

AVENTURIEN

DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 - 5 ERFAHRENE HELDEN

# Ein Stein im PEBEL



Das Schwarze Auge

TR 17  
ERFAHREN

# Ein Stein im Nebel

Ein Abenteuer Szenario in der Mark Greifenfurt  
von Mike Apotowitsch und Volker Weipzheimer

Mit Dank an Michael Masberg, Daniel Simon Richter,  
Christian Rückert und die Greifenfurter Briefspieler.

Mit Illustrationen von Mike Apotowitsch, Caryad, Eva Dünzinger,  
Fangorn, Friederike Hölscher und Don Oliver Matthies.

## Einführung für den Meister

### Verknüpfung mit dem Abenteuer Der Mondenkaiser

Ein Stein im Nebel spielt zeitlich nach dem Abenteuerband *Der Mondenkaiser* und greift offene Handlungsäden auf, um sie zu einem Ende zu führen. Sollten Sie *Der Mondenkaiser* noch als Spieler erleben wollen, sollten Sie von der weiteren Lektüre vorerst absehen.

In dem Abenteuer *Ein Stein im Nebel* sind die Helden Auslöser für eine Reihe von Ereignissen, die die Kabale um das Balg der Greifin auflösen, die 1027 BF ihren Anfang nahm (siehe *Schild des Reiches 169* sowie *Reich des Roten Mondes 175*). Sie kommen den Intrigen des schurkischen Meisters der Mark, einem orkischen Kollaborateur, auf die Spur und können den entführten Prinzen *Edelbrecht vom Eberstamm* befreien. Das führt letztlich dazu, dass die Greifin selbst zu Tat schreitet, um dem Schurken das Handwerk zu legen. Die Handlung beginnt in den Ausläufern des Winter 1034 BF und mündet in die *Schlacht am Stein* in Hasenfeld im Sommer des selben Jahres.

### Was bisher geschah

Seit die Markgräfin *Irmenella von Wertlingen* sich in den Turm des Klosters Rabenhorst begeben hat – um zu erforschen, woher die Kinderstimme in ihrem Kopf kommt, die ihr schier den Verstand raubt (siehe dazu *Schild des Reiches 169*) –, hat der Meister der Mark *Tilldan Greifentreu von Nebelstein* langsam und sukzessive die Macht in der Grenzprovinz an sich gerissen. Nach außen hin Kanzler von gutsherrlichem Dünkel, lässt er insgeheim orkische Rotten im märkischen Finsterkamm voranschreiten, um die alte Orkenherrschaft der Finstermark wieder zu errichten. Auf Weisung des *Aikar Brazoragh* verstärkt er seit Anfang 1033 BF seine Bemühungen und bereitet sich auf den entscheidenden Schlag vor.

Bereits seit Jahren tauscht Tilldan Offiziere in den von ihm kontrollierten Ländereien durch ihm ergebene Leute aus oder versetzt sie in die Breitenau und den märkischen Reichsforst. Auch sorgt er dafür, dass die Grenzjäger im Finsterkamm seine Ziele verfolgen oder auf ihren Patrouillen verschwinden. Missliebige Adlige werden mit Aufgaben betraut, die sie an anderer Stelle völlig binden, andere politisch kalt gestellt. In der Wildermark und in den Regionen des Finsterkamms hat er Steckbriefe potentieller Feinde verteilen lassen.

Um seinen Verrat zu tarnen, hat er entschieden, dass die Orks, die sich seinem geplanten Feldzug gegen Kaiserin Rohaja anschließen sollen, vollständig gepanzert werden und nicht als Schwarzpelze zu erkennen sind. Um diese Rüstungen bezahlen zu können, hat Tilldan bereits 1027 BF die märkische Silbermine bei Gut Schwertsleyda überfallen und übernommen. Dorthin lässt er Gefangene und politische Gegner transportieren, damit sie unter der Aufsicht orkischer und halborkischer Wachen als Sklaven arbeiten,

wenn er sie nicht direkt an die Finsterzwerge im Austausch gegen Rüstzeug verkauft.

Im Phex 1033 BF beginnt der Meister der Mark, unter Verweis auf den drohenden Konflikt mit Selindian Hal von Gareth, im Namen der Kaiserin die Landwehr auszuheben und die Truppen aus dem Finsterkamm ab- und im Süden Greifenfurts zusammenzuziehen. Tatsächlich plant er aber, im drohenden Krieg um die Kaiserkrone Rohaja in den Rücken zu fallen.

Anfang Rondra 1034 BF begibt sich Prinz *Edelbrecht vom Eberstamm*, der Gemahl der Greifin, mit einer kleinen Gruppe märkischer Barone auf eine Quest in den Finsterkamm, um herauszufinden, warum man von Gut Schwertsleyda kaum noch etwas hört. Der Nebelsteiner sorgt dafür, dass der Prinz und sein Gefolge gefangen genommen werden, und streut Gerüchte, nach denen der Prinz mit seinem Tross auf Schwarzpelze gestoßen sei und diese in Richtung Yrramis verfolgt habe. Im Svellttal sei der Trupp dann verschwunden.

Die Ereignisse im Winter 1034 BF sorgen jedoch dafür, dass die Situation im Reich sich grundlegend ändert (siehe *Der Mondenkaiser*). Der Aikar lässt Tilldan fallen, doch der Nebelsteiner weiß, dass er zu weit gegangen ist, um zurückzurudern. Getrieben durch seinen Berater, den Geist des Orkschamanen *Szerrach Tachan*, der im Körper des Prinzen *Ulfried Halm Dahl von Wertlingen* haust, setzt er nun alles daran, die vollständige Macht über die Mark zu gewinnen, um sich so für Khezzara unentbehrlich zu machen.

### Was geschehen wird

Im Auftrag des von Tilldan abgesetzten Heermeisters *Reto von Schattenstein* forschen die Helden nach dem Verbleib des verschwundenen Prinzen Edelbrecht und erhalten erste Hinweise darauf, dass etwas in der Mark im Argen liegt. Im Finsterkamm finden sie den Bannerträger Edelbrechts, den verletzten *Bernhelm von Dunkelarn*, der sie inständig bittet, ihm bei der Befreiung des Greifingemahls zu helfen. Mit der Befreiung Edelbrechts erlangen die Helden Gewissheit über die Umtriebe des Nebelsteiners.

Derweil ruft der Meister der Mark Ende Phex 1034 BF zu den Waffen und sammelt seine Truppen in der Baronie Hasenfeld an der Grenze zur Wildermark. Sein Plan ist die Ausschaltung des Weidener Heerbanns, der sich nach dem Winter in der Baronie Blaubinge sammeln soll, um einen eventuellen Feldzug der Kaiserin Rohaja gegen Almada zu unterstützen. Diesem Heerzug will Tilldan in den Rücken zu fallen, weswegen er auf Nachricht seiner Späher im kaiserlichen Heer wartet.

