auf, drei andere Amazonen bleiben zurück.

Die Helden haben an diesem Tag Zeit, ihre Mitstreiter näher kennenzulernen, durch weitere Gespräche oder gemeinsames Üben. Schwertkampf, Bogenschießen und manches mehr wird zur Beschäftigung praktiziert, seit sich das Heerlager zusammengefunden

hat. Die Nebachoten fordern auch gerne zu Pferderennen heraus. Es zeichnen sich erste Gemeinsamkeiten, aber auch die ersten Unterschiede der ungleichen Parteien ab:

Die Freischärler sehen Fallen und Hinterhalte als probate Mittel an, um ihre Ziele zu erreichen, was nicht im Sinne der Ritter und Amazonen ist, woraus diese keinen Hehl machen. Sie sind handwerklich im Bereich Fallenstellen kreativ, setzen bei Auseinandersetzungen eher auf den Bogen aus dem Hinterhalt als auf den offenen Nahkampf. Sie sind erfahrene Waldläufer, die als Tobrier vor allem Firun – und dessen Gnadenlosigkeit – anbeten.

Ganz anders dagegen die Ritter unter Arnulf, die trotz des Umstandes, dass sie im Grunde selber Freischärler sind, die ritterlichen Tugenden noch immer hochhalten und für die hinterhältige Vorgehensweisen nicht infrage kommen.

Die Nebachoten wiederum bringen nochmals andere Standpunkte ein. Sie nennen Rondra nicht beim Namen und wenden sich im Gebet an ihren Sohn Kor. Ihr Selbstbewusstsein ist immens, was sie immer wieder mit den verschiedenen Parteien anecken lässt, wenn sie gutmütig spotten und sich jedem überlegen fühlen, sehen sie sich doch als bessere Reiter und Kämpfer als Ritter oder Amazone. Ihre Rösser sind die besten und schnellsten, ihre Traditionen älter als andere Kulturen überhaupt bestehen. Die wenigen Weidener Ritter, die vor Ort sind, erteilen den Nebachoten aber immer wieder gerne eine Lektion in Geduld.

Lesen Sie mehr über die Gruppen ab Seite 57f.

DIE DREI AMAZONEN

Der Kontakt zu den drei Amazonen, die dauerhaft im Tal bleiben, verläuft, wie nicht anders zu erwarten, distanziert.

• *Hildelind* (*1013 BF, 1,74 Schritt, Aknenarben, dunkelbraunes, kurzes Haar),

• *Sigisburg* (*1018 BF, 1,77 Schritt, hellblond, recht hübsch) und

• *Linje* (*1006 BF, 1,85 Schritt, rothaarig, sehr muskulös),

stammen aus der tobrischen Amazonenburg Yeshinna. Sie bleiben bevorzugt unter sich, aber es ist leicht zu bemerken (*Sinnenschürfe*-Probe), dass sie alle viel und unverhohlen beobachten. Gerade bei Waffenübungen kommen sie herbei, um zuzuschauen. Sie geben kritische Bemerkungen ab, und wenn einer der Helden, Ritter oder Nebachot, sich dadurch herausgefordert fühlt, stimmen sie einem Waffengang ohne zu zögern zu.

Exemplarische Werte für die drei Amazonen finden Sie auf Seite 62.

Gewinnt eine der Amazonen einen Kampf, sehen die streitbaren Frauen sich in ihrer Selbsteinschätzung bestätigt. Werden sie auf rundergefallige Art besiegt zollen sie sogar männlichen Gegnern Respekt. Sollten schmutzige Tricks oder unehrenhaftes Verhalten angewandt werden – oder gar Magie –, kann der Betreffende im Folgenden nur noch mit Verachtung und Ablehnung der Amazonen rechnen. Wenn sie angesprochen werden, antworten sie durchaus, ohne zu ablehnend zu sein und lassen sich dann auch ihrerseits zu interessierten Gegenfragen verleiten. Im Vergleich zu den Amazonen von Keshal Rondra sind sie offener im Auftreten, wenn sie einmal Kontakt zu den Helden hatten.

Dass die Nebachoten davor zurückschrecken, den Namen Rondras direkt anzurufen, löst in allen Amazonen pure Verachtung aus. Rondras Sohn vor der Göttin zu verehren, können und wollen sie nicht nachvollziehen. Eine von ihnen äußert, dass Rondras Wohlwollen nicht durch freie Wahl der Mittel zurückgewonnen werden könne und schon gar nicht dadurch, sich nicht zu trauen, sie direkt anzurufen.



Hochkönigin Gilia im kleinen Heerlager

Ra'oul reagiert darauf mit einer Mischung aus Heißblütigkeit und Ehrerbietung. Sie habe gut reden als Frau und Kriegerin in Rondras Gunst. Er selbst und seine Mitstreiter könnten nur hoffen, in einem späteren Leben als kriegerische Frau wiedergeboren zu werden und durch ihre Taten dazu beizutragen, die Erbschuld des nebachotischen Volkes eines Tages zu tilgen.

Dieser Wunsch bleibt für die meisten Amazonen rätselhaft, denn sie wollen allein in Rondras Paradies eingehen. Mit einem Tod im Kampf. Ihrer Meinung nach werden die Nebachoten aber ihrem Wunsch durch die Erfüllung der von ihnen liegenden Aufgabe näher kommen.

Machen Sie durch solche Szenen deutlich, dass trotz des gemeinsamen Ziels des Schwertzugs die Wege bei den einzelnen Gruppierungen sehr unterschiedlich sein werden. Konflikte werden eher zu- als abnehmen. Die Helden müssen diejenigen sein, die noch am tolerantesten und welterfahrensten sind und daher vermitteln.

GERÜCHTE UND MUTMAßUNGEN

Natürlich sind Vermutungen und Überzeugungen, was das Ziel des Unternehmens sein wird, von verschiedenen Seiten zu hören.

☞ „Es geht bestimmt gegen die Schwarzamazonen. Die sind Erzfeinde der Amazonen!“ (zum Teil wahr, von Firutins Schar)

☞ „Ain hailigäsz Artäfakt där Muttär Kors szoll aus dän Schattänlandän gäborgern wärden.“ (falsch, von den Nebachoten vermutet)

☞ „Der Markgraf Sumudan von Bregelsaum hat die Amazonen um Hilfe gebeten, seine Grenzen der Warunkei zu sichern.“ (falsch, von Firutins Schar)

☞ „Hier führen wir den Kampf gegen die Fürstkomturei. Das muss das Ziel des Unternehmens von Majestät Thesia Gilia sein. Nur so können wir Haffax schwächen.“ (zum Teil wahr, von jedem mittelreichischem Ritter)

☞ „Die Wiederinbesitznahme von Burg Kurkum wäre ein großes Unterfangen und würde jeden Aufwand in Rondras Namen sicherlich erklären.“ (wahr, könnte als Schluss den Helden überlassen werden, sonst eventuell von Arnwulf)

☞ „Die Hochkönigin iszt viellaicht aine Tochtär von Baron Es-lam han Beshir'a Danal und däszhalt hat szie unsz Näbachoten angäfordärt.“ (falsch, von den Nebachoten)

☞ „Hochkönigin Thesia Gilia und Arnwulf von Starngardt haben Seite an Seite in Misamund gekämpft und kennen sich daher.“ (falsch [in der Grundintention], von Firutins Schar, Arnwulf war allerdings an der Befreiung Misamunds beteiligt)

DIE HOCHKÖNIGIN KOMMT

Am Mittag des darauf folgenden Tages erreicht ein weiterer Trupp das kleine Felsental.

Es sind 20 Amazonen (10 aus Yeshinna, 10 aus Keshal Rondra) mit Packpferden, an deren Spitze eine Kriegerin reitet, die sehr respektvoll behandelt wird. In dem Trupp sind Rovena und Yanis sowie eine Priesterin, *Palinai von Kurkum*, auszumachen.

Die Wachen stehen gerade und verbeugen sich, Linje, Hildelind und Sigisburg kommen eilig herbei und knien nieder.

Auch Arnwulf und seine Leute verbeugen sich, ebenso die Freischärler und die Nebachoten.

Königin *Thesia Gilia von Kurkum* sitzt mit stolzer Haltung auf dem Rücken ihres Rosses und strahlt dabei eine merckliche Präsenz aus.

Am Sattel ihres Pferdes hängt der Halbschild der Amazonen mit den drei goldenen Blüten auf blauem Grund als Wappen, an ihrer linken Seite ein Amazonensäbel mit auffälligem Griff. Eine eingehende Beschreibung Gilias findet sich auf **Seite 58**.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einen Moment lang schweift ihr Blick über alle Anwesenden und sie betrachtet jedes Gesicht eingehend.

In der einen Hand die Zügel, die andere leicht auf den Oberschenkel gelegt, beginnt sie zu sprechen: „Die Leuin zum Gruße, werte Streiterinnen und Streiter! Wir sind Hochkönigin Thesia Gilia von Kurkum und bedanken uns, dass ihr euch hier eingefunden habt und Unserem Ruf gefolgt seid. Mit wem haben Wir die Ehre?“

Die Königin schaut jeden abschätzend, aber voller Sympathie an, wenn er oder sie sich vorstellt. Arnwulf stellt sich knapp und ruhig als „Ritter Arnwulf von Starngardt, zu Euren Diensten, Eure

Majestät“ vor. Die Königin nickt ihm wohlwollend – beinahe liebevoll – zu und erwidert: „Ich freue mich, dass Ihr meinem Ruf gefolgt seid, Wohlgeboren.“ – und beschränkt sich auf ein schlichtes Nicken, als er mit den Worten „Meine Ritterinnen, Ritter und Gefolgsleute“ auf die Seinen deutet.

„Eure Majestät! Firutin Ebersbach, guter Tobrier, mit meiner Tochter Sunna“, sagt Firutin und wirkt durchaus eingeschüchtert. Er erhält ein knappes Nicken als Erwidierung und Thesias nur gemurmelte Worte „Firun bi.“

Ra'oul wählt eine selbstbewusste Form der Vorstellung: „Där Muttär Kors zum Gruße, Eire Majestät, wir Bärglöwän, unszär Mut und Stärkä stähän zu Eiren Diensten. Ich bin Kapathan Ra'oul Kur'baun und diesz iszt meine A'Juwar, Adra Lamashu. Am Ändä diesesz Untärnähmäns wärdet Ihr jädän ainzälän Namän von uns kännän.“

Thesia Gilia zieht ob dieses Einstands allein eine Augenbraue hoch. Sie würdigt die Nebachoten nicht mit ihrer Stimme, sondern nickt nur.

Sorgen Sie für eine angemessene Erwähnung Ihrer Helden in Thesia Gilias Heereslob. In welcher Reihenfolge sich die Helden vorstellen und wer sich wie der Hochkönigin präsentiert, bleibt Ihnen überlassen. Wenn sie Erfahrung im Umgang mit Höhergestellten haben oder ihnen eine einfache *Etikette*-Probe gelingt, beachten Sie die richtige Reihenfolge im Rang und verzichten keinesfalls auf die korrekte Anrede der Königin. Für sie findet Thesia Gilia entsprechend ihres Rufes Worte.

Erst nach dem Heereslob erhebt die Hochkönigin der Amazonen das Wort erneut:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Sicherlich stellt ihr euch die Frage, warum Wir euch im Geheimen herrufen ließen. Wie kann die mächtige Göttin, Rondra invictus, ein solches Vorhaben unter das Siegel der Verschwiegenheit stellen? Wir sind nicht geheim, Wir sind keine kleinen Attentäter. Wir sind die Töchter der Rache und wir werden siegen, im zweifach geheiligten Namen Rondras. Wir, die Achmad'sunni. Verbündete im Namen der Göttin, eure Anführer sollen Unsere Kriegerinnen und Uns nach Keshal Rondra begleiten, dort werden Wir Kriegsrat halten und mehr berichten. Dort wird sich entfalten, was die Göttin uns als Tat zu tun gedenkt. Nur dort. Lasst uns nicht säumen, lasst uns aufbrechen. Lasst uns Rondras Willen tun!

Alle, die sich hier versammelt haben, mögen ihre Stimme erheben, um die Himmelsleuin zu preisen. Und um der Herrin einen Schwur zu leisten, nichts über den Weg in die Drachensteine, nach Yeshinna, jemals zu berichten. Was sie hier und dort sehen und hören, soll bis zur Vollendung geheim bleiben.“ Die junge Amazonenpriesterin Palinai tritt vor, zwei blutige Striemen breit über ihr Gesicht gezogen. Sie hebt die Hände und jeden im Tal ereilt das zornige Brüllen einer Löwin, als sie die Worte spricht: „Diejenigen, die gen Keshal Rondra reiten, bezeugen vor unserem Blute den heiligen Eid, nichts über den Weg dorthin preiszugeben. Weder das, noch was sie dort vom Volk der Achmad'sunni, der Amazonen, sehen und hören, wollen sie jemals an andere weitergeben. So befiehlt es

Rondra, die Donnerkönigin, die Unbesiegte und Gemahlin Famerlors! Sie, Tochter Rondras, fordert euren Eid: Vor Donner und Sturm, vor Blitz und Klingel!“

VERFRÜHTE FRAGEN?

Palinai's Einwurf ist nicht weniger als ein HEILIGER BEFEHL (LL 183). Sollten die Helden Thesia Gilia dennoch ansprechen können, so antwortet sie nicht auf ihre Fragen – vertröstet sie aber auf das Treffen in Yeshinna.

Auch hier trifft die Frage nach einer monetären Entlohnung auf Ablehnung: „Ruhm und Ehre vor der Sturmherrin und für das Gute eingetreten zu sein, sind der höchste zu erreichende Lohn! Es sind nicht jene, die für Geld kämpfen, die Wir suchen.“

Fragen Helden vorausplanend nach Proviant und Ausrüstung, verweist die Königin sie auf die kommende Stabsbesprechung, in der eben solche Dinge zur Sprache kommen werden.

Thesia Gilia klärt danach in einzelnen Gesprächen, wer sie auf Burg Yeshinna begleiten darf. Es sind Ra'oul, Arnwulf und Firutin. Andere Namen fallen, aber die spielen für das Abenteuer nur dann eine Rolle, wenn sich diese Recken für einzelne Helden verbürgen: *Delo von Gernotsborn*, der Kanzler Tobriens, *Llezean von Ilsur*, Großmeisterin der Grauen Stäbe zu Ilsur, und *Thancilla Drachentochter*, Erzäbtissin der Draconiter für die Schattenlande. Jede dieser Figuren soll einen Weg darstellen, Ihre Helden in das Abenteuer zu bringen. Oder nutzen Sie die Fürsprache der amazonischen Priesterin Palinai von Kurkum, die viele Helden kennengelernt hat, um Ihren Spielern den Leumund zu geben, um von der Hochkönigin zum Kriegsrat eingeladen zu werden.

Helden, die Thesia Gilia persönlich kennt, werden ohnehin zum Kriegsrat geladen. Das gilt im Übrigen auch für alle Geweihten der Rondra, vornehmlich aber der Senne Süd und Mitglieder des Ordens zur Wahrung.

DER EIDSEGEN

Sobald das geklärt ist, steigt die Hochkönigin vom Pferd. Ihre Kriegerinnen folgen ihr. Die meisten Ritter sind sofort einverstanden, den EIDSEGEN zu schwören, ebenso die Freischärler Tobriens, die mit kleinen abergläubischen Gesten ihre Verbundenheit zu Firun oder Ifirn bezeugen. Die Nebachoten haben ebenfalls keine Einwände. Sollten sich Helden gegen das Ablegen eines EIDSEGENS stellen, tritt Arnwulf auf sie zu und spricht in seiner ruhigen, wohlüberlegten Art mit ihnen. Er vertritt die Ansicht, dass bereits ein zu weiter Weg beschritten wurde, um jetzt umzukehren. Bald werde auf Keshal Rondra mehr erzählt, und schon nach den Erzählungen seiner Großmutter sei es üblich, dass sich die Amazonen durch Schwüre über ihre Belange absicherten. Das sei kein Zeichen von fehlendem persönlichem Vertrauen oder Respekt.

Eine weitere Amazonenpriesterin, die gleich hinter Gilia geritten war, mit rotem Busch auf dem Helm und einem roten Umhang mit einer schreitenden Löwin in Weiß darauf, nimmt eine in blutrotes Samttuch gewickelte, polierte Holzschale und ein Messer mit rotem Ledergriff aus ihrer Satteltasche.

Sie stellt sich kurz als Blutlöwin *Morenai von Yeshinna* vor (siehe Seite 59f.) und beginnt mit den Ritualvorbereitungen. Palinai schürt ein kleines Feuer und stellt auf dem ausgebreiteten Samttuch Schale, Messer und ein Beutelchen nebeneinander.

Sodann werden diejenigen, die den auf Grad II aufgestuften EIDSEGEN (WdG 251) ablegen (die Helden, Arnwulf, Ra'oul, Firutin),

von Morenai zusammengerufen. Sie erklärt, dass ein jeder den Schwur – nichts über den Weg nach Keshal Rondra und was auf der Burg von und über die Amazonen und das Unternehmen erfahren wird, an Außenstehende zu berichten – und auch die Strafe, die im Falle eines Bruchs eintritt, selbst benennen muss und der Schwur mit einigen Tropfen Blut besiegelt wird.

Dann heißt sie sie im Halbkreis um sich herum aufzustellen. Mit dem Messer in der einen Hand und der Schale in der anderen tritt sie nacheinander zu jedem hin und ritzt ihm oder ihr einen kleinen Schnitt in den linken Unterarm. Das Blut wird in der Schale gesammelt und mit der Messerspitze vermischt.

Morenai spricht über dem Blut in der Schale: „Heilige Herrin Rondra, segne diesen Schwur mit Deinem Willen. Die Worte, die nun gesprochen werden, sollen heilig sein, wie auch ihr Sinn und ihre Bedeutung. Sie werden aus freien Stücken geschworen, ohne Dunkelsinn oder Tücke im Geist, und Dir als Hüterin anempfohlen. Wer jedoch diesen Schwur tut, um seine Bedeutung zu verzerren, wer die anderen gegen ihren Willen zwingt oder wer den heiligen Eid schließlich bricht, der sei Deiner Strafe anempfohlen.“ Die Schwörenden heben Mittel- und Zeigefinger der linken Schwurhand, sprechen den Eid und die Strafe, die sie im Falle des Bruches treffen soll.

Mit einem bekräftigenden „Es sei!“ stellt Morenai zuletzt die Holzschale mit dem Blut in die Flammen und Palinai lässt aus ihrem Beutel Kräuter hinterherfallen. Schale und Blut verbrennen und ihr geschworener Wille wird samt dem Rauche gen Alveran getragen.

Solcherart inspiriert lässt die Blutlöwin alle weiteren Anwesenden den profanen, aber dennoch heiligen Eid auf das eigene Seelenheil, die Herrin Rondra und alles, was heilig ist schwören, höchstens nach Beendigung des Unternehmens über das Tal, den Weg dorthin, über jene, die sich hier getroffen haben, und was besprochen wurde, zu erzählen.

DER ABEND MIT DER HOCHKÖNIGIN

Die Amazonen satteln ihre Pferde ab und für Königin Thesia Gilia wird umgehend ein Zelt aus blauem Tuch, auf dessen Seiten jeweils die drei goldenen Blüten eingestickt sind, aufgebaut. Im Gegensatz zu ihren Amazonen wahrt Gilia bewusst nicht Distanz, sondern bittet die Anführer und die Helden durch eine Amazone an ihr Feuer zum Abendessen – allein die Priestern Palinai leistet der Königin den Pagendienst.

Es gibt gutes Essen – gebratenes Wildschwein, gekochte Kartoffeln, Gemüsebeilage und Soße, alles frisch angerichtet – und sogar almadanischen Wein aus Schläuchen.

Thesia Gilia ist von ernstem Gebaren und nicht gerade von offenem Naturell, doch erkundigt sie sich zum Einstieg in leichtem Plauderton bei ihren Gästen über sie, wo sie herkommen, was sie schon gemacht und erlebt haben und auch nach spezifischen Taten und Kampfhandlungen, gerade auch, wenn sie von solchen gehört haben kann. Den Pluralis Majestatis verwendet sie an diesem Abend durchgehend – nur echte Freunde (sowie Palinai, die sie ohnehin mit einigem Respekt behandelt) duzt sie.

Ihr Umgang mit Männern ist nicht ablehnend oder zurückhaltend wie bei ihren Kriegerinnen, sondern sie adressiert Männer wie Frauen auf gleiche Art und Weise. Selbst gegenüber Magiebegabten unter den Helden zeigt sie Interesse nach ihrer Herkunft und ihren Fähigkeiten, und Geweihten des Schwertbunds beiderlei Geschlechts tritt sie mit angemessenem Respekt gegenüber.

Firutin spricht von sich aus wenig. Man muss ihn schon direkt anreden, dann antwortet er in einfachen, klaren und höflichen Worten.

Der Nebachot lässt keinen Zweifel daran, dass er dem Unternehmen entgegenfiebert und dass in seinen Augen seine Leute und die Richtigen dafür sind. Er bedankt sich überschwänglich für das Essen und begegnet Thesia Gilia mit überbordender Höflichkeit, die schon an Anbiederung grenzt. Die auftragende Amazone wirft ihm bei solchen Gelegenheiten finstere Blicke zu, Gilia jedoch bleibt höflich, aber distanziert, da der Nebachote eine unsichtbare Grenze nicht überschreitet.

ARNWULF UND DIE KÖNIGIN

Arnulf ist tatsächlich der Vater von Thesia Gilias Tochter Valaria (*Aventurischer Bote* 157). Der tobrische Ritter weiß nichts von seinen Vaterfreuden, aber die Hochkönigin betrachtet den Ritter mit einer seltsamen Art von mütterlicher Liebe.

Arnulf legt den rechten Umgang mit Hochkönigin, Geweihten oder Angehörigen einer Gilde an den Tag, ist höflich, hört aufmerksam zu und berichtet auf Anfrage auch selber aus seinem Leben. Bei einer erheiternden Geschichte ist sein tiefes Lachen zu vernehmen, doch ist eine unterschwellige Melancholie immer zu bemerken.

Aus Gilias Worten und Bemerkungen (und eher wenigen Fragen an ihn) geht hervor, dass Gilia mit dem Leben Arnulfs recht gut vertraut ist.

Als sie die Runde schließlich mit dem Vermerk auf den frühen Aufbruch am nächsten Morgen auflöst – jeder ist eingeladen, an der Frühmesse teilzunehmen –, hält sie Arnulf auf ein Wort zurück, aber es ist eher ein kurzer Wortwechsel denn ein Gespräch. Was sie mit dem Ritter bespricht, ist für andere nicht zu hören, und Arnulf antwortet auf Fragen danach nicht.

Ihnen als Spielleiter sei jedoch anvertraut, dass sie sich nochmals bei ihm bedankt, ihrem Aufruf gefolgt zu sein, sein Erscheinen ihr bestätigt, eine gute Wahl getroffen zu haben und sie ihm mitteilt, dass ihre Tochter Valaria sich wohlbehalten auf Yeshinna befände. Arnulf bedankt sich für die Auskunft und verweist auf seine ritterlichen Pflichten.

DAS MORGENLICHE GEBET

Am nächsten Morgen herrscht rege Betriebsamkeit im Lager, als die Amazonen unter Anleitung Morenais und Palinais ihre Frühmesse zur Hesindestunde zelebrieren – die Säbeltänze sind atemberaubend. Vermutlich schläft niemand mehr, denn schon aus Respekt sind Ritter und Freischärler dazugestoßen, kämpfen mit dem Schwert (oder was sie sonst haben). Auch die Nebachoten finden sich ein, wobei sie Rondras Namen nicht direkt aussprechen, doch häufig die Amazonen bewundernd anschauen.

Danach wird gefrühstückt und aufgesattelt, als sich die Anführer mit den 20 Amazonen unter ihrer Königin auf den Weg machen.

AUFSTIEG NACH KESHAL RONDRA

Die nächsten Stunden bis zum Mittag führt der Weg, weiterhin als solcher höchstens für das kundige Auge erkennbar und nicht immer gerade verlaufend, mit wiederholten schwierigeren Passagen, weiter bergan.

Die Amazonen unterhalten sich zuweilen untereinander, und es ist große Vertrautheit unter ihnen zu bemerken. Nur Thesia Gilia reitet meist stumm voran, mit ernstem Gesicht nach vorn schauend. Vereinzelt wenden sich Amazonen auch an die Helden, vor allem, weil deren Reitkünste als schlecht oder besonders gut auffallen.

Amazonen aus Yeshinna neigen dazu Heldentaten anzuerkennen. Firutin ist kein besonders guter Reiter, blickt sich aber aufmerksam um. Wenn er etwas sagt, dann erkundigt er sich nach möglichen Gefahren und Besonderheiten des Gebirges. Von der selbstbewusstesten Seite zeigt sich Ra'oul, der bestrebt ist, seine Reitkunst auch an schwierigen Stellen zu demonstrieren.

Kein Abgrund reicht so weit hinab, dass er nicht bis an den Rand geht oder reitet, um zu demonstrieren, dass er das nicht fürchtet, Erschöpfung gibt es für ihn vorgeblich nicht.

Arnulf ist ebenfalls ein sehr guter Reiter, doch die ihn umgebende leichte Schwermütigkeit begleitet ihn auch den Raschtulswall hinauf, sodass er zwar seiner Umgebung die nötige Aufmerksamkeit schenkt, aber von sich aus nicht viel redet.

KESHAL RONDRA

DAS TAL

Zur Mittagszeit, als die Quelle des Bosquir passiert ist, wird nach Westen abgebogen und auf eine Felswand zugeritten. Als diese fast erreicht ist, biegt die voranreitende Gilia scharf nach links ab und hält auf eine im Schatten der Felsen verdeckte Öffnung zu, die an die fünf Schritt breit ist.

Dieser Zugang liegt im Nordwesten eines ovalen Tales, das etwa fünf Meilen im Durchmesser groß ist. Umgeben ist es von steilen Felswänden, gegenüber dem Eingang erhebt sich eine besonders hohe Wand, die gewiss mehr als 100 Schritt gerade und schroff aufragt. Auf etwa halber Höhe springt ein großes Plateau auf einem breiten keilwinkeligen Fuß hervor.

Eingezäunte Pferdeweiden finden sich in dem Tal, auf denen Pferde in allen Farben grasen.

Die Amazonen halten sich nach links und nah an der Felswand entlang.

Dort beginnt nach kurzem Stück ein Pfad, der an der Wand entlang nach oben und nach vorn führt. Dieser Pfad führt an der Wand hinauf zu dem Plateau mit Keshal Rondra, der Heimat der Amazonen.

ÜBERBLICK ÜBER DAS TAL

Eine Amazone gibt den Helden den Ratschlag, abzustiegen und das Pferd zu führen, wenn die sich nicht sicher sind, sich den Weg zuzutrauen. Firutin nimmt dies für sich an. Ra'oul lacht selbstverständlich nur über einen solchen Vorschlag, während Arnulf sich stillschweigend nicht davon angesprochen fühlt und auch zu Pferde bleibt.

Der Pfad ist gerade breit genug für einen Wagen, leicht nach rechts gewunden, aus glattem Fels, auf dem aber einzelne lose Steine liegen, die den Untergrund tatsächlich rutschig machen.

Vom beständig ansteigenden und das Tal umrundenden Pfad sind leere Pferche für die Arbeit mit Pferden zwischen den Weiden auszumachen. Ein See befindet sich unterhalb des Plateaus und in seiner Nähe ein eingebneter und festgetretener quadratischer Platz (der Exerzierplatz), an dessen einer Seite sich ein Unterstand aus Holz befindet (in dem Übungsmaterial wie hölzerne Alriks gelagert werden). Außerdem ist noch ein Boronsanger jenseits des Sees zu erkennen. Auffällig viele Wagen stehen nahebei (siehe **Die Ressourcen** auf Seite 19).



Beispiel für eine amazonische Bergfestung: Yeshinna in den Drachensteinen

Ein erster Eindruck von Burg Keshal Rondra

Mit der Annäherung ist eine große Wehrmauer aus dem Gestein des Raschtulswalls auszumachen, die aus Meilen Entfernung eher dem dicken Plateau zugehörig schien, außerdem ein Tor zwischen zwei Türmen nach vorne zum Tal hin. Der Bergfried ist erst spät zu erkennen, da er sich so nah an der aufragenden Felswand befindet, dass er optisch mit ihr verschmilzt.

Der Pfad überwindet den Höhenunterschied von fast 50 Schritt und umrundet dabei das halbe Tal, ehe er oben auf der südöstli-

chen Seite des Plateaus endet. Das Tor ist nach vorn zur taloffenen Seite hin ausgerichtet, sodass man an der Mauer entlang muss, während der Raum bis zur Kante höchstens fünf Schritt beträgt.

Ankunft auf der Burg

Eingangstor wie Tor der Vorburg werden kurz vor Gilia geöffnet, sodass ohne Verzögerung bis in den Haupthof hineingeritten wird. Amazonen eilen umgehend herbei, das Pferd der Hochkönigin, die der Offizierinnen und jene der Gäste zu übernehmen, die

Die älteste Amazonen-Burg

Keshal Rondra ist eine Höhlenburg. Die zinnenbewehrte Wehrmauer ist 12 Schritt hoch und 4 Schritt dick. Die beiden runden Tortürme sind je 15 Schritt hoch und haben 2 Schritt dicke Mauern. Die Außengebäude außer Schmiede und Bergfried sind aus gebrannten Lehmziegeln gebaut.

Das einzige **Eingangstor** führt in eine kleine Vorburg, die durch eine weitere 2 Schritt dicke Mauer mit Zinnen vom restlichen Hof abgeteilt ist. In dieser Vorburg befinden sich die **Werkstätten** der Schreinerei, für Lederarbeiten, Molkerei und Schlachtereier sowie ein **Gästehaus**.

Im Haupthof befinden sich **Schmiede** (Schwarz- und Waffenschmiede sowie Plättnerie), die **Stallungen**, **Scheune**, **Kräutergarten**, ein **Brunnenschacht**, der Regenwasser sammelt, und der halbrunde **Bergfried**. Dieser ist direkt an die Felswand gebaut, die seine Rückwand bildet. Er hat einen Zugang zum Hof auf 5 Schritt Höhe über eine hölzerne Treppe, im Innern gibt es einen Zugang zu einer sonst ausgangslosen Höhle mit einer Zisterne.

Im **Stall** stehen üblicherweise nur die Streitrösser derjenigen Kriegerinnen, die Patrouillendienste haben, und hochträgliche Zuchtstuten, die übrigen Pferde sind auf den Weiden im Tal. Zusätzlich zu den Amazonenrössern gehören zu den Stallungen auch Gespann- und Arbeitspferde und ein Dutzend Packmulus für die Burgversorgung.

Die **Scheune** enthält zusätzlich zu weiteren Tierfuttermitteln zwei Leiterwagen für größere Transporte und als separates Gebäudeteil einen Hühner- und Schweinestall.

Das Herz der Burg befindet sich in den Höhlen der Bergwand. Diese liegen auf insgesamt drei Ebenen, zu denen es einen ebenerdigen, massiven Haupteingang gibt und einen zweiten auf mehreren Schritt Höhe. Dieser obere Eingang kann über eine hölzerne Treppe erreicht werden, die im Notfall wie die des Bergfrieds zerstört werden kann.

Im Innern gibt es aus dem Fels herausgeschlagene Stiegen und Verbindungswege, die die Kammern und Räumlichkeiten nach oben und unten verbinden. Die Belüftung wird durch Luftschächte gewährleistet, da nur die Räume nach vorne Fenster nach draußen haben.

Die Höhlen sind teils natürliche, damals vorgefundene Höhlen, andere nachträglich herausgeschlagen. Manch sehr große Höhle wurde kurzerhand durch eingezogene Mauern in mehrere kleinere Räume unterteilt. **Schlaf- und Wohnräume** der Amazonen, Kriegerinnen wie Handwerkerinnen, Offizierinnen, Geweihte und Teile des Gesindes sind vorrangig auf der zweiten Ebene sowie auf der untersten untergebracht. Die **Gemächer der Königin** sowie der höchsten Offizierin befinden sich auf der dritten Ebene. In den **Schlafräumen** der Kriegerinnen und Handwerkerinnen

schlafen diese meist zu zweit oder, je nach Größe der Höhle, oft auch zu dritt oder zu viert in einem Zimmer. Höhere Offizierinnen, die Handwerksmeisterinnen und Geweihte haben einzelne Schlafräume, die dann häufig Öffnungen zum Hof haben. Die Blutlöwinnen, wie alle Geweihten in der Nähe des Tempels untergebracht, haben zu ihrem Schlafraum noch einen dazugehörigen Wohnraum.

Ebenerdig befinden sich die wichtigen Räumlichkeiten, die im Notfall schnell erreicht sein müssen, wie die **Küche** samt angrenzender großer Vorratshöhle und daneben der **Speiseraum** mit großem Kamin, der auch als Gemeinschaftsraum abseits der Mahlzeiten dient.

Zisterne und eine Badehöhle, in der an Waschtagen gewaschen wird, befinden sich ebenfalls ebenerdig.

Tief im Innern der Felswand liegt auf der untersten Ebene auch der **Tempel** Keshal Rondras. Hierher war es, dass Rondra ihr erwähltes Volk geführt hatte, diesen Ort hatte sie ihnen als erste Heimstatt gegeben. Glühende Kohlebecken verteilen einen rötlichen Schein und die Statue der Rondra, in eine Amazonenrüstung gerüstet, die Hand mit dem Säbel vorgestreckt, den Kopf stolz erhoben, ist der zentrale Mittelpunkt. Waffen und Rüstungen bedeutender gefallener Amazonen schmücken die Wände ebenso wie Wandbilder wichtiger Szenen aus der Geschichte des Volkes. Hintere Teile der Tempelkaverne wurden durch eingezogene Mauern abgetrennt, um eine kleine Räumlichkeit für den **Vorbereitungsraum** zu erschaffen und einen größeren Raum als **Unterrichtsraum** für die Novizinnen.

Von der Gebethöhle, dem Heiligtum, geht es über steinerne Stufen hinab in die **Krypta**, die nachträglich ausgehöhlt und im Laufe der Zeit immer wieder vergrößert wurde, und in der Amazonen bestattet werden, die sich besonders hervorgetan haben, so wie die Löwinnen, Blutlöwinnen und die Burgherrinnen.

Die **Waffenkammer** befindet sich ebenerdig mit ihren vielen Regalen und Ständern voller Säbel, Wurfspere, Köcher, Bögen und Pfeile und Schilde sowie bestückt mit einigen Rüstungen. Die Rüstungen und Waffen der Handwerkerinnen sind hier zu finden.

In der zweiten Ebene liegt der **Sitzungssaal**, groß genug, dass sich tatsächliche alle Amazonen darin versammeln können, mit Tischen und Stühlen für Planungen und Gespräche der Offizierinnenriege.

Ganz oben sind die **Schreibstube**, das **Geschäftszimmer der Königin** und die burgeigene **Bibliothek**, alle mit Fensteröffnungen nach draußen. Auch das Krankenrevier ist in dieser dritten Ebene, und daran angeschlossen die Räume von Heilerin und Hebamme sowie einzelne Gemächer für die Amazonen, die kurz vor oder nach der Entbindung stehen.

Kriegerinnen des Trupps bringen ihre Pferde selber in den Stall. Kaum abgesessen, ergeht die Aufforderung an die Gäste, die Waffen abzugeben. Auf eine Nachfrage hin erfolgt die Versicherung, dass sie angemessen aufbewahrt und zurückgegeben werden, doch in unmittelbarer Gegenwart der Königin wird, wie Yanis schon im Tal angemerkt hatte, auf den Amazonenburgen von Gästen keine Waffe getragen.

Die Pferde werden gerade weggeführt, als zwei weitere Amazonen aus der oberen Tür zu den Höhlen die Treppe herabsteigen.

Es handelt sich um Königin *Ayshal al'Yeshinna* von Keshal Rondra und *Ayla Ylarsil von Donnerbach*, Schwertlöwin der Kirche der Amazonen. Ihre Beschreibungen finden Sie auf S. 59.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In Haltung und Gesichtsausdruck wirkt die Vorgehende fast noch stolzer als Thesia Gilia, gar herrisch in ihrem Ausdruck. Es ist zu erkennen, dass sie tulamidische Wurzeln haben muss. Sie verbeugt sich knapp vor der Hochkönigin. „Eure Majestät, wie ich sehe, seid Ihr wieder zurück.“ Ihre Stimme ist kühl und kontrolliert, ihr Blick streift euch und die anderen Neuankömmlinge eher flüchtig, lediglich [Name einer oder der weiblichen Heldinnen] wird etwas genauer angeschaut.

Auch die zweite Amazone verbeugt sich. „Die Donnernde mit Euch, Eure Majestät.“

Thesia Gilia nickt und wendet sich euch zu. „Geehrte Mitstreiter, dürfen Wir vorstellen: Königin Ayshal al'Yeshinna von Keshal Rondra und Ayla Ylarsil von Donnerbach, Schwertlöwin der Kirche der Amazonen.“

„Die Donnernde zum Gruße“, erwidert Ayshal. Noch immer liegt ihr Blick kaum auf euch, und ihre Begrüßung klingt wie reine Pflichterfüllung.

Ayla dagegen schaut deutlich offener und auch weniger kühl drein, als sie euch mit einem „Rondra zum Gruße“ zunickt.

ZUM SITZUNGSSAAL

Gilia stellt mit knappen Worten die Helden, Arnwulf, Ra'oul und zuletzt Firutin vor und fordert auf, ihr zur ersten Besprechung ins Innere zu folgen.

Dabei kann den Helden auffallen, dass Königin Ayshal selbstbewusst neben und meist auf einer Höhe mit der Hochkönigin einerschreitet, derweil Ayla den beiden mit geringem Abstand folgt, und Helden, die in der Etikette bewandert sind (*Etikette*-Probe +3), ordnen Ayshals Verhalten als zumindest forsch, wenn nicht gar anmaßend ein. Doch Gilia begegnet dem mit Nachsicht.

Es schließen sich unterwegs durch die Gänge noch weitere Amazonen an.

DIE PLANUNG

Der Sitzungssaal ist eine große Höhle in der zweiten Ebene mit Fensteröffnungen nach draußen. Die Tische sind U-förmig angeordnet und es finden über 100 Personen daran Platz, so es notwendig sein sollte.

Gilia nimmt auf dem prächtig geschnitzten Stuhl am Kopfende Platz, Ayshal zu ihrer Rechten und Ayla zur Linken. Insgesamt sind des Weiteren an Amazonen drei Blutlöwinnen, sechs Löwinnen und zwölf Offizierinnen anwesend.

Firutin lässt sich erst nieder, wenn alle anderen bereits sitzen, und nimmt einen Stuhl unten in der Sitzordnung. Arnwulf und Ra'oul würden sich aus Selbstverständnis eher weiter oben setzen, ohne dorthin zu eilen, beachten aber etwaige Etikette bei einem höheren Rang eines Helden.

Wenn alle Platz genommen haben, tritt eine Magd ein, verteilt Becher mit Wein und bietet Wasser und verschiedene Säfte oder auf Wunsch auch Tee zum Trinken an. Sobald sie den Raum wieder verlassen hat, stellt Gilia die weiteren Anwesenden vor.

Fühlen Sie sich frei, nach Bedarf Figuren umzuändern, wegzulassen oder zu ergänzen. Ab **Seite 62** werden weitere Amazonen kurz vorgestellt.

Die wichtigsten Offizierinnen sind:

- Blutlöwin Morenai von Yeshinna (Beschreibung auf **Seite 59f.**)
- die neuernannte Blutlöwin Palina von Kurkum (*1006 BF, dunkelblond, Löwenmähne, neugierig funkelnde Augen, welterfahrene Kämpferin)
- Reitmeisterin Arwynn von Keshal Rondra (Beschreibung auf **Seite 60**)
- Schatzmeisterin Prinis von Yeshinna (*992 BF, 1,78 Schritt, mittellanges braunes Haar, grüne Augen, charmant und diplomatisch)
- Kastellmeisterin Helote von Yeshinna (*997 BF, 1,81 Schritt, dunkelbraune Locken, braune Augen, zielstrebig)

Die Helden sollten daran denken, dass auch bei dieser Besprechung die Regeln im Umgang mit der Hochkönigin gelten und ohne ihre Erlaubnis nicht das Wort an sie gerichtet werden darf.

Gilia fährt ohne den bislang verwendeten Pluralis Majestatis fort und lässt diesen auch in Zukunft außer bei offiziellen Anlässen weg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Geehrte Mitstreiter, ich heiße euch auf Keshal Rondra willkommen“, eröffnet Gilia die Besprechung. „Nun ist der Zeitpunkt gekommen, von unserem Vorhaben zu berichten und die genauere Planung anzugehen.“

In aller gebotenen Kürze: Das Unternehmen, zu dem wir bald aufbrechen werden, sind die Rückeroberung, Sicherung und Reinigung des Vildromtales und der Burg Kurkum.“

Hier macht Gilia eine Pause und wartet etwaige Reaktionen ab. Da die Amazonen darüber informiert sind, gibt es von ihnen keine Reaktion außer aufmerksamen Blicken auf diejenigen anderer. Firutin streicht sich über das Kinn, kneift die Augen zusammen und hält sich ansonsten zurück, blickt aber zu Arnwulf.

Ra'oul stößt ein triumphierendes „Ha! Dasz wird Kor und sainer Muttär gäfallän!“ hervor und Ayshal wirft ihm dafür einen tadelnden Blick zu.

Arnwulf nickt nachdenklich. Er wartet erst weitere Erklärungen ab, bevor er sich äußert. Sein Herzog hat ihm Stimme verliehen, vor Jahren. Er wird teilnehmen.

Gilia spricht weiter: Bei Fragen dazu, wie das Vorhaben ablaufen soll, stellt sie klar, dass sie im Begriff sei, ebendies darzulegen.

DIE RESSOURCEN

Seit geraumer Zeit sammeln die Amazonen Ressourcen in Form von finanziellen Mitteln, Vorräten und in begrenztem Rahmen auch Baumaterialien. Wagen, Zugtiere und Werkzeuge sind ebenfalls vorhanden und in Punin sind bereits Handwerker angeheuert worden.

Daher wurden 1 Meister und 3 Zimmerleute, 1 Baumeister und 15 Bauarbeiter, 1 Steinmetzmeister und 4 Steinmetze angeworben, die nach seinem Aufbruch zu dem Zug hinzustößen.

Es gibt 18 Wagen, Plan- wie Leiterwagen, die unten im Tal unter Bewachung stehen.

Dazu stehen rund 85 Kriegerinnen der Amazonen und ihre Offizierinnen in Form von dreieinhalb Eskadronen zur Verfügung. Eine Auflistung begleitender Offizierinnen finden Sie auf S. 18. Zusätzlich kann mit den etwa 50 Reitern der Nebachoten und ihren 5 Offizieren gerechnet werden, den Helden selber, Arnwulfs rund 20 Rittern und den ungefähr 20 Freischärlern unter Firutin.

Hochkönigin Gilia will unterwegs, wie sie es schon auf dem Weg zur Dämonenschlacht tat, kämpferische Frauen aufrufen, sich den Amazonen anzuschließen und so ihre Reihen weiter verstärken.

GILIAS PLAN

Als benötigte Zeit für Reise und Vorhaben vor Ort schätzt Gilia um die 7-8 Wochen. Von Keshal Rondra aus soll der Zug auf Nebenstraßen bis Steynebruk reisen. Von Perricum aus geht es auf dem Arvepass über die Trollzacken in die Warunkei. Ab dort ist in den Schattenlanden mit besonderen Gefahren zu rechnen.

In Shamaham in der Fürstkomturei sind feindliche Truppen stationiert, und da die Stadt an einem strategisch wichtigen Ort liegt, um Kurkum zu erreichen, muss sie zuerst erobert werden. Vorrangig für diesen Part werden die Streiter von außerhalb benötigt. Diese Bemerkung Gilias nötigt Königin Ayshal einen unwilligen Blick ab.