Wenn die Helden den Prinzen und seinen Tross befreit haben, bleibt ihnen noch gerade ein Monat, um die Greifin zu informieren und ihrerseits Truppen zu sammeln. Hier kommt es im Rückgriff auf das Abenteuer darauf an, welche Verbindungen sie im ersten Abenteuer teile geknüpft und welche Informationen sie gesammelt haben. Auf dem Schlachtfeld am großen Stein von Hasenfels obliegt es der Greifin mit Hilfe der Helden, die versammelten Greifenfurter Truppen

auf ihre Seite zu ziehen und so die Truppen des Meisters der Mark zu überwinden.

Der eigentliche Szenariokörper dreht sich um die Befreiung Edelbrecht, zudem können die Helden Beziehungen knüpfen, die ihnen bei der Mobilisierung der Truppen der Markgräfin helfen können,

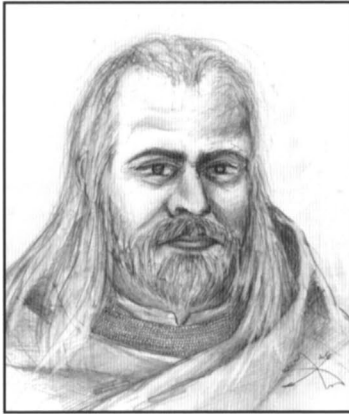
sowie Informationen sammeln, die der Greifin Argumente liefern, das Heer des Meisters der Mark zu spalten. Der zweite Teil der Publikationen fasst die Folgen der Befreiung Edelbrechts als Szenario zusammen, das von Ihnen nach eigenem Ermessen weiter ausgebaut werden kann.

## DRAMATIS PERSONAE

Damit Sie einen besseren Überblick über die Akteure in Greifenfurt haben und ihre Handlungsweise im Abenteuerverlauf nachvollziehen können, stellen wir Ihnen an dieser Stelle die wichtigsten Meisterpersonen vor.

### DIE GEGENSPIELER DER HELDEN

#### TILLDAN GREIFENTREV VON NEBELSTEIN, MEISTER DER MARK



**Agenda:** Tilldan strebt die Erneuerung der orkischen Finstermark an.

**Hintergrund:** Der Meister der Mark Greifenfurt ist ein orkischer Kollaborateur, der die Geschicke der Markgrafschaft leitet, während er gleichzeitig dafür gesorgt hat, dass sich die Markgräfin Irmenella von Wertlingen in die Obhut der Noioniten begeben musste. Da er auch die Vormundschaft über den Erben der Mark *Ulfried*

*Halmdahl von Wertlingen* innehat, von dem nur er weiß, dass der Körper des Kindes die Seele eines orkischen Schamanen beherbergt, hat er die Macht über die Markgrafschaft in seinen Händen.

Die letzten Jahre nutzte er, um die wichtigen Posten der Mark mit seinen Gefolgsleuten zu besetzen. Seit Anfang 1033 BF konzentriert er seine Kräfte, um sich für den Schlag gegen das Mittelreich vorzubereiten. Seine Weisung des Aikars lautet, das Chaos zu nutzen, wenn der Streit um die Kaiserwürde eskaliert. Für Tilldan ist Almada der Amboss und Greifenfurt der Hammer – dazwischen wird das Kaiserreich zer schlagen. Seine Tragik ist, dass es zum erhofften Krieg nicht kommt und er von den orkischen Hintermännern fallengelassen wird.

**Funktion:** Tilldan ist der verborgene Schurke, der aus den Schatten tritt.  
**Schicksal:** Tilldan wird am Ende des Abenteuers getötet.

**Geboren:** 984 BF      **Größe:** 1,64 Schritt  
**Haarfarbe:** grau      **Augenfarbe:** graublau  
**Kurzcharakteristik:** vordergründig ein aufbrausender, direkter Ritter von altem Schrot und Korn und meisterlicher Heerführer; in Wahrheit jedoch ein Kollaborateur der Orks, der seine Machtgelüste und Grausamkeit begradet versteckt  
**Herausragende Eigenschaften:** KL 16, IN 15  
**Herausragende Talente:** Schwert 13, Reiten 12, Überzeugen (Einzelgespräch) 13 (15), Etikette 11, Menschenkenntnis 12, Staatskunst 12, Kriegskunst 15  
**Wichtige Sonderfertigkeiten:** Gebirgskundig, Waldkundig  
**Beziehungen:** groß  
**Finanzkraft:** groß (privat: ansehnlich)

#### Tilldan im Kampf

**Langschwert:** INI 16+W6 AT 14 PA 15 TP 1W6+5 DKN  
LeP 38 AuP 41 WS 7 RS 4 (langes Kettenhemd) MR 4 GS 7  
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Formation, Gegenhalten, Kampfreflexe, Kampfgespür, Kriegstreiterei, Meisterparade, Reiterkampf, Wuchtschlag

#### TILLDANS VERBÜNDETE

In den letzten Jahren konnte Tilldan wichtige Positionen im Finsterkamm mit seinen Leuten besetzen und einflussreiche Personen auf seine Seite ziehen. Der gesamte Lichthag steht faktisch unter seiner Kontrolle: Die Baronien *Finsterkamm*, *Finsterrode*, *Helbrache* und *Nebelstein* sind in der Hand von Vertrauten, der Baron von *Beldenhag* ist gekauft. Weitere Barone wurden mit Edelbrecht zusammen gefangen gesetzt oder mit unwichtigen Aufgaben am anderen Provinzende betraut. In der Reichsstadt *Greifenfurt* sind beinahe alle wichtigen Stellen und Ämter von Gefolgsleuten besetzt, die der Führung des Rats herren *Perval Swellter* (**Schild des Reiches 144**) unterstehen. In *Eslamsroden* nutzte Tilldan die Unzufriedenheit des Magistrats mit dem neuen Baron aus und erkaufte sich die Treue der Rats herren, indem er sich demonstrativ hinter sie stellte.

Als Meister der Mark befehligt er auch die markgräflichen Truppen, wofür er den ehemaligen Heermeister *Reto von Schattenstein* entmachtete. Hinzu kommt Tilldans Bündnis mit der Kriegsfürstin *Thargrin von Arpitz*, das ihn zusätzlich militärisch stärkt und die er geschickt für ein Intrigenspiel nutzt, indem er ihr viele Gräueltaten in die Schuhe zu schieben sucht, die er im Verlauf des Versteckspiels begehen muss.

#### ULFRJED HALMDAHL VON WERTLINGEN, ERBE UND SOHN DER MARKGRÄFIN

**Agenda:** Der in den Körper des Jungen verpflanzte Geist des Orkschamanen *Szerrach Tachan* strebt eine Erneuerung der orkischen Herrschaft im Finsterkamm an.

**Hintergrund:** Der Page des Meisters der Mark und Sohn Irmenellas von Wertlingen ist heute nicht mehr als die Hülle für Szerrachs Geist (**Schild des Reiches 169** sowie **Reich des Roten Mondes 175**), der sie mittels des Zaubers SEELENWANDE- RUNG dorthin verpflanzte.

Das altkluge Kind (\*1027 BF, 1,12, hellbraune Haare, grüne, alte Augen) macht einen berechnenden Eindruck bei höchster Intelligenz und einer starken Gefühlskälte. Als Page des Meisters der Mark weicht er diesem kaum von der Seite – und verbirgt damit, dass er in Wahrheit dessen Berater ist.

**Besonderheiten:** Ulfried hat die geistigen und magischen Fähigkeiten eines *erfahrenen* Tairach-Schamanen.

**Funktion:** Ulfried ist die treibende Kraft im Hintergrund. Szerrach weiß, dass bei einem Scheitern sein Leben verwickelt ist.

**Schicksal:** Ulfried/Szerrach überlebt das Abenteuers nicht.



### DIE VERBÜNDETEN DER HELDEN

#### RETO VON SCHATTENSTEIN, EHEMALIGER HEERMEISTER DER MARK

**Agenda:** Reto will die Greifenmark vor einer orkischen Bedrohung schützen, hat sich aber in seiner Paranoia verfangen.

**Hintergrund:** Als junger Offizier erwarb sich Reto im Orkensturm den Ruf, seine Leute auch aus ausweglosen Situationen führen zu können. Für seine Verdienste wurde er zum Heermeister der Mark ernannt. Auch Jahre später ließ der ruhige Reto (\*974 BF, 1,90, dunkelrote Haare mit Silberfäden, eisblaue Augen) es sich nie nehmen, seine Soldaten selbst anzuführen. Doch bei Hofe konnte er keinen Fuß fassen. Für seine Bemühungen um die Errichtung der Greifenfurter Finsterwacht erntete er Hohn, als diese beim letzten Einfall der Schwarzpelze versagte. Tilldan nahm dies zum Anlass, den missleidigen Heermeister zu entlassen und selbst die Führung der märkischen Truppen zu übernehmen. Viele sehen in seinem kalten Zorn auf Tilldan auch die Ursache für seine obskuren Theorien einer menschlich-orkischen Verschwörung, die ihn noch weiter in das Abseits gedrängt haben.

**Funktion:** Reto ist der Auftraggeber der Helden, der paranoide Zweifler, der mit seinen Verdächtigungen letztlich recht behält.

**Schicksal:** Reto überlebt das Abenteuer.

Eine ausführlichere Beschreibung des ehemaligen Heermeisters finden Sie in dem Abenteuerband **Der Mondenkaiser**.

### EDELBRECHT VON EBERSTAMM, GREIFINGEMAHL

**Agenda:** Edelbrecht kämpft für die gute Sache.

**Hintergrund:** Der Gemahl der Greifin und Sohn des Fürsten Blasius vom Kosch ist von Kopf bis zu den Stiefeln ein Ritter alter Schule. Kaum im Kriegshandwerk ausgebildet, erwarb er sich bereits den Ruf als verwegener Draufgänger und Schürzenjäger. So entschied sich sein Vater, den Prinzen als Gesandten einzusetzen, eine Aufgabe, die den Knaben schon bald zum Manne reifen ließ, aber nie einen Diplomaten aus ihm machen konnte – zu tief sitzt seine Begeisterung an ritterlichen Questen.

Auf einer seiner Reisen verlor er sein Herz an Irmenella von Wertlingen, um die er über ein Jahr ritterlich warb. Als seine Gemahlin kurz vor der Geburt des Sohnes Ulfried Halm Dahl rätselhaft erkrankte, traf ihn dies schwer. Seitdem sucht er nach Mitteln, ihr Heilung zu verschaffen.

**Funktion:** Edelbrecht ist der ewige Ritter auf Aventure, der von den Helden befreit wird und an ihrer Seite in den Kampf gegen den Nebelsteiner zieht.

**Schicksal:** Edelbrecht überlebt das Abenteuer.



**Geboren:** 999 BF

**Größe:** 1,76 Schritt

**Haarfarbe:** braun

**Augenfarbe:** grün

**Kurzcharakteristik:** gerechter und geradliniger Ritter alter Schule

**Herausragende Eigenschaften:** MU 16, GE 15; Prinzipientreue (Rittertugenden)

**Herausragende Talente:** Schwert 16, Lanze 14, Etikette 11, Kriegskunst 15

**Beziehungen:** groß

**Finanzkraft:** groß (privat: ansehnlich)

### IRMEPELLA VON WERTLINGEN, MARKGRÄFIN VON GREIFENFURT

**Agenda:** Irmenella möchte ihren Seelenfrieden wiederfinden und ist in Sorge um ihre Provinz.

**Hintergrund:** Die junge Markgräfin (\*999 BF, frühzeitig ergraut, graue Augen) ist zwar auf den ersten Blick zurückhaltend und nachgiebig, doch verbergen sich hinter dieser Fassade ein scharfer Verstand und ein beträchtlicher Ehrgeiz, für sich und ihr Land das Beste zu erreichen. Eigenschaften, die ihr im Laufe ihrer Regierung die Loyalität des Adels der Mark gesichert haben.

Aber diese Sorge um ihre Provinz hat sie vor wenigen Jahren zu einem folgenschweren Schritt veranlasst: Im Wochenbett vernahm sie



plötzlich eine Kinderstimme, die ihrem noch ungeborenen Kind zu hören schien, und die auch nach dessen Geburt weiterhin in ihrem Bewusstsein verblieb. Gleichzeitig erlebte sie eine sich langsam steigende Entfremdung gegenüber ihrem Kind und Thronerben. Beides ließ sie an ihrem Verstand zweifeln, bis sie im Affekt das ihr fremd gewordene Kind mit einem Messer angriff. Um weiteren Schaden vom Thronerben abzuwenden und die geistige

Gesundheit wiederzuerlangen, gab sie ihr Lehen in die Hände des Meisters der Mark und zog sich in das Kloster der Noioniten zu Rabenhorst zurück – und gab ihr Lehen damit unwissentlich dem orkischen Erzfeind preis.

**Funktion:** Irmenella ist die abgeschobene Provinzherrin, die ihre Fesseln ablegt und sich ihre Markgrafschaft zurückholt.

**Schicksal:** Irmenella geht aus der Endschlacht als Siegerin hervor und restauriert die Mark. Mit dem Tode Ulfrieds verstummt endlich die Stimme in ihrem Geist.

### DIE TRAGISCHE HELDIN: THARGRÎN VON ARPITZ, BARONIN VON LODENBACH

**Agenda:** Thargrîn geht es vor allem um den Erhalt ihres eroberten Lehens und der Etablierung einer praisgefälligen Ordnung.

**Hintergrund:** Das jüngste Kind des Reichsoberst Heldar von Arpitz, der im Travia 1010 BF bei einem Attentat des späteren Schwarzen Marschalls Sadrak Whassoi auf Herzog Waldemar sein Leben ließ, entschied sich nach einer erfolglosen Offizierskarriere, ihr Schicksal selbst in die Hand zu nehmen. Als Kriegsfürstin in der Wildermark setzte sie sich 1032 BF in der Baronie Lodenbach fest und dehnte ihren Herrschaftsbereich über Immlingen bis zu Barken an der Reichsstraße aus. Der Markt Flecken befand sich immer wieder in ihrer Hand und sicherte ihr Einkommen. Beim Nahen eines stärkeren Feindes zog sie sich in die unzugänglichen Lodenbacher Lande zurück.