Von Shamaham aus geht es weiter in das dämonisch pervertierte Vildromtal. Irgendwo unterwegs wird vielleicht sogar wiederholt mit Angriffen der Mactaleänata zu rechnen sein.

DAS RITUAL VON RONDRAS TRÄNEN

Das zentrale Element des Unternehmens ist das karmale Reinigungsritual, um das Vildromtal von seinem dämonischen Einfluss zu befreien.

An dieser Stelle übernimmt Ayla das Wort, als sie kurz erklärt, dass dieses Ritual das Ergebnis langer Nachforschungen auch in den Tempelarchiven von Baburin und Donnerbach und von Gesprächen mit Prophetinnen des Schwertbunds ist. Details dazu wird sie aber erst später preisgeben. Benötigte rondrianische Paraphernalien sind vorhanden.

„Die Herrin wird uns leiten!“, endet sie dazu.

Sie finden auf S. 57f. mehr Hintergründe zu dem Ritual.

DIE EROBERUNG SHAMAHAMS

Den nächsten Part der Darlegung der Pläne übernimmt Reitmeisterin Arwynn.

Mit Angriffen der Mactaleänata ist früher oder später zu rechnen, da ihnen die Anwesenheit der Amazonen nicht entgehen wird. Auch die Shamahamer Truppen stellen eine Gefahr dar. Dort ist mit Bluttemplern unter dem Kommando von Haffax' Präfektin *Dijaosab der Maraske* zu rechnen. Diese Einheiten sind voraussichtlich nach der Rebellion von *Yassula Ishassayn* und ihren Mactaleänata noch geschwächt.

„Dies ist unsere Gelegenheit!“, spricht Arwynn überzeugt. Dann fährt sie fort, dass die Eroberung Shamahams als benötigter Brückenkopf für das Unternehmen unumgänglich ist. Shamaham versperrt den Weg, und die dortigen Truppen wären eine Gefahr im Rücken.

Zur Eroberung Shamahams ist eine Erkundung vorweg nötig, um herauszufinden, mit welchen Truppenstärken und Zuständen in der Stadt zu rechnen ist. Die Amazonen haben zu diesem Zweck Kundschafterinnen und vor allem auch die tobrischen Freischärler, aber weitere geeignete Personen sind besser.

HAT NOCH JEMAND FRAGEN?

Gilia schaut sich um und fragt, ob es Fragen und Anmerkungen gibt.



Einblicke in die bisherigen Vorratslisten gibt es bei Kastellmeisterin *Helote*, woran bei den drei Anführern Interesse besteht. (siehe Kasten **Vorhandene Ausrüstung**, S. 22).

Haben die Helden besondere Fähigkeiten, die bei den verschiedenen Aspekten zum Einsatz kommen könnten, ist nun der rechte Zeitpunkt, dies vorzubringen.

Gerade auch kriegskundliche Erfahrungen sollten vorgestellt werden. Ob sie zu einem so frühen Zeitpunkt entsprechend aufgenommen werden, ist auch davon abhängig, was die Helden an Ruf und Erfahrung in die Waagschale werfen können. Firutin kann hier einwerfen, dass einer seiner Leute, *Helpfan*, gebürtig aus Shamaham stammt und seine Ortskenntnis gewiss gute Dienste leisten könnte, was von den Amazonen ebenso gesehen wird. Das genaue Vorgehen wird erst vor Ort und aufgrund der gesammelten Informationen geplant.

Wenn die Helden sich erkundigen, warum der große Wagenzug bei Wildenfest von nur wenigen Amazonen begleitet worden ist, können sie erfahren, dass der Großteil der begleitenden Amazonen Wildenfest umgangen hat, um nicht noch mehr Aufsehen zu erregen.

Bestehen Fragen zu den Mactaleänata, werden diese beantwortet (siehe S. 55).

Kommen Fragen über die letzten Tage Kurkums auf, beantwortet diese nicht Gilia, sondern Ayla, die mit dabei war.

GOLDENE BLÜTEN AUF BLAUEM GRUND

Ayla erzählt, dass das feindliche Heer unter *Lutisana von Perricum* in den Tagen des Rahjamonds 1019 BF mit ihr als Gefangener (sie war im Auftrag der Hochkönigin Yppolita auf einer Mission außerhalb der Amazonenlande) nach Shamaham kam. Sie wurde dort von einigen Helden befreit, mit denen sie nach Kurkum eilte, um vor der Armee des Sphärenschänders zu warnen. Diese erreichte Tage später das Vildromtal und die Belagerung Kurkums begann. Die feindliche Armee bestand aus Paktierern und unheiligen Kreaturen wie Dämonen und Untoten. Die Kurkumerinnen hatten ihre Lehnsleute aus den Dörfern des Tals in die Burg geholt, nicht zuletzt durch die Hilfe der *Gezeichneten*. Das feindliche Heer griff die Burg trotzdem an. Im letzten Sturm wurde die Burg überrannt. Königin Yppolita fiel im Kampf gegen Nirraven, den neugehörten Diener Thargunithots, der auf dem Höhepunkt der Schlacht gerufen wurde. Der Kaiserdrache Smardur, nun ein Bote Rondras, erschien ebenso und vernichtete die feindlichen Angreifer, nur der Löwintempel überstand das Drachenfeuer als Wunder der Sturmesgleichen gänzlich unversehrt und schützte jene Überlebenden, denen es gelang, darin Zuflucht zu suchen.

In den Ruinen im Tal sollen noch heute Geister umgehen. Einzelheiten zu den Geschehnissen in den letzten Tagen auf Kurkum finden Sie im Abenteuer **Goldene Blüten auf blauem Grund** in dem Band **Invasion der Verdammten**.

AUF DER AMAZONENBURG

Die Helden, Arnwulf, Ra'oul und Firutin werden im Gästehaus in der Vorburg untergebracht. Für sie gelten einige Regeln, die ihnen von Königin Ayshal zum Abschluss der Besprechung genannt wer-

den und die sie zu beachten haben. Dazu gehört, nicht auf eigene Faust die Höhlen der Hauptburg zu betreten und zu durchstreifen. Amazonen werden mit ihrem Rang angesprochen. Keinesfalls darf innerhalb der Burgmauern ein Zauber gewirkt werden.

Göttinnendienste finden zweimal täglich statt, morgens um 5 und abends um 6. Das Schlagen eines Gongs ruft dazu auf.

Ayshal lädt ausdrücklich nicht dazu ein, aber ihrem Tonfall ist anzuhören, dass besser nicht gefehlt werden sollte. Ein Kenner kann mit einer einfachen Probe auf *Menschenkenntnis* feststellen, dass die Anwesenheit allerdings der Königin Keshal Rondras ebenso unlieb sein wird.

Während des Aufenthalts wird deutlich, dass die Amazonen von Keshal Rondra im Umgang mit fremden Männern und Magiebegabten deutlich abweisender sind. Die Amazonen von Yeshinna sind deutlich aufgeschlossener. Auch ihnen sind Distanz und Arroganz anzumerken, aber sie sind eher bereit, ihrer Neugier nach Herkunft und Erlebnissen der Fremden nachzugeben, sich in Gespräche verwickeln zu lassen oder auch selber eines zu beginnen. Rovena bietet sich dazu an, aber es kann auch auf eine andere Amazone zurückgegriffen werden, die Ihre Helden kennen, z.B. Palinai.

Bemühen sich die Helden, mit einer Amazone näheren Kontakt zu knüpfen, ist diese unter Umständen auch durchaus bereit, sie weiter in der Burg herumzuführen. Manche Räumlichkeiten bleiben außen vor, doch kann ein genauere Einblick in die Höhlenburg und ihrer Geschichte gewonnen werden.

Haben die Helden den Wunsch, an den täglichen Waffenübungen teilzunehmen, ist dieser Wunsch leichter umzusetzen, wenn sie sich an eine Amazone von Yeshinna oder an eine der Offizierinnen wenden. Bringen sie ihn noch während der Besprechung gegenüber Gilia vor, ist diese sogleich damit einverstanden.

Kriegerinnen fragen erst nach und kommen dann mit einem Einverständnis zurück. Eine Kriegerin oder Offizierin aus Keshal Rondra lehnt erst einmal ab: Es ist ein Entgegenkommen, dass fremde Männer auf der Burg sein dürfen, in das Leben der Amazonen haben sie sich nicht einzumischen. Die Helden sollten ihrer Bitte höflich Nachdruck verleihen und gegebenenfalls darauf verweisen, dass es nur im Interesse des geplanten Unternehmens sein kann, gemeinsam Kampfübungen zu absolvieren. Bei einem solchen Vorgehen wird die Erlaubnis erteilt.

Ebenso kann eine zumindest nicht unrondriatische Kämpferin der Gruppe einen solchen Weg ebnen und den Umgang mit den Amazonen, auch oder gerade jenen von Keshal Rondra, vereinfachen.

Firutin bleibt, wenn nicht gerade Besprechungen angesetzt sind, in seinem Gästezimmer und kommt nur aus Höflichkeit mit zu den Göttinnendiensten. Bei den Waffenübungen nimmt er an den Bogenübungen teil, Nahkampf, sagt er, liege ihm nicht besonders. Es sollte den Helden jedoch möglich sein, ihn mit dem Verweis, dass auch Verbesserungen auf diesem Gebiet angesichts der anstehenden Mission nicht schaden können, zu Übungseinheiten zu überreden.

Arnwulf und Ra'oul nehmen an den Waffenübungen teil, und wie alle Männer müssen sie sich mehr anstrengen für den Respekt, den eine gerüstete Frau leichter erringen kann.

Einzelheiten über das Leben auf der Amazonenburg finden Sie auf S. 54f.

Zum Göttinnendienst versammeln sich alle Bewohnerinnen, auch das Gesinde, in der großen Tempelhöhle. Glühende Kohlepfannen werfen rot flackerndes Licht auf den eher schlichten Tempel-

schmuck und auf die Rüstungen und Gesichter der Anwesenden. Auch die Nebachoten sind natürlich anwesend. Sie verehren Rondra, nur nicht direkt, weshalb sie sich eher Umschreibungen als direkter Anrufungen der Göttin bedienen.

Hochkönigin, Königin und die hohen Offizierinnen stehen ganz vorne, während Schwertlöwin Ayla und Blutlöwin *Emer* (*1001 BF, 1,79 Schritt, rotes Haar, grüne Augen) von Keshal Rondra die Messen halten, zu denen Choräle gesungen und inbrünstige Gebete an Rondra gerichtet werden, oft über die Finsternis der Schattenlande gepredigt wird und die Bedeutung der Rückeroberung Kurkums.

PROBLEME IM MITEIPANDER

Ayshal beugt sich ihrer Hochkönigin wie es nötig ist, aber es ist zu merken, dass sie sich mit Fremden und vor allem fremden Männern auf ihrer Burg nicht arrangieren kann und möchte. Sie tritt stets distanziert, kühl und gar abweisend auf und beschränkt sich auf unumgängliche Kontakte.

Sie beugt sich Gilia mit dem Selbstverständnis gegenüber ihrer Königin und Auserwählten Rondras, aber auch mit dem Unwillen einer traditionellen und konservativen Amazone. Im Weiteren gilt dies abgeschwächt für alle Amazonen von Keshal Rondra.

Firutin als Mann, Nicht-Kämpfer und Freischärler, der Hinterhalte und Fallen als angemessenes Mittel ansieht, hat es unter ihnen schwer. Es ist schnell deutlich, dass die Amazonen allgemein eher wenig von der Unterstützung durch Freischärler halten und deren Beteiligung auf Hochkönigin Gilia zurückgeht.

Der Ritter Arnwulf mit seinem rondrianischen Kodex kann sich den nötigen Respekt verschaffen, seine ruhige und wohlüberlegte Art hilft ihm dabei.

Ganz anders Ra'oul, der zwar mit Leidenschaft und nach außen getragenen Selbstbewusstsein in jeden Übungskampf zu Fuß und zu Pferde geht und auch gerne Herausforderungen zu Übungskämpfen ausspricht. Sein Zurückschrecken Rondra direkt anzurufen trägt ihm vor allem Unverständnis, dann aber auch schnell die Verachtung und im Weiteren auch Misstrauen ein. Seine Glaubensauslegung als Nebachot ist nichts, dass die Amazonen ernst nehmen wollen und können.

Arnwulf bemüht sich, zwischen Nebachoten und Amazonen zu vermitteln, doch dem tobrischen Ritter sind die Nebachoten sehr fremd. Die Helden sind die welterfahrensten Anwesenden und hatten bereits Kontakt mit verschiedenen Kulturen und Denkweisen. Damit sind sie am ehesten geeignet zu vermitteln – wenn sie nicht selber den Unwillen der Amazonen auf sich ziehen.

DER TRAUM

Wenn Sie einen Helden dabei haben, der Rondra einigermaßen nah steht – auch gerne oder sogar besser einen männlichen als einen weiblichen Helden – oder wahlweise einen, der über die Gabe *Prophезеи* verfügt, hat dieser in einer Nacht einen Traum. Es bietet sich hierfür die erste Nacht an, denn auch über diesen Traum kommt den Helden Einfluss bei den Amazonen zu, und je nach Zeitgestaltung werden so viele Nächte nicht mehr zur Verfügung stehen. Ansonsten bedienen Sie sich an den Hinweisen im **Aventurischen Boten 158**.

Dieser Traum ist der erste Hinweis auf eine zentrale Rolle der Helden beim Vorhaben der Amazonen: den Karfunkel Smardurs zu finden, der eines von zwei sehr wichtigen Bestandteilen des Rituals (siehe **Seite 57f.**) ist. Ein Held mit diesem Traum macht den Amazonen deutlich, dass den Helden von Rondra ein wichtiger Part zugeordnet ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Knochen unter dem Sternenhimmel. Gewaltige Knochen. Rippenbögen, Rückenwirbel, alles ragt über dir auf in den Nachthimmel. Sterne funkeln, es riecht nach Asche. Du blickst dich um, siehst die gewaltigen Knochen von Beinen und einen Schädel. Gehört wie der ... eines Drachen. Plötzlich gleißt es am Himmel auf und ein Stern fällt vom Himmel, auf dich zu. Du streckst deine Hand aus, und er fällt in deine Hand, ein schillernder Edelstein, kaum größer als ein Hühnerai.

Ein dumpfes Seufzen der Erleichterung fegt über das Land.

GESPRÄCH MIT AYLA ÜBER DAS RITUAL

Ob sich der Held direkt an Ayla wendet oder erst an jemand anderen, sobald Ayla von dem Traum erfährt, befragt sie den Träumer eingehend im Tempel zu dem Traum, um ihn dann für wahr und wichtig halten, ist doch der Karfunkel bislang noch gar nicht gegenüber den Mitstreitern erwähnt worden.

Dies veranlasst sie dazu, sich eingehender mit dem Helden und seinen Gefährten beschäftigten. Sind (weitere) Geweihte unter den Helden, werden diese mit dazu geladen. Je nachdem, wie der Träumer (und etwaige Geweihte) dafür eintritt, ruft Ayla auch Magiebegabte – und die anderen Helden dazu. Sie vergewissert sich mittels ausführlicher Fragen über sie und ihren Charakter, dann zieht sie sich kurz zurück, um von Gilia die Erlaubnis zu sprechen zu bekommen (ohne in alle Einzelheiten zu gehen).

Nach der Rückkehr erklärt sie unter dem Siegel der Verschwiegenheit, was es ihrer Meinung nach mit dem Traum auf sich hat: Ein zentraler Bestandteil des Rituals ist der Karfunkel eines Drachen. Einen solchen haben die Amazonen nicht, aber es ist bekannt, dass der Kaiserdrache Smardur sein Leben bei der Verteidigung Kurkums gab, auch wenn nicht bekannt ist, an genau welcher Stelle der Karfunkel zu suchen ist. Der Traum gibt Hinweis darauf, dass der Karfunkel mithilfe des Träumenden und seiner Gefährten gefunden wird. „Die Herrin fügt es!“

LETZTE VORBEREITUNGEN

Alles Tun auf Keshal Rondra steht im Zeichen der Vorbereitungen zum Aufbruch.

Weitere Besprechungen stehen an. Es gilt die Aufstellung der vorhandenen Streitkräfte zu planen, die Rangordnung zu klären und Aufgaben zu verteilen. Gilia erlaubt, das Wort an sie zu richten, ohne dass sie die Erlaubnis geben muss, damit die Besprechungen einfacher vonstattengehen und es später im Ernstfall keine Verzögerungen gibt.

Man muss sich miteinander möglichst vertraut machen, zumindest innerhalb der Offiziersriege, denn die Nebachoten, Freischärler und Ritter sind weiterhin im Felsental einen halben Tagesritt entfernt untergebracht und erhalten auch nicht die Erlaubnis, auf die Burg oder zumindest bis ins Tal zu ziehen.

Gilia erlaubt ihren Streitern, sich die Wagen, die unten im Tal nahe dem Exerzierplatz untergebracht sind, und bisher zusammengetragene Ausrüstung in der Scheune und den Lagerräumen in den Höhlen anzusehen. Kastellmeisterin *Helote von Yeshinna* führt Listen über den Bestand und ist offen für ergänzende Ideen und Vorschläge, wenn sie in ihr rondrianisches Weltbild passen und ihr die Sinnhaftigkeit im Zweifelsfall klar gemacht werden kann. Zu kaufende Astraltränke oder magische Artefakte gehören nicht dazu.

VORHANDENE AUSRÜSTUNG

Proviand und Wasserfässer für Mensch und Tier sind vorhanden. Werkzeuge, Seile, Bauholz, Mörtel, ein kleiner, transportabler (und damit immer noch schwerer) Amboss samt Esse und Werkzeug und andere benötigte Dinge für die Bauarbeiten ebenfalls, weiteres Werkzeug werden die Arbeiter mitbringen. Medizinische Güter wie Kräuter und Verbände gibt es reichlich. Ersatzpfeile und Wurfspere werden in großer Menge mitgenommen, wie auch einige Säbel als Ersatz oder für Frauen, die sich anschließen werden. Auch Ersatzhufeisen und Materialien zur Anfertigung solcher wurden berücksichtigt. Weitere Decken und warme Kleidung für den Aufenthalt im Tal sind vorhanden.

Die Geweihten haben karmale Artefakte erstellt, sowohl für unterwegs als auch für später vor Ort. Dazu gehören OBJEKTWEIHEN auf Grad III und IV, die den SCHUTZSEGGEN, den HEILUNGSSEGGEN und aufgestufte SEGNUNGEN DER STÄHLERNEN STIRN umfassen.

Geweihte unter den Helden, die über die OBJEKTWEIHE verfügen, werden eine willkommene Unterstützung sein, wenn sie auch karmale Artefakte beisteuern möchten.

Haben die Helden gute Ideen zur Ergänzung von Ausrüstung und möchten dies auch selber in die Hand nehmen, können sie gegebenenfalls mit Amazonen, Wagen oder Packtieren, so diese benötigt werden, nach Punin reisen. Ist es maßgeblich für das Unternehmen, hat Schatzmeisterin *Prinis von Yeshinna* das nötige Geld dafür.

Die Stellung der Helden ist davon abhängig, was sie bei den Besprechungen und Planungen einbringen können, wie sie sich geben und was sie können.

Geben Sie ihnen frühzeitig Anführerpositionen, wenn dies ihren Fähigkeiten entspricht. Auch wenn die Helden keine eigenen Truppen kommandieren, da Ritter, Nebachoten wie Amazonen eigene Offiziere haben, gewinnen sie dadurch bei Entscheidungen und Situationen, die schneller Entscheidungen bedürfen, Einfluss und Befehlsgewalt. Für eine Amazone ist Gilia durchaus pragmatisch ausgerichtet und tolerant genug, Fähigkeiten anzuerkennen.

Wie viele Tage auf Keshal Rondra für die Vorbereitungen benötigt werden, obliegt Ihrer Gruppe und Ihnen.

Die Amazonen möchten keine Zeit verlieren, es besteht ein gewisser Zeitdruck, und daher sind sie an einem möglichst schnellen Aufbruch interessiert, sobald im Vorfeld alles Nötige abgehandelt ist.

LETZTE ERLEDIGUNGEN

Zwei leere Wagen werden bespannt und fahren fünf Tage vor den anderen Wagen unter kleiner Bedeckung nach Punin, um die Handwerker und deren Ausrüstung zu holen, und werden im Hügelland nördlich von Wildenfest auf den Treck warten.

Am Abend vor dem Aufbruch des ganzen Zuges gibt es eine große Messe im Tempel, in dem ein Segen auf alle herabgerufen und für das Gelingen des Unternehmens gebetet wird.

DER LOHN DER MÜHEN

Mit dem Einstand haben sich die Helden **100 Abenteuerpunkte** verdient sowie **3 Spezielle Erfahrungen**: 1 auf *Etikette* und 2 auf weitere häufig angewandte Talente Ihrer Wahl.

2. KAPITEL: REISE NACH SHAMAHAM

ZEITFENSTER

Für die Reise nach Shamaham sind etwa 6-7 Wochen zu veranschlagen. Je nachdem, wie schnell oder langsam die Saboteurin auffindig gemacht wird und wie kreativ die Helden sind, die dadurch entstehenden Pausen zu verkürzen, kann die Reisezeit variieren.

Die Reiseroute verläuft von Keshal Rondra aus hinab zum Yaquir, von Wildenfest aus nach Norden über Nebenstraßen bis nach Steynebruk und nördlich von Eslamsgrund aus nach Nordosten gen Perricum. Dort wird über den Darpat gesetzt, die Trollzacken werden über den Arvepass überquert und dann wird weiter nach Beilunk gezogen. Von dort aus geht es nach Norden bis zum Dörfchen Grünau und dann gerade nach Osten gen Shamaham.

Der Wagenzug schafft auf einer gut ausgebauten Straße etwa 30 Meilen pro Tag.

Die Reise bis nach Perricum kann mit 3,5-4 Wochen veranschlagt werden, über Gebirgsstraße und Pass dauert es weitere 6-7 Tage, wenn nichts Unvorhergesehenes geschieht. Der Teil über den Pass dauert im Vergleich zur Reise auf der Straße etwas länger. Bis nach Beilunk sind es knapp 4 Tage, von Beilunk aus bis nach

Shamaham dauert es etwa 6 Tage, vermutlich kommen noch Ausfallzeit durch Sabotageakte auf diesem Abschnitt hinzu.

UNGLEICHE VERBÜNDETE

DER AUFBRUCH

Am Tag des Aufbruchs werden Proviand, Hafer, Wasser und letzte Ausrüstungsgegenstände wie auch persönliche Habe verladen. Jeder ist beritten.

Ayshal, der anzumerken ist, dass sie nur aufgrund des Befehls von Gilia zurückbleibt, verabschiedet unten im Tal mit ihren zurückbleibenden Offizierinnen und Kriegerinnen ihre Hochkönigin und deren Gefolgsleute und wünscht ihnen Rondras Segen.

DEM RASCHTULSWALL HINAB

Es geht nur sehr langsam mit den schwer beladenen Wagen das Gebirge hinab. Nach einigen Stunden verlassen einige Amazonen, Arn-

wulf und Ra'oul den Trupp, um im Tal ihre Leute abzuholen. Die Helden können wahlweise mitkommen oder beim Treck bleiben. Die Ritter, Freischärler und Nebachoten stoßen im Laufe dieses Tages dazu. Am Abend spricht Gilia zu ihnen allen, informiert sie über das Vorhaben und nimmt ihnen allen den nicht karmal gesegneten Schwur ab, darüber auf der Reise zu schweigen.

SICH AUFBAUENDE KONFLIKTE

Alle vier Gruppierungen haben sehr unterschiedliche Welt- und Glaubensbilder, dazu ist jede von ihnen gewohnt, für sich zu agieren und eigene Entscheidungen zu treffen.

Die nebachotischen Berglöwen sind neu gegründet und damit noch nicht fest eingespielt. Sie müssen noch lernen, als echte Einheit zu agieren und sich als solche zu fühlen.

Ra'ouls Adjutant Adra findet von den Berglöwen noch den besten Zugang zu den Amazonen, gleich, wie sehr die Reiter sich sonst bemühen, durch Mut, Draufgängertum, Kampfes- und Reitkunst zu beeindrucken.

Die Helden können sich durch Diplomatie, nützliche Fähigkeiten, eine gewisse Anpassungsfähigkeit und bei Ayla und Gilia durch den Traum genügend Geltung und Achtung verschaffen, die ihnen hilft, immer wieder aufkochende Konflikte zu beruhigen und einen Ausgleich zu schaffen. Denn ein Ziel teilen sie alle. Mit Arnwulf haben sie einen besonnenen Unterstützer an der Seite. Allerdings sehen sich auch einige von seinen Leuten als eher gleichberechtigte Unterstützer und nicht als Untergeordnete der Amazonen. Neben den Helden sieht Gilia Arnwulf als vertrauenswürdig an. Gilia ist unangefochtene Anführerin und lässt daran keinen Zweifel bestehen, ebenso wenig wie ihre Amazonen. Sie erwartet, dass ihre Befehle umgehend befolgt werden. Bei allem Pragmatismus, über den sie für eine Amazone verfügt, kann und wird sie in den Vorgehensweisen nicht zu weit vom rondrianischen Wege abweichen.

TAGESROUTINE

Der morgendliche Göttinnendienst findet zur fünften Stunde statt, danach gibt es Frühstück und dann wird aufgebrochen. Zur Zeit der größten Mittagshitze wird gelagert und dann bis zum Abend durchgeritten und -gefahren.

Die Wagen mit den Handwerkern stoßen im Hügelland auf dem Weg nach Schrotenstein dazu, sodass nun alle komplett sind.

Gilia splittert ihre Leute nicht auf und belässt sie in ihren jeweiligen Gruppierungen.

An den Abenden werden Zelte aufgebaut, auch bei Ortschaften wird nicht in Gasthäusern übernachtet. Gilia gibt Anweisung, Kontakt mit Einwohnern auf das Nötigste zu beschränken.

Die Kundschafterinnen der Amazonen und einige von Firutins Freischärlern ziehen beständig voraus oder durch das Umland, auch wenn in Almada mit echten Gefahren nicht zu rechnen ist. Die Helden können sich am Auskundschaften beteiligen.

DER PFERDEDIEBSTAHL

Als Spielleiter können Sie folgende Szene an einem beliebigen Ort an der almadanischen Reisetrecke ansiedeln, am ehesten an der Strecke zwischen Schrotenstein und Steynebruk. Sie ist optional und dient vor allem der Festigung der Position der Helden in der großen Gruppe.

Der Landsasse *Espejo Violanta Lamperez* (Mitte 40, leichter Bauchansatz, braunes Haar, jähzornig) erlaubt dem Amazonenzug, auf seinem Land zu kampieren. Später am Abend stellt er fest, dass seine trüchtige Zuchtstute nicht mehr im Stall steht und die Tür offen steht.

Natürlich vermutet er den Dieb unter den Fremden und begibt sich in Begleitung seines 18-jährigen Sohnes *Zahir Valeroso* zornentbrannt zu den nun nicht mehr geschätzten Gästen, um sie mit der Untat zu konfrontieren.

DIE HELDEN INTERVENIEREN

Bevor Amazonen oder Nebachoten über einen solch ehrlosen (und unwahren) Vorwurf zu viele Vorwürfe zurückgeben, sollten die Helden intervenieren und sich als Diplomaten zwischen den Fronten betätigen. In den Reihen der eigenen Pferde findet sich die dunkelbraune Yaquirtalerstute mit Lamperez' Brandzeichen jedenfalls nicht, wie leicht festgestellt werden kann. Das beruhigt den hitzigen Almadaner jedoch nicht lange, denn natürlich, so meint er, hat der kluge Dieb sie gut versteckt, um sie später heimlich mitzunehmen. Oder er hat sie umgehend an jemanden verkauft.

Es mag dem aufmerksamen Beobachter (*Menschenkenntnis*-Probe +7) jedoch auffallen, dass der Sohn Zahir keineswegs so besorgt ist wie der Vater. Im Gegenteil, wenn er sich unbeobachtet fühlt, wirkt er recht zufrieden über den Verlust des Pferdes.

AUF DER SPUR DES DIEBES

Die Helden sollten sich aufgefordert fühlen, sich auf die Spuren des Diebes zu begeben, damit Lamperez seine wertvolle Stute wiederbekommt und der Zug nicht mit Schwierigkeiten zu rechnen hat, die ihn aufhalten würden.

Untersuchungen im heimischen Stall bringen ans Licht, dass die Stute verschwand, nachdem ihr das eigene Halfter und noch ein Führseil angelegt wurden, dass auf dem Hof keine Spuren zu finden sind und dass vom Hof (Ehefrau, eine 14-jährige Tochter, 1 Knecht, 1 Magd) niemand am frühen Abend etwas bemerkt hat. Es ist allerdings bei den Gesprächen zu erfahren, dass Zahir seit zwei Wochen nicht mehr seine Angebetete besuchen darf, Morena Mirador, Tochter eines benachbarten Landsassen, da es Lamperez verboten hat, weil er sie für ungeeignet für seinen Sohn und Erben hält. Das hat zu ausgesprochen bösem Blut zwischen ihnen beiden geführt.

AVFLÖSUNG

So wird bei den richtigen Fragen und Vorgehensweisen herausgefunden, dass es Zahir war, der die Stute aus dem Stall geholt hat, in der Annahme, dass sein Vater die Fremden dafür verantwortlich machen wird und dass ihm vor allem schwer zu schaffen machen wird, seine geliebte Zuchtstute zu verlieren. Zahir handelte aus Rache darüber, dass ihm der Umgang mit Morena, in die er sich heftig verliebt hat und die er um ihre Hand bitten möchte, verboten wurde. Ihr Vater ist weniger wohlhabend als Lamperez, und dieser möchte seinen Sohn an eine bessere Partie verheiraten.

Die Helden können aus Zahir herausholen, dass er die Stute keine zwei Meilen entfernt in einem Gehölz versteckt hat und gar nicht weiß, was er nun mit ihr machen soll, war das Ganze doch eine spontane Idee aus der Gelegenheit heraus.

Haben die Helden gar Mitleid mit dem unglücklichen Paar, können sie den Rest der Nacht damit verbringen, auf Lamperez einzureden und ihm klar machen, dass er Gefahr läuft, seinen Sohn zu verlieren. Ob das Paar damit Aussichten auf eine gemeinsame Zukunft erhalten wird, bleibt jedoch wahrscheinlich offen.

Lamperez entschuldigt sich bei den Amazonen angemessen und diese bedanken sich bei den Helden, die ihre Bedeutung für den Zug festigen konnten.

PEVE AMAZONEP BRAUCHT DAS LAND

Bereits in den almadanischen Dörfern beginnen die Amazonen wie geplant Frauen (vorwiegend junge kinderlose) aufzurufen, sie ihnen für ein Leben zum Ruhm der Göttin Rondra anzuschließen und sich in ihrem Namen auf einen rondrianischen Kriegszug in die Schattenlande zu begeben.

Es ist selbstverständlich keine sofortige und endgültige Aufnahme, die gewährt wird. Vor Ort werden die Interessentinnen einem Gespräch und einer körperlichen Prüfung unterzogen. Auf der weiteren Reise können sie sich die ersten Sporen unter den Augen der Amazonen und ihrer Göttin verdienen.

Groß ist der Andrang jedoch nicht: Die Amazonen haben wenig Zeit zum Verweilen und damit wenig Möglichkeiten, sich für ihr Volk stark zu machen, und solch schnellen Entscheidungen, Familie und Freunde zurückzulassen, sind – im wahrsten Sinne des Wortes – in den seltensten Fällen über Nacht zu treffen.

Die Magd eines Weinbauern, *Shahane Monzon* (*1019 BF, 1,78 Schritt, schwarzes langes Haar, dunkle Glutaugen, stämmig gebaut, zuweilen hitziges Auftreten, gänzlich kampfunerfahren), meldet sich und *Marja von Yeshinna* wird ihre Patin, um sie in die Lebensweise der Amazonen einzuführen und in allem Nötigen zu unterrichten.

Frauen, die sich melden, werden vom Wunsch nach einem anderen und bedeutsameren Leben getrieben, stehen mit Wissbegierde ihrem neuen Leben gegenüber und hegen oft Bewunderung für Kämpfer und gerade für jene wider die Finsternis.

DIE WEITERE REISE

Sie können weitere kleinere oder größere Episoden auf der Reise einflechten, aber bedenken Sie, dass der Hauptteil des Abenteuers gerade erst beginnt.

Bis Perricum gibt es keine vorgegebenen Episoden. Entgegenkommende Reisende und Anwohner stellen natürlich Fragen (die nicht beantwortet werden dürfen): Wohin soll es gehen, was soll geliefert werden? Der Zug zieht unvermeidlich einiges an Aufmerksamkeit auf sich. Einigen Einheimischen fällt auf, dass der Wagenzug vor einigen Wochen, wenn auch deutlich kleiner und leer, in der entgegengesetzten Richtung durchgezogen ist.

Nördlich von Eslamsgrund verlassen die Amazonen die Reichstraße nach Nordosten wieder, umrunden die nördlichen Ausläufer des Raschtulswalles, bevor eine andere Reichstraße erreicht wird und dieser am Darpat entlang zwischen Raschtulswall und Trollzacken nach Perricum gefolgt wird.

DIE AMAZONEP/HELDEP ALS LEHRMEISTER

Es besteht die Möglichkeit, dass die Helden von den Amazonen etwas lernen möchten. Ebenso könnte umgekehrt eine Amazone von Yeshinna, die über ihren Schatten springt, in einem der Helden (natürlich bevorzugt einer Heldin) ihrerseits einen Lehrmeister suchen, wenn er eine Kampftechnik beherrscht, die ihr Interesse erweckt.

Auf Seiten der Amazonen stehen zur Verfügung: die SF *Ausweichen I*, *Linkshand*, *Reiterkampf*, *Schildkampf I*. Je nach Erfahrung der Amazonen stehen auch weiterführende SF wie *Ausfall*, *Finte*, *Kampfreflexe*, *Klingensturm*, *Kriegsreiterei* und *Schnellziehen* zur Verfügung und andere passende SF nach Ihrer Einschätzung. An Talenten bietet sich bei Amazonen vor allem der Kampf mit dem *Säbel* und *Reiten* an.

PERRICUM

In Perricum, das nach nicht ganz vier Wochen erreicht wird, werden Vorräte aufgestockt, bevor es über den Arvepass über die Trollzacken in die Schattenlande und weiter nach Beilunk geht. Gilia lässt ein Lager vor der Stadt aufschlagen und verbietet, in der Stadt Quartier zu beziehen, damit sich der Trupp nicht aufteilt.

Perricum für den eiligen Leser

Einwohner: 13.000



Wappen: Auf Blau ein springender, silberner Delphin über goldenem Säbel, Wappen von stilisierter Wehrmauer gekrönt

Herrschaft/Politik: Kaiserliche Reichsstadt unter Führung des Magistrats, Sitz des Markgrafen

Garnisonen: 5 Banner des Eliteregiments Perricum (leichtes Fußvolk, Langschwerter), 2 Banner des Bombardenregiments Trollpfote (Geschütze), 2 Schwadronen Markgräfliche Grenzreiter (leichte Kavallerie), 1 Banner Markgräflicher Hellebardiere (schweres Fußvolk), um 800 Matrosen und Seesoldaten der Perlenmeerflotte, etwa 60 Stadtgardisten

Tempel: Rondra, Efferd, Praios, Boron, Hesinde, Phex, Ingerimm, Rahja

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Hotel Kaiser Reto (P8/Q7/S18), Gasthaus Der Hartsteener (P6/Q6/S20), Schenke Zur glänzenden Münze (P4/Q2/S0)

Handel und Gewerbe: Wichtiger Kriegs- und Handelshafen
Besonderheiten: Löwenburg (Sitz des Schwerts der Schwerter), Lange Mauern von Perricum (Stadtmauern), Heimathafen der Perlenmeerflotte, Ordensniederlassungen von Noi-oniten, Grauen Stäben (ODL), Draconitern und Ardariten, Magierakademie Schule der Austreibung, Ruinen des alten Nebachot

WAS ZU ERFAHREN IST

Es gibt nur eine tatsächliche und echte Neuigkeit, die ohne Schwierigkeiten zu erfahren ist: Der Meister des Bundes *Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff* wollte den Kampf dem Feind entgegentragen. Sein Vorstoß vor dem Hintergrund der Unruhen in der Fürstkomturei im letzten Winter wurde jedoch vor Shamaham zurückgeschlagen.

Damit dürfen die Einheiten in Shamaham zwar als wachsam gelten, aber auch als möglicherweise geschwächt.

Davon abgesehen gibt es nur die Berichte, wie sie seit Jahren aus den Schattenlanden zu hören sind: Es gibt immer wieder Kämpfe, die Grenze ist nie festgelegt und mancher Kriegsherr einer Region mag bald schon durch einen anderen abgelöst werden, da das Faustrecht in der Warunkei herrscht. Auf Helme Haffax' angekündigten Feldzug wartete man vergeblich, und er selbst gilt nun als tot, die Fürstkomturei ist immer noch in unsicherem Aufruhr.

Gilia lässt sich mit Ayla auf der Löwenburg ankündigen und erbittet eine Audienz, bei der sie Informationen über den aktuellen Stand der Dinge in den Schattenlanden erfragt. Aufgrund ihres Ranges und eigener Bezüge zum Schwertbund wird ihr eine schnelle Audienz bei einem der Roten Räte gewährt, außer Ayla und einigen Amazonen zur Bedeckung nimmt sie niemanden mit. Sie kommt mit nur einer relevanten Information zurück, und das ist jene über von Turjeleffs Niederlage.

ΠΕΥΖΥΓΆΓΓΕ ΒΕΙ ΔΕΠ ΑΜΑΖΟΠΕΠ

Der Aufenthalt in Perricum wird so kurz wie möglich gehalten. Die Amazonen wiederholen außerdem ihren Aufruf an fähige und willige Frauen, sich ihnen anzuschließen.

Es melden sich zwei Frauen, *Glenna Tucher* (*1010 BF, 1,82 Schritt, brünett, braune Augen, drahtig, Schmiedegesellin, rudimentäre Fertigkeiten mit mehreren Waffentypen) und *Manjula* (*1014 BF, 1,77 Schritt, rothaarig, sehr gewandt, tulamidische Sharisad, Kenntnisse in der Handhabung von Säbeln und Dolchen). Ihre Patinnen werden *Gari von Yeshinna* und *Aldea von Keshal Rondra*.

ΔΑΣ ΑΛΤΕ ΠΕΒΑΧΟΤ

Perricum hieß früher Nebachot, und hier hat die Erbschuld der Nebachoten ihren Ursprung. Im gesamten Umland Perricums sind alte Mauerreste zu finden.

Wie Ra'oul und seine Berglöwen erzählen, stehen in und um Perricum an die 2.000 Nebachotenreiter bereit, die von ihrem Anführer Baron Eslam han Beshir'a Danal (Eslam von Brendital), dem Bannerherr aller Nebachoten, angeführt werden. Brendital war überzeugt, dass Perricum Helme Haffax' eigentliches Ziel sein sollte, und er wollte dafür gewappnet sein.

Die Helden haben die Möglichkeit, sich die alten Ruinen anzuschauen (vereinzelte soll es dort noch heute spuken) und auch weitere Nebachoten abseits der Berglöwen kennenzulernen.

Ra'oul und die Seinen sind auch gerne bereit, über die Geschichte ihres Volkes zu erzählen (siehe Seite 56f.), und wie alles andere tun sie auch dies mit großer Leidenschaft.

ΙΝ ΔΕΠ ΤΡΟΛΛΖΑΚΕΠ

ÜBER ΔΕΠ ΑΡΥΕΠΑΣ

Der Aufenthalt in Perricum reicht gerade aus, um Vorräte aufzustoocken und Gilia eine Audienz auf der Löwenburg zukommen zu lassen.

Dann verlässt der Trupp Perricum mit der Fähre über den Darpat und es geht über die Küstenstraße die ersten Gebirgsausläufer hinauf in Richtung Arvepass.

Die Berggipfel erheben sich rechts und links des Passes über 2.000 Schritt hoch. Der Pass selbst ist schmal und erinnert oftmals mehr an eine Schlucht. Das Vorankommen ist langsam und beschwerlich, oft müssen die Wagen noch zusätzlich angeschoben werden. Die Trollzacken sind nach den Trollen benannt, aber diese sind selten geworden, sodass selbst ein Anblick aus der Entfernung Seltenheitswert haben dürfte, da sie sich auf die Gebirgshöhen zurückgezogen haben.

Auf dieser Passage bieten sich typische Probleme einer Gebirgsüberquerung an: ein gebrochenes Rad (dieses Hindernis sollte nicht überstrapaziert werden, da es später über die Saboteurin noch einmal ins Spiel kommt), verstauchte Füße, ein lahmdendes Pferd, körperliche Anstrengungen, Gesteinslawinen. *Reiten*-Proben sind um 3 erschwert. Gerade die reiseerfahrenen Helden sind hier in ihrem Element.

Wird die Wichtigkeit einer möglichen magischen Heilung von den Helden überzeugend dargelegt, akzeptiert eine Amazone von Yeshinna oder nach Befehl Gilias auch eine von Keshal Rondra einen Heilzauber.

ΚΛΟΣΤΕΡ ΛΕΥΕΠΦΕΣΤΕ

In der näheren Vergangenheit war der Arvepass zwischen Mittelreich und Borbaradianern wiederholt umkämpft. In der Feste Angareth sind mittelreichische Truppen stationiert, das Rondrakloster Leuenfeste daneben wird vom *Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita* bemannt.

Selbstverständlich sind die Leute vom Kloster für die Amazonen die bevorzugten Ansprechpartner noch vor der Besetzung der Feste. Der Ritter der Göttin, der das derzeitige Kommando im Kloster inne hat, ist ebenso wie seine Leute zutiefst geehrt und beeindruckt, als Hochkönigin Gilia, die Tochter der Namenspatronin des Ordens, zu Besuch kommt. Sie und ihre engsten Begleiter, zu denen auch die Helden, Ra'oul, Arnwulf, Firutin und ihre Adjutanten zählen, werden gerne empfangen und über die aktuellen Zustände der Region informiert.

ΦΑΥΣΤΡΕΧΤ ΥΠΔ ΚΡΙΕΓΣΦΥΡΣΤΕΠ

Die Warunkei ist zwar zum Teil zurückerobert, aber nicht frei von den letzten Zwängen aus der Herrschaft Rhazzazors und des Nekromantenrats nach ihm. Es herrscht Faustrecht, denn weder mittelreichische Truppen noch die zwölfgöttlichen Kirchen haben im ganzen Land Recht und Gesetz etablieren können. Dieses Faustrecht machen sich kleinere und größere Gruppierungen, die sogenannten Kriegsfürsten, zunutze, die sich kleinere Gebiete aneignen und auch wieder aneinander verlieren.

ΔΕΡ WEİTERE WEG ÜBER ΔΕΠ ΠΑΣ

Neben Kriegsherren sind Trollzacker eine Gefahr in dem Gebirge. Doch hält die große Bedeckung der Wagen selbst die kriegerischsten Kurga ab.

Es stehen Ihnen einige der eingangs genannten Optionen einer Reise über den Gebirgspass zur Verfügung, wenn Sie solche Ereignisse ein wenig streuen möchten, aber es spricht auch nichts dagegen, eine ruhige Etappe zu haben, um sich zu erholen und auf die nächste vorzubereiten: die Schattenlande.

ΗΙΠΕΙΠ ΙΝ ΔΙΕ ΔΥΠΚΛΕΠ ΛΑΠΔΕ

Auf der anderen Seite des Gebirges – die Reise dauert nun bereits rund einen Mond – ist das Vorankommen schneller und einfacher, auch wenn die Straße hier eher einem Karrenpfad gleicht. Mehr noch als bereits zuvor gilt ab jetzt erhöhte Wachsamkeit, denn nun

befindet man sich endgültig in dem Gebiet, das noch immer die „Toten Lande“ genannt wird. Das Ende des untoten Drachen, Rhazzazor war nicht das seiner Handlanger. Bis hinter Beilunk gilt das Gebiet als in weitestgehend mittelreichischer Hand, doch

mit feindlichen Stoßtrupps und anderen Überbleibseln aus den finsternen Zeiten ist zu rechnen.

Firutin und seine Getreuen werden unnatürlich ruhig. Aufmerksam schweifen ihre Blicke über das Umland und sie wirken angespannter. Dies ist das Land, in dem sie seit Jahren gegen die Heptarchen und ihre Schergen kämpfen.

DIE 'TOTEN LANDE'

Das Land ist wahrlich fast tot, von Rhazzazor ausgeblutet. Das Gras ist karg und dünn, selbst die Bäume sehen aus wie zusammengeschrumpft und hingeduckt. Alles wirkt farblos. Die sonst allgegenwärtigen Vögel, die stets da sind, ohne dass man sie bemerkt – hier sind sie selten, auffällig selten. Bis auf die Krähen, Aasfresser, von denen gibt es viele.

Am zweiten Tag jenseits des Arvepasses wird ein kleines Dorf passiert, auf dessen Weiden nur wenige Schafe und Kühe mühsam nach Gras suchen.

Als der große Zug mit den vielen Bewaffneten heranzieht, verschwinden die wenigen Bewohner schlagartig in ihren Häusern, aus Furcht, wie sich herausstellt, dass ein neuer Kriegsfürst auch mit Gewalt Ansprüche über dieses Gebiet stellen will.

Der Zug im Namen Rondras gibt ihnen aber nur wenig Hoffnung, denn zu oft kamen die Kriegsherren, nachdem die Truppen des Schwertbunds, der Golgariten oder des Mittelreichs wieder abgezogen waren.

Es meldet sich keine Frau, als die Amazonen sie auffordern, sich ihnen anzuschließen.

DRILEUEN

Etwa 20 Meilen vor Beilunk wird der Ort Drileuen am späten Nachmittag eines trüben Tages erreicht. Seit der Invasion der borbaradianischen Tage nennt man hier Tage wie diesen *Totenwetter*, wissen Firutins Leute zu erzählen. Denn wenn der Himmel nur dicht genug bewölkt ist, kommen die Untoten auch bei Tageslicht aus ihren Verstecken, und Menschen bleiben dann wohlweislich in ihren Häusern.

Es gibt eine Feste oben auf der Klippe über dem Dorf, und in der Nähe soll ein Rondraheiligtum sein. Der Ort wird ohne zu halten und mit erhöhter Alarmbereitschaft passiert, denn hier herrschen noch die Untoten im Kampf gegen den Schwertbund vor, dem die Baronie als Lehen gegeben worden ist.

DIE FURTÜBERQUERUNG

Vor Beilunk wird der Radrom an der Furt überquert. Dies bringt gerade bei einem so großen Treck einige Unwägbarkeiten mit sich. Hier sind auch wieder die Helden gefragt, die Wagen und Tiere mit sicher hinüberzubringen.

Tierkunde- und *Abrichten-*Proben, je nach Panikgrad eines Tieres oder Situation erschwert, um die Zugtiere zu beruhigen oder Anzutreiben. *Reiten-*Proben und *Fahrzeug Lenken* sind in solchen Situationen um mindestens 3 Punkte erschwert. Wer zu Fuß den Radrom überquert oder helfen möchte, muss sich mit *Körperbeherrschungs-*Proben, angefangen bei +1 für die Strömung und nach Ihrem Ermessen je nach Vorhaben zusätzlich erschwert, auseinandersetzen.

Bei Misslingen einer *Reiten-*Probe oder zu Fuß einer *Körperbeherrschungs-*Probe findet sich der Betreffende unbeschadet im Wasser wieder und kann sich durch eine unmodifizierte *Körperbeherrschungs-*Probe erheben.

HINEIN INS HERZ DER SOPPENMARK

Beilunk für den eiligen Leser

Einwohner: 7.500

Wappen: Dreigeteilt: Blau-Grün-Blau. Im oberen Feld ein goldener Greif, im mittleren Feld drei goldene Bedornblüten

Herrschaft: Fürst-Illuminata Gwidühenna von Faldahon

Garnisonen: 1 Kohorte Sonnenlegion, über 1 Banner Bannstrahler, verstärkt durch Rondrianer und die Beilunker Ehrengarde, 2 Banner Söldner der Seegarde; etwa 1/5 der Bevölkerung ist wehrfähig und wird immer wieder durch Pilger und weitere Söldner unterstützt; einige kleinere Schiffe

Tempel: Praios, Rondra, Efferd, Phex, Hesinde, Rahja, Tsa-schrein, Peraineschrein und Ingerimmschrein

Wichtige Gasthöfe: *Sacht* (mondäne Unterkunft mit Radromterrasse), Gasthof *Daunenflug*, Bordell *Samtpfötchen*, Herberge *Zum Speyer*, Herberge *Fahrensmann*, Herberge *Zum Anker*, Kaschemme *Nagelprobe*, Kaschemme *Neunauge*

Besonderheiten: Sakrale des Lichts (Kuppeltempel, eines der zwölf Menschenwunder), absolutes Arcanum Interdictum (durch göttliches Wunder)

Stimmung in der Stadt: Bis in die unterste Gesellschaftsschicht ist die Beilunker Bevölkerung vom Bewusstsein durchdrungen, angesichts existenzieller Bedrohung göttliche Rettung erfahren zu haben. Dieses prägende Erlebnis führt zu verschiedenen Verhaltensweisen von überschäumender Lebensfreude bis hin zu verbissener Frömmigkeit.

Praios wirkte während der Namenlosen Tage 1020/1021 BF ein Wunder, sodass die Stadt durch Borbarads Truppen nicht erobert wurde, seitdem steht der Praiosglaube in Beilunk an oberster Stelle. Die Fürst-Illuminata, eine geweihte Bannstrahlerin, war früher die Markgräfin und wird von den Einwohnern sehr verehrt. Beilunk war und ist immer noch ein Auffangbecken für Flüchtlinge.

UMSCHAU

Beilunk stellt insofern eine wichtige Wegstation dar, als hier die Saboteurin zu dem Treck stoßen wird.

Die Amazonen reisen nur ungern durch diese Metropole des Götterfürsten Praios. Zwar gibt es schon lange keine offene Feindschaft mehr mit den Anhängern des Praios, aber die starke Ablehnung des Kultes ist den Amazonen noch sehr zu eigen. Stolz und abweisend reiten sie an den Sonnenlegionären und Geweihten des Schwertbundes vorbei, die am Tor Wache stehen.

Ihre Ankunft erregt großes Aufsehen, die Größe des Wagenzuges wie auch die große Anzahl an Amazonen unter ihrer Königin.

Auf Fragen nach dem Wohin antworten sie nicht, und alle Begleiter sind strengstens angehalten, sich in Beilunk ganz besonders daran zu halten.

Der Halt in Beilunk dient der Aufstockung von Vorräten, und Gilia lässt sich eine Audienz in der Residenz der Fürst-Illuminata geben, um auch hier etwaige aktuelle Informationen über den Stand in der Fürstkomturei zu erfragen.

Wie in Perricum können die Helden sich auch hier über aktuelle Nachrichten informieren. Es gibt allerdings für niemanden Neuigkeiten von Belang, da die Niederlage des Meisters des Bundes auf dem Weg nach Shamamah bereits bekannt ist.

DIE SABOTEURIN STÖßT HINZU

Die Amazonen lassen es sich dennoch nicht nehmen, in Beilunk die Frauen der Stadt und der dortigen Flüchtlinge aufzurufen, sich ihnen anzuschließen.

Sie haben Erfolg und eine Frau, *Firunja Torbensen*, meldet sich. Sie erzählt, sie stamme aus dem Dorf Alsum in der jetzigen Fürstkomturei. Sie war noch ein Kind, als die Invasion der Verdammten durch die Region zog. Später wurde sie Schmiedin in Alsum. Sie heiratete, doch ihr Mann schlug sie. Eines Tages schlug sie ihn kräftig zurück und er landete mit dem Kopf auf dem Amboss. Da er in Alsum sehr beliebt war und man ihr nicht glaubte, dass er sie schon öfter geschlagen hatte, ächtete man sie im Dorf, sodass sie es schließlich vor etwa zwei Jahren vorzog, zu gehen und die Fürstkomturei und ihre Schrecken zu verlassen, da Alsum nah an der Grenze liegt.

Die Amazonen und ihr Kampf gegen die Schattenlande und ihre Tyrannen und ihr männerloses Leben sprechen sie sehr an.

Firunja gibt sich im Weiteren eher etwas in sich gekehrt, aber nicht zu abweisend. In Waffenübungen zeigt sie sich stets schlechter, als sie eigentlich ist, denn eine ausführliche Waffenausbildung passt in ihre vorgegebene Geschichte nicht hinein.

Ihre Patin wird *Trinde von Yeshinna*.

SABOTAGE! (ERSTER TEIL)

Aus Beilunk wird möglichst schnell wieder aufgebrochen, denn die Amazonen sind sich bewusst, dass ihr Zug sich unvermeidlich herumsprechen wird und die Mactaleänata früher oder später davon erfahren werden.

Am zweiten Tag bricht eine unangenehme Verzögerung über den Treck herein, als gleich acht der Zugpferde und vier der Streitrosser unter schlimmstem Durchfall leiden. Das sind mehr, als Ersatzpferde vorhanden sind, und hält den Treck auf offener Strecke zwei bis drei Tage auf, bis die Pferde wieder gesund sind.

Verfügt einer der Helden über die Zauber KLARUM PURUM oder TIERE BESPRECHEN, rettet er damit die Situation. Die Butterblumen (*ZooBotanica Aventurica 217*), die den Pferden unter das Futter gemischt wurden, haben eine Giftstufe von 4. Die Reise kann in dem Fall dankenswerterweise schneller fortgesetzt werden.

ЕІПЕ ПЕВЕ АМАЗОНЕ

Die nächste Ortschaft ist Grünau, ein kleines Dorf, bei dem die Straße nach Osten gen Shamaham abzweigt.

Ein nennenswerter Halt ist nicht geplant, allerdings spricht Ayla die Frauen des Ortes auf die Sache der Amazonen an.

Eine junge Jägerin meldet sich, *Isidre Zandor* (*1015 BF, 1,90 Schritt, lange rote Haare, blaue Augen, schlank und in der Statur durchschnittlich, recht gewandt in den Bewegungen, freundlich, enthusiastisch und manchmal gar vertrauensselig, mit Bogen, Jagdspieß). Sie braucht nicht lange, ihre wenigen Besitztümer einzupacken und sich von den Eltern, drei Geschwistern und den Freunden zu verabschieden. Zu ihrer Patin wird *Sefiora von Keshal Rondra*.

SABOTAGE! (ZWEITER TEIL)

Die nächsten knappen 20 Meilen nach Grünau führen durch Hüggelland, das hinter Grünau beginnt und sich vor allem weiter nach Norden erstreckt.

Die Straße selber führt hauptsächlich zwischen den Erhebungen durch, doch es gibt auch einige Steigungen und Gefälle.

Legen Sie nach eigenem Ermessen fest, wie weit von Grünau entfernt folgende Szene geschieht:

HINTERGRÜNDE DER SABOTEURIN UND IHRES AUFTRAGS

Firunja Torbensen heißt eigentlich *Firunja Wagner* (*1006 BF, 1,77 Schritt, braunes Haar, schulterlang, zu einem Pferdeschwanz gebunden, blaue Augen, kräftig gebaut) und stammt tatsächlich aus Alsum. Nach ihrer Schmiedelehre hat sie bereits als junge Frau Alsum verlassen, sich einer Söldnertruppe angeschlossen und dabei ihren für jene Zeit und Region zu zwölfgöttergefälligen Vornamen gegen den unverfänglicheren Dirione getauscht. Kurze Zeit stand sie in Xeraans Diensten, bevor Haffax die Herrschaft auch über dessen Heptarchie übernahm und sie auf seiner Seite kämpfte. Schließlich verließ sie die Schattenlande als freischaffende Söldnerin.

Die Werte für Firunja finden Sie auf **Seite 62**.

Die Mactaleänata hatten durch Zuträger erfahren, dass ein großer Teil der Amazonen Yeshinnas mit Wagen über Perainefurten und Kleinwardstein nach Westen gezogen ist. Sowohl Größe des Trupps als auch die Wagen erregten die Aufmerksamkeit der Mactaleänata und ihrer Anführerin Nakika Bärenfang, die sich als Ziel Shamaham oder das Vildromtal denken konnte. Daher hat sie mehrere Frauen, die nicht mit den Mactaleänata in Verbindung stehen, über Mittelspersonen angeheuert und an verschiedenen strategisch wichtigen Orten, sollte das Ziel früher oder später Kurkum sein, positioniert: Altzoll, Warunk und Beilunk.

Dass sie indirekt von den Mactaleänata angeheuert sind, wissen diese Frauen nicht, sie wähen sich jeweils in anderen Diensten. Es ist ein Auftrag, gutes Geld zu bekommen und keine Fragen zu stellen, daher ist Firunja nichts über echte oder vorgebliche Hintergründe des Auftrages bekannt. Ihre Aufgabe ist es, so Amazonen nach Beilunk oder in das Umland kommen, mit ihnen Kontakt aufzunehmen, sich nach Möglichkeit unter einem guten Vorwand anzuschließen und generell das weitere Vorkommen zu behindern. Dazu wird sie vermutlich nur zwischen einer und anderthalb Wochen Zeit haben, sie soll sich also nicht zu viel Zeit lassen, aber auch nicht zu auffällig in Eile vorgehen.

Spionage gehört nicht zu ihren Aufgaben, da die Möglichkeiten einer Kontaktaufnahme mit dem Auftraggeber – für Firunja ein gut situiertes Händler aus dem Tobrischen, was seine Aussprache betrifft – nicht gegeben sind und sie ihre Tarnung nicht durch auffällige Neugier in Gefahr bringen soll.

Auf einer Steigung gibt es plötzlich ein lautes Bersten von Holz, als die Achse eines der Leiterwagen bricht. Es gilt den Wagen zu entladen, aufzubocken, die Pferde auszuspannen, die Räder und Achse auszubauen. Erstere zu kontrollieren und Letztere notdürftig zu reparieren, dauert eine Weile und lässt den Treck verwundbar auf der Straße stehen, weil die Hüggellandschaft der Umgebung nicht einsehbar ist.

Handwerklich begabte Helden können bei der Reparatur des Wagens helfen, aber da es ausreichend viele Handwerker im Zug gibt, sind die Helden bei der Bewachung oder Auskundschaftung der Gegend besser aufgehoben.

Verfügt ein magiekundiger Held über einen entsprechenden Zauber, wie den ADAMANTIUM in der Variante „Struktur wahren“ oder den OBJECTOFIXO (oder findet einen anderen kreativen magischen Weg), kann er damit einiges an Zeit einsparen, die für

eine notdürftige Reparatur aufgewendet werden würde, und nach Ihrem Ermessen dafür sorgen, dass es der Wagen ohne Probleme zurück nach Grünau schafft.

Sonst muss die Achse vor Ort notdürftig mittels der mitgeführten tragbaren Schmiede mit Beschlügen versehen und die Last des Wagens weitestgehend auf andere Wagen umverteilt werden, und dann geht es am vermutlich folgenden Tag langsamer als zuvor zurück nach Grünau, um dort die Achse umfassender zu reparieren. In Shamaham soll eine ganz neue Achse gekauft oder angefertigt werden.

Sollten die Helden Verdachtsmomente haben, erfordert es eine *Holzbearbeitungs*-Probe +7 (selbstverständlich ist das in jedem Falle nur vor der Reparatur möglich), um festzustellen, dass die Achse nicht nur unter der Belastung brach, sondern vorher so präpariert wurde, dass sie früher oder später brechen musste. Trauen sich die Helden nicht selber zu, das einzuschätzen, können sie sich an einen der Zimmerleute wenden, der die Achse dahin gehend untersucht und dies feststellt.

WEITER GEN SHAMAHAM

Von Grünau aus sind es ungefähr 50 Meilen über die Straße nach Osten bis zur derzeitigen Grenze der Fürstkomturei und von da aus knapp weitere 20 Meilen bis nach Shamaham.

Nach wie vor ziehen Kundschafter voraus und zu den Seiten, denn zunehmend ist mit Patrouillen aus Shamaham zu rechnen.

ANGRIFF DER MACTALEÄNATA

Nachdem der Aufstand von Kommandantin *Yassula Ishassayn* und ihren Mactaleänata im Vorjahr gegen die Bluttempler unter Präfektin *Dijaosab* niedergeschlagen wurde, hielten sich die aus

DIE SABOTEURIN ZU FASSEN

Es ist ganz und gar abhängig von den Helden, wann und ob die Saboteurin Firunja aufgedeckt wird. Für das Abenteuer spielt der genaue Zeitpunkt keine Rolle, spätestens im Vildromtal wird es ohnehin geschehen, wenn sie ihren letzten Sabotageakt verübt.

Firunjas erster Sabotageakt, die Vergiftung der Pferde, denen sie heimlich Butterblumen unterschob, mag noch unerwartet kommen. Sie achtet darauf, dass sich nach ihrem Anschlag keine Spuren der Blumen bei ihr oder in ihrem Gepäck finden. Möglicherweise wird das Ganze auch gar nicht als Sabotage erkannt. Vor allem, wenn die Butterblumen nicht im Futter entdeckt werden (wozu eine *Pflanzenkunde*-Probe +3 nötig ist), sondern bei den Pferden normaler Durchfall festgestellt wird.

Vielleicht haben die Helden ein Interesse für die Neuankömmlinge und so mag ihnen auffallen (gelungene *Sinneschärfe*-Probe +7), dass so mancher Reflex und Schlag Firunjas bei Übungskämpfen oder überraschenden Situationen nicht ganz so unbedarft ist („Da habe ich aber Anfängerglück gehabt!“), wie es den Anschein haben soll.

Werden die Helden auf die Gegenwart und Wirken eines Saboteurs aufmerksam und gehen mit entsprechenden Ideen und klugem Vorgehen gegen ihn vor, nehmen Sie ihnen nicht den Erfolg, frühzeitig Firunja zu enttarnen oder auf frischer Tat zu erwischen. Die entsprechenden späteren Sabotageakte fallen dann natürlich weg.

Sobald Firunja als Saboteurin verdächtigt wird, reagiert sie unterschiedlich, je nachdem, zu welchem Zeitpunkt das geschieht. Je früher sie entdeckt wird, desto widerständiger und uneinsichtiger zeigt sie sich. Sie leugnet und muss schon sehr in die Enge getrieben werden, um nachzugeben.

Ist Firunja ohne Reue enttarnt, wird als Strafe ein Spießrutenlaufen verhängt und sie muss danach ohne ihre Waffen gehen.

Sollten die Helden nicht auf die Spur Firunjas oder überhaupt auf das Wirken eines Saboteurs stoßen, sich Ihnen aber durch das Spiel entstehende weitere Situationen für einen Sabotageakt bieten, nehmen Sie dies wahr.

Der zweite Sabotageakt, die gebrochene Achse hinter Grünau (**Seite 27**), wird von Firunja frühzeitig in Angriff genommen, denn nötige Zeit und passende Gelegenheiten, heimlich nach und nach eine Achse zu bearbeiten, damit sie irgendwann der Belastung nachgibt, benötigen einige Tage oder vielmehr Nächte.

Shamaham vertriebenen Schwarzamazonen weiterhin in dessen Umland auf. Nakika Bärenfang hat jedoch kürzlich fast die Hälfte zu sich abberufen, um ins Vildromtal zu ziehen, und den übrigen (in etwa ein Dutzend) aufgetragen, auftauchende Amazonen aufzuhalten. Dass es voraussichtlich das Leben ihrer Frauen kosten wird, bedeutet Nakika noch weniger als ihren Kriegerinnen, die keine Schwäche zeigen wollen. Den Preis, die Amazonen zu beschäftigen, zu schwächen und sie bestenfalls glauben zu lassen, sie hätten die Mactaleänata zurückgeschlagen, ist es ihr wert.

Als sie nun das Nahen ihrer erklärten größten Feinde bemerken, gibt es für die Paktiererinnen kein Zögern und, obwohl deutlich in der Minderheit, greifen sie an. Ihr primäres Ziel



ist Gilia. Durch ihren Blutdurst und ihre Paktgeschenke (in diesem Trupp sind die Mitglieder im ersten und zweiten Kreis der Verdammnis) machen sie ihre Unterzahl anfänglich wieder wett. Lassen Sie Proben auf *Gefahreninstinkt* (erschwert um 3) oder IN-Proben +10 würfeln, um die Helden gerade frühzeitig genug auf eine drohende Gefahr aufmerksam werden zu lassen.

Exemplarische Werte der Mactaleänata finden Sie auf **Seite 63f**. Amazonen, Ritter, Nebachoten, Freischärler und Helden sind eine zu kampfstärke Gruppe und schlagen die Schwarzamazonen schließlich zurück.

Den Helden kann auffallen, dass etwa ein Dutzend jedoch eine unerwartet kleine Angriffsgruppe ist. Gilia und Ayla ist dies auf jeden Fall bewusst.

НАСН ДЕМ КАМПК

Einmal mehr haben die unterschiedlichen Streiter bewiesen, dass sie trotz Differenzen untereinander Seite an Seite kämpfen können. Es zeigt sich zunehmend, dass die Mitglieder des Kriegszugs besser und besser als Einheit fungieren und im Ernstfall Probleme im Miteinander beiseitestellen können.

Sollten eine oder mehrere der Schwarzamazonen gefangen worden sein, erbringt eine Befragung nicht viel. Sie weigern sich zu sprechen, nur Verhöhnungen und Beteuerungen, jeglichen Qualen zu widerstehen, kommen über ihre Lippen. Obendrein wissen sie tatsächlich nichts von Nakika Bärenfangs Plan (sie hatte nichts über ihr weiteres Vorhaben gesagt) oder der Saboteurin. Nur ernst

gemeinte Folterung könnte sie dazu bewegen, überhaupt Fragen zu beantworten.

Gilia ordnet eine Hinrichtung von etwaigen Gefangenen an. Da es sich um Paktiererinnen handelt, erhebt unter Arnwulfs, Firutins oder Ra'ouls Leuten auch niemand Einspruch dagegen.

Je nachdem, wie hoch die Verletzungsquote ist, könnte vor dem Erreichen Shamahams eine Ruhephase von einem Tag oder einer zusätzlichen Nacht gemacht werden, auch wenn dies riskant ist, da nicht abzusehen ist, wer zufällig auf den Trupp stoßen kann. Die Artefakte mit den HEILSEGGEN können in dieser Situation eine Verwendung finden, ebenso kann ein Held, der über den BALSAM oder einen anderen Heilzauber verfügt, hier glänzen. Die Amazonen verfügen über die Möglichkeit des direkt gewirkten HEILSEGGENS, wie es auch Geweihten unter den Helden offen steht, sodass damit allzu schweren Einbußen in der Kampfkraft und einer langen Ruhephase vorgebeugt werden kann.

DER LOHN DER MÜHEN

Mit der bisherigen Reise in und durch die Schattenlande haben sich die Helden **250 Abenteuerpunkte** verdient, dazu **Spezielle Erfahrungen** auf *Menschenkenntnis*, *Reiten* und *Körperbeherrschung* und nach Ihrer Maßgabe 2-3 weitere häufig eingesetzte Talente (wie z.B. *Lehren*, wenn ein Held eine Amazone unterrichtet hat).

3. KAPITEL: KAMPF UM SHAMAHAM

ZEITFENSTER

Gerade dieses Kapitel obliegt in seiner Zeitplanung ganz den Helden und ihren Ideen. Erkundung der Stadt und seiner Truppen, Planung des Angriffs und zuletzt die Sicherung der Stadt

sind Thema des Kapitels. Es ist am ehesten von wenigen Tagen auszugehen.

VORBEREITUNGEN UND PLANUNGEN

SHAMAHAM

Shamaham für den eiligen Leser

Einwohner: 1.400

Wappen: auf Weiß zwei rote, gekreuzte Schwerter über einem roten Gugel

Herrschaft/Politik: Präfektin Dijaosab die Maraske

Garnisonen: 2 Banner Bluttempler (nicht Sollstärke), 400 Söldner, 10 Tempelgardisten

Tempel: **Belhalhar**, Borbarad

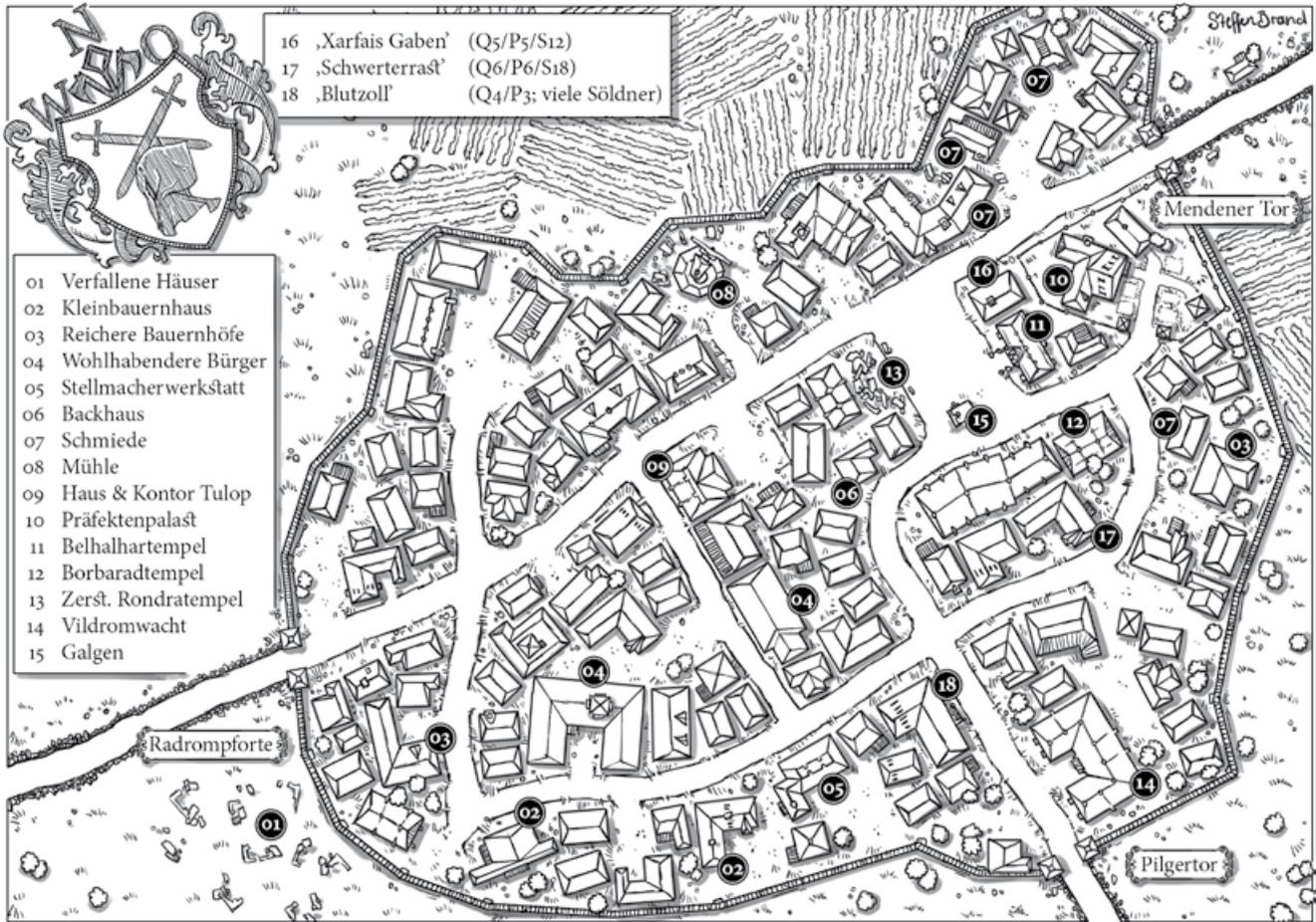
Wichtige Schenken/Gasthöfe: Gasthaus *Xarfais Gaben* (Q5/P5/S12), Gasthaus *Schwerterrast* (Q6/P6/S18), Taverne *Blutzoll* (Q4/P3; viele Söldner)

Besonderheiten: Ruine des Rondratempels, Safranhandel, Shamahampigon-Zucht, viele Schmiede

Stimmung in der Stadt: Die Bewohner Shamahams profitieren vom Safranhandel und dem besonderen Schutz, den der Ort genießt, fürchten aber die Unberechenbarkeit der neuen Stadtherren.

Dank der Kenntnisse von Helftan und Isidre ist die Informationslage über Shamaham bereits im Vorfeld recht gut. Es ist die zweitgrößte Stadt an der Piratenküste, ein wichtiges Handelszentrum (die Stadt kontrolliert den gesamten Handel im Süden der Fürstkomturei und ist Versorger eines Kriegshafens) und Bollwerk gegen die Warunkei und Beilunk. Oft kommen Pilger des Belhalhar in die Stadt, die auf dem Pilgerweg ins Vildromtal sind. Die Stadt ist von einer Mauer umgeben, die drei Tore hat (das Pilgertor im Süden, das Mendener Tor im Osten und die Radrompförte im Westen). Man kommt nicht unbemerkt und unkontrolliert in die Stadt hinein, nachts sind die Tore für jene ohne sehr guten Grund geschlossen. Am südlichen Tor befindet sich die Garnison *Vildromwacht*. Die Söldner sind in requirierten Wohnhäusern und einem Gehöft nahe beieinander untergebracht. Die geschwärzte Ruine des Rondratempels steht im Zentrum der Stadt.

Einst war Shamaham für seinen Safranhandel bekannt, doch mit dem dämonischen Eis im Tal gab es auch keine Krokuspflanzen mehr. Seit wenigen Jahren jedoch sind einige der Pflanzen wieder verfügbar und haben die Händlerin *Yosmina Tulop* zur reichsten Frau im Orte gemacht. Vorrangig lebt die Stadt von Viehzucht und Ackerbau.



Nützliche weitere Details über Shamaham finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schattenlande** auf Seite 118.

Die aktuelle Truppenanzahl in der Stadt ist allerdings unbekannt, und mehr Informationen über Lage und Zustände in der Stadt sind wichtig, um den Angriff planen zu können.

Legen Sie als Spielleiter die genaue Stärke nach Ihrer Einschätzung fest und gehen Sie von den angegebenen Zahlen im Kasten als Grundlage aus, doch beachten Sie, dass die Banner der Bluttemplar durch den Aufstand 1037 BF noch nicht wieder auf Sollstärke sind und auch die Zahl der Söldner durch unterwegs befindliche Patrouillen flexibel ist. Eine Zahl zwischen 20 und maximal 50 (das ist bereits eine sehr großzügige Annahme) Bluttemplar weniger können Sie annehmen.

DIE KUNDSCHAFTER

Der Trupp schlägt ein Lager ohne Feuer abseits der Straße und in meilenweiter Entfernung zur Stadt auf. Gilia schickt Kundschafter voraus, sich in der Stadt und im Umland umzusehen. Amazonen sind dazu sehr allerdings ungeeignet, da diese niemals oder bestenfalls nur sehr schwer ihr wahres Wesen verstecken können. Auch die Ritter bieten sich weniger dazu an, da auch diese schwer ihre Herkunft und Überzeugungen verhehlen können.

Firutins Freischärler sind für solche Missionen geeignet, doch vor allem die Helden können und sollten hier sich melden (so sie nicht aus eigenen Gründen oder Prinzipien davon lieber absehen). Auch bei den Berglöwen gibt es Freiwillige. Isidre bietet sich ebenfalls an, weil sie sich in der Stadt auskennt und sich vor den Amazonen weiterhin beweisen möchte. Auch die anderen Anwärterinnen stehen nicht zurück. Eine *Menschenkenntnis*-Probe +7 eröffnet, dass Firunja jedoch ein bisschen gezwungen wirkt bei der Aussicht, an dieser gefähr-

lichen Aufgabe teilzunehmen, und sie das womöglich eher aus Zugzwang macht. Auf eine Anfrage hin leugnet sie dies erst, bei Nachdruck gibt sie jedoch zu, dass ihr diese Aufgabe sehr gefährlich erscheint.

Ob sich die Späher einzeln, in kleinen Gruppen oder als ein „Söldnertrupp“ in die Stadt bewegen, ist der Planung und vor allem den Helden als Autoritätspersonen überlassen.

Sie können als Spielleiter einen Spähertrupp in passender Größe mit verschiedenen Zielen und Aufgaben aufstellen. Da sich viele Söldner in der Stadt aufhalten und Durchreisende kein ungewohnter Anblick sind, sind fremde Gesichter auch nicht ungewöhnlich oder gar verdächtig, solange sie sich der Stimmung in der Stadt anpassen können.

PLANUNGEN ...

Mit Informationen ausgestattet gilt beim Wagenzug zu klären, welche Möglichkeiten bestehen. Ein direkter, offener Angriff verbietet sich von selbst angesichts der Überzahl der gegnerischen Seite, auch wenn dies an sich die bevorzugte Vorgehensweise von Amazonen und Rittern ist.

Mögliche Optionen sind:

- Unter einem herbeigeführten Vorwand Teile der Söldner aus der Stadt locken. Bei dieser Vorgehensweise sollte beachtet werden, dass die eigenen Kräfte dadurch nicht zu sehr oder zu weit weg gebunden werden.

- Schnell reagierende Offiziere auf der Gegenseite sind eine Gefahrenquelle. Wenn zu Beginn oder kurz vor einem Angriff von diesen auch nur einige auf die eine oder andere Art unschädlich gemacht werden, ist mit Unsicherheit und Unorganisiertheit unter den Kämpfern zu rechnen.

LAGE IN DER STADT

Wie die Helden auch vorgehen, ob sie sich in der Schenke *Blutzoll* oder einem der anderen beiden Gasthäuser zu den Söldnern setzen, mit Bürgern und den Durchreisenden sprechen oder gar bereit sind, die beiden Tempel aufzusuchen, unter folgenden Informationen können Sie nach Einsatz von *Gassenwissen*-Proben und des Weiteren mit *Menschenkenntnis*- und *Überreden (Lügen oder Einschüchtern)*-Proben auf Heldenseite auswählen und den betreffenden Helden zukommen lassen (bei Bedarf auch über mehrere Besuche in der Stadt verteilt):

- ☛ Den Konflikt zwischen den Bluttemplern und Schwarzamazonen konnte Präfektin *Dijaosab die Maraske* für sich entscheiden. *Yassula Ishassayn*, die Anführerin der in Shamaham stationierten Mactaläanata, die einen Teil der Bluttempler auf ihre Seite ziehen konnte, wurde von ihr im Zweikampf getötet, die Schwarzamazonen ziehen seitdem durch das Umland und machen es unsicher.
- ☛ Die zwei Banner Ordenskrieger vom Blutroten Tempel des Großen Verschlingers zu Hemandu befinden sich seitdem auf unter Sollstärke und sind die einzige größere Garnison der Tempel außerhalb Maraskans.
- ☛ Die Händlerin *Yosmina Tulop* ist die reichste Frau, seit sie vor einigen Jahren den davor lange Zeit stillgelegten Safranhandel wieder aufgenommen hat. Sie wohnt in einem großen Steinhaus mit angeschlossenen Kontor und Stallungen nahe dem niedergebrannten Rondratempel.
- ☛ Die Äbtissin des Borbaradtempels, *Xamanotha von Gnaph'Caor* (*993 BF, durch dämonischen Nachhall verzerrte Stimme, blonder Dutt, Iribaar-Paktiererin), stand dem Konflikt zwischen Bluttemplern und Schwarzamazonen neutral gegenüber. Sie weilt derzeit nicht in Shamaham.
- ☛ Der Löwenpass ins Vildromtal ist der einzige Zugang zum Tal und Pilgerpfad für Mactaläanata und Belhalhar-Paktierer, vereinzelte Amazonen und andere Rondrianer, die sich ab und an herwagen.

☛ Der Ogerbusch liegt zwischen Shamaham und Löwenpass, das sumpfige Waldland heißt nicht nur wegen der im Herbst furchtbar riechenden Ogerbeeren so, die dort in großen Mengen wachsen, sondern auch wegen der dort hausenden Menschenfresser.

☛ Der Rondratempel ist bereits rund zwei Jahrzehnte vor der Eroberung durch Borbarads Armee abgebrannt. Ausgerechnet die Bürger Shamahams hatten aus Angst ihren Tempel angezündet und die Geweihten ermordet. Seitdem sind wiederholt die Geister der drei Geweihten gesichtet worden, mittlerweile aber schon lange nicht mehr (siehe auch **Die Geister von Shamaham** auf Seite 32). Diese dunkle Episode der Stadt wird – auch wenn von den damaligen beteiligten Erwachsenen nicht mehr viele leben – nur ungerne erzählt und dann so, als wäre man selber oder zumindest die eigene Familie nicht daran beteiligt gewesen.

☛ Der Großteil der Bewohner sind einfache Bürger, Handwerker und Bauern. Den Schutz der Stadt wissen sie zu schätzen, auch wenn sie sich der beständigen Gefahr durch die Söldner, Bluttempler, Schwarzamazonen im Umland und durchreisenden Besucher von unterschiedlicher Gesinnung nur zu bewusst sind.

☛ Es gibt noch immer göttergefällige Bewohner, aber diese sind natürlich bestrebt, solche Ansichten nicht zu publik zu machen, schon gar nicht, sich zu wünschen, die Bluttempler, Paktierer und Söldner würden die Stadt verlassen. Solche Bürger ausfindig zu machen, ist den Helden möglich, stellt aber eine große Herausforderung dar. (siehe auch **Wichtige Persönlichkeiten Shamahams** weiter unten auf dieser Seite)

☛ Im Ogerbusch gibt es große und versteckt liegende Höhlen, die früher einmal als Unterschlupf für die Bewohner dienten.

☛ Da es keine fertige Kaserne gibt, sind die Söldner in einigen der neu errichteten Häuser im Stadtkern untergebracht und aus weiteren Häusern wurden die eigentlichen Bewohner vertrieben. Die Bluttempler haben eine Garnison innerhalb der Stadtmauern. Die Offiziere haben zum Teil Unterkünfte in den Gasthäusern.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN SHAMAHAMS

Es gibt in allen Parteien der Stadt (Söldner, Bluttempler, Bürger) Personen, die auf die eigene Seite zu bringen oder auszuschalten sinnvoll sind.

Hier finden Sie eine Auflistung, die Sie bei Bedarf verlängern oder verkürzen können:

- ☛ Präfektin *Dijaosab die Maraske* (*1003 BF, 1,79 Schritt, schwarze Zöpfe, die zu Hörnern geflochten sind, braune Augen), die keine Paktiererin ist. Ihre Werte finden Sie auf Seite 33. Sie ist seit 1033 BF Präfektin und hat bereits diverse Zweikämpfe gewonnen. Sie wohnt in einer requirierten Villa.
- ☛ Söldnerhauptmann *Anshag Karde* (*1002 BF, 1,80 Schritt, kurz geschorenes braunes Haar, braune Augen, Hautbilder mit dämonischen Motiven auf den Oberarmen, leidenschaftlicher Spieler), der sich sehr viel in der Taverne *Blutzoll* aufhält und dort spielt.
- ☛ Söldnerhauptfrau *Xamanda Burgstein* (*1010 BF, 1,77 Schritt, rotbraunes Haar im Zopf, die Seiten rasiert, grüne Augen, fast schon dürr, durchdringender Blick), liebt Geselligkeit und ist daher auch oft in einem der Gasthäuser zu finden.
- ☛ Hauptmann der Bluttempler *Rak Mennening* (*1011 BF, 1,82 Schritt, dunkelbraunes Haar, grüne Augen, I. Kreis der Verdammnis (Belhalhar)), gilt als Helme Haffax treu ergeben.

☛ Seit die aus Mendena stammende Händlerin *Yosmina Tulop* (*999 BF, 1,72 Schritt, blondes schulterlanges Haar, blaue Augen, stets geschäftstüchtig auftretend, gepflegtes Äußeres) den wieder entstehenden Safranhandel übernommen hat, ist sie zur reichsten Frau Shamahams aufgestiegen und daher auch mit zur einflussreichsten. Ihr großes Steinhaus steht in der Nähe des niedergebrannten Rondratempels, Remise, Stallungen und Kontor gehören mit zum Hof. Zur Unterstützung der Helden und des Unternehmens erklärt sie sich bereit, wenn sie aufrecht überzeugt ist, dass es Erfolg haben kann und wenn ihr von Gilia schriftlich weiterhin der Safranhandel zugesprochen wird. (Dies macht Gilia nach kurzem Bedenken.) Außerdem ist sie sehr gut geeignet, weitere taugliche Ansprechpartner in der Stadt zu benennen und auch positiv zu beeinflussen, wie z.B. den Böttcher Nibelwulf.

☛ *Nibelwulf Honorald* (*996 BF, 1,73 Schritt, braunes Haar, graue Augen, bereits stark ergraut, hinkt leicht auf dem rechten Bein) gilt als Sprecher unter den göttertreuen Bürgern Shamahams. Der Böttcher führt ein unauffälliges und nach außen notwendig angepasstes Leben, doch hat er die Hoffnung, dass die Haffax'schen Truppen vertrieben werden, nie aufgegeben.

☞ Bei einer geschickten Vorgehensweise lassen sich auch zu Beginn eines Angriffs eine oder mehrere der Söldnerunterkünfte mit wenigen eigenen Leuten abriegeln.

☞ Es sollte verhindert werden, dass feindliche Truppen sich in der Garnison am Südtor verbarrikadieren.

☞ Die Bürger Shamahams sind ein wichtiger Punkt. Sie zur Unterstützung überzeugen zu können, wäre eine große Hilfe. Einige Dutzend oder gar einige Hundert Streiter mehr auf der eigenen Seite beeinflussen die Aussichten positiv, dazu sind sie zugleich keine möglichen Gegner mehr. Dafür müssen die richtigen Personen angesprochen und überzeugt werden, die auch ihrerseits ihre Beziehungen einsetzen.

Wenn Sie als Spielleiter entscheiden, dass *Helgian* aus Firutins Truppe noch Verwandte oder alte Freunde in der Stadt hat, kann auch er den Helden bei der Rekrutierung der Bürger helfen.

☞ Wenn sich keiner der Helden auf die Geister der Stadt besinnt, tut dies Ayla, die selber Zeugin ihres bislang letzten Auftritts war. Das Erscheinen der Geister der Rondrageweihten kann sowohl die Moral der Bürger anheben, als auch noch zögernde Einwohner überzeugen, sich der Sache anzuschließen.

☞ Unmittelbar bevor der Angriff erfolgt, müssen den eigenen Truppen die Tore, oder zumindest eines, geöffnet werden.

☞ Aufgrund der Stadtmauer ist nur ein geringer Aufwand nötig, die Stadt abzuriegeln. Die Tore und auch Mauern sollten mit bewacht werden.

☞ Innerhalb der Stadt ist wenig Platz für den bevorzugten Reiterkampf von Amazonen, Nebachoten und Rittern. Kleinere berittene Einheiten sind nicht fehl am Platz, aber hauptsächlich, das sollten die Helden klar machen, wenn es einige Amazonen oder Nebachoten nicht einsehen wollen, braucht es Fußkämpfer.

☞ Es muss festgelegt werden, welcher Trupp welche Aufgabe hat und in welchem Teil der Stadt agiert.

☞ Vielleicht werden Ihre Spieler aber auch ganz andere Vorgehensweisen parat haben, die zum Erfolg führen.

... UND IHRE MÖGLICHEN ERGEBNISSE

Welche Vorgehensweisen und Optionen schlussendlich gewählt werden und wie lange die Vorbereitungen oder ein etwaiges erneutes Betreten der Stadt und diverse Kontaktaufnahmen dauern werden bleibt Ihnen überlassen. Folgende Ergebnisse sind möglich:

☞ Sind Ideen und Umsetzungen gut genug, kann ein Herauslocken eines Teils der Söldner aus der Stadt gelingen (allerdings muss man sich natürlich anschließend um sie kümmern).