Mit ihrem Gefolge – das sich vor allem aus unzufriedenen Spätgeborenen alteingesessener Weidener und darpatischer Adelsgeschlechter zusammensetzt – wurde die Raubritterin (\*1004 BF, 1,83, blonder Bürstenschnitt, kantiges Gesicht, arrogant) zu einem wichtigen Machtfaktor im Nordwesten der Wildermark; und auch zu einer Bedrohung für Greifenfurt und Tilldans orkische Verbündete im Lichthag. Der Meister der Mark handelte pragmatisch: Im Namen der Markgräfin beanspruchte er Lodenbach für Greifenfurt und setzte Thargrîn als Baronin ein. Thargrîn dankt es ihm mit ergebener Treue, zumal sie gutes Gold aus Greifenfurt erhält, um ihre Feldzüge zu finanzieren. Dabei verkennt sie jedoch, dass Tilldan sie bloß als willfähiges Werkzeug benutzt.

**Funktion:** Thargrîn streitet als ritterliche Antagonistin an der Seite der Kontrahenten der Helden, ahnt aber nicht um die orkischen Hintermänner.

**Schicksal:** Die Orkasserin Thargrîn erweist sich, wenn ihr die Helden die Augen öffnen, als wertvolle Verbündete und zieht an der Seite der Greifin in die Schlacht. Sie überlebt das Abenteuer und wird mit einem neuen Lehen in der Markgrafschaft bedacht. Eine ausführlichere Beschreibung Thargrîns finden Sie im Abenteuerband **Der Mondenkaiser**.

## DAS ABENTEUER BEGINNT

Das Abenteuer beginnt Anfang Phex 1034 BF in Greifenfurt. Sollten die Helden das Abenteuer **Der Mondenkaiser** gespielt oder sich in einem anderen Abenteuer – etwa dem Szenario **Blutzoll im Aventurischen Boten 114** – um Greifenfurt verdient gemacht haben, werden sie in einer Nachricht von *Reto von Schattenstein* um Hilfe gebeten. Er weist sie in seinen paranoiden Verdacht ein, der Nebelsteiner plane *“etwas zum Schaden der Mark”*, und bittet sie, den Verbleib des Prinzen Edelbrecht zu klären, der seit dem letzten Herbst mit seinen Gefährten verschollen ist. Es ist bekannt, dass der ritterliche Prinz zur Silbermine Schwertsleyda in der Baronie Finsterkamm aufgebrochen ist, dort verliert sich jedoch seine Spur. Der Meister der Mark wusste zu berichten, Edelbrecht hätte Schwarzpelze Richtung Yrramis verfolgt, doch schenkt Reto diesen Worten keinen Glauben. Die Unzugänglichkeit des Gebirges im Winter hat bis jetzt Nachforschungen unmöglich gemacht. Reto kann den Helden 5 Dukaten Handgeld mitgeben und stellt, wenn sie den Prinzen sicher zurückbringen, eine Belohnung von 20 Dukaten in Aussicht – und natürlich den Dank der Greifin.

## INFORMATIONEN & GERÜCHTE

- ☞ Dass der Ork so ruhig ist, bedeutet nur, dass er etwas ausheckt. (+)
- ☞ Selbst Tilldan spricht von einer orkischen Gefahr. (+) Reto vermutet dahinter aber einen Vorwand oder gar eine Kollaboration mit den Schwarzpelzen (womit er bei aller Paranoia richtig liegt).
- ☞ Tilldan von Nebelstein tut als Meister der Mark alles, um seine Position zu stärken. (+)
- ☞ Er erzieht das älteste Kind Irmenellas und hat damit faktisch den Erben in der Hand. (+/-)
- ☞ Tilldans wichtigste Verbündete ist die neue Baronin von Lodenschbach, Thargrin von Arpitz. (+) Reto traut ihr alle Skrupellosigkeit zu.
- ☞ Tilldan hat viele gute Leute fortgelobt und durch ihm wohlgefällige ersetzt. (+) Daher weiß er auch nicht, ob man den Grenzjägern noch vertrauen kann. (+/-)

☞ Wenn Reto jemandem vertraut, dann Walthari von Leufels, dem Ersten Ritter der Finsterwacht auf Weidener Seite (siehe **Der Mondenkaiser 98**).

☞ Reto kann die Helden zudem mit Informationen über die jüngsten Entwicklungen des Abenteuers **Der Mondenkaiser** versorgen.

Wenn die Helden aufbrechen, begegnen sie Herdan Lucius von Finsterkamm, der rechten Hand Tilldans, der ihnen auf seinem Weg in die Neue Residenz abwertend nachruft: *“Habt ihr euch von dem alten Spinner einwickeln lassen? Ihr geht wirklich den Prinzen suchen?”*

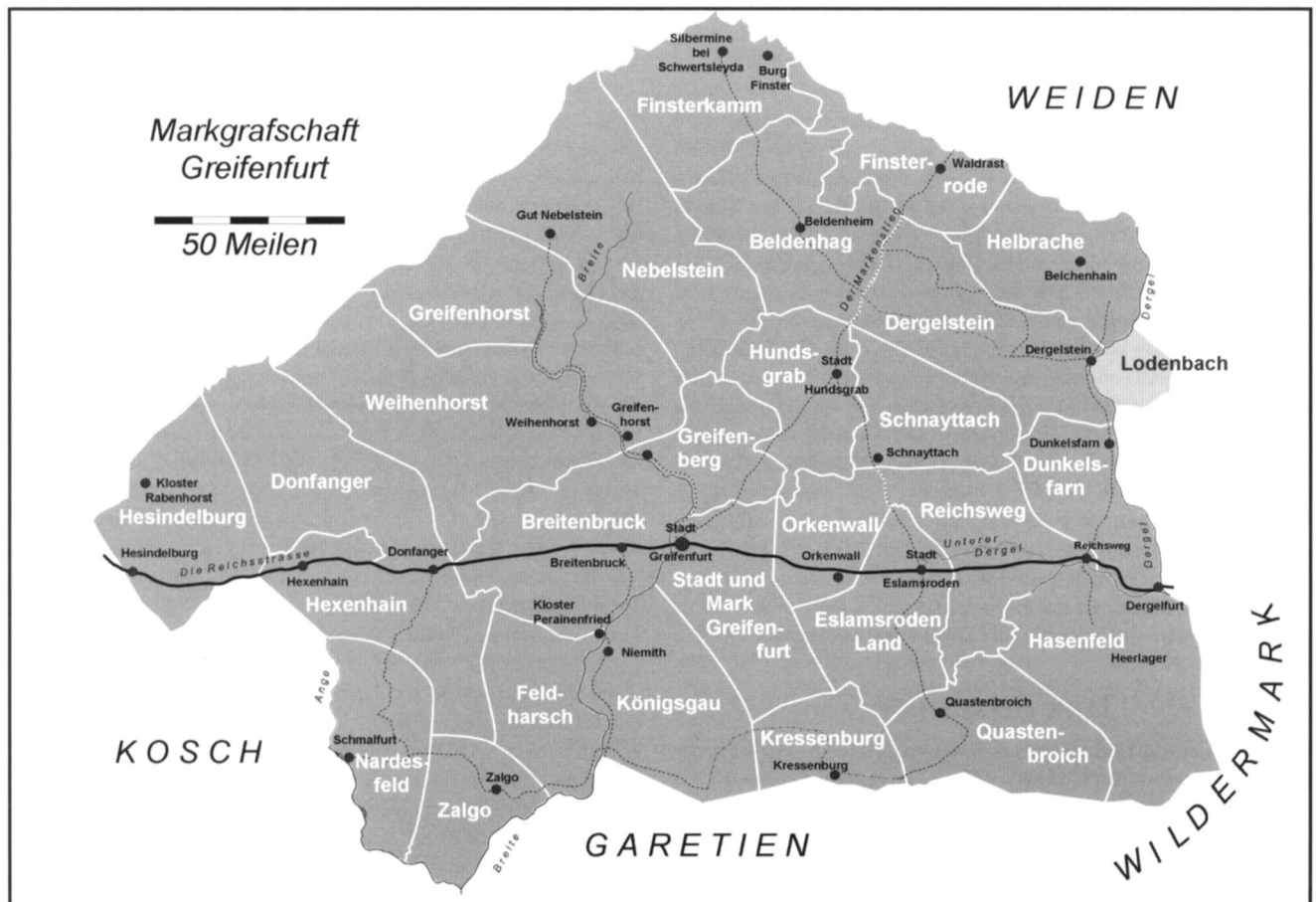
Die Helden können den Weg, den sie einschlagen, frei wählen. Die Szenen sind daher nur in wenigen Fällen an bestimmte Orte oder Tage gebunden und können von Ihnen nach eigenem Ermessen am Wegesrand einbaut werden. Natürlich steht es Ihnen frei, die Reise um eigene Szenen erweitern.