☞ Über Nibelwulf und Yosmina können im Geheimen weitere Bürger und ihre Unterstützung gewonnen werden (so sie entsprechend überzeugt werden). Sie verfügen über einige versteckte Waffen und mit Handwerkszeug (z.B. Fleischermesser oder Holzfälleräxte) können sich noch mehr Einwohner bewaffnen, doch handelt es sich weder um ausgebildete Kämpfer noch in dem Sinne gute Waffen. Über in die Stadt gebrachte Waffen sind sie sehr erfreut.

☞ Ein harter Verhandlungspartner kann Yosmina die Zusage abringen, mehrere der hiesigen Söldner zu bezahlen. Sie wählt solche, bei denen sie sicher ist, dass sie die Seiten wechseln würden, weil sie keine überzeugten Haffax-Anhänger sind und bereit wären, eine gute Gelegenheit in diesen Zeiten, da die Fürstkomturei aufgrund der Machtkämpfe noch gefährlicher geworden ist, zu nutzen.

Reicht das eigene Verhandlungsgeschick dazu nicht aus, kommt Gilia für diese Kosten auf und Yosmina stellt nur den Kontakt her. Maximal können die Helden gut zwei Dutzend Söldnern zum Überlaufen bewegen, was Sie von *Menschenkenntnis*- und/oder *Überzeugen*-Proben abhängig machen sollten.

DIE GEISTER VON SHAMAHAM

Vor rund 40 Götterläufen wurden die Bewohner der Stadt Shamaham und des Umlands in Angst und Schrecken versetzt, als sie glaubten, Opfer von räuberischen Übergriffen der Kurkumer Amazonen zu werden (die Ereignisse des Abenteuers *Die Göttin der Amazonen*). Das führte dazu, dass sie den örtlichen Rondratempel niederbrannten und die meisten der Geweihten dabei töteten. Der Tempel wurde bis zum heutigen Tage nicht wieder aufgebaut und seine Ruine steht bis heute als Mahnmal in der Stadt.

Im Rondra 1019 BF sind erstmals die Geister der drei Geweihten *Solasque von Shamaham*, *Rahjane von Perricum* und *Rondrage von Illsur* in den Tempelruinen erschienen und standen dort Nacht für Nacht über Monate Wache. Die Bürger hofften daher, dass Rondra den Menschen der Stadt vergeben hatte und die Geister Schutz wie Warnung darstellten. Im Rahja des gleichen Jahres nahm Lutisana von Perricum Shamaham ein und die Geister stellten sich ihrer Armee entgegen. Seitdem wurden sie nicht mehr gesehen, doch hält sich bis heute im Stillen die Hoffnung, dass sie wiederkehren werden und die Blutmeppler vertreiben.

Zu den Geistern von Shamaham finden Sie Ausführungen im **AB 62**, im Abenteuer **Goldene Blüten auf blauem Grund** in **Invasion der Verdammten** und in der Regionalspielhilfe **Schattenlande**.

IM RONDRATEMPEL

Gehen ein oder mehrere Helden des Nachts in den Tempel, gibt es folgendes Erlebnis.

Zum Nacherzählen oder Vorlesen:

Leichte Nebelschwaden ziehen auf, kleine Wölkchen hier und da. Es fällt auf, dass sie nur über dem Boden der Tempelruine kriechen und nicht genügend Wind da ist, um sie zu bewegen. Sie driften hin und her, auch in sich selber, nehmen aber keine feste Gestalt an.

Dicht über dem Boden bleiben sie, kaum, dass mal ein Fetzen bis zu deinem Knie hoch gelangt. Und doch bewegen sich die Schwaden auf dich zu. Nicht direkt und schnell, aber unaufhaltsam. Und dann, als mehr und mehr Schwaden bei dir und um dich sind, hörst du ein Wispern im Nebel.

Erst ist nichts Deutliches zu vernehmen. Eine gelungene *Sinneschärfe*-Probe +5, lässt die Wörter „Schande“ und „Löwin“ eher erahnen als mit Sicherheit hören. Die Szene kann als Gelegenheit genutzt werden, die Geister um Hilfe zu bitten. Eine Antwort gibt es allerdings nicht.

INTERPRETATIONEN DER GEISTERERSCHEINUNG

Ob mit dem Wort „Schande“ die der Bürger gemeint ist, die den Tempel vor Jahrzehnten abgebrannt haben, oder jene der Geweihten, die dabei zu Tode kamen, obliegt der Interpretation Ihrer Spieler. Vielleicht ist auch die Schande gemeint, Shamaham vor dem damaligen Einfall von Borbarads Schergen nicht gewarnt zu haben, oder bislang nichts gegen die Anwesenheit der Blutmeppler unternommen zu haben. Vielleicht ist es auch umfassend gemeint.

„Löwin“ kann sich auf Rondra beziehen, ebenso auf Schwertlöwin Ayla, die damals miterlebt hat, wie die Geister gegen die Söldner gekämpft haben.

Auffällig ist jedoch, dass weder in dem erlebten Moment noch im Nachhinein ein schlechtes Gefühl aufkommen will, sondern mehr jenes, dass etwas Gutes dadurch entstehen kann.

KAMPF UM SHAMAHAM

Wenn die Vorbereitungen so weit angelaufen sind, dass die gewünschten Ziele im Vorfeld möglichst erreicht wurden oder zeitnah realisiert werden können, beginnt der eigentliche Angriff auf Shamaham.

DIE ERSTEN MAßNAHMEN

Es bietet sich eine Aufteilung der Vorhut an. Ob die Helden eine solche bilden oder als Anführer jeweils eine Gruppe anführen, müssen sie wissen.

Grundlegende und optionale Maßnahmen, den Angriff auf die Stadt einzuleiten und vorzubereiten:

- Bei den oben im Kasten vorgestellten Söldneranführern und weiteren nach Ihrem Gutdünken ist es möglich, sie über den einen oder anderen Weg unschädlich zu machen, sie über eine Schwäche zu packen, im Hinterhof einfach niederzuschlagen oder anderes (von dem im Zweifelsfall die Amazonen nicht erfahren müssen).
- Mit Unterstützung von (vorher) bewaffneten Bürgern oder den eigenen Streitkräften, so diese schon eingelassen wurden, können Söldner in ihren Unterkünften eingesperrt und bewacht werden.
- Den eigenen Leuten muss mindestens ein Tor geöffnet und dessen Wache dazu möglichst unbemerkt unschädlich gemacht werden.

STRASSENKÄMPFE

Wenn die eigenen Streiter eingelassen sind, verteilen sich die einzelnen Kampfschauplätze über die Stadt. An Toren, auf den Mauern, in den Gassen, in und um die Unterkünfte der Söldner und vor der Garnison der Bluttempler wird hart gekämpft. Durch den überraschenden Angriff und die Eliminierung einiger der Söldneroffiziere sind die Söldner und Bluttempler desorientiert und teilweise ohne befehlshabende Offiziere.

VERSCHIEDENE KAMPFSITUATIONEN

Die Einzelheiten eines solch großen Kampfers sind nicht vorherzusagen. Daher gibt es an dieser Stelle nur einige Ausblicke, mit denen Sie arbeiten können.

Bluttempler (erfahren/Veteran/Rak Mennening)

Schwert + Schild:

INI 10/11 AT 15/17 PA 16/17 TP 1W6+5 DK N

Zweihänder (Rak)

INI 14 AT 21 PA 16 TP 2W6+5 DK N/S

LeP 34/37/38 AuP 34/38/38 WS 9/10/9 MR 4/4/4 GS 5/5/5

RS / BE 4/4/5 / 3/3/3 (Kettenhemd/Kettenhemd/Kettenmantel)

Wichtige Talente: Athletik 9/12/14, Körperbeherrschung 9/11/14, Raufen 10/14/15, Ringen 8/10/13, Selbstbeherrschung 9/12/14, Sinnenschärfe 8/10/15 / Zweihänder 18 (20)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampfflexe, Linkhand, Schildkampf II, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Waffenspezialisierung, Wuchtschlag / Gegenhalten, Schnellziehen, Sturmangriff / Befreiungsschlag, Binden, Entwaffnen, Halbschwert, Hammerschlag, Kampfgespür, Kulturkunde (Schattenlande), Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Schildspalter

Dunkle Gaben (nur Rak): Blutrinker, Befehlsstimme

Verhalten im Kampf: Die Templer kämpfen hartnäckig, ohne Gnade und Skrupel. Sie geben nicht oder nur sehr spät auf, da sie Belhalhar folgen.

Für die Söldner finden Sie exemplarische Werte auf Seite 64.

• Beschreiben Sie den einzelnen Helden jeweils nur ihren Blickwinkel auf das Geschehen und das eigene Umfeld. In seiner Gesamtheit kann den Kampf niemand überblicken, bestenfalls gibt es kurze Einblicke und Begegnungen mit anderen Kampfgruppierungen.

• Die Helden agieren entweder als eine der Einheiten oder weiterhin als Führer einzelner Trupps.

• Es werden alle Beteiligten des Kriegszuges an den Kämpfen teilnehmen, Gilia wie auch die Neuzugänge (nur Ayla nicht wegen ihres steifen Beines und weil sie für das Ritual wichtig ist, und die Handwerker nicht außer bei freiwilligen Meldungen).

• Enge Gassen können durch Straßensperren wie z.B. schnell aus einem Haus herbeigeschafftem Mobiliar und dahinter geschützten wenigen Kämpfern verteidigt werden.

• Beachten Sie, dass enge Gassen, Höfe und Häuser für lange Waffen eingeschränkten oder gar keinen Raum bieten.

• Einige Bluttempler und Söldner versuchen, in der fast fertiggestellten Garnisonsburg Zuflucht zu finden.

• Dijaosab die Maraske als Anführerin der Bluttempler wird von einem der Helden im Duell gestellt (diese Aufgabe übernehmen sonst auch wahlweise gerne eine Amazonenoffizierin, Ra'oul oder Arnwulf). Sie sollten diesen Zweikampf nicht unbedingt als Höhepunkt am Ende platzieren, aber auch nicht zu früh ansetzen, um die Wirkung des Siegs über die Präfektin umso besser herausstellen zu können.

Dijaosab die Maraske

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern

MU 16 KL 12 IN 16 CH 13 FF 10 GE 17 KO 15 KK 15

Tuzakmesser

INI 19 AT 21 PA 18 TP 1W6+6 DK N/S

LeP 38 AuP 40 WS 10 MR 5 GS 8

RS / BE 4/1 (Hartholzhaarnisch)

Wichtige Talente: Anderthalbhänder (Tuzakmesser) 17 (19), Athletik 12, Körperbeherrschung 11, Kriegskunst (Taktik) 13 (15), Menschenkenntnis 12, Raufen 14 (16), Ringen 10, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe (Hören) 12 (14), Überzeugen 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 15), Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Halbschwert, Kampfgespür, Klingensturm, Kulturkunde (Maraskan, Schattenlande), Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Sturmangriff, Waffenloser Stil: Hruruzat, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Dijaosab kämpft schnell (*Ausfälle*), flexibel und ohne Skrupel, die Möglichkeiten ihres Tuzakmessers gegen Übermacht wie im Duell nutzend. Sie kämpft bis zum Tode und verschwindet mit diesem Kampf aus dem offiziellen Aventurien.

- ☞ Entscheiden Sie anhand des jeweiligen Kampfverlaufes, wann weitere Gegner an einem Standort eintreffen.
 - ☞ In einem ihrer Quartiere eingesperrte Söldner versuchen auszubrechen.
 - ☞ Sollte Rak Menning nicht ebenfalls frühzeitig auf anderem Wege aus dem Geschehen entfernt worden sein, bietet auch er einen veritablen Gegner für einen Helden.
 - ☞ Die Bürger sind von unterschiedlicher Motivation getrieben. Die einen stehen ganz hinter dem Vorhaben, andere machen nur halbherzig mit. In beiden Fällen sind sie für kampferprobte Anführer, die ihnen den Weg weisen und als Vorbild vorangehen, sehr dankbar.
 - ☞ Die Einwohner sind nur durch ihre schiere Anzahl stark, nicht durch ihre Kampfeskünste. Entschlossen und skrupellos vorgehende Söldner oder Bluttempler können sie in arge Bedrängnis bringen, die Helden sind das Zünglein an der Waage.
 - ☞ Einige der Bürger haben sich in ihren Häusern versteckt, doch Söldner und Bluttempler machen vor niemandem Halt und sind auch bereit, Geiseln zu nehmen oder brutale Zeichen zu setzen, um so die Bewohner zum Aufgeben zu bringen. Die Helden und ihre Mitstreiter können einige solcher Szenen beenden, bevor es zum Schlimmsten kommt, und weitere Einwohner überzeugen, mitzukämpfen.
 - ☞ Die drei Geister der toten Rondrageweihten erscheinen, so der Kampf in der Nacht durchgeführt wird, auf dem Grund der Tempelruinen.
- Einer oder mehrere der Helden in der Nähe sehen Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich bemerkst du den Nebel, der sich auf dem Grunde der Tempelruinen zusammenzieht. Enger und enger ballen sich die Schwaden zusammen, schweben weiter hinauf und fügen sich dabei zu den Gestalten dreier Frauen zusammen. Drei Frauen in Kettenhemden und dem weißen Wappenrock mit der roten Löwin des Schwertbundes. Sie halten alle geisterhafte Rondrakämme in der Hand. Du kannst schemenhaft durch die leicht leuchtenden Gestalten hindurchsehen. „Für Rondra!“, ist ein lauter und dreifacher Kampfruf zu hören, der zugleich auch ätherisch klingt.

Durch ihr Erscheinen geben die Geister den letzten noch zögernden Bürgern und auch einigen derjenigen, die sich in den Häusern verstecken den Mut, sich zu beteiligen. Sie sind in dieser ihrer letzten Mission nicht an den Boden des ehemaligen Tempels gebunden, sondern können sich im Zuge ihres göttlichen Auftrages frei in der Stadt bewegen. Allein ihr Erscheinen gibt der eigenen Seite Mut und löst bei Gegnern Verwirrung bis hin zu Furcht aus.

Die Geister der Rondrageweihten

Typ: Spuk

KK 50 INI 12+1W6

Poltern:

AT 10 PA 0 TP 3W6+6 Punkte Strukturschaden DK 7 Schritt

Rondrakamm:

AT 15 (kann nicht pariert werden) PA 0 TP 2W+5 SP DK N/S

Bloße Hand:

AT 13 (kann nicht pariert werden) PA 0 TP 1W+5 SP DK H

LeP 40 MR 15 GS 8 GW 8 RS 8

Besondere Kampfregeln und Manöver: Gezielter Angriff (Schadenszauber gegen unbelebte Materie, z.B. KLICKERADOMMS, DESINTEGRATUS, MOTORICUS, ZAGIBU o.ä., und gegen Lebewesen der dritten Sphäre)

Besondere Eigenschaften (WdZ 231ff.): Astralsinn (TaW 14), Formlosigkeit I, Geisterpanzer, Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Körperlosigkeit I, Präsenz I, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron), zusätzlich Gegenstände beleben, Geisteranführer, Geistermanifestation, Geistersprache, Schaden auf belebte Materie, Schaden auf unbelebte Materie, Schreckgestalt II (nur gegenüber den Gegnern), Ungebunden, Zeitenblick

Verhalten in Kampf: Die Geister kämpfen nach dem rondrianischen Kodex. Sie können nur einzelne Angriffe mit physischem Schaden verbinden oder Gegenstände oder Personen ergreifen. Bei den meisten Angriffen schlagen die geisterhaften Rondrakämme ohne Schaden durch den gegnerischen Körper und Waffen hindurch, aber auch das bewirkt Verwirrung und abergläubische Furcht. Sie teilen sich bei Bedarf auf und agieren an verschiedenen Schauplätzen. Ihre Schreckgestalt II wenden sie gezielt gegen Gegner an, gegenüber den Kämpfern auf der eigenen Seite erscheinen sie in annähernd ihrer menschlichen Gestalt im Ornat. Sie können an nahezu beliebige Orte gelangen, da sie im Bedarfsfalle durch schmale Türspalte passen (Körperlosigkeit I).

DIE STADT IST EVER!

Die letzten Bluttempler und Söldner sind gefallen oder haben sich ergeben. Unter den Bewohnern Shamahams bricht Erleichterung und Freude, aber auch der Schrecken über die zurückliegenden Stunden aus.

Es gibt Verluste auf der eigenen Seite, die Sie nach Kampfverlauf ansetzen. Die hohen Offiziere und Anführer der eigenen Streitkräfte überleben diese Kämpfe. Unter den Einwohnern Shamahams überlebt Yosmina Tulop auf jeden Fall, bei den übrigen aufgeführten Personen ist es Ihnen überlassen.

Noch gilt es einiges zu erledigen und sich um vieles zu kümmern, die Nacht ist für die Helden noch nicht vorbei.

DIE ERLÖSUNG DER GEISTER VON SHAMAHAM

Die Geister versammeln sich schimmernd auf den Ruinen des Tempels.

„Nun darf uns Rondras Ruf erreichen“, verkündet Solasque mit ätherischer Stimme.

„Der Weg ist uns jetzt endgültig freigegeben“, fügt Rondrage hinzu. „Unsere Wacht ist auf ewig vorbei“, endet Rahjane.

Einige der Einwohner wagen sich näher an die Ruine heran, um ihren Dank auszusprechen, einige fallen sogar auf die Knie.

Die Geister blicken gütig auf sie herab. „Dankt der Herrin Rondra. Ihr ist der Zorn, aber auch die Gnade. Wir werden nie wiederkommen. Gehabt euch wohl, Bürger Shamahams. Befreier Shamahams, auch euch gebührt großer Dank. Wandelt stets mit dem Segen der Herrin“, sprechen die drei Geister gemeinsam.

Die Amazonen preisen vernehmlich Rondra, die Tobrier beten leiser, alle sind von der Szene berührt und drücken ihren Dank aus.

AUFRÄUMARBEITEN

Es gibt noch viel zu tun: Verletzte müssen gesucht und versorgt und ein Lazarett eingerichtet werden. Die Gefangenen müssen untergebracht, letzte sich auf freiem Fuß befindliche Söldner gesucht und gestellt werden. Die Toten sind zu bestatten. Vielleicht muss sich noch um eine Einheit der Söldner gekümmert werden, die draußen auf der vergeblichen Jagd ist.



Shamahams Geister greifen ein

Einige der Bewohner fragen sich, was dieser Kampf für sie und die Zukunft ihrer Stadt bedeutet, wenn sich die Nachricht bis nach Mendena verbreitet. Ihre Moral und Überzeugung muss gestärkt werden, damit sie es sich nicht anders überlegen und wieder umschlagen, wenn der Kriegszug Shamaham verlassen hat. Die Helden und die Tobrier, Ritter wie Freischärler, können dies besser tun als Amazonen.

Es muss organisiert, beruhigt und sich gekümmert werden. Gilia setzt einen Götinnendienst zur Rondrastunde an, um den Gefallenen zu gedenken und für den Sieg zu danken.

GÖTTINNENDIENST UND GILIAS REDE

Die Stadt ist erobert, und für den Moment sind Ruhe und Ordnung eingekehrt. Hoffentlich haben die Helden auch ein paar Stunden Ruhe gefunden, bevor es zum Götinnendienst der Rondra geht. Diese Messe halten Ayla und Morenai gemeinsam in der alten Ruine, die Gläubigen versammeln sich während der Messe auf dem Vorplatz. Wenn Sie es für angemessen halten, wirkt Ayla zum Aufbau der Stimmung in der Stadt ein GÖTTLICHES ZEICHEN. Gilia nutzt die Gelegenheit, danach persönlich Worte an die Bewohner Shamahams zu richten, und wird von Ayla angekündigt und vorgestellt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wir grüßen euch im Namen der Sturmherrin, Bürger Shamahams. Gemeinsam haben wir alle in der letzten Nacht Großes vollbracht! Shamaham ist aus der dunklen Klaue der Bluttempler und der Fürstkomturei befreit. Wir alle haben gemeinsam daran Anteil und Wir danken euch für eure Unterstützung und Hilfe, die maßgeblich für den Erfolg war. Und dieser Erfolg soll nicht umsonst gewesen sein. Wir wissen, dass einige von euch Sorge tragen, dass wir Shamaham verlassen und euch und die Stadt ihrem Schicksal überlassen. Wir versichern euch, dass dies so nicht geschehen wird. Es werden Kämpferinnen und Kämpfer zur Verteidigung der Stadt zurückbleiben, und Shamaham wird in der Zukunft an die mittelreichischen Kämpferinnen übergeben.“

Es sind schwere Zeiten, doch gemeinsam und im Glauben an Rondra und ihre Geschwister werden wir sie überstehen. Seid weiterhin stark im Vertrauen aufeinander und in euch selbst, im Glauben an die Götter und im Wissen, was ihr zu erreichen vermögt.“

Diese ermutigenden Worte kommen bei den Bürgern gut an. Es bricht einzelnes Getuschel aus, aber auch Klatschen und Dankesrufe an Ihre Majestät.

So ein Held möchte, kann er sich vorher das Einverständnis Gilies geholt haben und nach ihr ebenfalls einige aufmunternde Dankesworte an die Bewohner richten.

Zwei Frauen kommen dem folgenden Aufruf nach, sich den Amazonen anzuschließen, *Dythilde Karolus* (*1018 BF, 1,75 Schritt, kurzes schwarzes Haar, braune Augen, Tochter eines Bauern, keine Kampffertigkeiten) und *Ulmia Gillisen* (*1021 BF, mittellanges braunes Haar, grüne Augen, Tochter des Müllers, keine Kampffertigkeiten). Ihre Patinnen sind *Shila von Yeshinna* und *Solivia von Keshal Rondra*.

LETZTE MAßNAHMEN FÜR SHAMAHAM

Nach Messe und Ansprache ruft Gilia ihre Offizierinnen und Anführer zu einem Kriegsrat zusammen, sie hat sich dazu das Haus Yosminas erbeten, das große Räume bietet.

Gilia hatte es in ihrer Ansprache schon erwähnt, dass sie einen Teil ihrer Kämpfer in Shamaham lassen wird, um zur Verteidigung und Schutz nicht nur der Stadt, sondern auch der weiterziehenden Streitmacht beizutragen.

Dies sollen die Nebachoten und bis zu je eine Handvoll Freischärler und Ritter sein.

Ra'oul legt sogleich mit leidenschaftlichen Worten Einspruch dagegen ein, dass seine Kämpfer und er an einem nur minder bedeutenden Ort zurückbleiben sollen, während die wichtigen Ereignissen im Vildromtal stattfinden werden.

„Shamaham *mus* gehalten werden“, sagt Gilia. „Ohne eine Sicherung Shamahams ist unser weiteres Vorgehen von vorneherein zum Scheitern verurteilt, und alles steht und fällt nicht nur mit der Eroberung, sondern auch der Sicherung. Unterschätzt Eure Auf-

gabe nicht, Kaphan, denn sie ist das Rückgrat unserer Befreiung. Es ehrt Euch und Eure Streiterinnen und Streiter, bei dem Ritual im Tal dabei sein zu wollen, doch ist Shamaham zu wichtig, um niemanden hier zu belassen, und meine Achmad'sunni werden im Tal benötigt und die Ritter Seiner Wohlgeboren von Starngardt sind zu wenige für diese Aufgabe.“

Sichtbar unwillig ergibt sich Ra'oul der Argumentation und dem Signal, dass es daran nichts zu rütteln gibt.

Der Aufbruch gen Tal soll schnellstmöglich geschehen, je nach Ihrem geschätzten Zustand der Verletzten am nächsten oder übernächsten Tag, die Asche der Toten wird mitgenommen.

EINE NEUE ACHSE

Die neue Achse für den Wagen mit der notdürftig reparierten Achse ist nicht vergessen. Shamaham hat einen Stellmacher, daher ist

eine neue Achse, die auch gleich eingebaut wird, kein Problem. Der Stellmacher freut sich, zumindest eine kleine Gegenleistung erbringen zu können, Gilia lässt es sich jedoch nicht nehmen (wenn auch nicht persönlich), dafür zu bezahlen, selbst wenn sich auf einen Freundschaftspreis geeinigt wird.

DER LOHN DER MÜHEN

300 Abenteuerpunkte haben sich die Helden mit der Eroberung Shamahams erkämpft. Zusätzlich erhalten sie **Spezielle Erfahrungen** auf *Menschenkenntnis*, *Überreden* oder *Überzeugen*, *Kriegskunst* (wenn der TaW unter 10 liegt) und 2 weitere häufig angewandte Talente Ihrer Wahl.

4. KAPITEL: FÜR DIE KÖNIGIN, FÜR RONDRÄ!

ZEITFENSTER

Die Reise von Shamaham aus durch den Ogerbusch und über den Löwenpass ins Vildromtal dauert 3-4 Tage (drei bei zügigem Vorankommen). Die genaue Dauer ist davon abhängig, wie viel Zeit auf das Kundschaften verwendet wird, und die Begegnung

mit den Zeuginnen nimmt ebenfalls Zeit in Anspruch. Zu dem Berggipfel und zurück dauert es etwa 7-8 Tage. Den Höhepunkt bilden das Ritual zur Reinigung des Tales und der letzte Angriff der Mactaleänata. Das Abenteuer endet kurz danach, die Handwerker und ein großer Teil der Amazonen werden aber noch sehr lange in den Ruinen Kurkums verbleiben.

AUF ZUM VILDROMTAL!

Weiterhin unter leisem Protest, aber mit der Versicherung, die Stellung nach Kräften zu halten, bleiben die Nebachoten mit kleiner Unterstützung durch einige Freischärler und Ritter in Shamaham zurück.

Der größte Teil des Kriegszuges macht sich auf den Weg, auch die letzte Reiseetappe zurückzulegen.

Gilia, nun mit besonders unbewegtem Gesicht und Schutz durch einige Kriegerinnen nur unwillig akzeptierend, reitet voran. Jetzt nähert sie sich endlich ihrer lange verloren geglaubten Heimat, und das macht ihr ebenso zu schaffen, wie sie nicht bereit ist, dies zu zeigen.

Auch die Kriegerinnen sind angespannt, aber es macht sich ein erster, kleiner Optimismus breit. Die Frauen, die sich unterwegs angeschlossen haben, sind sichtlich nervös, haben sie doch bestenfalls ungefähre Vorstellungen davon, was es für die Amazonen tatsächlich bedeutet, sich dem Tal mit Kurkum anzunähern.

VOR DEM OGERBUSCH

Von Shamaham aus führen die ersten rund 15 Meilen noch durch freies Gelände, wenn auch von einer Straße im eigentlichen Sinne nicht mehr die Rede sein kann und sie zu einem Weg wird, der gerade breit genug für ein Fuhrwerk ist. Im Falle anhaltenden Re-

gens ist der Boden weich und morastig und reduziert das bereits geringer werdende Tempo noch mehr. Am Nachmittag wird der Beginn des Ogerbuschs erreicht und das erste Stück hinein zurückgelegt.

DER OGERBUSCH

Der Ogerbusch ist ein großer Wald mit teilweise sumpfigem Boden, dessen Baumbestand vorrangig aus Kastanien, Firunföhren und Erlen und natürlich der namensgebenden Ogerbeerenranke (*ZooBotanica 207*) besteht. Die für ihren ogerartigen Geruch berühmten Ogerbeeren bilden sich erst im Herbst, sodass mit ihrem Gestank nicht zu kämpfen ist. Allerdings wächst die Ogerbeerenranke hier besonders häufig und bildet durch ihre langen Ranken ein sehr dichtes Unterholz.

Die Reise durch den dichten Wald auf einem Pfad, der gerade breit genug für die Fuhrwerke ist, dauert den ganzen nächsten Tag über und geht über 20 Meilen. In der Nacht werden, wie sonst auch, Wachen aufgestellt, doch das ganze Wegstück über gibt es keine Begegnung mit den Ogern, die in diesem Wald hausen. Ob sie durch die Größe des Trecks abgeschreckt werden oder in den letzten Jahrzehnten durch unangenehme Nachbarschaft vertrieben wurden, ist nicht bekannt.

DIE BITTEN DER KÖNIGIN

Das Abendlager wird am Fuß des Löwenpasses aufgeschlagen. Gilia versammelt die Helden und andere Mitstreiter von außerhalb, die Handwerker und die Anwärterinnen um sich.

„Der Weg nach Kurkum war stets geheim, und nur wenige Menschen, jene, die als Freunde des Amazonenvolkes betrachtet wurden, wurden in dieses Geheimnis eingeweiht. Seit nun fast zwei Jahrzehnten ist der Weg nicht mehr so geheim, wie er einst war. Wir hoffen, dass er es wieder sein kann. Ihr, meine Mitstreiter, seid Freunde des Amazonenvolkes, wollt diesem gar selber angehören oder steht in seinen Diensten. Ihr werdet nun vom Weg nach Kurkum erfahren, einst Hauptsitz der Amazonenkönigin und bald Gedenkstätte unseres Volkes. Ich bitte euch, über den Verlauf des Weges in Zukunft Stillschweigen zu bewahren und darüber nicht zu anderen zu sprechen.“

Es fällt den Helden vielleicht auf, dass Gilia weder Versprechen noch Schwur verlangt, sondern schlicht darum bittet.

Nach den hoffentlich erfolgenden Versprechen wendet sich Gilia mit der Frage an die Helden, ob sie bereit wären, mit einigen Amazonenkundschafterinnen als Spähtrupp voranzureiten, um nach Gefahren oder Anwesenheit Fremder im Tal zu schauen. Auch wenn es als Frage verkleidet ist, ist der dahinter stehende Befehl durchaus zu erkennen.

Die Helden und eine Handvoll Kundschafterinnen können zu Fuß – der Pass ist zu Pferde nicht schneller zu bewältigen als zu Fuß, und ohne Pferde kann man sich unauffälliger bewegen – noch am gleichen Abend für das erste Teilstück aufbrechen, oder am folgenden Tag mit dem ersten Licht starten und sich so einige Stunden Vorsprung vor dem Zug verschaffen. Der wird bis maximal kurz unter der Passhöhe ziehen, um spätestens dort auf die Kundschafter zu warten. Warme Winterkleidung sollten Kundschafter auf jeden Fall anziehen, wenn sie das Tal betreten, denn dort droht dämonische Eiseskälte.

ÜBER DEN LÖWENPASS

Über den Pass führt das kürzeste Wegstück seit Shamaham, aber auch das zeitforderndste, sodass fast ein ganzer Tag für die Passüberquerung benötigt wird.

Der Pass führt bis in eine Höhe von 1.000 Schritt hinauf und senkt sich auf der anderen Seite weniger weit herab. Die Gipfel der Bei-

lunker Berge ragen noch um das Doppelte bis zum Dreifachen höher hinauf.

Der Gebirgspfad ist gerade breit genug für einen Wagen. Anders als der Arvepass ist der Löwenpass jedoch keine gerade Straße, der man leicht folgen kann, denn immer wieder gibt es überraschende Abzweigungen und Windungen, bei denen man den richtigen Weg kennen muss, um sich nicht in einer Sackgasse wiederzufinden oder sich auf im Gebirge verlierenden Pfaden zu verlaufen. Eine Veteranin, die noch aus Kurkum stammt, kennt den Weg. Die Wände links und rechts des Passes rücken streckenweise sehr eng zusammen und verhindern Blicke zu den Seiten. Je weiter bergab gestiegen wird, desto kühler wird es.

Aufgrund der Windungen ist von der Passhöhe aus kein sich durchgängig öffnender Blick in das Hochtal möglich. Vereinzelt Aussichten bieten sich zwischendurch auf dem Weg bergab.

ERSTE BLICKE AUF DAS TAL

Die sporadischen Blicke auf das weiter unten liegende Hochtal ermöglichen erste Eindrücke: Das Tal ist eher lang als breit, der Vildrom durchquert es in seiner Länge und gabelt sich dabei einmal, um sich dann wieder zu vereinigen. Der Pass führt im Nordwesten in einen eis- und schneebedeckten Wald. An mehreren Stellen im Tal sind die Ruinen von Dörfern zu erkennen, gerade auch, wenn die Helden über einen hohen *Sinnenschärfe*-Wert, ein Fernrohr oder den Zauber ADLERAUGE verfügen.

Am nördlichen Rande des südlichen Flussarmes, umgeben vom zugefrorenen Vildromwasser, das zu einem Burggraben umgeleitet wurde, liegt die Ruine der Wasserburg Kurkum.

Es lassen sich, wenn die Kundschafter sich dem Tal annähern, vereinzelt grüne und auch weniger vereiste Stellen im Tal ausmachen.

Eine Karte des Tals finden Sie auf Seite 43.

DER TOTE GEBIRGSBOCK

Ein kurzes Stück hinter der Passhöhe werden auf einem großen, flachen Stück Fels in Sichtweite des Passweges die Überreste eines Gebirgsbocks gefunden. Es sind nur noch Knochen übrig. Nach allem, was die wildniserfahrenen Helden (*Wildnisleben*-Probe +3) und Kundschafterinnen feststellen können, ist er vermutlich von einem sehr großen Tier gerissen worden, wie die verteilte Menge Blutes und die zerrissenen und zermalmtten Knochen annehmen lassen. Die Knochen sind blank, die sehr wenigen Fellreste verwest, also liegen die Überreste schon seit vielen Tagen hier.

DIE 'WAHREN' ANHÄNGERINNEN DER SCHWARZEN GÖTTIN

Als noch nicht einmal die halbe Strecke nach unten zurückgelegt ist, können Helden und Kundschafterinnen, so sie *Sinnenschärfe*-Proben +3 bestehen, vor sich den Pfad heraufkommend Hufschlag vernehmen (wenn die Helden doch zu Pferde sind, ist es umgekehrt ebenso). Der genaue Verlauf der Situation ergibt sich daraus, ob die Helden in einem Trupp marschieren oder in einer lang gezogenen Reihe, sich umgehend in den Felsen seitlich des Passes verstecken oder sonstige Maßnahmen ergreifen, wie z.B. offen zu warten, wer ihnen da entgegenkommt.

Was auch immer sie tun, sie sehen bald darauf einen Reitertrupp von etwa fünf Reiterinnen (wahlweise bis hin zu der Anzahl des Heldentrupps, wenn Sie glauben, dass dies einen sofortigen Angriff verhindert) um die nächste Biegung kommen.

Auf den ersten Blick können sie nach ihren Waffen und Rüstun-

gen für Amazonen gehalten werden. Doch sind Metall, Leder und Helmbusch geschwärzt, die Brünnen dazu mit Gold eingelegt, und auch die Umhänge sind schwarz. Generell ist ihre Ausrüstung als recht hochwertig einzuschätzen. Ihre Gesichter tragen eine Bemalung, die Augen sind schwarz umrandet und manche haben auch je einen schwarzen Strich auf den Wangenknochen. Man könnte sie für Mactalcänata halten, doch fehlt es ihren Rüstungen an scharfen Dornen und Zacken (und ihnen ebenso die sofortige Bereitschaft zum Angriff).

EIN UNERWARTETES ANGEBOT

Die erste Regung bei den Reiterinnen ist Überraschung, auch wenn ihre Blicke vor allem an den Amazonen hängen, neugierig, aber mit Argwohn, Ablehnung und Vorbehalten.

So Helden und Amazonen nicht sogleich zum Angriff übergehen und erst einmal Fragen stellen – die Reiterinnen haben ihrerseits zwar die Hände nahe der Waffen, doch greifen sie nicht als Erste an – ist zu erfahren:

- ☛ Sie sind stolz und selbstbewusst und grüßen im Namen der „einzig wahren und schwarzen Göttin“.
 - ☛ Die Sprecherin stellt sich mit *Rhysa von Kurkum* (*1009 BF, 1,81 Schritt, kurzes braunes Haar, braune Augen, eher hager) vor.
 - ☛ Sie bieten ihre Unterstützung gegen die Mactaleänata an, die auch sie für eine Schande und Frevlerinnen an der Schwarzen Göttin halten. Ihre Anführerin und gleichzeitige Hohepriesterin, *Lanzelind von Kurkum*, hat sie dazu ermächtigt und möchte beizeiten mit der Anführerin der Amazonen sprechen.
 - ☛ Die Reiterinnen sind Vorhut eines deutlich größeren Trupps. (Wahr, dass es jedoch nur an die 40 sind, wird nicht gesagt.)
 - ☛ Sie nennen sich selbst die „Zeuginnen der Schwarzen Göttin“, sehen sich als einzig wahre Erleuchtete und Amazonen wie Mactaleänata auf dem falschen Glaubenspfad wandelnd. Sie nehmen für sich in Anspruch, aus den Kurkumer Amazonen entstanden zu sein.
 - ☛ *Rhysa* weiß, dass ein kleiner Trupp der Mactaleänata im Tal weilt. Sie will das eigentlich erst im Gespräch mit der Amazonenkönigin preisgeben, benutzt das Wissen aber als Trumpfkarte, falls die Situation so eskaliert, dass ein Zeichen der Hilfe nützlich wäre.
- Mehr über die Zeuginnen der Schwarzen Göttin finden Sie auf Seite 64.

DEESKALATION DURCH DIE HELDEN

Die Amazonen sind unangenehm überrascht, von den Zeuginnen zu erfahren. Anhängerinnen der Schwarzen Göttin sind für sie Feinde, und allein der Umstand, dass ihr Glaube an Rondra als falsch und „Unglaube“ abgetan wird, löst laut geäußerten Unmut und sogar Duellforderungen unter ihnen aus.

Es liegt an den Helden, die Amazonen noch zurückzuhalten. Die Zeuginnen können wertvolle Verbündete werden und ihr Schicksal kann nur von Hochkönigin Thesia Gilia entschieden werden. Sollte Gilias Name direkt und laut genug fallen, kann nach einer *Menschenkenntnis*-Probe +3 auffallen, dass die Zeuginnen von ihrer Anwesenheit überrascht sind, aber versuchen, sich das nicht anmerken zu lassen.

Ein Treffen mit der Königin ist also zwingend notwendig. Schlagen die Helden keines vor, dann erledigt das Rhysa. Ein günstiger Zeitpunkt und Ort für ein Treffen zwischen Königin und Zeuginnen wäre der nächste Mittag, oben auf der Passhöhe (wenn die Helden das als zu früh erachten, akzeptiert Rhysa auch eine spätere Stunde am folgenden Tag). Beide Anführerinnen dürfen je ein Dutzend Kriegerinnen mitbringen.

ZURÜCK BEIM WAGENZUG

Spät in der Nacht wird der wartende Wagenzug erreicht und Gilia ist sofort bereit, sich mit Ayla, ihren Offizierinnen, Arnwulf und

Firutin die Erkenntnisse der Helden anzuhören. Die frühe Rückkehr zeigt, dass bereits auf dem Pass wichtige Entdeckungen gemacht wurden.

Der Bericht über die Zeuginnen der Schwarzen Göttin löst Erstaunen, Unglauben und Besorgnis aus.

Keine der Amazonen hat je von einer solchen Gruppierung gehört und die Mactaleänata waren für die einzige Splittergruppe gehalten worden.

Entsprechend voreingenommen sind die Amazonen, vor allem Arwynn, die sofort dafür eintritt, dem Anliegen der Unterstützung und des Bündnisses nicht zu glauben, und die überzeugt ist, es mit einer schlechten Hinterlist der Mactaleänata zu tun zu haben.

Auch Gilia äußert ihren Unglauben und gemahnt zur Vorsicht. Sie lässt sich sowohl von ihren Kundschafterinnen als auch von den Helden detailliert von dem Treffen erzählen und stellt genaue Fragen über das konkrete Aussehen der Rüstungen, die genaue Wortwahl der Zeuginnen und persönliche Eindrücke und Einschätzungen zu den Frauen und dem Gesagten.

Sie fragt auch die Anwesenden nach ihren Meinungen, wie zu verfahren sei.

- ☛ Arnwulf äußert überlegt, dass eine Falle gut möglich sein kann, aber dem Bericht nach die Frauen recht ruhig und besonnen auftraten, was für die Mactaleänata gerade auch in Gegenwart ihrer er-

bittertsten Feinde ungewöhnlich wäre. Er macht darauf aufmerksam, dass offenbar keinerlei Paktierermale zu sehen waren. Seiner Einschätzung nach sollte das Treffen wahrgenommen werden, schon um sich einen eigenen Eindruck zu verschaffen.

- ☛ Firutin hält es für das Beste selbst eine Falle zu stellen. Allerdings lehnen die Amazonen sein Vorhaben rundheraus ab.
- ☛ Arwynn schlägt vor, erst gar nicht zu reden und gleich offen anzugreifen.
- ☛ Ayla schließt sich Arnwulf an, was Arwynn nicht gutheißt.
- ☛ Die anderen Meinungen gehen auch in die Richtung, das Treffen wahrzunehmen und sich anzuhören, was die Zeuginnen zu sagen haben. Alle lassen jedoch Vorsicht walten, da mit einem Angriff zu rechnen ist und, ebenso damit, dass die Zeuginnen noch mehr Kämpferinnen in der Hinterhand haben.

GILIAS ENTSCHEIDUNG

Gilia hört sich jede Meinung in Ruhe an, ohne sich dazu zu äußern. Obwohl auch sie in Betracht zieht, wie sie am Ende sagt, dass es eine Falle der Schwarzamazonen sein könne, beschließt sie, das Angebot eines Treffens anzunehmen. Sie macht allerdings eindeutig klar, nicht ansatzweise daran zu denken, tatsächlich ein Bündnis mit den Zeuginnen einzugehen.

„Ganz gleich, wer nun genau die Zeuginnen sind, sie können nur aus finsterstem Treiben und niedrigster Gesinnung entstanden



ALTERNATIVE: KAMPF STATT DEESKALATION

Sollten eine Amazone oder ein Held einen Kampf auslösen, kann es zu den im Folgenden angeführten Ereignissen kommen. Exemplarische Werte der Zeuginnen finden Sie auf Seite 64.

☛ Verlieren die Helden und Amazonen und ziehen sich als Konsequenz zurück, folgen die Zeuginnen ihnen mit einigem Abstand und entdecken den Wagenzug und seine Größe. Sie kehren zu ihren Leuten zurück, erstatten Bericht, und der Trupp zieht sich in kleine Gruppen aufgeteilt durch die Beilunker Berge zurück. Zu weiteren Begegnungen mit ihnen wird es in diesem Abenteuer nicht kommen.

☛ Verlieren die Zeuginnen, versuchen sie zu fliehen, und bei Gelingen kehren sie zu den Ihren zurück. Die Idee eines Bündnisses wird nicht weiter verfolgt. Sie ziehen sich in kleinen Gruppen durch die Berge zurück.

☛ Fallen sie, ist die ausbleibende Rückkehr der Späherinnen Warnung genug und die übrigen Zeuginnen ziehen sich zumindest kurzzeitig in die Berge zurück in der Annahme, dass die Späherinnen auf Mactaleänata gestoßen sind. Sie beobachten den Zug der Amazonen ins Tal und werden erst dadurch der tatsächlichen Größe des Zugs gewahr. Ein Bündnis ist nun unmöglich und die Zeuginnen sind sich bewusst, dass sie Kurkum nur noch unter Lebensgefahr betreten können.

☛ Sollte es zu einem Kampf kommen, bevor Rhysa die Mactaleänata im Tal erwähnen kann, bleibt deren Gegenwart Helden und Amazonen erst einmal unbekannt.

sein.“ Das haben ihrer Ansicht nach schon die wenigen Worte bewiesen, die ihr überbracht worden sind. Aber sie möchte selber mehr herausfinden, mit wem und womit sie es zu tun hat und inwieweit sich diese Gruppe tatsächlich auf die Amazonen berufen kann.

Die Hochkönigin verkündet stolz, die Zeuginnen zum Duell zwölf gegen zwölf im Namen Rondras zu fordern, um so zu beweisen, dass die Sturmherrin nur mit den Amazonen fechte. Eine Lösung, die auch Arwynn besänftigt.

Zuletzt wählt sie das Dutzend Streiter, das sie begleiten soll. Freiwilligenmeldungen werden zur Kenntnis genommen, doch bestimmt schlussendlich allein Gilia, wen sie mitnimmt. Ayla und Arwynn sollen zurückbleiben. Blutlöwin Morenai kommt mit, und zur Überraschung ihrer Amazonen bietet Gilia auch Arnwulf – der diese Ehre mit einer Verbeugung annimmt – und den Helden an, mitzukommen, wenn sie bereit sind, in dieser Sache im Namen und Sinne der Amazonen zu agieren.