## VOM WETTER UND VOM REISEN IN GREIFENFURT

*»Wenn Firun stürmt, fliegen keine Harpyien.«  
—Redensart der Greifenfurter Grenzjäger*

Die Helden haben dabei mit der Witterung und dem schlechten Zustand der Wege in der dünn besiedelten Mark zu kämpfen. Zwar erwies sich der Winter nach einem ungemein harschen Einbruch, der Ängste um einen neuen Jahrhundertwinter schürte, am Ende als ausgesprochen mild, doch das Tauwetter verwandelt viele Wege in Schlammrinnen und macht selbst auf der Reichsstraße das Reisen zu keinem Vergnügen.

Der offene Zeitrahmen von dem Abenteuer **Ein Stein im Nebel** ist auf rund zweieinhalb Monate angesetzt, und kann ob des Wetters sehr eng werden.



## AM WEGESRAND

Je weiter die Helden in den Finsterkamm kommen, desto hartnäckiger hält der Winter sich noch. In den Dörfern ist man überrascht, dass jemand in dieser Witterung den Weg dorthin gefunden hat. Andere Weiler sind ob des Heerbanns, den der Nebelsteiner im Namen Rohajas ausgerufen hat, beinahe verwaist. Nur wenige Bauern sind daheim geblieben, um den Schutz der Alten und Kinder zu sichern, und äußern ihren Unmut über eine Heerschau zu dieser Jahreszeit.

### GESPERRTE WEGE

Die Helden erfahren erst durch Gerüchte oder Erzählungen und dann am eigenen Leib, dass Tilldan seit geraumer Zeit den Finsterkamm von seinen Landwachen abriegeln lässt. Er hat einen Wegbann verhängt, der an einigen Orten aushängt (**Der Mondenkaiser 96**). Vorgeblich wurde dieser Wegbann erlassen, um eine (vermeintliche) orkische Bedrohung unter Kontrolle zu halten. Tatsächlich dient er dazu, das Nahen der orkischen Hilfstruppen zu schützen. Wie die Helden letztlich den Wegbann umgehen, liegt in Ihrem Ermessen, brachiale Gewalt bietet sich ebenso an wie Einfallsreichtum und List. Anregungen finden Sie auf Seite 97 in **Der Mondenkaiser**.

### EIN ORKENLAGER

Ein wenig abseits des Weges können die Helden ein Orkenlager (*Fährtenuche*-Probe+2 oder *Sinnenschärfe* (*Sicht*)-Probe+4) entdecken. Das Lager ist versteckt angelegt und wurde vor knapp drei Tagen (*Fährtenlesen*-Probe 4) verlassen. Annähernd drei Dutzend Orks müssen länger hier gehaust haben (so lassen sich Knochen von Schweinen finden), die anscheinend regelmäßige Waffenübungen abhielten (etliche Bäume weisen Hiebsspuren auf). Ihre Spuren weisen den Finsterkamm entlang Richtung Eslamsroden. Eine echte Chance, die Schwarzpelze auf ihrem Weg ins Tal einzuholen, haben die Helden nicht.

### DIE VERLORENE PATROUILLE

Nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe können die Helden auf drei Leichen im Unterholz eines Waldes aufmerksam werden, die von Aafressern freigescharrt wurden. Bei den Toten handelt es sich um Grenzzäger, was nicht leicht festzustellen ist, da den Toten Waffen, Mäntel und Wappenbänder fehlen. In der Garnison (Seite 8) können die Helden mit einer guten Beschreibung erfahren, dass es sich um Vermisste handelt. Eine Probe auf *Heilkunde Wunden* offenbart, dass einem der Toten von hinten die Kehle durchschnitten wurde.

**Hintergrund:** Vier Nebelsteiner und zwei Pechackerner Grenzzäger gingen in den Wald und nur drei Nebelsteiner kamen zurück. Einer der Nebelsteiner kam durch die Gegenwehr der beiden Opfer zu Tode.

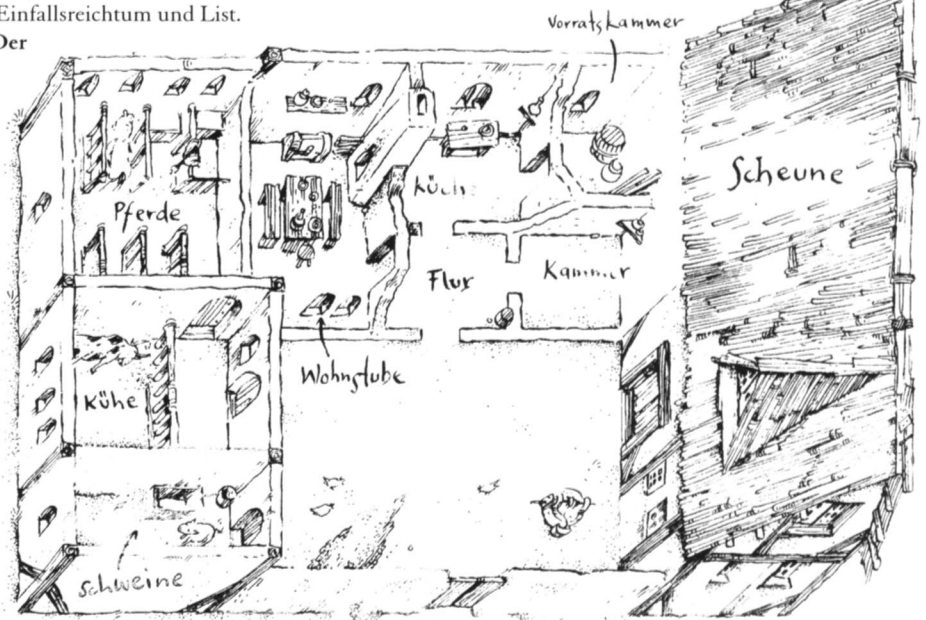
Diese Szene kann auch mit Heldenbeteiligung stattfinden: Dabei können sie den Angriff der Nebelsteiner beobachten und eingreifen. Bemerkten die Nebelsteiner die Helden jedoch im Vorfeld, führen sie ihre Tat nicht aus. Sobald sie erkennen, dass sie bei ihrer Tat beobachtet wurden, verwickeln die Nebelsteiner die Helden in einen Kampf auf Leben und Tod, da sie sich keinesfalls ergeben. Bedenken Sie, dass es sich um *erfahrene* Walddläufer und Scharfschützen handelt.

## DER ANSCHLAG

**Ort:** Auf dem Markenstieg zwischen Greifenfurt und der Wegkreuzung am Gut Boronshof, dort wo Wege aus den de Baronien Dergelstein und Beldenhag sich treffen. Da Baronin *Gunilde von und zu Dergelstein* zusammen mit Edelbrechts Tross verschwunden ist, ist die Baronin von Lodenbach, *Thargrin von Arpitz*, die nächste verfügbare Ordnungsinstanz.

Der Dreiseithof *Roter Schild* (Q5/P6/S20) ist seit zwei Jahren ein Weggasthaus und benannt nach dem schartigen Schild, das ein ehemaliger Gast zur Begleichung seiner Schulden hinterließ. Ein Flügel und ein Teil des Mittelbaus beherbergen die große Schankstube. Im übrigen Mittelbau und unter dem Dach befinden sich Schlafsaal, gute Zimmer und die Stube der Wirtleute. Der zweite Flügel ist Stallung und Heuboden. *Saline* und *Rukus Eichinger* (beide hagere Mittvierziger) sind die Wirtsleute, ihre älteste Tochter *Uhda* ist ansehnlich und musikalisch.

Im Schankraum herrscht reger Betrieb. Rund 30 Gäste sind hier eingekehrt. An einem langen Tisch unterhalten sich junge Maiden und Burschen, die aus nahen Höfen stammen. Zwei Altbauern kauen auf kalten Pfeifen und starren ernst in ihre Krüge. Die meisten Gäste aber sind Fremde: reisende Handwerker, Fuhrleute, Händler und waffengeübte Glücksritter. Meist sitzen die Reisenden in Gruppen beisammen. Uhda sorgt mit Flötenspiel und Sang für Unterhaltung. Offenes Ständerwerk teilt den Raum in gemütliche Nischen, nur wenige Kerzen sind an den Balken befestigt und spenden diffuses Licht.



### INFORMATIONEN & GERÜCHTE

- ☞ An Edelbrecht kann man sich erinnern. Er kam im letzten Herbst hier vorbei und befand sich auf einer Queste. Er wollte eine Silbermine im Finsterkamm wiederfinden. (+)
- ☞ In letzter Zeit ziehen Sänger und Gaukler entlang der Reichsstraße und warnen vor dem ehemaligen Heermeister Reto von Schattenstein, der an Wahnvorstellungen leidet. (+)
- ☞ Der Meister der Mark hat ungewöhnlich früh die Landwehr einberufen. (+) Die helfenden Hände werden bei der Aussaat fehlen.
- ☞ Im Finsterkamm ist es ruhig, vom Ork keine Spur. (+)
- ☞ Im Finsterkamm soll ein großer Drache umgehen. (-, der Drache hat den Finsterkamm verlassen)
- ☞ Einige Raubritter machen den Finsterkamm unsicher. Vermutlich stammen sie aus Weiden. (+/-; es handelt sich dabei um Tilldans Schattenritter)
- ☞ In der Heldenruz wütet der Ork. (-)

### DIE SÖLDNER

Durch die kleine Tür im großen Doppeltor betritt eine hagere Frau die Gaststube. Ihr Gesicht hat etwas Mausartiges und die oberen Schneidezähne stehen vor. Irgendjemand oder irgendetwas hat die lange Nase aus ihrer ursprünglichen Wuchsrichtung gebracht. Ein Lederhut hängt leicht im Nacken, darunter sind heublunde Haare zu einem Pferdeschwanz gefasst. Aufmerksame Augen wandern von Gast zu Gast und wie zufällig ruht dabei eine Hand auf einem Kurzsword. Nachdem sie auch den Seitenraum mit einem langen Blick geprüft hat und einen kurzen Wortwechsel mit der Wirtin geführt hat, verlässt die Fremde den Schankraum.

Kurz darauf betritt sie mit drei Begleitern den Raum. Die Gruppe teilt sich sogleich auf: Einer verschwindet Richtung Schlafsaal, ein Mann setzt sich an den Tisch der jungen Einheimischen und beginnt ein Würfelspiel. Die Frau sucht ein Gespräch mit den Fuhrleuten, während der letzte Mann sich still mit einem Bier ans Feuer setzt. Aufmerksame Helden können mit der Zeit feststellen, dass dieser Mann immer wieder in eine bestimmte Nische späht. Hier sitzt eine einzelne Frau bei etwas Brot und Bier, neben ihrem Tisch steht eine Kiepe.

Die vier Neuankömmlinge sind gedungene Söldner, die die Grenzjägerin *Peraida* (siehe unten) ausschalten sollten, jene einzelne Frau. Die Vier versuchen es noch am gleichen Abend, da sie befürchten, *Peraidas* Spur zu verlieren. Während des Würfelspiels wollen sie Streit unter den einheimischen Burschen und Mädchen entfachen. Dazu schenken sie einen mitgebrachten Brantwein aus, dem ein *Berserkerelixier* beigemischt ist. Notfalls inszenieren die Söldner einen Streit unter sich. Im Durcheinander der Auseinandersetzung soll sich einer der Söldner *Peraida* nähern, um einen schnellen und tödlichen Dolchstoß zu führen. Gegenüber den übrigen Gästen vermeiden die Söldner Waffengewalt, schließlich wollen sie das Gasthaus verlassen, ohne die Hauptverdächtigen zu sein. Prelungen und Platzwunden beim Raufen nehmen sie jedoch in Kauf. Der Söldner, der im Gemeinschaftsschlafrum wartet, hat dort Posten bezogen, um *Peraida* den Fluchtweg zum Stall abzuschneiden.