AUF ZUM TREFFPUNKT

Mit dem ersten Licht des neuen Tages bricht der Zug samt Bedeckung auf. Bis zur Passhöhe sind es einige Stunden. Um Zeit zu sparen, hält Gilia auch den Treck an, mit zu ziehen. Erst, wenn es wirklich zum Treffen geht, bleiben der Treck und alle nicht ausgewählten Streiter außer Sicht zurück.

Wie bei der Überquerung des Arvepasses müssen an besonders steilen oder durch loses Geröll rutschigen Stellen die Zugpferde geführt und Wagen geschoben werden, *Reiten*-Proben sind um 3 erschwert.

Auch hier kann es immer wieder zu verstauchten Knöcheln bei Mensch und Tier kommen oder können die Wagen beschädigt werden (auch ohne ein Eingreifen der Saboteurin).

ANKUNFT AM TREFFPUNKT

In ausreichend großem Abstand zur Passhöhe versammelt Gilia ihre ausgewählten Streiter und lässt den Treck wartend zurück.

Zur ausgemachten Zeit wird die Passhöhe erreicht, vorgesandte Späher – die wieder die Helden sein können – haben keine Gefahr entdecken können (kein *Gefahreninstinkt* schlägt an, *Sinneschärfe*-Proben zeigen keine im Hinterhalt liegenden Angreifer, *Kriegskunst*-Proben lassen jene Stellen erkennen, die sich besonders gut für einen Hinterhalt eignen).

Gilia lässt sich höchstens überzeugen, mit einem Großteil der Bedeckung ein kleines Stück zurück zu warten, wenn die Helden oder eine andere Vorhut sich zum eigentlichen Treffpunkt begeben, um dort die Ankunft der anderen Partei abzuwarten.

Hufschlag aus der anderen Richtung kündigt Ankömmlinge zu Pferd an.

AMAZONEN UND ZEUGINNEN DER SCHWARZEN GÖTTIN

Lanzelind (*1005 BF, 1,78 Schritt, kurzes rotes Haar, blaue Augen) und ihr Dutzend Kriegerinnen reiten heran. Es sind alles Frauen, die wachsam, aber auch neugierig wirken, und alle sind in geschwärzte Rüstungen gerüstet, die den Amazonenrüstungen nachempfunden sind.

Gilias Augen blitzen auf, als die Führerin sich vorstellt und sie lässt es sich nicht nehmen, nach ihrer eigenen Vorstellung, „*Hochkönigin Thesia Gilia von Kurkum*“, darauf zu verweisen, dass sie Lanzelind nie in Kurkum gesehen habe. Lanzelind reagiert brüskiert. Gilias Verachtung und Ablehnung sind spürbar, aber sie zügelt sich, denn sie möchte tatsächlich reden. Gegenüber den Zeuginnen verwendet sie den Pluralis Majestatis.

Sollte den Zeuginnen jetzt erst klar werden, dass sie es mit der Hochkönigin persönlich zu tun haben und nicht mit einer Offizierin, können die Helden das mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +3 erkennen, ebenso, dass diese Überraschung verheimlicht werden soll.

☛ Lanzelind erklärt, hier zu sein, um ein Bündnis mit Gilia einzugehen: Auch die Zeuginnen der Schwarzen Göttin sehen die Mactaleänata als ein großes Übel an. Ein zeitweiliges Bündnis mit den Amazonen sollte daher beiden Parteien zum Vorteil reichen.

☛ Gilia erkundigt sich, was nach einer etwaigen Zusammenarbeit geschehen solle. „Dann trennen sich unsere Wege wieder“, ist die Antwort.

☛ Auf die Frage hin, was die Zeuginnen hier tun, lautet die Antwort, dass auch für sie dieser Ort ein besonderer ist, weil in Kurkum vor Jahrzehnten ihre Vorfahrinnen den wahren Glauben an die Schwarze Göttin gefunden haben. Auch von ihnen kommen (sehr selten) welche zum Gedenken her. Als die ersten Schwarzamazonen die Burg verließen, haben sich aus ihnen die Zeuginnen entwickelt.

☛ Sie leben an einem Ort namens Neu-Kurkum, wo dies ist oder was sich dahinter versteckt, wird nicht auch nur annähernd angedeutet.

☛ Sie suchen den Kontakt mit den Amazonen und haben sie erwartet, weil ihre Späherinnen im Tal Mactaleänata entdeckt haben, die sich dort auf Kämpfe vorbereiten. Angesichts des gewählten Ortes seien anrückende Amazonen zu vermuten.

☛ Es wurden geschätzt zwischen einer Handvoll und höchstens einem Dutzend Mactaleänata gesehen, die aber noch in Begleitung von etwa 15 Söldnern waren. Sie haben an einigen Stellen Palisaden und Speerbarrikaden errichtet, z.B. an der Brücke im Nordwesten, und sich an verschiedenen Stellen Unterschlüpfen errichtet.

Dies geben die Zeuginnen erst preis, wenn daraufbestanden wird, dass sie beweisen, in guter Gesinnung zu kommen und tatsächlich einem Bündnis etwas beizutragen haben.

☛ Lanzelind ist nicht bereit, mehr Details über ihre Frauen und vor allem zur Größe ihres Trupps mitzuteilen, bevor Gilia nicht fest zugesagt hat.

☛ Gilia ihrerseits ist nicht bereit, über ihre Gruppengröße oder ihren Grund, ins Tal zu ziehen, zu sprechen.

DIE HERAUSFORDERUNG

Wenn alles gesagt worden ist, was die Parteien bereit sind zu sagen, fragt Lanzelind Gilia, ob sie bereit ist, das Bündnis anzunehmen. „Wir sind Amazonen und Streiter im Namen der Amazonen, die wir uns Rondra verpflichtet haben“, erwidert Gilia stolz. „Niemand werden Wir oder das Volk der Amazonen uns mit jenen verbünden, die sich von Rondra abgewandt haben, um zu jenem Übel zu beten, das ihr und die Mactaleänata anbetet. Kein Zweck ist es wert, sich mit euch zu verbünden, Abtrünnige und Rondralästerinnen! Ihr solltet zertreten werden wie Ungeziefer, doch ist dies nicht im Sinne der Herrin. Daher nehmt dies an, oder ergebt euch gleich: ein Duell im Namen der Herrin Rondra, zwölf von euch gegen zwölf von uns, bis zum zweiten Blute oder bis eine Seite aufgibt. Wer das Duell gewonnen hat, darf nicht mehr kämpfen.“ Es ist offensichtlich, dass Lanzelind nicht mit Gilias harscher Abweisung und Duellforderung gerechnet hat. Ihre Haltung straft sich, als sie so herablassend abgewiesen wird.

Da ihr jedoch klar ist, dass Gilias Trupp groß genug sein muss, um in den rund 30 Kämpfern im Tal keine zu große Gefahr zu sehen (oder Gilias Stolz als sehr groß einzuschätzen ist), eine anzunehmende sehr große Zahl an Zeuginnen sie nicht zurückschrecken lässt und die einzig andere Option eine gefährliche Flucht wäre, wenn Gilias Trupp deutlich größer als ihr eigener sein sollte, bleibt wenig anderes, als die Herausforderung anzunehmen.

„So sei es denn, dass die Zeuginnen der Schwarzen Göttin gegen die Nachfahrinnen der schwächlichen Schwestern antreten und am heutigen Tage beweisen, wer den wahren Glauben und die einzig wahre Göttin gefunden hat!“

Gilia verzichtet darauf, sich schwören zu lassen, dass die Gebote des ehrenhaften Zweikampfs geachtet werden, denn ein Versprechen im Namen der Schwarzen Göttin ist ihr nichts wert. Sie wendet sich mit den verachtungsvollen Worten an Lanzelind, oder ob sie und die ihren sich an die Gebote des Kampfes halten werden, oder ein zwingendes Gebot durch die Göttin durch die Liturgie des Ehrenhaften Zweikampfes nötig ist.

Mit dem Schatten der Ahnung, dass Gilias Trupp zu groß ist, um ihn im Rücken haben zu wollen, und ein Nichteinhalten der Gebote einen offenen Angriff und eine Verfolgung nach sich zieht, bestätigt sie, dass eine Liturgie nicht nötig ist.

LETZTE VORBEREITUNGEN

Morenai wird auf Gilias Seite dazu bestimmt, das Einhalten der Regeln zu überwachen. Auf Lanzelinds Seite wäre sie als Hohepriesterin dazu bestimmt, aber als Anführerin tritt sie selbstverständlich zum Duell an und bestimmt eine der Ihren.

Dann gilt es noch, die weiteren elf Kämpfer auf beiden Seiten auszuwählen. Wenn geeignete Helden in der Gruppe sind, die im

Namen der Amazonen streiten wollen und können, fällt Gilias Wahl auf sie. Arnwulf stellt sich ebenfalls zur Verfügung. Stellen Sie die zwölf Kämpfer nach Ihrem Dafürhalten zusammen.

Lanzelind sucht ihre elf Kämpferinnen ebenfalls schnell zusammen. Es werden die Regeln genannt: Die jeweiligen Duellpaarungen stellen sich gegenüber, auf ein Signal hin beginnt der Kampf. Es sind keine Schläge in den Rücken oder von der Seite aus erlaubt. Wer am Boden liegt, eine Waffe verliert oder sich ergibt, darf ebenfalls nicht angegriffen werden. Es werden scharfe Waffen verwendet und es sollen gleichwertige Waffen sein, es sei denn, der Gegner erklärt sich mit einer größeren Waffe einverstanden. Da beide Seiten den Schildkampf beherrschen, ist dieser akzeptiert. Die Kampfpaarungen können sich selber finden, sonst wird nach Einschätzung beider Schiedsrichterinnen eingeteilt.

Gekämpft wird nacheinander, weil die Beschaffenheit des Terrains nicht mehr als einen Kampf zulässt.

Gilia erwählt Lanzelind als Gegnerin, die übrigen Kampfpaarungen obliegen Ihnen und den Helden zur Aufteilung.

Beide Seiten wissen, dass sie nicht mehr fordern können (oder vielmehr sollten). Gilia gefährdet ihre Mission nicht, wie groß auch sonst ihr Verlangen wäre, die Zeuginnen auszumerzen. Die Zeuginnen haben kein Interesse daran, von Gilias Trupp aufgegeben zu werden. Daher besteht keine der Anführerinnen auf Restriktionen für die Verlierer.

DAS DUELL

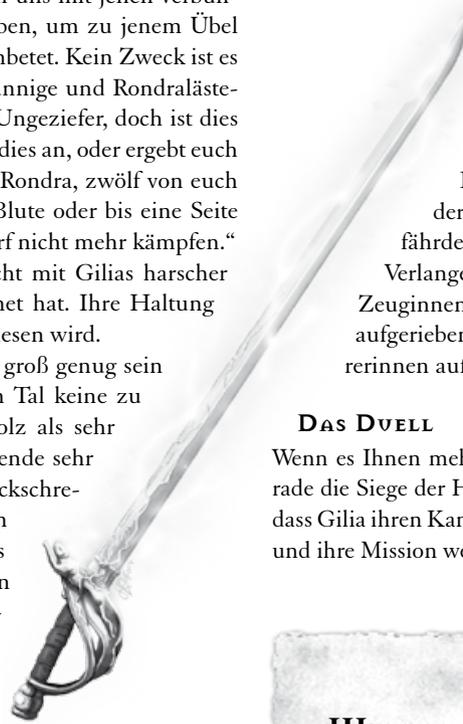
Wenn es Ihnen mehr zusagt, gestalten Sie die Duelle so, dass gerade die Siege der Helden entscheidend sind. Gesetzt ist lediglich, dass Gilia ihren Kampf überlebt und auch gewinnen sollte, um sich und ihre Mission weiterhin in Rondras Sinne sehen zu können.

ALTERNATIVE: WENN DIE AMAZONEN VERLIEREN

Gilias Vorhaben wird durch eine Niederlage gegen die Zeuginnen der Schwarzen Göttin nicht beendet. Zwar fragt sie sich, warum Rondra in diesem Moment nicht den Amazonen den Sieg schenkte, sondern den Abtrünnigen, aber sie setzt den Weg ins Vildromtal fort – und hofft, dass die Göttin Rondra sie nur Demut und Geduld hat lehren wollen.

Die Königin zieht sich noch mehr zurück, häufig das Gebet suchend und Zwiesprache mit Ayla haltend, auch die Geweihten suchen oft in der Meditation Antworten auf Fragen, etwa ob der Weg der Zeuginnen nicht so falsch und lasterhaft ist, wie die Amazonen glauben, ob es einfach der falsche Moment war, ob Königin Gilia nur ihrem Stolz frönte, oder ob gar ein Bündnis doch im Sinne der Göttin gewesen wäre. Rondra selbst sendet den Amazonen und den Geweihten in dieser Stunde kein Zeichen.

Im Weiteren gehen wir davon aus, dass die Amazonen mithilfe der Helden den Göttinnenentscheid siegreich beenden konnten. Ist das in Ihrer Gruppe nicht der Fall, streuen Sie im weiteren Verlauf des Abenteuers immer wieder eine tiefe Melancholie bei den Amazonen ein und zusätzlich Selbstzweifel bei Königin Gilia.



Unter diesem Gesichtspunkt wäre es auch schöner, wenn der Gesamtsieg auf Seiten der Amazonen liegt. Nehmen Sie passende Gegner für Ihre Helden und passen Sie die exemplarischen Werte auf **Seite 64** an, wenn dadurch spannendere Kämpfe entstehen.

SIEGER UND VERLIERER

Die Amazonen lobpreisen Rondras Namen, Gilia blickt verachtungsvoll den Verliererinnen nach, die stumm den Pass wieder herabziehen, um zu ihren eigenen Leuten zurückzukehren. Gilia warnt sie, dass der Tag kommen wird, an dem die Amazonen sie zum letzten Kampf fordern werden.

Der Pass ist der einzige richtige Weg durch die Berge. Doch an den Siegerinnen vorbeizuziehen zerrt am Stolz der Zeuginnen, und daher, und um auch weiterhin ihre tatsächliche Zahl möglichst geheim zu halten, werden sie nicht gesammelt den Pass

hochziehen, sondern sich in kleineren Gruppen mühsam durch die Beilunker Berge entfernen.

Gilia schickt den Überlebenden des Duells einige Kundschafterinnen hinterher, um sich zu vergewissern, dass sie keinen Hinterhalt legen.

Sie schickt jemanden zurück zum Wagenzug, und sobald der oben eingetroffen ist, geht es weiter.

Wie gehabt, soll ein Kundschaftertrupp dem Zug vorausziehen, dies können gerne wieder die Helden sein, so sich keiner beim Duell zu schwere Verletzungen zu gezogen hat. In jedem Fall erhalten diese Kundschafter die Auflage, nur bis zum Ende des Waldes zu reiten, im Schutze des Waldrandes zu verbleiben und auf keinen Fall weiter sichtbar in das Tal hineinzureiten. Im Falle, dass etwas Auffälliges oder Gefährliches bemerkt wird, soll dem Wagenzug entgegengezogen, sonst am Fuße des Passes auf ihn gewartet werden.

HINEIN INS TAL!

Ob die Helden mit dem Zug zusammen ziehen oder als Späher mit einigen Kundschafterinnen, es gilt in jedem Fall weiterhin, höchste Wachsamkeit zu halten. Es besteht die Möglichkeit, dass sich noch weitere Zeuginnen in der Umgebung aufhalten, die von dem Duell nichts wissen. Es ist zusätzlich nicht auszuschließen, auf Mactaleänata zu stoßen.

Da sich die Zeuginnen, geschwächt und geschlagen, zurückziehen, verläuft die weitere Reise hinab ohne Angriffe.

DER SCHATTEN AM HIMMEL

Am späten Nachmittag bricht helle Aufregung im Treck aus, als ein dunkler Fleck am westlichen Himmel gesichtet wird, der nach Süden fliegt. Aufgrund der Höhe und der Entfernung sind keine Details zu erkennen, da der Schatten auf die Entfernung so klein wirkt. Gelingt eine *Sinnenschärfe*-Probe +10, können so gerade ein lang gestreckter Körper, ein großes Flügelpaar und ein langer Schwanz ausgemacht werden. Bei einer darüber hinaus sehr gut gelungenen Probe, Hilfsmitteln wie einem Fernrohr oder einem ADLERAUGE könnten sogar zwei im Flug angelegte Beinpaare ausgemacht werden. Wird eine *IN*-Probe +5 bestanden, ist die Größe des Wesens auf mindestens doppelt so groß wie eine Kuh einschätzbar.

Diese Entdeckung ist gleichermaßen von den Kundschaftern wie vom Wagenzug aus zu machen.

IM VILDROMTAL

DIE ERSTEN BEIDEN FALLEN

Die Mactaleänata, die viel Zeit für ihre Vorbereitungen hatten und ihre Spuren gut verwischt haben, wobei ihnen Schneefall half, haben bereits auf dem Weg durch den Kiefernwald die ersten beiden Fallen vorbereitet.

Die erste befindet sich auf etwa halber Strecke durch den Wald und am Ende des Waldweges, kurz vor Erreichen des Vildroms die zweite.

Bei der ersten liegt ein entwurzelter Baum über dem Weg; wird er zur Seite bewegt, um den Weg frei zu machen, setzt das daran befestigte und durch Schnee und Unterholz verdeckte Seil einen in den Baumästen versteckten Baumstamm in Bewegung, der an einem Seil los schwingt und quer über den Weg fegt. Er ist mit unzähligen Nägeln gespickt.

Die zweite Falle ist recht ähnlich, bei der ein straff gespanntes Seil in der geringen Höhe von fünf Halbfingern (fünf Zentimetern) über den Weg gespannt und mit Eis und Schnee verdeckt ist. Bei Auslösung schwingt wieder, allerdings diesmal von der anderen Seite, ein mit Nägeln gespickter Baum mit seiner Breitseite über den Weg.

In beiden Fällen macht eine *Gefahreninstinkt*-Probe +5 auf eine allgemeine Gefahr aufmerksam, mit einer darauf folgenden *Sin-*



Die Ruinen Kurkums im Vildromtal

ALTERNATIVE: SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

Wenn die Helden mit dem Wagenzug den Abstieg beginnen, können sie Zeuge dieser Szene werden: Obwohl der letzte Ritt hierher über zwei Jahrzehnte her ist, findet Gilia, die es sich nicht nehmen lässt voranzureiten, stets die richtige Abzweigung ohne zu zögern.

Beim ersten halbwegs guten Blick auf das Hochtal, das einst ihre Heimat war, zügelt sie ihr Pferd und schaut stumm hinab. Kurz sackt die Königin mit einem Seufzer in sich zusammen, um sich nur Augenblicke später wieder stolz aufzurichten.

Als sie das Vildromtal das letzte Mal sah, war es grün, gesund und bewohnt, und trotz ihres Wissens um das, was geschah, ist der jetzige Anblick ein harter Schlag. Er zeigt ihr ihre eigenen Verfehlungen, vor allem, nicht an der Seite ihrer Mutter in deren letzten Kampf gezogen zu sein und Kurkum gerettet zu haben.

Als Königin und aus ihrem Naturell heraus sieht sie sich jedoch nicht in der Lage, darüber zu sprechen oder das sonst deutlich nach außen zu tragen. Spricht ein Held sie an, gibt sie eine schroffe, kurze Antwort der Art, dass sie über nichts zu reden hat und keine Zeit zu verlieren ist.

Auch Ayla macht der erste Anblick des Vildromtals zu schafften. Sie legt eine Hand auf Giliass Unterarm in einer als tröstend gemeinten Geste, doch Gilia schüttelt die Hand ab. Ayla seufzt.

nenschärfe-Probe +5 kann das versteckte Seil am Boden entdeckt und mit einer +10-Probe das Konstrukt in den Bäumen ausgemacht werden. Verfügt keiner der Helden über *Gefahreninstinkt* oder schafft die Probe, können bei einem aufmerksamen allgemeinen Schauen auch mit einer *Simmenschärfe*-Probe +7 das Seil, und mit einer +12 Probe die drohende Gefahr in den Bäumen ausgemacht werden.

Sollten eine oder beide Fallen trotzdem ausgelöst werden, ist die IN-Probe +3 einer Hinterhaltsituation (WdS 78) nötig, um ausweichen zu können. Diese *Ausweichen*-Probe ist um 6 Punkte erschwert.

Bei einem Misslingen beträgt der Schaden, den der nadelgespickte Baum verursacht, 3W+4 TP. Zusätzlich gibt es eine erhöhte Chance auf Wundfieber, da die Mactaleänata die Nägel mit Pferdekot beschmutzt haben.

Wird eine Falle entdeckt, reicht es, das Seil zu durchschneiden und vielleicht vorsichtshalber den Baumstamm aus der Kiefer, in der er aufgehängt ist, herabfallen zu lassen.

Können die Helden bei der Entdeckung der Fallen nicht mitwirken, weil sie beim Wagenzug sind, entscheiden Sie als Spielleiter darüber, wie erfolgreich dies die Amazonen-Kundschafterinnen tun. Sollten die Kundschafter nicht bis zum Waldrand vorstoßen, wird die zweite Falle mit Ankunft der Wagen ausgelöst beziehungsweise muss erst noch entdeckt werden.

Mactaleänata werden vom Waldrand aus keine gesehen.

DIE MACTALEÄNATA IM TAL

Nakika Bärenfang hatte viel Zeit, ihre Pläne vorzubereiten. Neben der Saboteurin, die im Zug der Amazonen reitet, hat sie ihre Schwarzamazonen zusammgezogen. In Mendena und Löwenstein bleibt eine Grundbesatzung zurück und ein paar hat sie zur Ablenkung bei Shamaham belassen, doch insgesamt verfügt sie

über fast ein Banner Mactaleänata, davon 2-3 Zantreiterinnen, und weitere zwei Dutzend Söldner (passen Sie die Söldnerzahlen gerne nach eigenem Ermessen an).

Sieben Schwarzamazonen und etwa ein Dutzend Söldner sind zur Ablenkung der Amazonen im Tal stationiert (sie wurden von den Zeuginnen beobachtet), um den Eindruck einer Hauptstreitmacht zu geben. Die anderen haben sich in die Berge zurückgezogen mit nur wenigen vorgezogenen Späherinnen am Talrand, um erst zu einem passenden Moment zuzuschlagen.

Legen Sie als Spielleiter die Angriffe der Mactaleänata und Söldner im Tal auf geeignete Momente, wenn Sie weitere Szenen im Tal ausspielen. Der kleine Trupp ist im Tal viel unterwegs, um durch die Beweglichkeit geschützt zu sein. Schnee und Eis machen ein echtes Verstecken zwar sehr schwer, aber die Ruinen der Dörfer, Gebirgsausläufer und die reine Größe des Tals unterstützen ihre Taktik. Je mehr die Amazonen und die Helden das Tal durchsuchen, desto mehr eigene Spuren hinterlassen sie auch, was ein Auseinanderhalten zusehends schwieriger macht. Die Mactaleänata sind nicht beritten, die Söldner dagegen schon.

Die Mactaleänata haben verschiedene Unterschlüpfе errichtet, die mit Nahrung, Wasser, Feuerholz und Fellen ausgestattet sind. Diese sind in den beiden Wäldern am östlichen und westlichen Talende versteckt, im Norden und Süden im Gebirge und an zwei oder drei Stellen in den Ruinen. Gerade letztere werden vermutlich mit als erste von Helden und Amazonen entdeckt.

Mögliche weitere Fallen im Tal:

☛ In Kiesfurten direkt hinter der Brücke wurde eine Speergrube ausgehoben (nachdem der Boden mühselig durch Feuer aufgetaut worden war) und wieder durch dünne Äste und Schnee getarnt. Orientieren Sie sich bei den nötigen Proben zur vorzeitigen Entdeckung der Fallen an jeden der ersten beiden.

☛ Weitere Speergruben sind an 1-2 anderen Stellen im Tal angelegt. Die übrigen Dorfruinen bieten sich eher vereinzelt dazu an (da diese nur unregelmäßig aufgesucht werden), aber die Überreste des Zehnthofes und der direkte Weg zur Burg sind gut geeignet.

☛ In einigen der Dorfruinen, besonders Kiesfurten und eventuell dem Zehnthof, sind Armbrustfallen in ehemaligen Fenster- und Türöffnungen vorbereitet, die durch gespannte Seile ausgelöst werden.

☛ Auf einzelne Kundschaftertrupps der Amazonen werden Angriffe aus dem Hinterhalt geführt.

☛ Nächtliche Angriffe auf das Lager und besonders auf die Pferde und Wagen.

☛ Sollten Angreiferinnen gefangen werden, ist auch aus diesen nichts hervorzubringen außer Hohn, Spott und die Bereitschaft zu sterben.

☛ Jede Form von Zauberei erweckt den Unwillen der Hochkönigin, aber sie würde sich überzeugen lassen, solche bei den Paktierinnen anzuwenden. Die Helden können so die Zahl der Mactaleänata erfahren, die Orte ihrer Fallen und sogar von der Saboteurin im amazonischen Treck.

☛ Von den Söldnern, die gegen Geld angeheuert wurden und nicht von Hass und Überzeugung getrieben werden, ist bereits bei überzeugendem Auftreten (deutlich erschwerte *Überreden/Überzeugen*-Proben) mehr zu erfahren. Sie wurden von Nakika Bärenfang vor vielen Wochen angeheuert mit dem Auftrag, in Begleitung einiger Schwarzamazonen ins Tal zu gehen und Fallen zu errichten. Sie sind sich sicher, dass Nakika selber mit noch mehr Mactaleänata sich irgendwo in den Bergen verschanzt, eine genaue Zahl ist unbekannt, ebenso der Ort, denn nur die Mactaleänata stehen in Kontakt miteinander.

DAS VILDROMTAL

Der Löwenpass schlängelt sich im nordwestlichen Ende des Hochtales in einen Kiefernwald hinein. Der Felsboden wandelt sich zu gefrorenem Erdboden und alles ist schneebedeckt. Der Ausläufer des Passes ist mit einer dünnen Schneeschicht bedeckt wie mit Puderzucker, im Wald sind es bis zu einigen Fingern und im Talinnern schließlich bis zu ein Spann und manchmal etwas mehr.

Der Kiefernwald ist gefroren, ob die Nadelbäume den bereits zwei Jahrzehnte währenden unheiligen Frost überlebt haben, kann erst nach der Reinigung des Tales und der Entfernung des dämonischen Eises eingeschätzt werden. Doch als Kiefernabfälle bringen sie gute Grundlagen mit, so dass zumindest ein Teil es überstanden haben kann (*Pflanzenkunde* +5). Vereinzelt sind geborstene Stämme zu sehen, die von der Wirkung des Eises (in Zusammenarbeit mit kalten Wintern) gesprengt wurden.

Da durch das Eis Pflanzenwuchs unterdrückt wird, sind die Straßen und Wege im Tal nicht zugewachsen, wohl aber von Schnee und Eis bedeckt und dadurch an den meisten Stellen kaum bis gar nicht auszumachen. Was an Pflanzen vorhanden ist, ist unter dem Eis zu einem großen Teil gestorben und/oder zu Eisskulpturen erstarrt.

Noch im Tal lebende Tiere sind größtenteils ebenfalls gestorben oder vor langer Zeit geflüchtet, und jene, die im Tal verblieben sind, zeichnen sich durch ungewöhnliche Aggressivität aus.

Der Vildrom ist größtenteils zugefroren, nur an wenigen Stellen kann man Wasser erahnen. Das ganze Tal befindet sich im Griff

des dämonischen Eises, doch gibt es zunehmend ausgedehntere Flächen, an denen es zurückgeht, sogar ganz getaut ist und vereinzelt die seltenen Krokuspflanzen zu wachsen beginnen, die Yösmia Tulop zu Wohlstand verholfen haben.

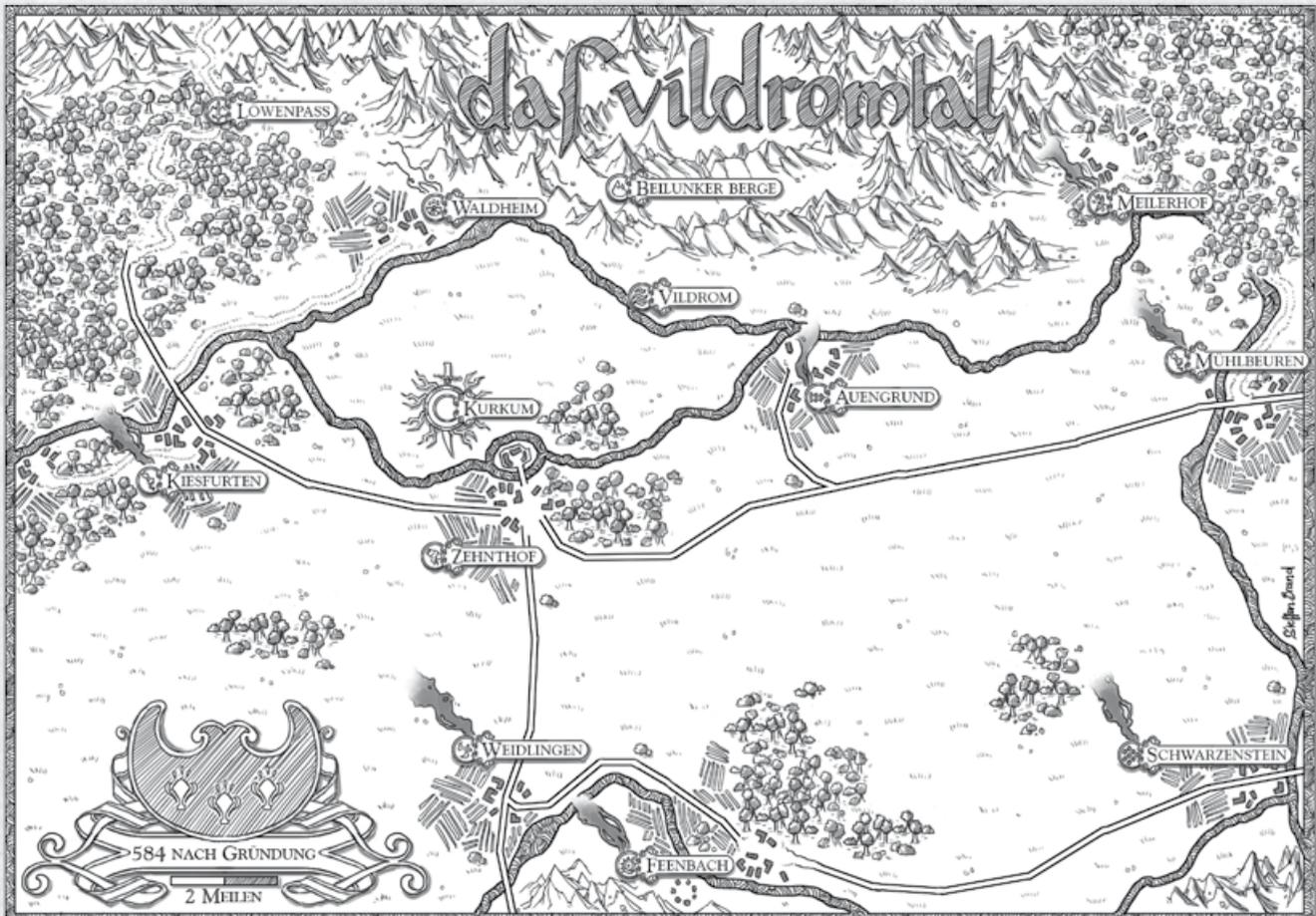
Das Tal ist fast 20 Meilen lang und von Norden nach Süden an seiner breitesten Stelle bis zu zehn Meilen breit. Der Vildrom kommt aus dem Gebirge im Westen, teilt sich im Tal in zwei Arme, vereinigt sich wieder und führt weiter nach Osten.

Es gibt die Ruinen von neun vormaligen Dörfern, die sich über das Tal verteilen, und die zentrale Ruine von Burg Kurkum mit dem Rondrasanktuarium. Die Dörfer wurden von Borbarads Truppen niedergebrannt, Burg Kurkum wurde vom Drachenfeuer zerschmolzen.

Im Tal herrscht *Eiseskälte* (WdS 145). Damit ist eine dicke und gut wärmende Winterkleidung unumgänglich, um nicht Schaden durch Kälte hinnehmen zu müssen (WdS 145/146). Doch das Gefühl einer anderen Kälte, die von der wärmsten Kleidung nicht gebannt wird und bis Innerste eines jeden reicht, ist fast noch spürbarer.

Nachts kann es zu Nagrach-bezogenen Alpträumen kommen, und der Umgang mit den Pferden gestaltet sich beständig schwierig, da diese im Tal sehr schreckhaft und nervös sind.

Ruhelose Geister gehen im Tal um, in den Ruinen und auch außerhalb, von getöteten Dorfbewohnern und Söldnern und Soldaten aus Borbarads Armee, jedoch auffälligerweise keine von Amazonen.



ABENDLAGER AM LÖWENPASS

In jedem Fall – gleich, ob die Helden vorausspähen oder beim Zug bleiben – treffen sich bis zum fortgeschrittenen Abend der Wagenzug und Kundschafter am Fuß des Löwenpasses. Es sind nur noch wenige Meilen bis Kurkum, aber angesichts der entdeckten Fallen und der bestätigten Anwesenheit der Mactaleänata beschließt Gilia, das letzte Stück bei Tageslicht zurückzulegen.

Es werden Wachen aufgestellt und der Treck verbringt seine erste kalte Nacht im Tal.

Am folgenden Tag, nach dem besonders innigen gemeinsamen Morgengebet, wird dazu aufgebrochen, den Kiefernwald zu durchqueren.



DER WEG NACH KURKUM

Es sind nur wenig mehr als ein halbes Dutzend Meilen durch Wald und freies Land zur Burg, sodass dieses letzte Wegstück auch bei der vorsichtigen Suche nach Fallen während des Vormittags erledigt wird.

Bei der Überquerung der Steinbrücke vor Kiesfurten und beim Durchqueren des Ortes können Sie auf die Speerfalle und Armbrustfallen zurückgreifen, die auf Seite 42 **Die Mactaleänata im Tal** beschreiben werden.

Die Ruine des Zehnthofs, umgeben von den Überresten einiger kleinerer Gehöfte, liegt nur wenige Hundert Schritt im Süden vor der Burg. Der Wagenzug zieht darum herum statt hindurch, weil dies mit den großen Wagen einfacher ist, falls aber Kundschafter oder neugierige Helden sich dort umsehen, können sie auf eine Falle Ihrer Wahl treffen.

KURKUM

DER SCHMERZ DER KÖNIGIN

Gilia reitet voran, ihr Blick ist starr auf die Ruine jener Burg gerichtet, in der sie aufgewachsen ist. Sie bemüht sich, unbewegt auszu sehen, doch dafür ist ihr Gesicht mal zu starr, dann wieder überziehen es heftige Emotionen wie Entsetzen, Trauer, Reue und großer Schmerz.

Auch Ayla und den wenigen Amazonen, die von hier stammen oder Kurkum früher gesehen haben, sind solche Regungen anzusehen. Allen Amazonen ist anzumerken, dass sie sehr bewegt sind, nun an diesem Ort zu sein.

Sich beständig fassungslos umblickend, reitet Gilia in den Burghof und steigt dort vom Pferd. Ihre ersten Schritte wirken etwas ungelent, als sie vorangeht, stehen bleibt, sich umblickt und unsicher wirkt, wo sie als Erstes hingehen soll.

Sie zeigt schließlich auf eine Stelle in der Hofmitte und fragt Ayla mit belegter Stimme: „War es hier?“ Ayla nickt stumm: An jener Stelle ist Yppolita im Kampf gegen den Nirraven gefallen, und hier wurde ihr Körper anschließend vom Drachenfeuer vernichtet. Arnwulf und seine Ritter blicken sich andächtig um, ebenso wie die Freischärler. Rücksichtsvoll halten sie sich zurück.

SPUREN IM BURGHOF

Nach einem kurzen Moment reißt sich Gilia zusammen und besinnt sich darauf, Hochkönigin und Befehlshaberin zu sein. Mit kräftiger Stimme gibt sie Anweisungen, die Wagen auf den Hof zu lenken, die notwendigen Dinge abzuladen, sich vorzubereiten, innerhalb der Mauerüberreste Quartier zu beziehen und vor allem, nach etwaigen vorbereiteten Fallen zu suchen.

Ausführliches Suchen, für das Sie vorrangig mit *Sinnenschärfen*-Proben, aber auch mit dem Talent *Fallenstellen* arbeiten können, bringen jedoch keine Fallen zu Tage.

Es wird allerdings eine bemerkenswerte Entdeckung gemacht: An einer Stelle im Hof, gar nicht soweit weg von jenem Ort, an dem Yppolita gefallen ist, ist unter dem Schnee der Boden aufgerissen worden von etwas, was nur riesige Krallen sein konnten. Krallen, die genug Kraft hatten, den geschmolzenen und danach gefrorenen Boden aufzureißen und ein deutliches Loch darunter zu graben. Zu sehen ist in dem Loch nichts außer gefrorenem Boden. Was immer hier geschah, ist schon geraume Zeit her, denn Schnee und Eis haben sich seit Langem wieder angesammelt.

Die Entdeckung wird umgehend bekannt gegeben. Gilia und ihre Offizierinnen betrachten nachdenklich den Boden.

DIE DÖRFER IM TAL

Es gibt neun Dorfruinen im Tal, Kiesfurten ist zweigeteilt. Alle Dörfer wurden von Borbarads Schergen niedergebrannt, als sie die Burg belagerten, nur der Zehnthof fiel ebenfalls dem Drachenfeuer zum Opfer.

Kiesfurten im Westen bestand aus zwei kleinen Orten. Einem an der Steinbrücke über den Fluss und dem zweiten Teil fast zwei Meilen südwestlich. Die Orte sahen sich als zusammengehörig an und hier stand eine der beiden Gewürzmühlen des Tales. Das winzige *Waldheim* (fünf Gehöfte, hier wurde vor allem Ackerbau betrieben) liegt im Nordosten, *Auengrund* (vorwiegend lebte man hier von der Fischerei) im Nordosten, wo sich der Vildrom von seinem Nebenarm trennt. *Meilerhof* hoch im Nordosten liegt am Fuße der Berge (und man lebte von Holzfällerei und Jagd), *Mühlbeuren* im Osten (mit der älteren der beiden Gewürzmühlen). *Schwarzenstein*, auch am Fuß der Berge im Südwesten gelegen, wurde nach acht kleinen Hügeln nördlich des Ortes benannt, die mit schwarzen Steinen, deren Oberflächen ölig glänzen, bedeckt sind). Im Süden liegen *Feenbach*, das mit einer Kornmühle an einem Bach ausgestattet und dank der stark traviagläubigen Bewohner mit unzähligen Gänsen versehen war, und ein Stück weiter westlich das mit sechs Gehöften ebenfalls sehr kleine *Weidlingen* (Ackerbau).

Feenbach verfügt über eine bemerkenswerte Besonderheit: Nahe der Ruinen steht ein großer Steinkreis von unbehaunten Menhiren. Der Kreis bezieht auch Teile vom Fluss ein, aus diesem schauen nur die Spitzen heraus. Auffälligerweise liegt innerhalb des Kreises kein Eis oder Schnee, die äußeren Seiten der Menhire sind leicht mit Raureif bedeckt und zuweilen, wenn man genau hinsieht, kann man Nebel im Kreis wallen sehen.

Ob es die Helden sind, die als Erstes schlussfolgern, Ayla oder Gilia, einer von ihnen kann aus dem gerissenen Gebirgsbock, dem Schatten am Himmel, diesen Krallenspuren und den Berichten über den Opfertod des Kaiserdrachen Smardur die Vermutung ziehen, dass womöglich ein neuer Drache Heimat in den Beilunker Bergen gefunden hat.

Gilias Mine wandelt sich von besorgt zu hoffnungsvoll.

DIE RUINE KURKUMS

Drachenfeuer zerschmolz zum großen Teil die hohen Wehrmauern Kurkums, seine markanten beiden Tortürme, einer rund, einer eckig, die Wachtürme, Pallas, Nebengebäude und den Bergfried. Die einstmaligen Gebäude sind nur noch von Eis und Schnee bedeckte Schuttberge, die diese Stellen kennzeichnen. Kein Tor verwehrt den Eintritt auf den Hof, der ebenfalls unter Eis und Schnee von übergroßer Hitze zerschmolzen wurde. In der Ostmauer lässt sich eine große Bresche erkennen.

Einzig der Löwinnentempel, durch ein Wunder Rondras geschützt, steht unversehrt von Zeit, Feuer und dämonischem Eis in der Ruine. Säulen schmücken die beiden Längsseiten und das Giebeldreieck über dem Haupteingang zeigt ein Schlachtenrelief.

Die Mauern der Burg sind eher niedrige Wälle und nichts bietet Schutz und Dach.

Spuren der vereinzelt herkommenden Besucher sind bemerkbar. In geschützten Ecken finden sich alte Blutflecken sowie Knochen von Mensch und Tier die von Opferungen an Belhalhar und die Schwarze Göttin stammen.

Vor den Treppenstufen, die zum Eingang des Tempels führen, hat Xeraan überlebensgroß die Statue seiner Schwarzen Göttin als Zeichen seines Sieges und Hohnes errichten lassen. Auch sie ist unversehrt durch die Unbilden der zerstörerischen Umgebung oder Bemühungen herpilgernder Amazonen, sie zu zerstören. Falls ein Magiebegabter mittels eines ODEM ARCANUM oder ein Geweihter mittels SICHT AUF MADAS WELT sich vergewissern möchte, dass dies einen magischen Grund hat, wird diese Vermutung bestätigt.

Fällt der ODEM gut genug aus, ist dämonisches Wirken zu erkennen, die Liturgie lässt dessen Bösartigkeit fühlen. Wird eine magische oder karmale Analyse durchgeführt, kann eine Beseelung durch einen *Agribaal* festgestellt werden und dazu ein ADAMANTIUM. Sollte versucht werden, die Statue zu zerstören, gilt: Härte 75, Struktur 18, Strukturpunkte 75 (LCD 13).

Im Tempelinneren ist es weniger kalt als draußen: hier herrscht Rondra, nicht Nagrach. Innen ist es sauber und ordentlich, kein Dreck ist zu finden, wenn die schwere Tempeltür aufschwingt. Es gibt keine Bänke, auf einem Podest am anderen Ende des Gebetsraumes steht eine Statue der Göttin, gerüstet in einen nietenbeschlagenen Rock, Brünne und Arm- und Beinschienen, mit erhobenem Säbel in der Hand, alles aus weißem Marmor. Opfer wurden ihr zu Füßen gelegt, im Kampf eroberte Waffen und Rüstungsteile besieger Gegner, eine erkaltete Kohleschale steht nahebei, um Kräuter und Eigenblut bei den Gebeten opfern zu können.

Hinter dem Podest führt eine Tür in die früheren Räumlichkeiten der Geweihten und Novizen. Die Tempelfenster sind hoch gelegene Schießscharten.

QUARTIER BEZIEHEN IN KURKUM

Zur Rondrastunde wird ein großer Götinnendienst angesetzt, zu dem alle außer den jeweiligen Wachen geladen sind. Es ist eng in dem Tempel, doch passen alle hinein. Ayla spricht ein Gebet in Gedenken an jene, die im Kampf um die Burg gefallen sind, und die Namen der Amazonen, Dörfler und Helden von auswärts, die für Burg und Volk der Amazone gestorben sind, werden respekt-

voll genannt. Besonders wird der Kampf Yppolitas gegen den Nirraven erwähnt. Aylas Predigt behandelt Opfermut, Glauben an die Göttin und den Kampf gegen die Finsternis.

Den Rest des Tages über wird das Lager ausgebaut: Wagen dienen als zweite Mauer und Windschutz, Schlafzelte und ein Küchen- und Speiszelt werden errichtet, Wachzyklen eingerichtet und Patrouillen eingeteilt. Eine Patrouille wird losgeschickt. Wenn Helden dabei sind, greifen Sie, je nachdem, wo es hingehet, auf die Auswahl von Fallen zurück. Sind keine dabei, berichtet die Patrouille davon.

Gilia wandert derweil allein durch die Ruine.

GILIA OFFENBART IHRE PLÄNE

Am Abend lädt Gilia ihre Anführer – ihre Offizierinnen, Arnwulf, Firutin und die Helden – zu sich in ihr Zelt. Zwei Kohleschalen versuchen, gegen die Kälte anzugehen.

Kurz und knapp fasst sie die weiteren Planungen und zu erledigenden Dinge zusammen.

Für das Ritual sind zwei Gegenstände unabdingbar, über die die Amazonen nicht verfügen: Das Herz einer Feindin und ein Drachenkarfunkel. Erst wenn diese wichtigen Paraphernalien vorhanden sind, kann das Ritual durchgeführt werden, dann aber so schnell wie möglich.

Von dem Karfunkel wussten die Helden, vom Herz dagegen nicht.

DAS HERZ DER FEINDIN

In einem Traum wurde Gilia, wie sie jetzt sagt, schon auf dem Weg nach Keshal Rondra offenbart, dass sie das Herz erringen muss. Um welche Feindin es sich handelt, ist ihr unbekannt, aber da ihr dies von der Göttin zukam, zweifelt sie nicht daran, dass es sich nach dem Willen Rondras fügen wird. Da Mactaläanata, die größten Feindinnen der Amazonen, im Tal sind, wie Gilia erwartet hat, wähnt sie sich des Herzens nun sicher. Es muss allerdings frisch sein und soll daher zuletzt beschafft werden. Sie rechnet fest mit Kämpfen während des Rituals.

DER KARFUNKEL

Als Drachenkarfunkel möchten sie Smardurs Seelenstein verwenden, der an unbekannter Stelle im Hof Kurkums zu finden sein müsste, da dort der Drache verging. Nach dem Loch im Boden zu urteilen, ist der Karfunkel vermutlich nicht mehr da, aber jener Drache, der ihn geborgen hat, scheint noch in der Gegend zu weilen.

Der Traum von (Heldename, der den Karfunkeltraum hatte) zeigte, dass die Helden sehr wichtig für das Unternehmen sind – eine Äußerung, die jene, die nichts von dem Traum und Aylas vertraulichen Äußerungen wussten, in Erstaunen versetzt –, und daher möchte Gilia, dass die Helden sie begleiten, wenn sie den Graukopf aufsucht, jenen Berg, in dem Smardur seinen Hort gehabt haben soll.

Sie werden gleich am nächsten Tag, noch im Schutze der Dunkelheit, zu der mehrtätigen Reise aufbrechen.

VORBEREITUNGEN DER GEBIRGSWANDERUNG

Der Graukopf liegt südwestlich des Tales, die Reise dauert geschätzt 7-8 Tage. Benötigt wird neben angemessener Kleidung für ein solches Vorhaben – der Berg ist der höchste Gipfel der Beilunker Berge und es muss immer mit plötzlichen Unwettern gerechnet werden – eine geeignete Kletterausrüstung mit genügend Seilen, Steigeisen und Proviant. Schwere Rüstungen empfehlen sich nicht, da sie Klettertouren zu gefährlich und das Marschieren zu anstrengend machen.

ALTERNATIVE:

WENN EIN ODER MEHRERE HELDEN NICHT MIT ZUM GRAUKOPF KOMMEN

Da es sein kann, dass ein Held sich nicht zutraut, eine solche Gebirgswanderung mitzumachen (gewisse Kenntnisse des Talents *Klettern* sind grundlegend), oder andere Gründe wie körperliche Einschränkungen dies verhindern, könnte der Spieler für diesen Part des Abenteuers eine begleitende Amazone oder auch Arnwulf übernehmen, der in dem Fall dann mitkommen würde.

Sein Held muss in der Zeit jedoch nicht untätig zurückbleiben, denn die Mactaleänata im Tal stellen eine beständige Bedrohung dar, und Sie können an passenden Stellen zwischen den beiden Szenerien wechseln.

GESPRÄCH MIT FIRUNJA

Wenn die Helden mit den anderen Anführern das Zelt verlassen und ihre Vorbereitungen zu treffen beginnen, gesellt sich Firunja zu ihnen. Da die Stabsbesprechung zuvor kein Geheimnis war und die Vorbereitungen eindeutig sind, ist das nicht weiter ungewöhnlich. Auch andere Mitstreiter zeigen Interesse an den Vorbereitungen, ebenso wie Arnwulf und Firutin sich nach dem Traum erkundigen.

Daher ist Firunja womöglich nur eine von mehreren, die sich erkundigt, wohin denn aufgebrochen wird. Grund oder gar Anweisung zur Geheimhaltung gibt es nicht.

Für den Fall jedoch, dass Firunja von den Helden nicht die gewünschten Auskünfte erhält, wird sie sich so lange im Lager umhören, bis sie erfahren hat, dass die Königin und die Helden am nächsten Tag zu einem mehrtägigen Gebirgsmarsch aufbrechen. Vielleicht ist es gerade das Umhören, das den Helden auffällt?

SABOTAGE! (DRITTER TEIL)

In der Nacht setzt Firunja zu ihrem dritten Sabotageakt an, als sie versucht, die vorbereitete Bergsteigerausrüstung zu beschädigen. Dies ist eine gute Gelegenheit, Firunja auf frischer Tat zu ertappen, sei es durch misstrauisch gewordene oder sehr wachsame Helden, sei es durch aufmerksame Wachen im Lager. Womöglich hat Firunja sich auch bei ihren Bemühungen, Zeltplanen, Seile und Rucksackriemen anzuritzen, selber geschnitten und einen kleinen Blutfleck an einem Ausrüstungsteil zurückgelassen. Über diesen Schnitt kann sie bei einer Kontrolle ausgemacht werden.

FIRUNJA IST ENTTARNT

Findet ihre Enttarnung erst im Tal statt, hat sie bereits ein selbst entwickeltes schlechtes Gewissen, da sie doch eine gewisse Kameradschaft gefunden hat, und es braucht deutlich weniger, sie zu einem Geständnis und Reuebekundungen zu bewegen.

Ob ihr geglaubt wird, wenn sie erklärt, dass sie beinahe den letzten Sabotageversuch unterlassen hätte, sie sich vom Leben unter den Amazonen angesprochen fühlt und sie den letzten Akt, wenn auch ungerne, nur aus Loyalität zu ihrem Auftraggeber begangen hat, bleibt den Helden überlassen. Sie hat eumgehend fliehen wollen, doch die Gefahr durch die Mactaleänata und die eventuell herumstreifenden Zeuginnen der Schwarzen Göttin hatte sie davon abgehalten. Über die Hintergründe ihres Auftrages erzählt sie, was sie weiß (siehe **Hintergründe der Saboteurin**, Seite 27).

Die Amazonen haben kein Verständnis für ein solch hinterhältiges Vorgehen. Vielleicht setzen sich die Helden für Firunja ein, sonst Arnwulf, der als Tobrier sehr gut darum weiß, welche moralischen Zwickmühlen es geben kann. Gilia fällt das Urteil, dass Firunja an forderster Front gegen die Mactaleänata kämpfen soll, um mit einem Opfer ihre Schuld gegenüber Rondra zu sühnen. Das Urteil stellt die Amazonen nicht alle zufrieden, aber alle akzeptieren Firunjas Chance, sich durch einen Tod im Kampf zu rehabilitieren. Firunja nimmt das Urteil dankbar an.

DIE REISE ZUM GRAUKOPF

Für die Reise zum Graukopf und zurück ist ungefähr eine Woche zu veranschlagen. Nur am Graukopf selber und an einigen kurzen Stücken unterwegs ist zu klettern, der Großteil der Strecke ist ein harter Marsch. Gilia und ihre Amazonen treten ohne ihre Rüstungen an, dafür in fester Lederkleidung.

Um keine Aufmerksamkeit zu erringen, spricht Schwertlöwin Ayla nur einen kurzen (nicht-karmalen) Segen über die Gruppe, anstatt dass es eine vorgezogene Messe gibt.

Da nicht auszuschließen ist, von den Mactaleänata entdeckt zu werden, nimmt Gilia eine Handvoll Amazonen und Löwin Shiasade zur Bedeckung mit, und im Schutze der letzten Dunkelheit wird zum südwestlichen Talrand geritten, damit der Aufbruch möglichst nicht entdeckt wird. Eine Amazone kehrt mit den Pferden zurück, die Gruppe um Gilia bricht zu Fuß in die Berge auf. Außerhalb des Vildromtales passen sich die Temperaturen schnell der Jahreszeit an, ganz dicke Winterkleidung bringt damit eher unnötigen Ballast, doch wegen der Höhenlage, die zunehmen wird, sollte unbedingt auch warme Kleidung dabei sein.

GEBIRGSMARSCH

Es empfiehlt sich an dieser Stelle nicht, die Mactaleänata von Gilias Aufbruch wissen zu lassen, denn ein Angriff auf eine nur schwach bewachte Königin würde mit allen Mitteln geführt werden.

Sie können sie jedoch, wenn Sie es für passend halten, einem kleinen Spähtrupp der Söldner begegnen lassen. Bedenken Sie dabei, dass Verletzte mit dem Gebirgsmarsch Probleme haben werden. Sie können für diese Reise mit den Regeln zur Erschöpfung spielen (**WdS 139**), um so die körperlichen Anstrengungen zu verbildlichen.

Außerdem bestehen Gefahren durch:

- ☛ plötzlich aufziehende Nebel, die die *Orientierung* schwierig machen (Erschwernisse nach Ihrem Dafürhalten zwischen +2 und +5),
- ☛ Steinlawinen, die, wenn ihnen nicht ausgewichen wird, Schaden im Bereich von 4-5 W6 verursachen,
- ☛ missglückte *Klettern*-Proben (zum Sturzschaden siehe **WdS 144**),
- ☛ auf einem Steilhang rutschende Mitreisegefährten, die am Seil gehalten werden müssen (z.B. KK-Proben), ohne selber wegzurutschen (*Körperbeherrschung*, erschwert je nach Situation und Vorhaben).

DIE GEFÄHRTEN

Gilia drängt stets voran und fordert sich und den Begleitern viel ab. Die Königin persönlicher zu erleben, ist anders als auf der bisherigen Reise, wenn sie stets von ihren Amazonen umgeben war, doch sie öffnet sich dadurch nicht mehr.

Über ihre Gefühle spricht sie nicht. Es kann den Helden jedoch immer deutlicher werden, dass sie von mehr getrieben wird als nur dem verständlichen Wunsch, ihren Geburtsort von dem dämonischen Wirken und aus der Hand des Feindes zu befreien.

Erkundigungen z.B. nach dem Weg oder der Bedeutung von Smardur, als Freund der Amazonen in Rondras Namen (ähnlich wie der Hohe Drache Famerlor), beantwortet sie umfassend. Sie gibt ebenfalls Antworten auf Fragen nach ihrem Kampf gegen den Dämonen Karmoth auf den Vallusanischen Weiden, der den Weidener Herzog Waldemar getötet hatte. Bei Fragen danach, wie das Tal früher aussah, tut sie sich mit sachlichen Antworten schwerer und eine verklärte Erinnerung ist deutlich. Es ist ihr dabei anzumerken, dass solche Erinnerungen starke und unglückliche Gefühle auslösen.

Die begleitenden Amazonen hinterfragen die Beweggründe Gilias ohnehin nicht, für sie ist es selbstverständlich, jedem Befehl zu gehorchen, allerdings schirmen sie Gilia so gut es geht gegen Fragen ab, mit denen sie sich schwer tut oder die die Amazonen zu aufdringlich oder persönlich finden. Es kann gut sein, dass Gilia ein solches Betragen jedoch unterbindet, wenn sie glaubt, die Frage sei berechtigt, oder sie den Helden ausreichend schätzt. Orientieren Sie sich für die Darstellung Gilias an ihrer Charakterisierung auf Seite 58f.

Sie weiß auch zu berichten, dass der Kaiserdrache *Apep der Ewige* in den Drachensteinen, ein Verbündeter der Tobrier und vor allem der Amazonen Yeshinnas, Interesse an Smardurs Karfunkel habe. Apep trachtet danach, den Karfunkel Smardurs in seinen Besitz zu bringen, hat seine Beweggründe dafür aber nie genannt.

Gilia beteiligt sich von sich aus an den Wachen und trägt ihren Teil zum Vorankommen bei, indem sie auch kocht oder beim Abwasch hilft, auch wenn ihre Amazonen damit nicht so recht einverstanden sind.

Löwin Shiasade hält jeden Morgen und Abend ein kurzes, gemeinschaftliches Gebet.

AUF DEN GRAUKOPF

Das letzte Stück hinauf zum Gipfel des Graukopfs ist vorwiegend eine Kletterpartie. Hier werden die Steigeisen, Seile und Zusammenarbeit benötigt. Lassen Sie sich von Ihren Spielern erzählen, wie die Helden den Aufstieg angehen möchten, und vergeben Sie danach mögliche Erschwernisse (+5 bis +7) und Erleichte-

rungen (-3 für die Ausrüstung) auf *Klettern*-Proben. Auf diesem letzten Teilstück können bei Bedarf ein oder zwei der Gefahren vorsätzlich eingesetzt werden oder sich bei einer schlechten Umsetzung ergeben.

IN DER DRACHENHÖHLE

Schließlich ist der höchste Berg der Beilunker Berge bezwungen. Kurz unterhalb des Gipfels liegt ein Plateau, von dem aus eine dunkle und sehr große Höhlenöffnung in den Berg führt.

Mitgebrachte Fackeln werden entzündet, Gilia tritt in die Höhlenöffnung, wenn kein magiekundiger oder misstrauischer Held ihr vorschlägt, einen kleinen Abstand zu halten, und macht sich mit einem lauten Ruf bemerkbar. Einfach hineingehen wird sie nicht und dies auch den Helden untersagen, sollten sie es versuchen: Dies war der Hort Smardurs und ist nun vermutlich der eines anderen Drachen. Ungebeten hineinzugehen ziemt sich nicht.

Erst passiert nichts, dann ertönt im Kopf aller eine weiblich anmutende Stimme in Form von Gedankenbildern: „Kommt herein/Betretet den Berg/Schreitet durch den Eingang!“

Vom mageren Licht begleitet, geht es den sehr breiten und hohen Gang entlang hinein in den Berg. Es gibt Knicke und Windungen, aber keine Abzweigungen. Sollte ein Held einen ODEM ARCANUM wirken, ist überall magisches Wirken zu erkennen, ein ANALYS enthüllt Schadens-, Verwandlungs- und Elementarzauberei. Schließlich führt der Gang in eine große Höhle. Im Fackellicht glitzern Schuppen auf einem großen Leib, der wiederum auf einem Haufen von Gold und anderen Wertgegenständen liegt, golden auf.

SCATHANAË

„Ich [Herabblickende/Gebieterin über die Berge/Felsen, Gestein] habe euch erwartet, Amazonen/Dienerinnen/Soldatinnen/Sturmtöchter“, erfüllt die weibliche Stimme wieder die Köpfe aller. Ein großer Drachenschädel mit Hörnern erhebt sich und blickt auf die Ankömmlinge herab. Der sichtbare Leib mag an die zehn Schritt lang sein, wer sich mit Drachen ein wenig auskennt (*Tierkunde*-Probe +5), vermag einzuschätzen, dass dies wohl nur etwa halb so groß ist, wie man es von den alten Kaiserdrachen berichtet. „Habt ihr mir Tribut gebracht?“ fragt die Drachin dann auf Garethi und ohne Gedankensprache.



Die Kaiserdrachin Scathanaë

Gilia deutet eine leichte Verbeugung an, ihre Amazonen folgen ihr. Wenn die Helden nicht auch Zeichen von Respekt zeigen, entgeht dies der Drachin nicht und sie macht ihren Unmut darüber deutlich.

Die Königin hat tatsächlich ein Geschenk mitgebracht und holt einen Beutel hervor, in dem einige Smaragde, Rubine und Golddukatens sind. Sie stellt sich dabei stolz als Hochkönigin der Amazonen vor.

Scathanaë erhebt sich, macht einen Schritt nach vorn und schiebt ihren Hals vor, um das Geschenk betrachten zu können. Sie nickt leicht, schaut aber auch die übrigen an, ob noch jemand eine Gabe für sie haben sollte.

Wenn die Helden etwas von Wert für eine junge Kaiserdrachin haben, umso besser, ansonsten zeigt sie durch das Geschenk wohlwollendes Interesse und stellt sich selber als „Scathanaë, Smardurs Tochter“ vor. Dies zeigt den gewünschten Eindruck bei den Amazonen.

Eine Probe auf *Sagen und Legenden* kann bei den Helden den berechtigten Eindruck erwecken, dass Scathanaë für einen Kaiserdrachen klein und damit jung sein dürfte. Den Reaktionen Gilias und der Amazonen ist anzumerken, dass sie von einem Nachkommen Smardurs nichts wussten.

VERHANDLUNGEN MIT EINEM DRACHEN

Scathanaë eröffnet das Gespräch, indem sie sich erkundigt, was genau die Gruppe herführt.

Ihr wichtigstes Anliegen bringt Gilia gleich zur Sprache, den vermutlich verschwundenen Karfunkel Smardurs, den die Königin als Boten Rondras benennt. Die Drachin nickt bestätigend und sagt, dass sie den Seelenstein Smardurs an sich genommen habe. Es liegt an Gilia und den Helden darzulegen, warum der Karfunkel unabdingbar ist. Ein gutes Einschätzungsvermögen (*Menschenkenntnis* +15 für die Fremdartigkeit eines Drachen) verhilft zu dem Einblick, dass Scathanaë jung und unerfahren genug ist, um Schmeicheleien zugänglich zu sein, die ihrer Meinung nach das zum Ausdruck bringen, was ihr selbstverständlich zusteht.

Als Gilia erwähnt, dass *Apep der Ewige* an Smardurs Karfunkel interessiert ist, fährt Scathanaë sichtlich auf, zorniger Dampf steigt aus ihren großen Nüstern: „Nein! Er ist mein!“ [Ablehnung/Verbot/Untersagung! Er/Seelenherz/Essenz/Seele ist mein/Gebieterrin/Herabblickende!] lautet ihre nachdrückliche Antwort, die die Höhle wie die Köpfe der Anwesenden erfüllend.

Daraufhin ist Gilia klug genug, diesen Punkt nicht weiter anzusprechen und die aufgebrachte Drachin muss erst etwas beruhigt werden, bevor weiter darüber verhandelt werden kann, den Karfunkel zumindest zeitweilig zur Verfügung zu erhalten.

Gilias zweites Anliegen ist das eines Bundes zwischen den Amazonen, die das Tal wieder besiedeln wollen, und Scathanaë. Diese zeigt sich angetan darüber, so frühzeitig gefragt zu werden, und ist offen gegenüber Bündnisvorschlägen der Amazonen. Es hat den Anschein, als ob sie in allen Dingen die Erbin Smardurs werden wolle. Gilia möchte dieses Bündnis genauer nach dem Ritual und mit dem beginnenden Wiederaufbau ausarbeiten, aber ersten klugen Vorschlägen der Helden stehen Drache und Königin offen gegenüber. Unabdingbar für die jetzigen Verhandlungen ist, dass Scathanaë sich einverstanden erklärt, den Karfunkel den Amazonen leihweise zur Verfügung zu stellen. Sie besteht aber darauf, ihn abschließend zurückzubekommen.

Gelingt es den Helden, die Drachin zu überzeugen, sagt sie, sie würde Smardur, den Freund Famerlors, fragen, ob er dies möchte. Sie dreht sich um, begibt sich auf ihren Schatz und legt sich so, dass von da, wo die Helden stehen, nicht eingesehen werden kann, was sie macht.

Kurz darauf dreht sie sich um, den hühnereigroßen Karfunkel in einer Kralle haltend und ihn Gilia entgegenhaltend.

„Es sei, Königin der Amazonen. Smardur ist bereit, Eurem Volk einen weiteren Dienst zu leisten.“

EINE MAGISCHE UNTERSUCHUNG DES KARFUNKELS

Der Karfunkel ist von milchigweißer Farbe, funkelt aber zugleich in allen Farben des Regenbogens. Sollte ein magiebegabter Held ihn untersuchen wollen (nachdem der Graukopf verlassen wurde), mahnt Gilia an, vorsichtig mit ihm zu sein. Sie vergewissert sich vorher, was genau bei einer solchen Untersuchung vonnöten ist. Einen ODEM oder ANALYS unterbindet sie nicht, diese sind allerdings um die MR des Karfunkels von 19 erschwert. Darüber hinaus lässt sich erkennen, dass er höchstgradig magisch und drachischer Repräsentation ist. Ein etwaiger Versuch der Kontaktaufnahme zu der Seelenssenz Smardurs wird nicht erwidert.

ZURÜCK INS TAL

Der Rückweg verläuft von der Strecke und den Anforderungen her wie der Hinweg, sodass nach weiteren knapp dreieinhalb Tagen das Tal erreicht wird. Aus Sicherheitsgründen wird das letzte Stück in den Bergen in der Dämmerung zurückgelegt und das Lager in der Dunkelheit aufgesucht.

Die Erleichterung, die Zurückgekehrten unversehrt zu sehen, ist groß, wie auch die Freude über den Erhalt des Karfunkels.

In der Zwischenzeit haben die Handwerker einen hölzernen Steg über den Burgraben zum Burghof errichtet. Angriffe der Mactaleänata in der Zwischenzeit oder sonstige Begegnungen und Ereignisse im Tal obliegen Ihrer Vorstellung.

DAS RITUAL

Mit dem Erhalt des Karfunkels ist außer dem benötigten Herz der letzte, wichtige Bestandteil für das Ritual vorhanden. Ayla spricht erstmals von dem genaueren Vorgang zu allen Anwesenden.

DIE DURCHFÜHRUNG

Während der Abwesenheit Gilias und der Helden hatte Ayla Zeit für letzte Vorbereitungen, und das Ritual soll am folgenden Tag beginnen. Es wird aufgeteilt, wer bei welcher Gruppe betet und was die jeweilige Aufgabe im Falle eines Angriffes ist. Gilia ist die Kommandierende, Arwynn ihre Nächsthöchste, dann folgen die Offizierinnen. Die Geweihten werden für das Ritual benötigt.

Die Helden können sich aussuchen, ob sie sich unter den bereitstehenden Kämpfern (als Befehlshaber mit unterstellten Kämpfern) sehen, bei den Mitbetern oder gar als Geweihte in zentraler Position. Die Amazonen murren dabei vielleicht, akzeptieren dann aber sogar männliche Helden in ihrer Wunschposition.

LETZTE HANDREICHUNGEN

Der große Tag beginnt beim ersten Licht mit einer Messe im Löwinnentempel, an der außer den Wachen alle teilnehmen. Dann wird ausgiebig gefrühstückt, die Pferde werden gesattelt und bereitgestellt, Paraphernalien nach ihren Einsatzorten aufgeteilt, an

den Orten deponiert, und Geweihte und Mitbeter nehmen ihre Plätze ein.

Nichts davon wird verheimlicht oder auch nur unauffällig getan, denn die Mactaleänata sollen sehen, dass dies ein guter Zeitpunkt ist, anzugreifen – das Herz einer besonderen Feindin muss noch erobert werden –, da die Amazonen und ihre Streiter beschäftigt sind. Swardurs Karfunkel wird auf ein kleines Kästchen, das mit einem blutroten Samttuch bedeckt ist, dorthin gestellt, wo früher das Eingangstor war, und damit genau an die Schwelle, sodass sich die Geweihten und ihre Mitbeter drinnen wie draußen darum aufstellen können. Alle benötigten Ritualgegenstände wie Schalen, zu verbrennende Kräuter und Opfermesser stehen bereit und jeder ist in seine Aufgabe eingewiesen. Eine kleine Feuerstelle ist im Torbereich vorbereitet, um das Herz verbrennen zu können.

BEGINN

Gemeinsam werden Gebete an Rondra angestimmt, um die ganze Ruine erheben sich die Stimmen und fallen in die Gebete ein, sich zu einem großen Gebet verbindend.

Ayla, erst neben dem Karfunkel stehend, dann einen Schritt in den Burghof zurückmachend, stimmt die einleitenden urtulamidischen Texte, Gebete und Segenssprüche an, bis sie nach geraumer Zeit ins Garethi verfällt und mit Morenai schließlich mit dem EXORZISMUS beginnt. Gleichzeitig setzt Palinai zur KONSEKRATION an.

DER KARFUNKEL IM RITUAL

Im Laufe der nächsten Stunden werden an wichtigen Stellen der Liturgien Blutopfer gebracht, und Ayla und Palinai ergreifen gemeinsam, Hand in Hand, den Karfunkel und heben ihn gen Alveran. Nach etwa der Hälfte der Zeremonie, als der Karfunkel gerade wieder im Gebet erhoben wird, beginnt er schwach zu leuchten. Dies steigert sich beständig in der nächsten halben Stunde, zunächst zu einem Leuchten und dann zu einem Gleißeln. Zuletzt gehen in alle Richtungen Strahlen in den Farben des Regenbogens von ihm aus, die bis über die Reste der Mauern aufsteigen und sich dann allmählich verlieren.

WÄHRENDDESSEN FÜR DIE KÄMPFER

Rund um Kurkum haben sich die Amazonen, Ritter und Helden, die nicht direkt am Ritual teilnehmen, positioniert und halten Ausschau nach Angreifern.

Es dauert einige Stunden, denn das beginnende Ritual muss erst bemerkt und interpretiert und das Tal teils durchquert werden.

DER ANGRIFF DER MACTALEÄNATA

Nach einigen Stunden – legen Sie den Angriff so, dass er ca. eine halbe Stunde vor dem Ritualende liegt – können sich nähernde Bewegungen ausgemacht werden, aus der Richtung, in der ein oder mehrere Helden ausgerichtet sind.

☛ Die Mactaleänata verfügen über bis zu 45 Kämpferinnen, weniger, wenn im Vorfeld einige der im Tal stationierten getötet oder gefangen wurden, und dazu bis an die 25 Söldner (abzüglich jener, die bei Vorgefechten getötet oder gefangen worden sind), von denen die im Tal stationierten beritten sind.

☛ Darunter sind zehn Armbrustschützinnen mit leichten und schweren Armbrüsten, die in Schussentfernung Deckung suchen und sich bei Gelegenheit näher heran bewegen und früher oder später in den Nahkampf übergehen werden. Sie verwenden Kriegsbolzen und gehärtete Kriegsbolzen.

☛ Es sind beinahe ein halbes Dutzend Berserkerinnen der Mac-

AYLAS RITUAL

Erstmals nennt Ayla die benötigten Liturgien und wo sie zelebriert werden sollen (siehe Seite 57f.). Geweihte unter den Helden, die sich zur Unterstützung anbieten, sind sehr willkommen.

Ayla ist die letzte Instanz bei allen Entscheidungen das Ritual von Rondras Tränen betreffend, aber sie berücksichtigt die Vorschläge aller. Man einigt sich schließlich auf folgende Vorgehensweise:

☛ Beim Herz sind Gilia und Ayla sich sicher, dass die Mactaleänata während des Rituals angreifen werden. Das Herz wird erkämpft und zum Ritualplatz gebracht.

☛ Die Paraphernalien werden vorher so aufgeteilt, dass jede führende Geweihte zumindest ein Paraphernalium in ihrem Besitz hat.

☛ Als Mitbeter werden je 12 bei den SCHUTZSEGEN und je 12 bei KONSEKRATION und EXORZISMUS veranschlagt. Bei RONDRA HOCHZEIT werden 12 von den vorherigen Mitbetern eingesetzt. Löwinnen und Mitbeter der SCHUTZSEGEN stehen bereit zum Kämpfen, so nötig, bevor sie gegen Ende der Zeremonie ihre Plätze aufsuchen.

Da zugleich mit Angriffen der Mactaleänata zu rechnen ist, werden die Mitbeter vor allem die Handwerker und Bauarbeiter sein sowie die Waffenknechte und Knappen der Ritter, die Freischärler und dann Amazonen und Ritter, da diese vor allem kampfbereit sein müssen. Im Falle eines Angriffes sind es die Amazonen, die ihren bereits kämpfenden Schwestern helfen werden, im Bedarfsfalle so viele wie nötig. Die Liturgien müssen dann mit weniger Mitbetern auskommen. Die regeltechnischen Hintergründe des Rituals und weitere Details finden Sie auf Seite 57f.

ALTERNATIVE: EIN ERFAHRENER (RONDRA-) GEWEIHTER UNTER DEN HELDEN

Tritt der begrüßenswerte Fall ein, dass Sie einen erfahrenen Geweihten – gar einen der Rondra – mit einem entsprechenden Liturgiekenntniswert, Kenntnis der jeweiligen Liturgien und ausreichend Karmapunkten unter den Helden haben, ersetzen Sie eine der Amazonenpriesterinnen durch ihn, wenn das der Wunsch des Spielers ist. Beachten Sie, dass außer für Rondrageweihte der SCHUTZSEGEN, zweimal von Grad III aufgestuft, Grad V und nicht Grad IV ist. Handelt es sich um einen Geweihten, der sogar die Grad VI-Variante des EXORZISMUS beherrscht, können Sie ihn anstelle von Morenais als mitbetenden Geweihten an Aylas Seite stellen und ihn die Liturgie auf dem Höhepunkt zu Ende führen lassen (siehe Seite 52). In dem Fall wirkt Morenai die KONSEKRATION und Palinai RONDRA HOCHZEIT, die aber auch von einem Geweihten der Rondra unter den Helden zelebriert werden kann, und Palinai unterstützt in dem Fall Ayla als mitbetende Geweihte.

Da das Ritual nicht zur Gänze vom Spielergeweihten durchgeführt wird, kostet der EXORZISMUS ihn nur die Hälfte (15 KaP) und 2 der 3 permanenten KaP.

Der Übersichtlichkeit halber wird im weiteren Text davon ausgegangen, dass Ayla mit Morenai den EXORZISMUS wirkt und Palinai die KONSEKRATION.

taleänata dabei, die in Ketten mitgeführt wurden, weil sie unkontrollierbar sind, und die nun für den Angriff freigelassen werden.

- ☞ Zwei oder drei Zantreiterinnen preschen schließlich nach vorn.
- ☞ Da Kurkum keine intakte Wehranlage besitzt, sind die Angreiferinnen nicht allein darauf angewiesen, auf der Eingangsseite im Süden anzugreifen: im Osten ist die Bresche, und die Mauern sind nicht so hoch, dass man sie nicht überwinden könnte. Der Burggraben ist seit Jahrzehnten gefroren. Das ehemalige Tor bietet den einfachsten Eingang in die Ruine, aber dort stehen auch die meisten Leute.

Die Mactaleänata greifen vehement die Schwertlöwin Ayla an, wodurch ein Teil des Kampfgeschehens nahe am Tor und zum Teil auch im Inneren der Ruine stattfinden wird.

Wenn es sich ergibt, steuern Sie den Kampf in Richtung Burginnerem, um die Zerstörung der Statue der Schwarzen Göttin vor der Tempelschwelle besser mitzerleben, aber das ist nicht zwingend.

- ☞ Die Mactaleänata und Söldner haben durchaus Sinn und Kenntnis für taktisches Vorgehen, aber primär geht es darum, das Ritual zu stören und die wirkenden Geweihten unschädlich zu machen sowie möglichst viele Amazonen zu töten, und dann erst darum, das Innere der Burg zu erobern, um sich dort verschanzende Amazonen zu töten.

Um dieses Ziel zu erreichen, greifen sie geballt an, statt sich auf eine längere Angriffsfront zu verteilen. Nur die Schützinnen und ein paar weitere Angreifer werden sich aus anderen Richtungen möglichst heimlich annähern.

- ☞ Nakika Bärenfang hat vor allem das Ziel, Gilia zum Kampf zu fordern und zu töten, das gilt ebenso umgekehrt. Als Nakika das erste Mal gesichtet wird, ruft Gilia: „Sie gehört mir!“ Aber beide stoßen so schnell nicht aufeinander, denn jede hat erst andere Gegnerinnen.

- ☞ Die Amazonen, die mit ihrem Kampfruf „Für die Königin, für Rondra!“ in die Schlacht ziehen, sind beritten und damit schnell und wendig unterwegs. Sie haben Bogenschützinnen, sind aber vor allem Nahkämpferinnen. Bei Bedarf werden weitere Kämpfer von den Mitbetern abgezogen.

- ☞ Firutins Freischärler ziehen sich eher in Deckung zurück und schießen mit ihren Bögen, begeben sich aber auch in den Nahkampf, wenn es nötig ist. In dem Fall tun sie sich mit mehreren zusammen, um gegen einen Gegner anzugehen.

- ☞ Die Ritter Arnwulfs begeben sich bevorzugt zu Pferde in den Kampf, agieren aber auch zu Fuß.

- ☞ Vor allem müssen die leitenden Geweihten geschützt werden.

- ☞ Gestalten Sie verschiedene Einzelkämpfe, die vor allem die beteiligten Helden involvieren: Gegner gibt es genügend, und da die Mactaleänata Paktiererinnen sind, gibt es auch sehr herausfordernde, insbesondere die Zantreiterinnen und Berserkerinnen. Nakika sollte zu diesem frühen Zeitpunkt in keinen Kampf mit den Helden oder Gilia verwickelt werden.

AYLAS TOD

Erster Höhepunkt des finalen Kampfes ist der Tod von Schwertlöwin Ayla.

Zwei Schützinnen mit schweren Armbrüsten und gehärteten Kriegsbolzen haben sich im Zuge der Deckung durch die Kämpfe bis an und in die Trümmer des ehemaligen Bergfrieds bewegen können.

Ayla auf der Innenseite des Tores mit Morenai an der Seite bietet ein vorzügliches Ziel, da sie als Schwertlöwin an den Armschie-

nen zu erkennen ist. Die Mitbeter stehen aufgrund der Kampfsituation nicht mehr im durchgehenden Halbkreis um sie herum. Beide Schützinnen nehmen sich Zeit zum Zielen und machen noch eine Ansage. Der eine Schuss ist ein regeltechnischer kritischer Treffer, der andere eine normale Attacke. Beide Bolzen schlagen fast zeitgleich in Aylas Brust ein, die Schwertlöwin wankt kurz und bricht dann tot zusammen.

Da die beiden Armbrustschützinnen weiterhin eine große Gefahr darstellen, sollten Helden oder Amazonen sich zu ihnen durchkämpfen und sie stellen. Benutzen Sie folgende Werte für die Scharfschützinnen: FK 20/22, Scharfschütze, Nachladen ist durch Schnellladen auf 23 Aktionen verkürzt.

SMARDURS INTERVENTION

Mit erschrockenen Augen blicken die Mitbeter auf die tote Ritualführerin. Dies ist der Moment, in dem Morenai (oder ein passender Held), die den EXORZISMUS mit begleitet und bereits die Worte und Gesten zur Unterstützung mit ausgeführt hatte, das Wirken der Liturgie übernimmt.

Im gleichen Moment steigt Smardurs Karfunkel, der auf der Samtdecke gelegen hatte, noch immer glühend selbsttätig auf, bis auf Höhe der früheren Wehrmauer.

„Es ist Rondras Wille, dass das Ritual beendet wird! Nie wieder wird Kurkum in Feindeshand sein!“, ertönt eine grollende Stimme aus Richtung des Karfunkels.

Rein regeltechnisch wird Morenai (oder der Held, der den EXORZISMUS zu Ende führt) von einem Armatrutz (RS 5) komplett umhüllt (auch wenn dies nicht zu bemerken ist).

ALTERNATIVE: SCATHANAË GREIFT EIN

Betrachten Sie es als Option, die junge Kaiserdrachin zu einem passenden Zeitpunkt in den Kampf eingreifen zu lassen. Es bestärkt den entstehenden Bund zwischen Amazonen und Scathanaë, wenn die Drachin von sich aus kommt und hilft. Allein schon ihr unerwartetes Auftauchen gibt den Amazonen den nötigen Ansporn und schüchtert die Söldner ein. Scathanaë kann mit Flugangriffen, ihrem Feuerodem und kleineren Zaubern ihren Teil dazu beitragen, dass die Schlacht siegreich für die Amazonen verläuft.

GILIAS FALL

Nakika und Gilia haben sich gegenseitig zum Ziel, zwei seit jeher verfeindete Kontrahentinnen, die schon lange einander den Tod geschworen haben. Von beiden wird der Kampf gesucht und beide haben ihren Gefolgsleuten vorher deutlich gemacht, dass allein sie füreinander bestimmt sind.

Als aber beide endlich ungehindert aufeinander zuhalten, taucht unerwartet eine der blindwütigen Berserkerinnen auf, die Nakikas Anweisung ignoriert und der Königin mit einem Karmothieb in den Rücken schlägt.

Gilia stürzt zu Boden, Nakika schreit wutentbrannt auf, schlägt mit der Waffe nach der Berserkerin, schickt sie zurück in den Kampf und nähert sich Gilia, die sich noch regt, um sie endgültig zu töten.

ALTERNATIVE: EIN HELD RETTET GILIA

Wenn ein Held in der Nähe Gilias ist, kann er den Angriff der Berserkerin durch eine IN-Probe bemerken. Er kann die Königin durch einen Zuruf warnen, die Berserkerin ablenken oder sich heldenmütig in den Karmothhieb werfen (und natürlich die Berserkerin angreifen).

In dem Fall bleibt Gilia auf den Beinen und wird den Kampf gegen Nakika selber aufnehmen.

Haben Sie jedoch einen kampfstarken Helden, der es mit Nakika aufnehmen kann und will, geben Sie ihm die Königin der Mactaleänata als Gegnerin.

DIE HEILIGE YPPOLITA

Setzen Sie diese Szenen variabel ein. Falls Sie diese Art der zusätzlichen Unterstützung zu einem früheren Zeitpunkt benötigen, verlagern Sie sie zeitlich nach vorn.

Die Szenen bieten sich als Höhepunkt vor dem finalen Kampf gegen Nakika an. Diese kann durch das Auftauchen der Heiligen etwas geschwächt werden. Yppolitas Ehrenhafter Zweikampf kann die Königin der Mactaleänata davon abhalten, ihre Schwarzen Gaben einzusetzen. Wollen Sie aber die ganze Härte eine hochrangigen Belhalhar-Paktierein, lassen Sie die Liturgie der Heiligen einfach weg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Für Helden im Burghof mit Blick auf den Tempel

Während der Kampf tobt, gibt es im Löwinnentempel ein Aufglühen, für jene von euch im Burghof deutlich zu sehen. Aus dem Tempel tritt eine hochgewachsene Frau in einer Amazonenrüstung: Halb durchsichtig und hell strahlend, langes blondes Haar mit kaum auszumachenden grauen Strähnen, kräftige Gestalt, durchdringende blaue Augen und mit einem Amazonsäbel mit rotem Griff und einer Klinge aus blauem Stahl in der Hand, aus der weiße Flammen schlagen.

„Heilige Yppolita!“, rufen Amazonen im Hof ehrfürchtig aus.

Ohne zu zögern geht der Geist Yppolitas, wobei ihre Füße keine Spuren im Eis hinterlassen, zu der Statue der Schwarzen Göttin, hebt das weiß flammende Abbild Valarings und schlägt machtvoll zu. „Für Rondra!“, ruft er dabei.

Stein birst, als die Klinge tief in den schwarzen Stein eindringt, große Brocken fallen heraus, Risse entstehen in der schwarzen Statue und breiten sich gedankenschnell aus. Mehr dunkles Gestein fällt vernehmlich zu Boden, als die Statue binnen eines Herzschlags zerfällt.

Eine Aura der Wärme breitet sich vom Tempel her über das Kampfgebiet aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Für Helden im Kampfgeschehen an einem anderen Ort

Aus ungefähr der Mitte des Burghofs ist während des Kampfes ein Aufglühen zu bemerken, dann gibt es ein lautes Bersten, als würden Steine zu Boden stürzen. Eine Aura der Wärme breitet sich vom Hof her über das Kampfgebiet aus.



Im Kampfgeschehen blitzt es plötzlich auf und eine hochgewachsene Frau in einer Amazonenrüstung erscheint: halb durchsichtig und hell strahlend, langes blondes Haar mit kaum auszumachenden grauen Strähnen, kräftige Gestalt, durchdringende blaue Augen und mit einem Amazonsäbel mit rotem Griff und einer Klinge aus blauem Stahl in der Hand, aus der weiße Flammen schlagen.

„Heilige Yppolita!“, schallt es ehrfürchtig aus den Mündern der Amazonen.

„Mutter!“, kann der Held in Gilias Nähe freudig-überrascht von ihr vernehmen.

Die heilige Yppolita hebt das Abbild Valarings in ihrer Hand. „Kämpft im Namen Rondras und zu ihrer Ehre, wie es sich für diesen Ort gehört!“, ertönt ihre Stimme ungedämpft befehlend in jedem Ohr.

Die Heilige wirkt die Liturgie EHRENHAFTER ZWEIKAMPF (WdG 261) über alle Kämpfenden, die direkt aus Rondras Hallen zu kommen scheint und der sich niemand widersetzen kann. Die tobischen Freischärler schießen nicht mehr aus der sicheren Deckung und kämpfen nicht mehr in Überzahl gegen einen Gegner, berittene Amazonen und Ritter steigen ab, um sich ihren Gegnern zu Fuß zu stellen, selbst wenn diese beritten sind. Scathanaë zieht sich aus dem Kampf in kurze Entfernung zurück. Keiner von ihnen möchte sich gegen die göttliche Forderung stellen.

Keine Klinge, kein Angriff und keine Dunkle Gabe kann Yppolitas Geist Schaden zufügen. Wie überwachend bleibt sie reglos stehen, die Kämpfenden beobachtend. Das Abbild Valarings bleibt befehlend erhoben.

ΝΑΚΙΚΑΣ NIEDERLAGE

Gilia Fall ist die Gelegenheit eines Helden, der in der Nähe kämpft und der Nakika herausfordern sollte, bevor diese bei Gilia ist. Nakika ist eine harte und fordernde Gegnerin, auch mit einer sie einschränkenden Liturgie.

DAS HERZ EINER FEINDIN

Die Anführerin der Mactaleänata liegt tot und besiegt am Boden. Das Ritual nähert sich seinem Höhepunkt, und was fehlt, ist das Herz einer Feindin. Es gibt keine größere Feindin als Nakika, ihr Herz muss es sein.

Zögert der Held, diese Tat zu vollbringen, ist es Gilia, die sich bereits wieder erhebt und den Helden auffordert, zu helfen, die Rüstung zu entfernen, worauf sie selber das Herz herausschneidet und den Helden (oder wahlweise eine verletzte Amazone) damit zum Tor schickt.

DER WEITERE KAMPF

Mit Nakikas Tod ist der Kampf nicht vorbei. Verliert eine Schwarzamazone, war sie zu schwach und damit nicht würdig zu siegen, sodass der Tod der Königin weder demotivierend wirkt noch Verwirrung bringt.

Bei den Söldnern kann es durchaus sein, dass sie nach Nakikas Tod die Waffen strecken. Einigen von ihnen ist durchaus bewusst, dass sie wenig Aussicht auf Gnade haben, da sie in Diensten von Paktierern standen. Daher sucht ein Teil von ihnen auch sein Heil in der Flucht. Mactaleänata flüchten eher nicht. Flucht ist eine Schwäche. Verhasste Amazonen mit in den Untergang zu nehmen, entspricht eher ihren Überzeugungen.

WÄHRENDEDESSEN: DAS ENDE DES REINIGUNGSRITUALS

Das Herz wird zum Tor gebracht, Mitbeter entzünden das vorbereitete Feuer und Morenai hält das Herz, bestreut es unter rituellen Worten mit Kräutern und legt es dann ins Feuer, zum letzten Teil des Rituals übergehend.

Hoch über ihr strahlt und leuchtet Smardurs Karfunkel in der Luft. Das Herz zuckt, dann steht es plötzlich in Flammen und brennt lichterloh. Es ist das Zeichen, dass die SCHUTZSEGGEN rund um die Ruine zu wirken beginnen.