#### Efferlill die Wieselgesichtige

##### Kurzschwert:

INI 13+IW6 AT 15 PA 14 TP 1W6+3 DK NH

##### Dolch:

INI 13+IW6 AT 18 PA 14 TP 1W6+1 DK H

##### Raufen:

INI 13+IW6 AT 13 PA 11 TP(A) 1W6+1 DK H

LeP 33 AuP 35 WS 8 RS 3 (Leder) MR 4 GS 6

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß

#### Ugo Flinkhand, Quendir und Gerrik

##### Säbel:

INI 14+IW6 AT 16 PA 15 TP 1W6+3 DK N

##### Raufen:

INI 14+IW6 AT 15 PA 12 TP(A) 1W6+2 DK H

LeP 35 AuP 40 WS 7 RS 3 (Lederrüstung) MR 4 GS 7

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Gegenhalten, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil: Mercenario, Wuchtschlag

#### DAS OPFER

*Peraida* (etwa 20, vernarbte Handrücken, Kampfnarben im Gesicht) nimmt ein dürriges Abendbrot, lässt sich neues Bier bringen und lauscht dem Flötenspiel der Wirtstochter. Im Kerzenlicht flickt sie ein Hemd. Auch wenn sie entspannt wirkt, hält sie sich kampfbereit (*Menschenkenntnis*+3). Ihre derbe Kleidung ist stark beansprucht und häufig geflickt. Sie trägt gut gewichste Stiefel, eine Lederweste und einen dichten Kapuzenmantel in sattem Grün. Außer einem Dolch und einem Handbeil, das an der Kiepe verschnürt ist, scheint die Frau unbewaffnet.

*Peraida* gehört zur verschwundenen Einheit der *Nardesfelder Grenzjäger*. Sie gibt vor aus Auersbrück zu stammen und versucht den Baron von Nardesfeld zu erreichen. Sie ahnt, dass sie verfolgt wird, glaubt sich an diesem Abend aber sicher. In ihrer Kiepe verbirgt sie ein Kurzschwert und ein kleines Büchlein, ihren Bogen und Köcher hat sie eingewickelt unter dem Tisch abgelegt. Stellt sie fest, dass Verfolger eingetroffen sind, bleibt sie besonnen, prüft Fluchtmöglichkeiten, entscheidet aber, dass die Schankstube der sicherste Ort ist.

#### Peraida

##### Kurzschwert:

INI 10+IW6 AT 14 PA 11 TP 1W6+2 DK HN

##### Raufen:

INI 10+IW6 AT 13 PA 10 TP(A) 1W6+1 DK H

LeP 32 AuP 34 WS 7 RS 2 MR 3 GS 7

**Wichtige Vor- und Nachteile:** Zäher Hund; Gesucht I

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Scharfschützin, Wuchtschlag

#### DIE SITUATION ESKALIERT

Vom Tisch der Dorfjugend tönt immer lauter Lachen, in das sich bald verbissenes Fluchen mischt. Binnen Augenblicken wird die Tischplatte umgeworfen und es bildet sich ein Knäuel von wild raufenden Dorfbewohnern. Der Söldner *Ugo Flinkhand*, kann sich gerade noch rechtzeitig von den Streithähnen entfernen. Die beiden Altbauern wollen noch zur Ordnung rufen, da landet auch schon ein Bursche krachend zwischen den Fuhrleuten und räumt die Biere ab. Beschreiben Sie eine handfeste Rauferei, bei der Bänke umschlagen und Holzkrüge fliegen – es ist nicht einfach, die Übersicht zu bewahren. In diesem Tumult versuchen die vier Söldner, ihren Plan umzusetzen. Gelingt dies, suchen sie schnell das Weite. Sind die Helden aufmerksam, können sie den tödlichen Ausgang verhindern. Allerdings handeln die Söldner vorsichtig und verschieben den Anschlag notfalls auf eine günstigere Gelegenheit. Die Schlägerei findet trotzdem statt, da das Berserkerelixier seine Wirkung zeigt, die erst nach einer SR verfliegt.

#### Mögliche Entwicklungen

☞ **Die Grenzjägerin wird nicht verletzt oder bleibt reisefähig:** *Peraida* versucht ihre Reise fortzusetzen. Nur wenn sie durch die Helden Schutz oder Hilfe erfahren hat oder von einem Spieler-Geweihten befragt wird, teilt sie ihr Wissen mit den Betreffenden (siehe *Peraidas Wissen*). Die kurz darauf eintreffende *Thargrin von Arpitz* (siehe *Die Löwin von Lodenbach*) wird fordern, ihr die Grenzjägerin zu überstellen.

☞ **Die Grenzjägerin wird verwundet und kann nicht mehr reisen:** Die Einheimischen weisen den Helden den Weg zu Bruder *Jindrich* (siehe *Beim Laienbruder*). *Thargrin* interessiert sich oberflächlich für das Geschehene.

☞ **Die Grenzjägerin wird getötet:** Die Untersuchung der Leiche bringt die unten genannten und die im Abschnitt *Beim Laienbruder* beschriebenen Gegenstände zu Tage. *Thargrin* interessiert sich sehr für die Tote und den Fall und befragt auch die Helden.

☞ **Einer oder mehrere der Söldner werden gefangengenommen oder getötet:** Wird einer der Söldner gefangen oder getötet, fallen den Helden die Steckbriefe und die Liste aus dem *Anhang* in die Hände. *Thargrin* macht ihnen das Angebot, die Gefangenen zu übernehmen. Sie interessiert sich für die Informationen der Söldner, die jedoch beharrlich schweigen oder vorgeben, nichts Näheres zu wissen.

☞ **Einer oder mehrere der Söldner entkommen:** Sind wenigstens zwei der Söldner einsatzfähig und die Grenzjägerin hat überlebt, versuchen sie kurzfristig ihr Glück erneut, allerdings ohne ihr Leben unnötig zu riskieren.

#### BEIM LAIENBRUDER

Bruder *Jindrich von Perainenfried* (Ende 40, rote Haare, kleine braune Augen, Bauchansatz) kommt aus dem bekannten Wallfahrts-Kloster *Perainenfried*. Er ist nicht zufällig in der Gegend, denn neben der Betreuung der Landbevölkerung ist er auch Auge und Ohr für das Kloster in dieser Gegend, der das Handeln der Helden genau beobachtet und weitergibt.

Da man ihn kennt und schätzt, wird man ihn den Helden empfehlen, sollte es Verwundete geben; er kann auch aus eigenem Antrieb erscheinen, sollte er von dem Vorfall gehört haben. Er bewohnt eine kleine, windschiefe Kate am Rande des Dorfes, die im Inneren jedoch penibel aufgeräumt und gefegt ist. Der Hauptraum hat einen Kamin, einen Tisch und Sitzgelegenheiten. Von der Decke hängen Kräuter, auf einem Regal stehen ein geschnitzter Storch und daneben zahlreiche Tiegel und Kästchen. *Jindrich* fragt, während er die Verletzungen untersucht, nach den Ereignissen.