Annähernd zeitgleich endet Morenai: „Im Namen meiner Herrin Rondra befehle ich dir, dämonisches Wirken, zu weichen in die Niederhöllen, aus denen du gekrochen bist!“

Damit enden die ersten Liturgien und die letzte dazugehörige Liturgie, RONDRAS HOCHZEIT, wird auf dem Tempelvorplatz begonnen. Dort, wo vor dem Tempel die zerschmetterten Trümmer der Schwarzen Göttin liegen, versammeln sich die Mitbeter und Geweihten, die nicht im noch laufenden Kampf zur Verstärkung eingreifen, und Blutlöwin Morenai beginnt mit der Liturgie.

DER STURM SÄUBERT DAS TAL

Minuten später ballen sich Wolken zusammen, der Wind nimmt zu und ein krachender Donnerschlag erfüllt das Tal. Ein Sturm zieht auf, der über Kurkum entsteht und in verschiedene Richtungen weht, Eis und Schnee aufwirbelnd. Morenai wirft den Edelsteinstaub in den Wind, der die Wirkung der Liturgien, die gesprochenen Worte und die ausgebreiteten Paraphernalien über das Vildromtal verteilt, Schnee und Eis mit sich nehmend. Smardurs Karfunkel fällt erloschen herab.

Der Geist Yppolitas hebt den Kopf mit entrücktem Gesichtsausdruck in den Sturm und wirkt dabei völlig unbewegt, kein Haar bewegt sich.

Die noch kämpfenden Amazonen fühlen sich durch das Zeichen ihrer Göttin motiviert und kämpfen mit mehr Enthusiasmus, bis auch der letzte Gegner besiegt oder geflüchtet ist oder sich ergeben hat.

DER LETZTE ABSCHIED

Sturm und Kampf enden. Kurkum und das Umland liegen eis- und schneefrei da. Die Temperaturen steigen merklich schnell an. Die Trümmer der Schwarzen Göttin liegen noch vor dem Tempel, nicht mehr dunkel schwarz, sondern grau und verwittert.

Gilia tritt auf den Geist ihrer Mutter zu. Valaring, in den Händen beider Königinnen, flammt nicht mehr weiß, sondern ist hier wie dort wieder nur blau schimmernder Stahl.

Beide stehen dicht voreinander und Yppolita, plötzlich mit leeren Händen, legt die schimmernden Hände auf die Schultern ihrer Tochter, als sie leise miteinander Zwiesprache halten.

Die Verwundeten werden versorgt und die Amazonen verschaffen sich in aller Eile einen Überblick, wer auf der eigenen Seite gefallen ist und wer noch lebt. Der Karfunkel Smardurs wird geborgen und die Amazonenpriesterinnen vergewissern sich, dass die Toten der Gegenseite auch wirklich tot sind – und es vor allem bleiben. Nach wenigen Minuten treten Yppolita und Gilia auseinander. Gilia atmet befreit auf und schämt sich nicht, Tränen zu vergießen. Seite an Seite treten sie durch den Eingang Kurkums, Gilia ruft alle zusammen.

Doch es ist der Geist Yppolitas, der ihren Dank und ihr Wohlwollen ausspricht. „Meine Aufgabe ist nun erfüllt. Kurkum gehört wieder meinem Volk. Meine Aufgabe hier ist vollendet. Meine Achmad’sunni, werte Helden, die ihr geholfen habt, seid euch meines Dankes und meines Wohlwollens gewiss. Wir sehen uns an Rondras ewiger Tafel. Lebe wohl, meine Tochter.“ Ein zärtlicher Blick trifft Gilia, dann tritt Yppolitas Geist langsam in den Tempel, in dem ihr Leuchten erlischt.

DAS LETZTE NACHWEHEN

Die Geweihten sind entrückt, die Amazonen glücklich über diese Zeichen ihrer Göttin und den Sieg, Gilia ist ergriffen vom Erscheinen ihrer Mutter. Zugleich herrscht auch Trauer über die Gefallenen. Die Amazonen haben mit Ayla ihre Hohepriesterin verloren.

Die alles beherrschende Kälte ist merklich zurückgegangen. Scathanaë landet im Burghof. Sie lobt den Kampfesmut der Kämpfer und nimmt den Karfunkel Smardurs in ihre Krallen und damit wieder in ihren Besitz.

Die Verletzten und Toten werden in den Burghof geschafft. Die Toten werden in eine separate Ecke gebracht. Auf dem Boronanger der Burg im Norden werden Feuer entzündet, um den Boden zu tauen, damit am nächsten Tag die Bestattungen aller Urnen stattfinden können. Flöße werden gebaut, um den tauenden Vildrom überqueren zu können.

Später findet ein Göttinnendienst im Tempel statt, der von Morenai geführt wird. Es wird Rondras Namen gepriesen, für den Sieg gedankt, den Gefallenen gedacht und des Umstandes, dass das Tal vom dämonischen Einfluss gereinigt wurde.

AUSKLANG

- ☞ Untersuchungen des Tals zeigen, dass Eis und Schnee überall verschwunden sind. Es dauert allerdings noch einige Wochen, bis der Boden nicht mehr gefroren ist, während die Oberfläche binnen Tagen getaut ist.
- ☞ Alle Geister jedweder Gestalt und Form sind verschwunden. Mit der Reinigung des Tales wurden auch sie erlöst.
- ☞ Gilia wirkt nun weniger ernst und in sich gekehrt.
- ☞ Es werden zwei Botinnen gesandt, die die Nachricht von der Eroberung Shamahams und der Reinigung Kurkums an Kaiserin Rohaja von Gareth überbringen. Sie sollen die Kaiserin des Mittelreiches auch um Verstärkung durch mittelreichische Truppen bitten. Dann sollen sie weiter nach Keshal Rondra reiten. Auf dem Weg halten die Botinnen auch in Shamaham, um Ra'oul eine Botschaft Gilias zu überbringen.
- ☞ Die ersten Bauarbeiten in Kurkum beginnen zeitnah nach den Bestattungen. Ein dauerhafter Posten wird nach und nach westlich der Ruine errichtet. Der Bau eines großen Wehrturms mit mehreren Etagen für eine Besatzung von bis zu zehn Amazonen wird begonnen. Dazu gehören ein Stall und ein kleines Nebengebäude, umgeben von einer Palisade. Burg Kurkum hingegen soll nicht wieder aufgebaut werden, sondern Gedenk- und Mahnstätte bleiben. Der Löwintempel wird schnell zu einem Wallfahrtsort.
- ☞ Unter den Helden, den Rittern und selbst den Freischärlern werden einige der Männer von Amazonen als geeignete Erzeuger von Töchtern auserwählt. Auch Gilia sucht sich unter den Helden einen geeigneten Mann für ein zweites Kind. Im Falle einer Tochter hat er auf jegliche Ansprüche zu verzichten.
- ☞ Gilia wird weitere Verhandlungen mit Scathanaë allein führen, sie sieht diese Aufgabe allein bei sich.
- ☞ Die Anwärterinnen auf eine Aufnahme bei den Amazonen haben sich bewährt. Wenn ihre Ausbildung weiter fortgeschritten ist, sollen sie (außer Firunja wegen erhöhter Bewährungszeit) rituell aufgenommen werden.

DER DANK DER KÖNIGIN

Die Bauarbeiten werden geraume Zeit benötigen. Gilia bittet ihre Mitstreiter von außerhalb in den ersten Tagen in ihr Zelt. Sie spricht ihren Dank aus und dass sie sie nicht länger aufhalten möchte. Sie hat genügend Kriegerinnen, um den Außenposten zu verteidigen. An einem schönen Frühlings-/Sommertag bittet die Hochkönigin alle in den Tempel Kurkums. Unter Nennung aller Namen und Taten vergibt sie Belohnungen an jene, die sich hervorgetan haben. Vergeben Sie die verschiedenen Belohnungen nach Ihrer Einschätzung, aber sorgen Sie dafür, dass neben dem Ring jeder Held nur eine Belohnung erhält. Auch andere, hier nicht vorgeschlagene Belohnungen sind denkbar, solange es sich nicht um magische Artefakte oder Adelstitel handelt.

- ☞ Die Anführer, ihre Stellvertreter und jeder der Helden erhalten einen mit Löwinen gravierten Silberring, der den Ehrentitel „Freund der Kurkumer Königin“ anzeigt. Jede Amazone erkennt diesen Titel an und alle Proben auf Gesellschaftstalente mit einer Amazone sind für den Träger um 3 Punkte erleichtert.
- ☞ Ein unerfahrenes Pferd aus der Amazonenzucht mit Sattel- und Zaumzeug, das mit entsprechender Ausbildung zukünftig zum leichten oder mittelschweren Streitross ausgebildet werden kann.
- ☞ Gilia persönlich als Lehrmeisterin, um den *Waffenmeister Amazonsäbel* oder *Klingentänzer* zu erlernen.
- ☞ Ein permanent geweihtes Artefakt (regeltechnisch: Grad V OBJEKTWEIHE, mit der eine Grad-I oder Grad-II-Liturgie per-

manent eingebunden ist, z.B. ein aufgestufter HEILUNGS- oder SCHUTZSEGEN). Der Besitzer muss sich entsprechend dem rondrianischen Kodex verhalten und sollte ohnehin Rondra nicht allzu fern stehen, um dafür infrage zu kommen.

- ☞ Eine von der Schmiedemeisterin von Keshal Rondra zu fertigende persönliche Nahkampfwaffe (siehe **WdS 185**).
- ☞ Von der Bogenbauerin Keshal Rondras zu fertigende persönliche Bögen (siehe **WdS 185**) sowie ein Köcher mit zwei Dutzend Kriegspfeilen.

Anschließend bittet Gilia ihre Gäste zu einem großen, mehrgängigen Mahl im Burghof an provisorisch hergestellten Tischen und Bänken, und es gibt ein Fest mit den Amazonen.

ZURÜCK NACH KESHAL RONDRA

Wer sich Waffen anfertigen lässt, muss natürlich für die Absprachen nach Keshal Rondra. Da auch Gilia noch einiges zu erledigen hat, nimmt sie die entsprechenden Personen und eine kleine Bedeckung mit. In Shamaham gibt es einen kurzen Halt, als Gilia sich bei Ra'oul selbst bedankt. Die Rückreise geht von Beilunk aus mit einem Schiff nach Perricum und von dort nach Keshal Rondra. Ayshal ist anzumerken, dass sie ungern fremden Besuch hat, aber auch sie erkennt die Taten an.

Die Wartezeit können die Helden in der Burg oder auch in Punin verbringen. Gilia bleibt nicht so lange, sie verabschiedet sich vorher.

DER LOHN DER MÜHEN

Mit der dauerhaften Reinigung des Tales und dem erstrittenen Sieg über die Mactaleänata haben sich die Helden **300 Abenteuerpunkte** verdient. Dank ihrer Zeit unter Amazonen und damit einhergehenden Einblicken in ihre Lebensweise bekommen sie **Spezielle Erfahrungen** auf die Kulturkunde *Amazonenburg, Götter & Kulte*, das Hauptwaffentalent und *Sinneschärfe*. Für den Aufstieg zum Graukopf gibt es eine **Spezielle Erfahrung** auf *Klettern*. So ein Geweihter als mitbetender Geweihter am Ritual teilnahm oder eine Liturgie durchführte, steigt sein *Liturgiekenntniswert* um einen Punkt. War er Ritualführer beim EXORZISMUS, erhält er zusätzlich 1 pKaP.

AUSBLICK AUF DIE ZUKUNFT

Für die Amazonen ist das größte und wichtigste Ziel erreicht, die Befreiung Kurkums. Doch zugleich waren die Eroberung und Säuberung des Vildromtales nur ein erster Schritt. Es bleibt noch viel zu tun und nicht alles, was sie wollten, konnten die streitbaren Frauen erreichen.

- ☞ Die *Kurkuma*, die Chronik der Burg und des Amazonenvolkes, bleibt weiterhin verschollen. Die Priesterin *Palinai von Kurkum* bleibt eine Blutlöwin und wird allein mit der Aufgabe betraut, diese Chronik zu finden.
- ☞ Nach dem Tod von *Ayla Ylarsil von Donnerbach* ist die amazonische Kirche Rondras ohne Führung. Die Hochkönigin zögert lange, eine neue Schwertlöwin zu erheben, weil jede Blutlöwin ihre Glaubensausrichtung als einzige Wahrheit durchsetzen will. Schließlich muss Thesia Gilia sich eingestehen, dass es besser ist, die jeweiligen Königinnen und ihre Blutlöwinnen als festes Ge-

spann ohne eine Instanz der Schwertlöwin beizubehalten. Das Amt bleibt vorerst vakant.

☛ In Kurkum wird ein fester Außenposten errichtet, die Burg jedoch bleibt als Fanal in ihrem jetzigen Zustand. Die Amazonen beginnen damit, den Schatz der Festung nach und nach zu bergen. Der Löwinnentempel Kurkums wird schnell zu einem Wallfahrtsort. Ab 1039 BF wird er gemeinschaftlich von den Amazonen und ausgewählten Geweihten (ausschließlich weiblichen) des Schwertbundes gepflegt. Immer wieder finden sich aber auch Zeuginnen der Schwarzen Göttin hier ein, denen es gelingt, Kopf und Torso der durch die heilige Yppolita zerschmetterten Statue zu bergen und aus dem Tal zu schaffen.

☛ Hochkönigin Thesia Gilia will eine weitere Amazonenburg errichten. Der Bau einer solchen Festung würde Jahre dauern und viel Gold verschlingen, daher sieht sie es als Option, eine bestehende Festung zu erobern. Sie konzentriert ihre ganzen Bemühungen auf die Region der Beilunker Berge – und weckt damit schnell den Argwohn der Praiosgeweihten um die Fürst-Illuminata *Gwidühenna von Faldahon*.

☛ Burg Löwenstein ist seit beinahe 20 Jahren von den Mactaleänata besetzt und durch den sechshehörnten Dämon Isyahadin besessen, den Borbarad selbst an die Festung gebunden hat. Die Befreiung Löwensteins und die Austreibung Isyahadins ist das nächste große Ziel der Amazonen. Ihre Helden können daran teilhaben, im Band **Die verlorenen Lande**, des vorletzten Teils des **Splitterdämmerungs-Zyklus**.

☛ Den Mactaleänata wurde eine deutliche Niederlage beigebracht, doch noch bestehen sie fort. Auch der Tod ihrer Königin Nakika ändert nichts daran, dass sie von Keshal Ishassayn Sheijagân (der Burg Löwenstein) aus den Kampf gegen die Amazonen fortführen. Schon 1039 BF kann sich eine von ihnen nach blutrünstigen Kämpfen zur Königin erklären und schickt mit dem Kopf einer Löwin Kunde an die Hochkönigin, dass das Ende der Amazonen bevorstünde.

☛ Die Zeuginnen der Schwarzen Göttin bleiben bestehen. Sie gewinnen in den Schattenlanden rasch an Bedeutung, weil sie die Nähe zur Kirche Borbarads suchen. Eine Tatsache, die Hochprophetin *Azaril* schnell als Zumutung empfindet. Sie weist bereits 1040 BF ihre Wanderprediger an, die Zeuginnen zu beseitigen.

☛ Smardurs Karfunkel verbleibt vorerst bei seiner Tochter Scathanaë, die wachsen und reifen wird. Die Grundlagen für einen neuen Bund zwischen Amazonen und Drachin sind gelegt und es muss sich zeigen, welche Früchte er tragen wird. Scathanaë beansprucht das Vildromtal als ihr Revier und wird in beinahe allen Dingen die Erbin ihres Vaters. Als Drachin außerhalb der Erblinien der Drachenchronik hat sie immer wieder einen schweren Stand, vor allem, weil Apep der Ewige Ansprüche auf Smardurs Karfunkel erhebt. Immer wieder sendet er die Amazonen Yeshinnas aus, um von Scathanaë den Seelenstein Smardurs zu erlangen. Eine Tatsache, die den Bund zwischen Scathanaë und den Amazonen auf eine harte Belastungsprobe stellt.

ΑΠΗΛΑΓ

ΑΠΗΛΑΓ Ι – ÜBER DIE ΑΜΑΖΟΠΕΝ

Das Leben auf den einsam gelegenen Amazonenburgen verläuft diszipliniert und ähnlich wie das auf einer Kriegerakademie. Rondrianische Exerziten und Drill zu Fuß, zu Pferde, waffenlos, mit Säbel und Bogen oder Wurfspeer werden streng praktiziert, beziehen auch die Handwerkerinnen ein und jederzeit ist einer Amazone bewusst, dass Rondra auf sie blickt: Die Übungen gelten ebenso als Andacht und Gebet an Rondra wie die regelmäßigen Messen im Tempel.

Innerhalb des Dienstes wird sich mit ‚Du‘ angedredet sowie mit Vornamen und Rang, nur die Burgherrinnen/Königinnen und die Hochkönigin aller Amazonen werden förmlicher angesprochen. Privat mag es dagegen, je nach Tiefe der Beziehung, noch loser zugehen. Liebesbeziehungen entwickeln sich üblicherweise untereinander und seltener mit Frauen außerhalb der Burg.

In Belangen des alltäglichen Lebens anderer sind Amazonen zuweilen weltfremd. Allein die Vorstellung, dass viele Männer und Frauen gemeinsam in Städten wohnen und sich damit wohlfühlen, ist ihnen unverständlich.

Jede Amazone versorgt ihr Pferd vornehmlich selber. Auch das Putzen der Zimmer und Flure obliegt den Bewohnerinnen, nicht dem Gesinde.

Fröhliches Beieinander, Heiter- und Herzlichkeit finden sich außerhalb des Dienstes in der Gemeinschaft. Amazonen gehen freundlich und offen miteinander um, kennen sie sich doch bereits in der Regel ihr ganzes Leben von Kindheit an. Kleinere und größere Feste werden zuweilen ausgerichtet und dann mit Entspannung und Ausgelassenheit ausgelebt.

Offizierinnen erringen aufgrund ihrer Taten und nicht aufgrund ihres Geburtsrechts ihre Ränge. Blutlöwinnen (zweifach Geweihte) und Löwinnen (einfach Geweihte) sind im Rang Offizierinnen gleichgestellt, Blutlöwinnen in religiösen Fragen sogar der jeweiligen Königin einer Burg.

Adel und daraus resultierendes Geburtsrecht gibt es nicht, außer bei den (Hoch-)Königinnen, und selbst diese müssen sich bewähren und dürfen nicht gegen die Gesetze verstoßen. Amazonen kennen in diesem Sinne keinen Adel und Geburtsrechte.

Der leibliche Vater spielt innerhalb der Gemeinschaft keine Rolle. Ein möglicher Vater wird nicht nach seinem Rang oder Titel ausgewählt, sondern er muss andere Bedingungen erfüllen, gute Kämpfer sind oft erste Wahl.

Dank ihrer Lehensdörfer leben Amazonen recht autark, Notwendiges wird gekauft oder gegen eigene Erzeugnisse getauscht.

Sie prägen eine eigene Währung, die goldene Amazonenkrone, die von Burg zu Burg mit unterschiedlichen Symbolen versehen ist. Im Mittelreich wird der Wert einer Amazonenkrone mit 12 Silbertalern beziffert.

Der Rondrakult der Amazonen ist archaisch und altulamidisch geprägt. Zweikämpfe, Blutopfer und Säbeltänze sind fester Bestandteil der Glaubensausübung. Es finden zwei Andachten pro Tag statt. Unter den Zwölfen wird Rondra als Strahlendste unter fast Gleichen betrachtet. Rondra in Leib und Seele möglichst nahe zu kommen ist Ziel der Amazonen, und daher ist Rondra Bestandteil ihres täglichen Lebens (z.B. ergeht Dank für das Essen an Rondra). Sie sind sich der Existenz der anderen Elf bewusst,

doch haben sie für die Amazonas kaum Einfluss und Bedeutung. Die Kriegerinnen kennen daher auch wenig mehr als Namen und wichtigste Aspekte. Der Praioskult wird seit jeher abgelehnt, wenn auch nicht mehr bekämpft.

Ebenso stehen sie Magieanwendung ausgesprochen ablehnend gegenüber, ein Umstand, der dadurch verstärkt wurde, dass fast sämtliche Amazonas, die in die Magierkriege gezogen waren, nicht zurückkamen.

Allen gebürtigen Amazonas sind ihre Vorbehalte gegen Männer gemein. Sie stehen ihnen mit Distanz, Vorsicht, vielleicht Misstrauen gegenüber. Ein Mann kann in ihren Augen niemals ihrer Göttin Rondra nahe kommen, nicht in der Gestalt des Körpers und nicht im Geiste. Die wenigen Männer in den Gründungstagen der Amazonas erwiesen sich als Verräter, und so wurde beschlossen, keine Männer aufzunehmen. Später wurden feste Regeln für den Umgang mit Männern aufgestellt, die über Jahrhunderte gültig waren, bis erst Königin Yppolita sie abmilderte (und auch die Kindstötung männlicher Säuglinge verbot). Ein Mann hat es daher immer schwerer als eine Frau, Vertrauen und Respekt einer Amazone zu erringen, magiebegabt zu sein macht es ungleich schwieriger. Gänzlich unmöglich ist es jedoch nicht, solange er rondrianisch auftritt.

Auch – oder gerade – männliche Geweihte der Rondra sorgen bei Amazonas für Unglauben oder Erstaunen, da ein Mann als Priester der Leuin für sie einfach nicht vorstellbar ist, da er schon körperlich der Göttin völlig fern ist.

Amazonas reiten Amazonenrösser, eine eigene Rasse, die daraus entstand, dass Warunker mit Shadifs gekreuzt wurden.

Nach dem Fall Löwensteins und Kurkums gibt es nur noch die Burgen Yeshinna in den Drachensteinen und Keshal Rondra unter Königin Ayshal. Hochkönigin Gilia ist nach Yeshinna gezogen, um von dort aus den Kampf gegen die Schattenlande zu führen. Yeshinnas Tempel ist der Haupttempel der Amazonaskirche.

Zu Drachen haben Amazonas seit jeher ein eigenes Verhältnis, obwohl sie sonst jede Form von Magie ablehnen. Die Kriegerin-

nen Yeshinnas stehen seit Baubeginn der Burg in einer der Außenwelt unbekanntem Beziehung zu dem Kaiserdrachen Apep in den Drachensteinen.

Der Kaiserdrache Smardur galt den Kurkumerinnen gar als Bote Rondras, und dass er sich bei der letzten Schlacht um die Burg opferte, mag dies noch belegen. Der Alte Drache Famerlor wird als Diener und Gefolgsmann Rondras verehrt, und im Weiteren gilt das abgeschwächt für alle Drachen.

Die Amazonenrüstung (Brünne, lederne Arm- und Beinschienen, mit Nieten besetzter lederner Streifenrock, der Helmbusch des visierlosen Helms besteht bei den Kriegerinnen aus rotem oder schwarzem Pferdehaar) ist zugleich Uniform. Die Offizierinnen tragen einen roten oder schwarzen Helmbusch aus Straußenfedern. Löwinnen haben einen weißen Helmbusch und einen roten Umhang mit weißer, schreitender Löwin, zweifach geweihte Blutlöwinnen den roten Helmbusch dazu.

Die Schwertlöwin trägt den roten Helmbusch, den roten Umhang mit der Löwin und rote Armschienen, die ebenfalls die Wappenlöwin zeigen. Nominelles Oberhaupt der Amazonaskirche ist die jeweilige Hochkönigin als Auserwählte Rondras.

Wichtige Feiertage der Amazonas sind:

1. *Praios*: Seit 466 BF wird an diesem Tag der Sieg über die Priesterkaiser gefeiert, ein Siegestag, der auch zugleich der Todestag Ayla al'Yeshinnas ist.

20. *Rondra*: Gründungstag der Amazonas

24. *Travia*: Tsatag Ayla al'Yeshinnas, die 392 BF geboren wurde. Seit jüngster Zeit sind der 19. *Ingerimm* und der 30. *Rahja* Gedenktage für die toten Amazonas Löwensteins und Kurkums.

Viele Amazonas weisen eine sprachliche Besonderheit auf: Sie nutzen in fast jedem Zusammenhang „frau“ anstelle von „man“, gerne z.B. auch als „jederfrau“, und bilden häufig weibliche Wortformen (Kriegerin, Kämpferin, Heldin usw.).

APPENDIX II – ÜBER DIE MACTALEÄNATA

Die Mactaleänata (bosp. „Schlächterinnen der Löwinnen“), auch Schwarzamazonen genannt, müssen ihren Ursprung auf Kurkumer Amazonas zurückführen, als diese der Illusion der Schwarzen Göttin und dem Einfluss des späteren Heptarchen Xeraan im Jahre 998 BF verfielen.

Einige wenige der Amazonas blieben danach der Überzeugung, in der Schwarzen Göttin das wahre Wesen Rondras entdeckt zu haben, und verließen ihr Volk.

Sie schlossen sich dem Dämonenmeister Borbarad an und wuchsen zu einem eigenen Volk heran, als 1019 BF Löwenstein fiel. Die Mactaleänata waren Gefolgsfrauen Xeraans, bis sie unter ihrer Anführerin *Nakika Bärenfang* zum Fürstkomtur Helme Haffax überliefen. Die Gegenleistung für dieses Überlaufen waren 25 Reitzantim, da Pferde die blutrünstigen Paktierinnen nicht tragen wollen. Die Zahl der Mactaleänata beträgt etwa 150 Frauen, ihr Hauptsitz ist Keshal Ishassayn Sheijagân (das ehemalige Löwenstein) im mendenischen Forst, aber kleinere Verbände sind an verschiedenen Orten stationiert, vor allem in Mendena selbst.

Der von Borbarad persönlich beschworene Dämon Isyahadin bei Löwenstein treibt Gefangene in Gestalt eines Nebelrings um die Burg in den Wahnsinn und manchmal auch einzelne Schwarzamazonen, auch wenn diese sich mit dem Dämonen grundsätzlich arrangiert haben.

Obwohl die Mactaleänata beinahe vollständig Belhalhar-Paktierinnen sind, sind sie sich dessen nicht bewusst und glauben aus ihrer Sicht an die Schwarze Göttin, für die es einige Umschreibungen wie „Schwarze Löwin“ oder „Wolkenfetzterin“ gibt. Ihr Glaubensbild dreht sich ganz um Stärke, bedingungslosen Siegeswillen und Ausleben von Jähzorn oder Rachsucht. Den Idealen Rondras wird absichtlich gelästert. Opfer werden lange, grausam und ohne Gnade gequält, auch Eigenverstümmelungen gehören zur Glaubensausübung. Eigene Schwächen sollen beherrscht ertragen werden, da sie in ihrer Gemeinschaft geahndet werden.

Die meisten Mactaleänata befinden sich in den ersten vier Kreisen der Verdammnis, jene in den höheren Kreisen sind oft wilde und unbeherrschte Berserkerinnen, die außerhalb von Kämpfen in Ketten gehalten werden müssen. Dennoch werden sie zugleich auch als Mystikerinnen verehrt.

Mactaleänata tragen Rüstungen, die jenen der Amazonas in der Optik nachempfunden sind, allerdings mit scharfen Dornen und Zacken verziert (ebenso wie ihre Waffen) und geschwärzt. Ihr Kampfstil ist entsprechend vor allem brutal, grausam und auf viel Blutvergießen ausgelegt. So sie nicht Amazonsäbel benutzen, sind es oft Waffen wie Morgensterne oder Äxte, die sie führen.

ANHANG III – ÜBER DIE ZEUGINNEN DER SCHWARZEN GÖTTIN

Die Zeuginnen der Schwarzen Göttin sind eine weitere Splittergruppe aus Kurkum. Als 998 BF jene Amazonen, die Xeraans Schwarzer Göttin verfallen waren, für immer Kurkum hinter sich ließen, begannen sie, nur noch diese Göttin anzurufen.

Die ursprüngliche Gruppe zog heimatlos durch das Land, um mehr über ihre Schwarze Göttin herauszufinden und ihren Glauben zu verbreiten. Doch nahm die Glaubensausübung in Form von Menschenopfern und zunehmend blutigeren Ritualen zu und ging einher mit steigender Abwendung von den Idealen der Schwarzen Göttin auf Kurkum (Schmähungen der Schwarzen Göttin angemessen zu ahnden, aber vor allem Gold für sie zu beschaffen).

Bereits in den ersten Jahren, 1001 BF, trennte sich wegen dieses Streits über die Glaubensausrichtung und das wahre Wesen der Schwarzen Göttin eine Handvoll Frauen unter Führung von *Jolande von Kurkum* von den übrigen.

Während die Schwarzamazonen bei der Invasion Borbarads großen Zulauf fanden und nunmehr fast alle Paktiererinnen des Belhalhar sind, blieben die Zeuginnen der Schwarzen Göttin, wie sich die Splittergruppe nennt, stets klein und unbekannt. Sie zogen deutlich länger durch die Lande, meist im Mittelreich, doch gab es auch vereinzelte Ausflüge in die Tulamidenlande in der Hoffnung, mehr Einsichten in das Wesen ihrer Göttin zu erlangen.

Sie erhielten vereinzelte Verstärkung durch andere Frauen, die sie überzeugen konnten, doch vor allem zogen sie Töchter groß, die sie von Geburt an über das Wesen der Schwarzen Göttin belehrten. Vielleicht sind die Zeuginnen wenig mehr als Räuberinnen, aber

sie behalten die Beute nicht für sich, sondern bringen sie ihrer dunklen Herrin dar, in wenigen ausgewählten versteckten Anlagen. Erobertes Gold und materielle Güter für ihre Herrin zu erobern, sind zentrale Grundsätze ihres Kultes und erst danach Kampf und Sieg. Gold für sich selber anzuhäufen, ist in ihren Augen ein Frevel, ebenso sinnloses Blutvergießen.

Nach der Entstehung der Schattenlande zog es die Zeuginnen allmählich nach Osten, wo sie schließlich einen einsam gelegenen Wehrhof eroberten und ausbauten. Er wird Neu-Kurkum genannt.

Ihren wahren Ursprung haben die Zeuginnen nie vergessen. Die gesamte amazonische Weltsicht spiegelt sich in ihrer Rüstung und Bewaffnung wider, die jener der Amazonen nachempfunden ist, allerdings geschwärzt und mit goldenen Verzierungen geschmückt. Auch Namen und viele Rituale lehnen sich bis heute an die Kurkums an. Ihre Anführerin ist in Personalunion Königin und Schwertlöwin (höchste Priesterin). Allerdings ist keine der Zeuginnen geweiht, aber ebenso wenig sind sie Paktiererinnen, auch wenn sie in mancherlei Hinsicht – ohne dies zu wissen – Tafarelel recht nahe stehen.

Den Amazonen und den Mactaleänata stehen sie ablehnend gegenüber. Die einen haben den wahren Glauben in ihren Augen aufgegeben, die anderen wurden zu blutigen Mörderinnen, die die Schwarze Göttin zugunsten blutiger Dämonen-Rituale vergessen haben. Daher sehen sie die Mactaleänata als das größere Übel an, während die Amazonen in ihrer Vorstellung bekehrt werden könnten.

ANHANG IV – ÜBER DIE NEBACHOTEN

Als Rondra im Kampf um Nebachot die Bosparaner gegen das Sultanat Nebachot unterstützte und die Mauern Nebachots durch den Hall der göttlichen Posaunen zerstört wurden, zogen die Überlebenden nach Süden. Es kam zu Uneinigkeiten und darüber teilten sich die Überlebenden in zwei Gruppen auf.

Die einen blieben im heutigen aranisch-perricumschen Grenzgebiet und nennen sich Nebachoten, die anderen sind die Baburier, deren fünf Stämme in der Gegend um Baburin leben.

Die Nebachoten setzen sich aus vier Stämmen (und einer abgepaltenen Sippe) zusammen:

- den *Ammayin* („leidenschaftliche Krieger“, „Herren“; der größte Stamm)
- den *Bahr ai Danal* („Herren/Kenner des Tals (der schwarzen Pferde)“; der kriegerischste Stamm)
- den *Krek Awar* („Geschwister (im/des) Wettstreits“, „Gernefeilscher“; der kleinste Stamm)
- und den *Chor'ibin* („Neun Bauwerke“ oder „Bauwerke der Neun“; sehr kriegerisch).

Die Nebachoten leben auf aranischen Boden und sind überzeugt, nicht der Befehlsgewalt der mittelreichischen Kaiserin zu unterstehen, obwohl viele Wurzeln in der Markgrafschaft Perricum haben. Die *Gizien'Chul* („Schule/Lehre der Gesichter“) haben sich vor nicht allzu langer Zeit von den Krek Awar nach einer Sippenfehde gelöst.

Die Berglöwen wissen nicht, wie es dazu kam, dass Nebachoten abgestellt wurden, Gilia zu unterstützen: Die Hochkönigin hatte 1037 BF auf der Hochzeit Kaiserin Rohajas, ihrer Nichte zwei-

ten Grades, um militärische Unterstützung für ihr zukünftiges Vorhaben gebeten. Der Gemahl der Kaiserin, Rondrigan Paligan, der Markgraf Perricums, nutzte die Gelegenheit, Nebachoten abzustellen, die ihm als wachsender Machtfaktor ein Dorn im Auge sind.

Die heutigen Nebachoten führen ihre Wurzeln noch immer auf Bewohner und Traditionen des alten Sultanats zurück, doch nach so langer Zeit haben sie sich mit den Mittelreichern vermischt und man hat sich kulturell gegenseitig beeinflusst.

Das Erschrecken darüber, dass die von ihnen hochverehrte Rondra sich von ihnen abgewandt hatte und Nebachot an die Bosparaner fallen konnte, lebt bis heute in den Nebachoten und prägt ihr Leben und Denken seit jeher. Ihr Glaube an Rondra hat grundlegende Wandlungen durchlaufen. Nicht verstehend, warum Rondra sie verstieß (obwohl es verschiedene Sinndeutungen gegeben hat), vermuten die Nebachoten den Grund in zu weichen und schwachen Vorfahren. Diese „Erbschuld“ ist ein zentraler Grundsatz ihres Rondraglaubens, der sich von Generation zu Generation weiterträgt, bis die Schuld eines Tages getilgt sein wird. Daher nennen sie den Namen Rondras nicht, weil sie sich dessen nicht würdig halten und davor zurückschrecken, und sie nehmen mit Umschreibungen vorlieb oder den Umweg über Rondras Sohn Kor („Muttär Kors“). Ganz im Gegensatz zu den Baburiern, die in direkter Verehrung Rondras verblieben sind.

Das Glaubensbild der Nebachoten unterlag im Laufe der Zeit verschiedenen Einflüssen und Deutungen, woraus sich eine eigenwillige Religionsausübung ergab, die bei Mittelreichern Überraschung und gar Ablehnung auslösen kann.

Sie sind z.B. sehr tsagläubig und glauben an die Wiedergeburt, Prais ist bei ihnen der Richter, der über die Wiedergeburt entscheidet, aber auch für Recht und Gastfreundschaft steht. Kor wird gerne als Sinnbild Rondras angerufen, seine Mittel und Wege sind unter den Nebachoten weit verbreitet. Persönlicher Siegeswille ist wichtiger als Kampfeslehre. Hinterhalte sind für sie eine legitime Taktik.

Zudem glauben sie, dass Rondra Männer nicht als wohlgefällige Kämpfer akzeptiert. Darstellung und Akte von Mut und Selbstbewusstsein sind ihnen eine Selbstverständlichkeit, ebenso, keine Schwächen zu zeigen. Sie beten darum, als kriegerische Frau wiedergeboren zu werden, denen sie große Ehrerbietung und Respekt entgegenbringen (obwohl die Reihen ihrer Krieger fast nur aus Männern bestehen).

Ihre unverhüllte Bewunderung gehört den Amazonen, die das repräsentieren, was ein Nebachot sich für das nächste Leben wünscht.

Nebachoten sprechen ein sehr eingefärbtes Garethi mit hartem tulamidischem Akzent, bei dem neben anderen Besonderheiten auch einige Buchstaben anders ausgesprochen werden:

e = ä; eu = ei; s = sz; ei = ai, s=sz

Die Kleidung der Krieger ist aranisch geprägt. Oft tragen sie Pluderhosen und Rock, der eine Mischung aus Wappenrock und Gambeson ist. An Rüstungen werden Kettenmantel, Ringelpanzer oder Tuchrüstung mit einer Schärpe getragen. Als Helm wird der Baburiner Hut mit einem Turban und Rosshaarschweif bevorzugt. An Waffen greifen sie auf Säbel im Nahkampf zurück, es sind auch viele versierte und berittene Bogenschützen unter ihnen. Einige ihrer Einheiten sind leichte Lanzenreiter. Manche Sippen sind nicht einheitlich bewaffnet.

Es gibt Offiziersränge, doch diese sind eher als Ehrenbezeichnungen aufzufassen. Wer eine Aufgabe übernehmen kann, erhält die entsprechenden Befugnisse, und nur eigene Befähigungen halten in der Position. Die Nebachoten sind leidenschaftliche Reiter.

ΑΠΗΛΓ V – ÜBER SCATHANAË

Die junge Kaiserdrachin ist kaum 50 Jahre alt, deutlich noch nicht ausgewachsen und kaum halb so groß wie ein erwachsener Kaiserdrache.

Jahrzehnte vor dem Fall Kurkums im Raschtulswall geschlüpft, kam sie vor wenigen Monaten in die Beilunker Berge, um den alten und seit Langem verwaisten Hort ihres Vaters Smardur in Besitz zu nehmen.

Scathanaë ist eine waschechte Jungdrachin, durchaus übermütig und von sich absolut eingenommen. Daher ist sie durchaus beeinflussbar, wenn man dies erkennt und sich zunutze macht. In kommenden Jahrzehnten wird sie erwachsener und reifer und kann dann eine zukünftige Größe darstellen.

Ob sie der Hinweis Gilius, der Kaiserdrache Apep der Ewige in den Drachensteine habe Ansprüche auf den Karfunkel Smardurs erhoben, beeindruckt oder ihr gar zu denken gibt, lässt sie sich nicht anmerken. Sie ist nicht bereit, den Karfunkel mehr als nur leihweise für das Ritual abzugeben. Eine Auseinandersetzung mit dem Ewigen scheut Scathanaë allerdings sehr wohl. Ihr ist bekannt, dass Apep keinerlei Geduld mit aufsässiger Brut vergeudet, und sie fürchtet ernsthaft den Tag, an dem sie die Schwingen Apeps über ihrem Domizil hören wird.

Scathanaë sieht die Beilunker Berge als ihr Revier an und ist schon aus reinem Selbstwertgefühl heraus gerne bereit, einen noch zu gestaltenden Bund mit den Amazonen einzugehen, bei dem sie ihre Wünsche einbringen wird.

ΑΠΗΛΓ VI – DAS RITUAL VON RONDRAS TRÄPEN

Damit im Tal eine dauerhafte Garnison errichtet werden kann, muss die dämonische Kälte vernichtet werden. Schwertlöwin Ayla war monatelang auf der Suche nach Hinweisen und Ansätzen, wie das Wirken Nagrachs, das sich im dämonischen Eis manifestiert, rückgängig gemacht werden kann. Sie suchte Rondratempel mit großen Archiven und bekannte Prophetinnen des Schwertbunds auf. Sie stieß vorrangig in Donnerbach und Baburin auf alte Schriften und Fragmente. Auch Visionen der beiden dortigen Sennenmeisterinnen gaben ihr wichtige Hinweise.

Schließlich hatte sie genügend Information zusammen, um über Monate auf Yeshinna ein Ritual zu (re-)konstruieren und ihren Bedürfnissen anzupassen. Uraltes Wissen, Texte und Gebete, gepaart mit heutigen Liturgien, sollen das verderbte Wirken im Tal unschädlich machen. Es basiert auf Ritualen aus alttulamidischer Zeit, mit denen das als verderbt geltende magische Wirken der Echsen zunichte gemacht werden sollte.

Dem aktuellen Anlass entsprechend werden rondrianische Paraphernalien (Smaragde, Rubine, Löwenaugen, Blutsteine, je auch zu Steinmahl, zermahlen, Schwert- und Feuerlilien, einige wenige Krokuspflanzen, Steineichenholz, eroberte Waffen, vom Blitz getroffene Objekte, frisches Eigenblut) benötigt, dazu vor allem jedoch ein Drachenkarfunkel und das Herz einer Feindin. Gehört der Karfunkel einem Diener oder Gefolgsdrachen Famer-

lors, dient er lediglich als Fokus und bleibt unversehrt. Gehört er einem Anhänger Pyrdacors, wird der Seelenstein im Ritual zerstört. Sein Platz ist im Torbereich bei den dort zu wirkenden Liturgien. Das Herz wird bei der Vollendung des EXORZISMUS verbrannt.

Benötigte Liturgien (**WdG 253-262**) sind die beginnende KONSEKRATION und ein EXORZISMUS auf der Innen- und Außenseite des früheren Torbereichs, dazu je ein SCHUTZSEGEN in jeder Himmelsrichtung um die Burg herum, und zum Abschluss RONDRAS HOCHZEIT auf den Tempelstufen, mit der die göttlichen Winde Rondras Macht über das Tal wehen.

Die Liturgien sollen etwa zeitgleich enden, lediglich RONDRAS HOCHZEIT wird direkt im Anschluss gewirkt. Setzen Sie für die ersten beiden Liturgien je 4-6 Stunden an.

Ayla ist die Ritualführerin und führt den EXORZISMUS mit der mitbetenden Geweihten Morenai durch. Diese wirkt später RONDRAS HOCHZEIT. Löwin Palinai zelebriert die KONSEKRATION und die vier Löwinnen wirken je einen SCHUTZSEGEN.

Den benötigten Karfunkel haben die Amazonen bis zum Tal nicht, Ayla plant den Smardurs ein, allerdings ist nicht bekannt, an welcher Stelle er genau zu suchen ist.

Das Herz einer Feindin muss natürlich frisch sein, denn der Herrin ist kein vertrocknetes Herz zum Wohlgefallen.

Die Amazonen vertrauen fest und unverrückbar darauf, dass Rondra es fügen wird. Daher sorgen fehlender Karfunkel und Herz keineswegs für Unruhe oder Unsicherheit. Bestätigt sieht sich Ayla in diesem Glauben dadurch, dass Gilia auf der Reise nach Keshal Rondra einen Traum hatte, der ihr zeigte, wie sie das Herz aus der Brust der Feindin reißen wird, und ein weiteres Mal durch den Traum eines Helden, der den Fund des Karfunkels symbolisiert. Die Hintergründe und genaue Einzelheiten ihres Rituals behält Ayla für sich und teilt sie nur mit Morenai. Im Laufe des Abenteurers nennt sie nur für den jeweiligen Augenblick relevante Aspekte.

Zur Anwendung kommende Liturgien:

- ☛ KONSEKRATION: Grad V, +8, 25 KaP, davon 1 pKaP
- ☛ EXORZISMUS: Grad VI, +10, 30 KaP, davon 3 pKaP

☛ SCHUTZSEGEN: Grad II (III), auf Grad IV (V) aufgestuft in Kategorien Wirkungsdauer und Reichweite, +6 (+8), 20 KaP (25 KaP, davon 1 pKaP)

☛ RONDRAS HOCHZEIT: Grad IV, +6, 20 KaP

Bis auf die Hochzeit sind alle Liturgien zusätzlich um 7 (dämonisch verzerrtes Territorium) erschwert, die HOCHZEIT ist um 4 erleichtert (heiliger Boden).

Erfüllung eines göttlichen Auftrages erleichtert sämtliche Proben um 7.

Vergeben Sie je nach Harmonie mit dem Weltgeschehen eine weitere Erleichterung von 1-2 Punkten.

Modifikation durch Mitbeter: 1-6: -1, 6-12: -2

Mitbetende Geweihte (Liturgie muss bekannt sein): Probe +3, pro 3 LkP* erhält die Liturgieführerin 1 LkP als Bonus.

ΑΠΗΛΑΓ VII – DRAMATIS PERSONAE

Hier finden Sie die Beschreibungen und Spielwerte der wichtigen Meisterpersonen und einiger exemplarischer Meisterfiguren.

HOCHKÖNIGIN THESIA GILIA VON KURKUM

Während bei den Amazonen jede Hochkönigin als von Rondra erwähnt gilt, wird Gilia (*3. Rondra 996 BF, 1,90 Schritt, blondes Haar (schulterlang), blaue Augen, ernstes und manchmal hartes Gesicht) auch außerhalb ihres Volkes als mit der Gunst Rondras belegt angesehen, spätestens, seit sie Karmoth bezwang.

In jungen Jahren verzichtete sie 1017 BF aus Liebe zu einem Elfen offiziell auf den Thron (ihre Mutter verstieß sie aber nicht, um ihr so den Thron offenzuhalten), geriet nach der Trennung von ihm in orkische Gefangenschaft und verdingte sich nach ihrer Befreiung heruntergekommen als Söldnerin, als sie vom Fall Kurkums hörte. Schwertlöwin Ayla fand sie und trug ihr Valaring, die Waffe der Amazonenköniginnen, und damit den Thron an. Am 23. und 24. Ingerimm 1021 BF führte sie als Hochkönigin ihre Amazonen und weitere Frauen, die sich freiwillig angeschlossen hatten, in die Dritte Dämonenschlacht.

Gilia – benannt nach ihrer Großmutter Gilia und Gräfin Thesia von Ilmenstein, einer Freundin ihrer Mutter – ist nie über den Schmerz und die Reue, nicht auf Kurkum an der Seite ihrer Mutter und der Amazonen gewesen zu sein, als die Burg gefallen ist, hinweggekommen. Deshalb verlegte sie den Hauptsitz nach Yeshinna, um näher an den Schattenlanden zu sein. Sie hat lange Zeit gezögert, die Tochter zu zeugen, die sie für die gesicherte Thronfolge braucht, um sich ganz auf den Kampf konzentrieren zu können. Dabei hat sie die Rückeroberung Kurkums jedoch nicht aus den Augen verloren. Nie hat sie die Worte Yppolitas vergessen, die sprach, als sie Kurkum verließ: „Du wirst es erretten aus finsterner Not.“

Sie ist zielstrebig, stolz und ernst im Gebaren, und unnachgiebig, wenn sie einen Entschluss gefasst hat oder etwas für richtig hält. Sie ist im Umgang mit Männern offener und welterfahrener als ihre Amazonen, die kein Leben außerhalb ihrer Gemeinschaft kennen, und innerhalb rondrianischer Richtlinien recht pragmatisch.

Sie trägt die übliche Amazonenrüstung, Schild und den Säbel *Valaring*.

Ihre Tochter Valaria (*1. Praios 1036) bleibt auf Yeshinna in sicherer Obhut zurück. Es ist außer Gilia nur wenigen Amazonen bekannt, dass der Vater Arnwulf von Starngardt ist.

Wichtige Vor- und Nachteile: Begabung (Schwerter), Eisern; Arroganz 6, Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit)



MU 18 KL 13 IN 15 CH 16 FF 13 GE 16 KO 17 KK 16

Valaring:

INI 18+2W6 AT 23 PA 18 TP 1W6+8 DK N

Valaring + Schild:

INI 18+2W6 AT 22 PA 18 TP 1W6+8 DK N

Wurfspeer:

INI 18+2W6 FK 28 TP 1W+3

LeP 41 AuP 46 WS 11 MR 10 GS 7

RS / BE 5 / 2 (Amazonenrüstung)

Wichtige Talente: Athletik 14, Etikette 12, Fahrzeug Lenken 15, Körperbeherrschung 15, Kriegskunst (Taktik) 17 (19), Menschenkenntnis 12, Reiten (Pferd) 15 (17), Ringen 19 (21), Schwerter (Amazonensäbel) 20 (22), Selbstbeherrschung 16 (Wunden) (18), Wurfspeere (Wurfspeer) 17 (19)

(16), Ringen 13 (15), Säbel (Amazonensäbel) 17 (19), Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 8, Sternkunde 10, Überzeugen (Predigt) 12 (14), Wurfspieß 9
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I (PA 10), Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Klingenturm, Klingentwand, Kriegsreiterei, Kulturkunde (Amazonen), Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf II, Schnellziehen, Waffenloser Stil: Unauer Schule, Wuchtschlag
Liturgien: 7 kleine Segnungen (Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Schutzsegen), 8 weitere universelle Liturgien (beziehungsweise Varianten), Rondraliturgien siehe Ayla
Besonderheiten: Geschultes tulamidisches Kriegspferd (Amazonenross)
Verhalten im Kampf: Jeder Kampf wird ehrenhaft geführt, Finten und Wuchtschläge und schnelle Angriffe des Ausfalls herrschen vor, gegen Übermacht Schildkampf oder Klingentwand und -sturm oder das gezielte Ausschalten von Gegnern nacheinander.

ARWYNN VON KESHAL RONDRA

In ihrem Rang ist die Reitmeisterin (*998 BF, 1,82 Schritt, kurzes blondes Haar, blaue Augen, leicht aufbrausend) auf Keshal Rondra die nächste in der Befehlsgewalt nach Ayshal. Sie ist sehr den alten Traditionen verpflichtet, direkt und unumwunden im Auftreten, wenn auch ihr Jähzorn zuweilen zu leicht ausbricht. Direkter Angriff auf den Feind ist ihre bevorzugte Taktik. Sie trägt den roten Helmbusch einer Offizierin zu ihrer Amazonenrüstung.

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Gutes Aussehen, Schnelle Heilung II, Zeitgefühl; Arroganz 7, Jähzorn 7, Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Vorurteile (Männer) 8, Weltfremd (städtisches Treiben) 5
MU 16 KL 11 IN 15 CH 12 FF 10 GE 15 KO 16 KK 16

Amazonensäbel:

INI 17 AT 21 PA 18 TP 1W6+5 DK N

Amazonensäbel + Schild:

INI 17 AT 20 PA 17 TP 1W6+5 DK N

Bogen:

INI 16 FK 25 TP 1W6+7*

LeP 42 AuP 44 WS 10 MR 5 GS 6

RS / BE 5 / 2 (Amazonenrüstung)

Wichtige Talente: Athletik 13, Bogen (Kriegsbogen) 15 (17), Körperbeherrschung 12, Kriegskunst 10, Reiten (Pferd) 12 (14), Ringen 18 (20), Säbel (Amazonensäbel) 19 (21), Sagen/Legenden 8, Selbstbeherrschung (Wunden) 15 (17)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 13), Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Klingenturm, Klingentwand, Kriegsreiterei, Kulturkunde (Amazonen), Linkhand, Meisterparade, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf II, Schnellziehen, Sturmangriff, Waffenloser Stil: Unauer Schule, Waffenmeister (Amazonensäbel), Wuchtschlag

Besonderheiten: Geschultes mittelschweres Streitross (Amazonenross)

Verhalten im Kampf: Wie jede Amazone kämpft Arwynn stets ehrenvoll und bevorzugt den Zweikampf. Wenn ein Gegner ihren Jähzorn weckt, lässt die sonst überlegend kämpfende Reitmeisterin sich hinreißen (Manöver des Finten- und Meisterparaden-Baums um 2 erschwert), sonst kämpft sie gerne mit schnellen Ausfällen.

ARNWULF VON STARNGARDT

Der tobrische Ritter (*995 BF [Datum im AB 153 ist nicht korrekt], 1,86 Schritt, schulterlanges dunkelblondes Haar, graue Augen, gestutzter Vollbart, oft schwermütig, Falten des Grams lassen ihn älter wirken) ist Vater von Valaria von Yeshinna, sagt das von sich aus jedoch nicht, weil er jeglichen väterlichen Ansprüche und Interessen gegenüber Gilia im Vorfeld abgeschworen hat.

Er gehört einem unbedeutenden tobrischen Adelsgeschlecht an, war mit der Wolfgarde in Ysilia, auf den Vallusanischen Weiden und in der Dämonenschlacht und hat danach zugunsten des eigenen Freiheitskampfes die Armee verlassen. Er schloss gleichgesinnte Ritter zu einem kleinen und schnell beweglichen Trupp zusammen, der eigenständig einen Kampf suchen, aber sich im Bedarfsfalle auch größeren Gruppen anschließen kann. So nahmen sie an der Befreiung Klein-Wardsteins und der Grafschaft Misamunds (in deren Zuge ihn Gilia aufsuchte, s. AB 153) teil. Das ganze Streben und Denken des Ritters richtet sich nur auf das eine Ziel: Tobrien, seine Heimat, zu befreien. Die Verbitterung über die seit Jahren ausbleibenden großen Erfolge lassen ihn umso fester an diesem Ziel festhalten, es bleibt aber wenig Raum für andere Ziele und Wünsche.

Seine Ritter nennen ihn privat Arnwulf oder Arn. Sein Verhältnis zu Gilia ist stets sachlich, höflich und formell, niemals versucht er, ihre Bekanntschaft auszunutzen oder auf persönlicher Ebene zu vertiefen.

Wichtige Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Eisern, Begabung (Zweihänder), Hohe Lebenskraft I, Herausragende Eigenschaft: Körperkraft; Aberglaube 6, Prinzipientreue (Rittertugenden)

MU 17 KL 12 IN 15 CH 12 FF 10 GE 15 KO 16 KK 17

Zweihänder:

INI 13 AT 21 PA 15 TP 2W6+5 DK NS

Schwert:

INI 14 AT 19 PA 15 TP 1W6+5 DK N

Schwert + Schild:

INI 14 AT 17 PA 19 TP 1W6+5 DK N

LeP 41 AuP 42 WS 10 MR 8 GS 5

RS / BE 8 / 3 (Garether Platte + Schaller)

Wichtige Talente: Etikette 10, Körperbeherrschung II, Kriegskunst 12, Lanzenreiten 15, Menschenkenntnis 13, Orientierung 9, Raufen 13 (15), Reiten (Pferd) 15 (17), Ringen 8, Schwert (Langschwert) 13 (15), Selbstbeherrschung (Wunden) 13 (15), Sinnenschärfe 10, Zweihänder (Zweihänder) 17 (19)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 9), Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Halbschwert, Hammerschlag, Kulturkunde (Mittelreich), Kampfflexe, Kriegsreiterei, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Schildkampf II, Sturmangriff, Turnierreiterei, Waffenloser Stil: Mercenario, Wuchtschlag

Besonderheiten: Geschultes schweres Streitross (Tobimorafalbe)

Verhalten im Kampf: Unter Beachtung der ritterlichen Tugenden kämpft Arnwulf sehr offensiv mit Wuchtschlägen oder auch Hammerschlägen, wenn es sich anbietet, und mit Finten, wo es nötig ist. Aufgrund seines hohen Rüstungsschutzes setzt er oft Gegenhalten ein. Ein erster Angriff wird gerne mittels Lanzenreiten durchgeführt. Durch Halbschwert setzt er seinen Zweihänder auch in kurzen Distanzen ein, zu Pferde führt er Schwert und Schild. Im großen Getümmel zu Pferde weiß er sein schweres Streitross über Kriegsreiterei einzusetzen.

FIRUTIN EBERSBACH

Firutin Ebersbach (*987 BF, 1,77 Schritt, schütteres, kurzes Haar mit viel Grau, etwas wilder Vollbart, braune Augen, stämmige Gestalt, schweigsam) hat seine Frau und womöglich, wie anklungen kann, seine Kinder in der Invasion der Verdammten verloren. Doch er spricht nicht darüber, und wenig mehr, als dass er aus der Gegend von Mendena stammt und einst Wildhüter war, ist über ihn nicht zu erfahren.

Er ist in einfache grün-braune Kleidung gewandet und trägt Jagdmesser und Bogen mit Köcher immer bei sich. Auf eine wortkarge,

doch zielgerichtete und kompetente Art führt er seine Leute, die alle auf dem einen oder anderen Weg heimatlos wurden, als Widerstandskämpfer an.

Wichtige Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Herausragende Eigenschaft: Intuition; Rachsucht 7

MU 15 KL 11 IN 17 CH 12 FF 12 GE 15 KO 14 KK 14

Säbel:

INI 17 AT 15 PA 15 TP 1W6+4 DK N

Kurzbogen:

INI 16 FK 28 TP 1W6+4

LeP 33 AuP 37 WS 7 MR 4 GS 8

RS / BE 1 / 0 (Lederkleidung)

Wichtige Talente: Bögen (Kurzbogen) 17 (19), Athletik 9, Fährtensuchen 15, Fallenstellen 12, Fesseln/Entfesseln 11, Holzbearbeitung 10, Körperbeherrschung 11, Lederarbeiten 8, Orientierung (Wald) 14 (16), Pflanzenkunde 10, Schleichen 15, Selbstbeherrschung 11, Sich verstecken 15, Sinnenschärfe (Sicht) 14 (16), Wettvorschlag 11, Wildnisleben (Wald) 16 (18), Säbel 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 15), Defensiver Kampfstil, Finte, Gezielter Stich, Kampfflexe, Kulturkunde (Mittelreich, Schattenlande), Meisterparade, Meisterschütze, Rüstungsgewöhnung I, Schnellladen, Waffenloser Stil: Bornländisch Ringen, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Wie alle seine Freischärler agiert Firutin bevorzugt mit dem Bogen aus der Deckung oder Entfernung heraus. Nahkampf ist nur seine zweite Wahl, wenn er sich zu diesem gezwungen sieht, versucht er mittels Gezielten Stichen den Gegner schnell zu schwächen. Gegen Überzahl baut er auf den Defensiven Kampfstil und hofft auf Verstärkung.

RA'OUV KUR'BAUV

(Garethi: Raul Korbrunn)

Der Kapathan (Hauptmann) der Berglöwen (*1006 BF, 1,78 Schritt, dunkelbraunes Haar, zum Pferdeschwanz gebunden, braune Augen, Schnauz- und Ziegenbart) ist von manchmal fast aufdringlich zur Schau gestelltem Selbstbewusstsein, südländischer Heißblütigkeit und Leidenschaftlichkeit erfüllt.

Er trägt Ringelpanzer und Baburiner Hut in typisch nebachotischer Tracht, dazu einen Khunchomer. Sein ganzer Stolz ist sein dunkelbrauner Hengst, mit dem er gerne zu Rennen herausfordert. Auch sonst ist er Wettkämpfen und Herausforderungen nie abgeneigt. Er gehört der Sippe der Bahr ai Danal an, wie er mit Stolz verkündet.

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Gutaussehend; Eitelkeit 7, Jähzorn 6

MU 15 KL 12 IN 14 CH 14 FF 12 GE 15 KO 14 KK 15

Khunchomer:

INI 14 AT 19 PA 16 TP 1W6+5 DK N

Dschadra

INI 12 AT 16 PA 14 TP 1W+5 DK S

Kurzbogen

INI 13 FK 21 TP 1W6+4

LeP 35 AuP 35 WS 9 MR 4 GS 5

RS / BE 6 / 3 (Ringelpanzer + Baburiner Hut)

Wichtige Talente: Bögen 13, Körperbeherrschung 12, Lanzenreiten 14, Orientierung (Steppe) 11 (13), Säbel (Khunchomer) 16 (18), Speere 15, Raufen 13 (15), Reiten (Pferd) 16 (18), Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe (Sicht) 13 (15), Wildnisleben (Steppe) 9 (11)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I (PA 9), Berittener Schütze, Finte, Gegenhalten, Kampfflexe, Kriegsreiterei, Kulturkunde (Mittelreich, Tulamidenlande), Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Scharfschütze, Schildkampf I, Schnellladen, Waffenloser Stil: Mercenario, Wuchtschlag,

Besonderheiten: Geschultes tulamidisches Kriegspferd (Brenditaler)

Verhalten im Kampf: Ra'oul bevorzugt Säbel vor Dschadra und Bogen, ob zu Fuß oder zu Pferde. Leichter gerüstete Gegner hält er gegen, jene mit schweren Waffen treibt er gerne mit einem Ausfall (vor allem, wenn sie nicht umwandeln können oder nicht über den Defensiven Kampfstil verfügen). Finten und Wuchtschläge werden nach Möglichkeit je nach Gegner angepasst eingeflochten.

NAKIKÄ BÄRENFANG

Die Anführerin der Mactaleänata (*1001 BF, 1,69 Schritt, narbenübersäte Glatze, hellbraune Augen, bullige Gestalt, Halbnesin) war eine Novizin der Rondra, als sie von Belhalhar verführt wurde. Seit 1019 BF gehört sie den Mactaleänata an und ist seit 1028 BF ihre Anführerin, als sie ihre Vorgängerin im Kampf besiegte und dann mit den Mactaleänata zu Haffax überlief.

Nakika möchte Aventurien mit sich selber an der Spitze mit einem Krieg überziehen, in dem die Stärksten überleben und die Schwachen sterben. Jedes Mittel ist ihr dazu recht, je brutaler, desto besser. Auch deshalb ist sie an dem Belhalhar-Splitter im Besitz Helme Haffax' interessiert. Ein weiteres ihrer Ziele ist es, den Schwertbund und die Amazonen auszulöschen und deren Hochkönigin Gilia persönlich zu töten.

Sie trägt eine stachelbewehrte, schwarze Amazonenrüstung und eine schwarze, eiserne Krone anstelle eines Helmes (als Zeichen ihres ‚Königinnen‘-Status). Darüber trägt sie einen Mantel aus Löwinnenfell mit einem Kragen aus Haaren von besiegten Gezeiten der Rondra und Amazonen.

Im Kampf führt sie einen eroberten Rondrakamm, der zusätzlich mit Dornen versehen wurde.

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern; Blutgier 8, Jähzorn 8, Neugier 8, Rachsucht 10

MU 19 KL 12 IN 15 CH 14 FF 10 GE 14 KO 16 KK 17

Rondrakamm (Zweihänder):

INI 17 AT 23 PA 19 TP 2W+3 DK NS

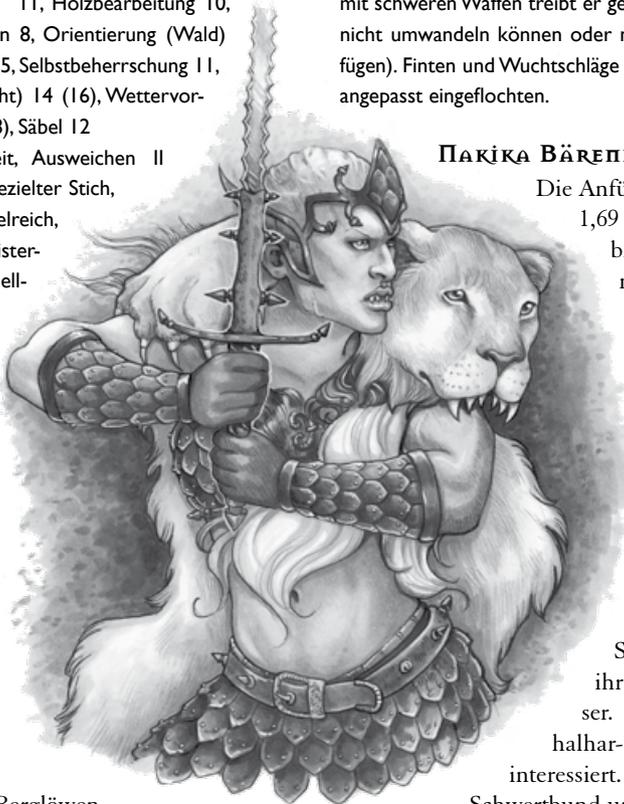
Brabakbengel:

INI 17 AT 19 PA 17 TP 1W6+6 DK N

LeP 42 AuP 40 WS 10 MR 8 GS 6

RS / BE 6 / 2 (Amazonenmantel + Löwinnenfell)

Wichtige Talente: Götter und Kulte 14, Hieb Waffen 18 (20), Körperbeherrschung 16, Kriegskunst 12, Menschenkenntnis 16, Raufen 12 (14), Rei-



ten 17, Selbstbeherrschung 18, Überreden (Einschüchtern, Predigt) 14 (16), Zweihänder 21 (23)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 13), Befreiungsschlag, Binden, Finte, Gegenhalten, Halbschwert, Hammerschlag, Kampfgespür, Klingenturm, Kulturkunde (Schattenlande), Meisterliches Entwaffnen, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch Ringen, Mercenario, Wuchtschlag

Dunkle Gaben: Befehlsstimme, Bluttrinker, Dämonische Waffe, Karmothhieb
Besonderheiten: Belhalhar-Pakt IV. Kreis, Dämonenmal: spitze Reißzähne
Verhalten im Kampf: Nakika kämpft gnadenlos, brutal und bis zum Tod. Sie will ihre Gegner niederwerfen und dann mit einem Hammerschlag nachsetzen. Schwächeren Gegnern fügt sie gerne schmerzhafte Verletzungen zu, um sie lange leiden zu sehen. Stärke statt Eleganz zeichnet ihren Kampfstil aus, und wenn es passt, fließen auch plötzliche Tritte mit ein, um abzulenken. Gegen Überzahl wird gegengehalten oder ein Befreiungsschlag eingesetzt.

FIRUNJA TORBEYSON

Beschreibung und Hintergrund finden Sie auf Seite 27.

Wichtige Vor- und Nachteile: Beidhändig, Glück im Spiel, Soziale Anpassungsfähigkeit; Goldgier 6

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12 FF 12 GE 13 KO 14 KK 15

Amazonensäbel

INI 14 AT 17 PA 15 TP IW+5 DK N

Streitkolben

INI 13 AT 14 PA 12 TP IW6+5 DK N

LeP 35 AuP 37 WS 7 MR 4 GS 6

RS / BE 3 / 2 (Lederrüstung)

Wichtige Talente: Athletik 8, Grobschmied 8, Hiebaffen 10, Klettern 8, Körperbeherrschung 12, Raufen 11, Reiten 7, Ringen 10, Schwerter 13 (15), Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 7, Überreden 10, Menschenkenntnis 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I, Finte, Gegenhalten, Kampfflexe, Kulturkunde (Mittelreich, Schattenlande), Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Schnellziehen, Waffenloser Stil: Bornisch Ringen, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Firunja bemüht sich, nicht zu zeigen, dass sie besser kämpfen kann, als sie vorgibt. Je ernster ein Kampf ist, desto schwieriger fällt ihr dies. Nach Möglichkeit beschränkt sie sich auf (kleinere) Finten und Wuchtschläge.

WERTE EXEMPLARISCHER GEGNER UND WEITERER NEBENFIGUREN

АМАЗОНЕН

Es kommen rund 85 Amazonenkriegerinnen in Form von über dreieinhalb Eskadronen mit. Dazu Gilia selber, Ayla, Reitmeisterin Arwynn, zwei Blutlöwinnen (Palinai und Morenai), vier Löwinnen (Gweness und Shiasade von Keshal Rondra, Qitae und Maline von Yeshinna), vier Leutnants (Rovena und Isida von Yeshinna, Sherizeth und Sylvette von Keshal Rondra) und vier Weibinnen (Rinay und Rondirai von Keshal Rondra, Ninsun und Elanell von Yeshinna). Die Schatzmeisterin und Kastellmeisterin Yeshinnas, Prinis und Helote, sind dabei, sowie Schmiedegesellin Stine und Meisterheilerin Deluti, beide aus Yeshinna.

Die Amazonen Sigisburg/Hildelinde/Linje sind Beispiele für archetypische Amazonen.

Amazonenkriegerinnen (unerfahren/erfahren/Veteran)

Amazonensäbel:

INI 10/15/15 AT 13/17/19 PA 12/15/17 TP IW6+4/+5/+5 DK N

Amazonensäbel + Schild:

INI 10/15/15 AT 12/16//18 PA 14/16/18 TP IW6+4/+5/+5 DK N

Bogen / Wurfspeer:

INI 12/16/16 FK 12/16/21 TP IW6+4*/IW6+3*

LeP 31/33/35 AuP 37/40/43 WS 10 MR 3/4/4 GS 6/6/7

KaP 32-36/42 LkW 12-15/17 (Löwinnen/Blutlöwin)

RS / BE 5 / 2 (Amazonenrüstung)

Wichtige Talente: Athletik 6/8/10, Klettern 4/8/12, Körperbeherrschung 6/9/12, Reiten 8/11/15, Ringen 7/10/12, Sinnenschärfe 5/7/9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 9), Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I / Ausfall, Finte, Gegenhalten, Kampfflexe, Klingenturm, Kriegsreiterei, Meisterparade, Schnellziehen, Waffenloser Stil: Unauer Schule, Waffenspezialisierung, Wuchtschlag / Ausweichen II (PA 13), Binden, Klingenturm

Liturgien (Löwinnen/Blutlöwin): 7 Segnungen (siehe Morenai), 1-3 zusätzliche universelle Liturgien bis Grad IV, bis zu 3 weiteren passenden Rondraliturgien bis Grad IV/wie Löwinnen, je 1-2 mehr, bis Grad V

Besonderheiten: Erprobte/Geschulte leichte oder mittelschwere Streitrösser (Amazonenrösser)

Verhalten im Kampf: Die Amazonen kämpfen nach dem rondrianischen Kodex ihres Volkes zu Fuß und zu Pferde.

ARNWOLFS RITTER

Die etwa 20 Ritter stehen unter dem Kommando *Arnwolf von Starngardts*. Bestimmen Sie das Verhältnis und Geschlecht von Rittern, Knappen und Waffenknechten nach eigenen Bedürfnissen. Bedenken Sie, dass kaum mehr als zwei oder drei Knappen dabei sein werden und der Großteil Ritter sind.

Wie ihr Anführer gehören auch die Ritter zu jenen Adligen, die (oder deren Eltern) durch Borbarads Invasion Land und Heimat verloren. Sie sehen es – wie so viele andere Tobrier – als ihre Pflicht an, selber an der Rückeroberung mitzuwirken, und bevorzugen es, unabhängig und tatkräftig agieren zu können, statt die langsameren Bewegungen der Armee und diplomatische Ergebnisse abzuwarten. Arnwolfs Stellvertreterin ist *Derlinde Junivera von Schwarzenwalde* (*1009 BF, 1,82 Schritt, leicht bullige Statur, langes schwarzes Haar, meist zum Zopf geflochten, blaue Augen, Narbe im Mundwinkel, die die Lippen beständig verzieht und sie leicht nuscheln lässt), die er in ihren letzten zwei Knappenjahren als Schwertvater ausgebildet hat. Obwohl sie alle keinerlei Einkommen durch Lehen haben, sind sie recht gut ausgerüstet (ein besiegt Feind benötigt weder Waffe noch Pferd im Grab) und fühlen sich ihrem ritterlichen Stand verpflichtet, sodass sie eine merkliche rondrianische Ausrichtung beibehalten haben, zwar mit einigen pragmatische Zügen, die aber nicht so weit gehen, dass gegen den ritterlichen Kodex verstoßen.

Ritter (erfahren/Veteran)

Zweihänder:

INI 11/12 AT 18/19 PA 12/16 TP 2W6+5/+5 DK NS

Schwerter :

INI 12/13 AT 17/19 PA 13/15 TP IW+5/+5 DK N

Schwert + Schild:

INI 13/14 AT 15/17 PA 16/19 TP IW6+5/+5 DK N

LeP 36/40 AuP 38/41 WS 10/11 MR 4/7 GS 5

RS / BE 4 / 3 (Kettenhemd + Kettenhaube)

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 8/11, Lanzenreiten 9/15, Reiten 8/13, Ringen 9/12, Selbstbeherrschung 8/12, Sinnenschärfe 5/8,

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand, Kampfflexe, Meisterparade, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Turnierreiterei, Waffenspezialisierung, Wuchtschlag / Ausfall, Gegenhalten, Hammerschlag, Kriegsreiterei, Schildkampf II

Besonderheiten: Erprobte/Geschulte schwere Streitrösser (Svellttaler, Norburger oder Traloper Riese)

Verhalten im Kampf: Wie ihr Anführer haben sie ihren ritterlichen Kodex nicht vergessen.

Knapen

Nehmen Sie für die Knapen abgeschwächte Werte der Ritter.

FIRUTINS FREISCHÄRLER

Die genaue Anzahl der etwa zwei Dutzend tobrische Freischärler bestimmen Sie. Es sind zu gleichen Anteilen Männer und Frauen von bürgerlicher Herkunft, größtenteils ohne echte Ausbildung an der Waffe.

Mittel und Wege sind den Freischärlern zweitrangig, solange das Ergebnis stimmt. Da sie kaum gerüstet sind, liegen ihre Schwerpunkte in Hinterhalten und Fallen, die sich aus dem Terrain ergeben, außerdem sind sie mit Land und Leuten vertraut.

☞ Unter den Freischärlern ist vor allem Firutins Tochter *Sunna Ebersbach* (*1013, 1,75 Schritt, dunkelbraunes Haar zum Zopf gebunden, grüne Augen, auf stille und zurückhaltende Art hübsch, schüchtern) zu nennen, die eine gute Waldläuferin ist. Ähnlich wie ihr Vater redet auch sie nicht viel, doch mit etwas Geduld kann man sie in eine Unterhaltung verwickeln.

☞ Firutins rechte Hand ist nicht seine Tochter, sondern *Jobdan Orbirk* (*1015 BF, 1,81 Schritt, kurzes blondes Haar, braune Augen, umgänglich), der heimlich in Sunna verliebt ist, welcher das nicht bewusst ist.

☞ *Helftan Gorbas* (*1006 BF, 1,77 Schritt, fast ganz ausgefallenes dunkelblondes Haar, graue Augen, redselig, ihm fehlen seit einem Kampf zwei Finger der linken Hand) ist gebürtiger Shamahamer, der die Stadt verließ, als Borbarads Schergen nahen.

Tobrische Freischärler (erfahren/Veteran)

Jagdspieß:

INI 10 /10 **AT** 13/16 **PA** 12/14 **TP** IW6+6 **DK** S

Säbel:

INI 12/12 **AT** 13/14 **PA** 12/14 **TP** IW6+3 **DK** N

Kurzbogen/Langbogen:

INI 11/11 **FK** 19/23 **TP** IW6+4*/IW6+5*

LeP 32/35 **AuP** 35/35 **WS** 8/8 **MR** 4/4 **GS** 8/8

RS / BE 1 / 0 (feste Lederkleidung)

Wichtige Talente: Fährtsensuchen 9/14, Fallenstellen 11/17, Fesseln/Entfesseln 5/8, Holzbearbeitung 6/10, Körperbeherrschung 8/10, Lederarbeiten 5/7, Orientierung 13/15, Pflanzenkunde 6/8, Schleichen 10/15, Selbstbeherrschung 7/9, Sich verstecken 9/13, Sinnenschärfe 10/14, Wettervorhersage 9/12, Wildnisleben 12/16

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Defensiver Kampfstil, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Talentspezialisierungen auf 3-4 passende Talente, Waffenspezialisierung, Waffenloser Stil: Bornländisch Ringen, Wuchtschlag / Ausweichen II (PA 14), Finte, Gezielter Stich, Scharfschütze, Talentspezialisierungen auf 6-7 passende Talente

Verhalten im Kampf: Wie ihr Anführer legen sie sich bevorzugt in den Hinterhalt und bereiten Fallen vor. Sie geben Distanz oder Versteck für den Bogeneinsatz dem offenen Nahkampf Vorrang.

DIE BERGLÖWEN

Die 50 Nebachoten, unter denen lediglich zwei Frauen sind, gehören den Stämmen der Ammayin, Bahr ai Danal und Krek Awar an. Sie bilden die Sharam (tul. „Einheit“) *Bärglöwän* (Berglöwen), die zu diesem Anlass frisch gegründet wurde.

☞ *Adra Lamashu* (Garethi: Adra Lanzenruh), seine A'Juwar (tul. „Adjutant“) (*1015 BF, 1,70 Schritt, kurzes schwarzes Haar, blaue Augen, schlank und drahtig) gehört den Ammayin an. Sie ist eine

der wenigen Kriegerinnen unter den Nebachoten und genießt dafür und für ihre Fähigkeiten Respekt. Bei allem Stolz hat sie großen Humor und lacht gerne und viel.

Weitere Offiziere und Unteroffiziere sind:

☞ Al'Sharuth (tul. „Weibel“) *A'urel Cherq'avar* (Garethi: Aurel Gerbenwald) von den Krek Awar (*1016 BF, 1,76 Schritt, sehr kurz geschorenes schwarzes Haar, braune Augen, schnige Gestalt, korrekt und recht förmlich im Auftreten)

☞ Kur'Baarah (tul. „Korporal“) *Mhukqadin Yal'Bah* (Garethi: Mukadin Halbach) von den Ammayin (*1005 BF, 1,80 Schritt, rasierte Glatze, schwarzer Bart bis zur Brust, graue Augen, durchdringende, tiefe Stimme, bullige Gestalt, sehr umgänglich und herzlich)

☞ Kom'hadar (tul. „Bannerträger“) Si'Yandor Mel'daiar (Garethi: Siyandor Mehlteuer) von den Bahr ai Danal (*1009, 1,84 Schritt, gescheiteltes hellbraunes Haar, durchschnittliche Gestalt, selbst für eine Nebachoten ein sehr guter Reiter, kann seinen Stammbaum weit zurück aufzählen)

Der Großteil der Reiter wird von den Ammayin gestellt, von den Bahr ai Danal stammt der zweitgrößte Anteil und der Rest kommt von den Krek Awar.

Sie sind alle der leichten oder mittleren Reiterei zuzuordnen, bewaffnet mit Bogen, Lanze und Säbel. Berittene Bogenschützen und Lanzenreiter halten sich in der Anzahl etwa die Waage.

Nebachoten (erfahren/Veteran)

Khunchomer:

INI 13/14 **AT** 15/19 **PA** 15/16 **TP** IW6+4/IW6+5 **DK** N

Dschadra

INI 12/13 **AT** 15/17 **PA** 12/12 **TP** IW+5/IW+5 **DK** S

Bögen

INI 13/14 **FK** 18/23 **TP** IW6+4*

LeP 33/36 **AuP** 35/37 **WS** 8/8 **MR** 4/4 **GS** 6/6

RS / BE 4 / 2 (Ringelpanzer)

Wichtige Talente: Bögen 10/15, Körperbeherrschung 7/10, Orientierung 7/12, Raufen 8/12, Reiten 8/14, Selbstbeherrschung 7/12, Sinnenschärfe 7/12, Wildnisleben 7/10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Waffenspezialisierung, Wuchtschlag / Ausweichen I (PA 9), Berittener Schütze, Binden, Gegenhalten, Kriegreiterei, Schildkampf I, Waffenloser Stil: Mercenario

Besonderheiten: Geschulte Schützenpferde, leichte oder mittelschwere erprobte/geschulte Streitrösser (Brendiltaler)

Verhalten im Kampf: Ob zu Pferde oder zu Fuß, die Nebachoten weichen vor keinem Kampf zurück. Einen rindrianischen Kodex beachten sie nicht.

МACTAЛEÄНATА

Nakika Bärenfang hat unter ihrem Banner von Paktierinnen ein Halbdutzend Berserkerinnen und drei Zantreiterinnen. Früher waren sie Söldnerinnen. Alle sind Paktierinnen des Belhalhar im I.-IV. Kreis der Verdammnis.

Mactaleänata (erfahren/Veteran/Berserkerinnen)

Streitaxt:

INI 14/15/16 **AT** 17/19/20 **PA** 13/15/15 **TP** IW+5/IW+6/IW+6 **DK** N

Kriegshammer:

INI 14/15/16 **AT** 17/20/20 **PA** 10/12/12 **TP** 2W6+4/2W6+4/2W6+4 **DK** N

Armbrust:

INI 14/15/16 **FK** 16/24/18 **TP** IW6+6*

LeP 34/38/42 **AuP** 34/40/42 **WS** 8/8/8 **MR** 4/5/5 **GS** 6/6/6

RS / BE 5/2 (stachelbewehrte Amazonenrüstung)

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 8/11/11, Raufen 9/12/14, Reiten 8/13/8, Selbstbeherrschung 8/12/15, Sinnenschärfe 5/8/6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Beidhändiger Kampf I, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade / Reiterkampf (nur Zantreiterinnen), Rüstungsgewöhnung I, Waffenspezialisierung, Wuchtschlag / Ausweichen I (PA 10), Beidhändiger Kampf II, Binden, Entwaffnen, Gegenhalten, Hammerschlag, Waffenloser Stil: Mercenario

Dunkle Gaben: Für den I. Kreis zwischen 1-2 allgemeine und 1-2 des Belhalhar. Je nach Kreis 1-2 mehr.

Besonderheiten: 2-3 der Veteraninnen reiten auf Zantim.

Verhalten im Kampf: Ihnen ist jedes Mittel im Kampf recht und Angriffe des Wuchtschlag-Baums sind bevorzugt.

Zantim

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +3

INI 16 +1W6

Pranke:

AT 15 TP 1W6+4 DK N

Biss:

AT 12 TP 2W6+2 DK HN

Schwanz:

AT 12 TP 1W6+2 DK (N)

LeP 30 MR 12 GS 8 RS 3

Besondere Eigenschaften: Folgeschäden (Säure, nur bei Berührung durch die Haut), Raserei, Regeneration I, Schreckgestalt I

Besondere Kampffegel: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, maximal 1 pro Angriffsart, 1 Reaktion), Niederrennen, Sprung / Niederwerfen (4), Schwanz kann nur gegen dahinter stehende Gegner eingesetzt werden; großer Gegner.

SÖLDNER

Es wurden von den Mactaleänata maximal 25 Söldner angeheuert, die größtenteils beritten sind. Die Söldner aller Parteien sind unterschiedlich bewaffnet. Unerfahrene Söldner gibt es nur in Shamaham. Die Drachengardisten sind beinahe vollständig Veteranen.

Söldner (unerfahren/erfahren/Veteran)

Streitkolben:

INI 8/12/11 AT 11/16/18 PA 9/13/15 TP 1W6+4/+5/+5 DK N

Streitkolben + Schild:

INI 7/11/10 AT 9/14/16 PA -/14/18 TP 1W6+4/5/5 DK N

Schwert:

INI 8/12/11 AT 11/16/17 PA 10/13/16 TP 1W6+4/+5/+5 DK N

Schwert + Schild:

INI 7/11/10 AT 9/14/16 PA -/13/17 TP 1W6+4/5/5 DK N

Raufen:

INI 8/12/11 AT 9/13/14 PA 8/8/13 TP 1W6/+1/+1 DK H

Leichte Armbrust:

INI 10/15/15 FK 11/14/17 TP 1W6+6*

LeP 29/31/35 AuP 30/32/36 WS7 MR 3/4/4 GS 6/5/5

RS / BE 3/4/5 / 2/3/3 (Lederrüstung/Lederrüstung + Lederzeug/Kettenhemd + Sturmhaube)

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 4/6/9, Selbstbeherrschung 4/7/10, Sinnenschärfe 2/4/7

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Wuchtschlag / Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Waffenspezialisierung / Ausweichen I (PA 9), Binden, Gegenhalten, Waffenloser Stil: Mercenario

Verhalten im Kampf: Sie kämpfen gegen Bezahlung, nicht aus Überzeugung, Glauben oder Blutdurst. Sind sie deutlich unterlegen, ergeben sie sich oder ergreifen auch die Flucht, wenn es sich anbietet.

ΖΕΥΓΙΠΠΕΣ ΔΕΡ ΣΧΩΡΑΖΕΝ ΓΟΤΤΙΝ

Diese Frauen sind größtenteils innerhalb ihrer Gemeinschaft aufgewachsen und ausgebildet worden und daher den Amazonen recht ähnlich. Nur wenige sind von außerhalb dazugestoßen.

Zeuginnen der Schwarzen Göttin (erfahren/Veteran/Anführerin) Amazonensäbel:

INI 15/16/18 AT 16/19/19 PA 16/17/18 TP 1W6+5/+5/+5 DK N

Amazonensäbel + Schild:

INI 15/16/18 AT 16/18/20 PA 18/20/20 TP 1W6+5/+5/+5 DK N

Bögen/Wurfspeer:

INI 14/15/17 FK 16/20/21 TP 1W6+4*/1W6+3*

LeP 35/38/40 AuP 39/42/43 WS 9/10/10 MR 4/4/5 GS 6/6/7

RS / BE 5 / 2 (Amazonenrüstung)

Wichtige Talente: Athletik 8/10/10, Klettern 8/12/12, Körperbeherrschung 8/10/12, Reiten 11/14/15, Ringen 10/12/12, Selbstbeherrschung 8/11/12, Sinnenschärfe 8/10/12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I (PA 9), Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Schnellziehen, Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule, Waffenspezialisierung, Wuchtschlag / Binden, Klingenturm / Kampfgespür

Besonderheiten: teils Reitpferde, teils leichte Streitrosser

Verhalten im Kampf: Einem Ehrenkodex folgen sie nicht, sich zu ergeben passt aber auch nicht in ihr Glaubensbild.

Scathanaë

Wichtige Vor- und Nachteile: Flugfähigkeit, Immun gegen Feuer; Empfindlich gegen Eis

MU 15 KL 12 IN 10 CH 11 FF 6 GE 9 KO 25 KK 30

INI 8+1W6

Biss:

AT 12 PA 10 TP 3W6+3 DK HNS

Halsschwenker:

AT 7 PA - TP 1W6+1 DK NS

Schwanzschlag:

AT 10 PA 2 TP 2W DK HN

Prankenhieb:

AT 5 PA 4 TP 2W6+3 DK HN

Trampeln:

AT 4 PA - TP 3W6 DK H

Flammenstrahl:

AT 14 PA - TP 4W6+1 DK 49 Schritt

LeP 115 AuP 90 AsP 70 MR 10 GS 5/10

RS 9 (am Rücken, Flügel -4, Bauch -2, unterer Halsansatz -5, Hals -4)

Besonderheiten: sehr großer Gegner, Feuerodem (2 SP pro KR auf 10 Schritt, 1 SP pro KR auf 15 Schritt), gezielter Flammenstrahl (s.o.), Flugangriff / Umklammern (2), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (8)

Wichtige Zauber: Kompetent in *Hellsicht* und *Herrschaft*, durchschnittlich in *Verständigung* und *Form*

Verhalten im Kampf: Flugangriffe (Prankenhieb) und Flammenstrahlen aus der Luft (**ZooBotanica Aventurica 84**). Ausweichen +8 gegen Flugangriffe, AT +2 auf den fliegenden Drachen. Sie setzt auch Herrschaftsprüche ein (z.B. ZWINGTANZ oder IMPERAVI).

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

TÖCHTER DER RACHE

AUTOREN: YVONNE KLAAS-KÖRPER UND ALEXANDRA KÖRPER

Es wirkt wie Rondras Donnerschlag, als sich zwei Königinnen der Amazonen treffen, um einen Schwertzug zu planen. Endlich soll es nach Kurkum gehen, um den Einfluss des verderbten Eises zu brechen und die finsternen Schwarzamazonen endgültig zur Strecke zu bringen!

Doch schon auf dem Weg zur legendären Festung der Amazonen gibt es Probleme: Unterschiedliche Glaubensvorstellungen der Mitstreiter müssen berücksichtigt werden, und Streitigkeiten zwischen ihnen erfordern die Vermittlung kundiger Recken. In der Beilunkei wachen die Schergen des Fürstkomturs Helme Haffax darüber, dass niemand versucht, ihren Einfluss auf das Gebiet zu schmälern. Und auch die Dämonen der schwarzamazonischen Zantreiterinnen scharren schon in ihren Käfigen, denn es kursieren Gerüchte, dass die Schwertlöwin der Amazonen ein Ritual vorbereitet, um Nagrachs Hauch endgültig aus dem Vildromtal zu vertreiben. Es braucht echte Helden, um der Bedrohung entgegenzutreten, und allein ihnen mag es gelingen, die Heimstatt der Heiligen Yppolita aus den Klauen der schwarzen Schergen zu befreien!

Töchter der Rache kann als eigenständiges Abenteuer oder im Vorfeld von *Die Verlorenen Lande*, dem siebten Band des *Splitterdämmerungs-Zyklus*⁴ gespielt werden.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter*. Für Spielleiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfen *Schattenlande* und *Herz des Reiches* hilfreich, aber nicht Voraussetzung.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 210

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/SPIELER)
MITTEL/MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
LITURGISCHES WIRKEN,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT
RASCHTULSWALL,
SCHATTENLANDE UND
BEILUNKER BERGE,
AB FRÜHLING 1038 BF



ULISSES
SPIELE

www.ulisses-spiele.de

I3I32PDF

ISBN 978-3-95752-181-1