Sollte die Grenzjägerin nicht ansprechbar sein, verstaut er ihre Habseligkeiten in einem Kasten. Dabei kann ein Held einen Blick auf die Rückseite ihres Gürtels erhaschen (*Sinnenschärfe*) und dort eine geflochtene Band erkennen. Dieses zeigt einen Fisch, einen Bienenkorb und einen Kreis (eine Perle) auf grünem Grund (*Heraldik*+5: das Wappen der Baronie *Nardesfeld*). Zu *Peraidas* Besitz zählt ein kleines Büchlein, das dick in Leder eingeschlagen ist. Bis zur Hälfte sind die Blätter herausgerissen, auf den übrigen Seiten hat *Peraida* Notizen zu den letzten Reisetagen gemacht – Sie finden diese im *Anhang*.

Diese Entdeckungen können die Helden natürlich auch machen, wenn sie selbst *Peraida* versorgen.

## Informationen & Gerüchte

- Der Greif Garafan hat vor einigen Jahren zu einigen Adligen gesprochen und gemahnt, die Einheit Greifenfurts zu wahren. Unter diesen Adligen waren unter anderem Hauptmann Falkenblick, der Junker Anselm zu Pechackern und Baron Hilla Bernigandh zu Hesindelburg. (+)
- Der Hauptmann der Grenzjäger, Rosco Falkenblick, hat sich bislang als ehrbarer, fähiger und tapferer Mann bewiesen. (+)
- Es gibt wenige Nachrichten aus dem Finsterkamm. Man weiß nicht recht, was eigentlich los ist. (+)

## PERAIDAS WISSEN

Peraida weiß um das Schicksal der Nardesfelder Grenzjäger und ihres Hauptmanns *Rosco Falkenblick*, der auf Befehl des Meisters der Mark wegen Hochverrats gesucht wird, weil er angeblich mit Banden aus der Wildermark gemeinsame Sache gemacht hat. Doch bevor die Häscher kamen, ließ Hauptmann Rosco das Nardesfelder Halbbanner vom Quartier in der alten Zollstation ausrücken und entließ, mitten in den Dergelsteinschen Wäldern, die Grenzjäger aus ihrem Dienst. Das allerdings mit dem unverblühten Hinweis, dass der Baron von Nardesfeld, nun ohne Grenzjäger, gute Leute gebrauchen könne. Die Truppe verstand und machte sich auf verschiedenen Wegen auf den langen Heimweg. Der Hauptmann selbst zog mit zwei Getreuen nordwärts Richtung Finsterkamm. Peraida glaubt nicht an eine Schuld des Hauptmanns, was sie vor allem mit Roscos beständigem Kampf gegen die Schwarzpelze begründet und mit der Tatsache, dass er seine Leute auch aus größter Gefahr stets heimgebracht hat. Peraida versucht nach Möglichkeit, unerkannt nach Nardesfeld zu gelangen, hat aber noch einen langen Weg vor sich. Ihre Reise wird dadurch erschwert, dass sie nicht als Grenzjägerin erkannt werden will, da sie fürchtet, sonst als Deserteurin hingerichtet zu werden.

## Informationen & Gerüchte

Neben den oben angeführten Informationen hat Peraida noch folgende parat:

- Reto von Schattenstein ist ein ehrbarer Krieger und alter Stratege mit vielen Kontakten, jedoch nimmt ihn nicht jeder ernst. (+)
- Der neue Hauptmann der Grenzjäger ist *Gernot von Beldenheim*.
- Der Meister der Mark stellt mit den Mitteln seiner Baronie Nebelstein ein ganzes Banner Grenzjäger, die Barone von Orkenwall, Hesindelburg, Nardesfeld und der Junker von Pechackern stellen je ein Halbbanner Grenzjäger. (+)
- Die Grenzjäger aus Hesindelburg stehen an der Grenze zum Kosch. (+) Im Wengenholmschen treibt eine starke Räuberbande ihr Unwesen. (-)
- Die Grenzjäger aus Orkenwall patrouillieren in den südlichen Baronien, um die Überfälle aus der Wildermark einzudämmen, während die Grenzjäger aus Nardesfeld, Nebelstein und Pechackern im Finsterkamm Ausschau halten.
- In letzter Zeit sind einige Patrouillen nicht zurück ins Quartier gekommen. (+) Die verschollenen Grenzjäger stammten aus Nardesfeld und Pechackern. Die Leute sind vermutlich tot. (+/-)

## DIE LÖWIN VON LODENBACH

Die von Tilldan zur Baronin eines darpatischen Lehens erhobene, ehemalige Kriegsfürstin *Thargrin von Arpitz* (Seite 4) befindet sich mit einer Lanze Reiter über Hundsggrab auf dem Weg zum Meister der Mark, da sie mit dem Ende des Winters einen Vorstoß altdarpatischer Adliger in ihre Baronie befürchtet und um Beistand bitten möchte. Die Helden können ihr unterwegs begegnen, es besteht aber auch die Option, dass sie im *Roten Schild* unterkommt und von dem Vorfall hört. Sollte Blut geflossen sein, verlangt sie von den Wirtsleuten Auskunft, wer so schmächtig gegen Traviass Gebote verstieß, und lässt dann zwei Ritter nach den Helden

suchen. Diese bitten die Helden – je nach SO mehr oder minder freundlich – um eine klärende Unterredung.

Stellen Sie Thargrin als standesbewusste, aber gerechte Ritterin dar, die besser ist als ihr Ruf, und der an Sicherheit und Ordnung gelegen ist. Geweihten und Adligen tritt sie mit dem nötigen Respekt gegenüber.

Zeigen die Helden der Baronin die Liste und die Steckbriefe der Söldner, ist sie irritiert. Konfrontieren die Helden sie gar mit dem Vorwurf, hinter dem Ganzen zu stecken, reagiert sie empört. Stoßen die Helden sie nicht vor den Kopf, macht sie deutlich, dass sie für Hinweise auf den wahren Urheber der Steckbriefe dankbar ist. In jedem Fall will sie den Hinweisen nachgehen.

## INFORMATIONEN & GERÜCHTE

- In der Heldenstrutz herrscht ungewöhnliche Ruhe. (+)
- Der Meister der Mark hat die Wege in den Finsterkamm sperren lassen. (+)
- Der Nebelsteiner ist von guter Gesinnung und sorgt sich um das Wohl der Mark. (-)
- Der ehemalige Hauptmann der märkischen Grenzjäger wird gesucht. (+)
- Der Drache Feracinor wurde seit einiger Zeit nicht mehr über der Nimmerkuppe gesehen. (+)

## DAS QUARTIER DER GRENZJÄGER



**Ort:** Alte Zollstation am Markenstieg, im Norden der Baronie Hundsggrab  
Am Rande der verwitterten Grundmauern einer alten Zollstation steht ein Zeltlager, in dem sich Bewaffnete jungen bis mittleren Alters versammelt haben (*Kriegskunst*: eine ausgehobene Landwehr). Hinter dem Zeltlager liegt ein großer Gutshof, der durch einen Graben und eine Palisade

mit einem hölzernen Torhaus geschützt wird. Im Zentrum des Anwesens steht ein festes Haus mit schmalen Fenstern, darüber weht das Banner der Mark Greifenfurt, in dem Grenzjäger und Botenreiter einquartiert sind. Auch Adlige der Mark Greifenfurt finden hier Unterkunft.

Das Tor wird von einem Mann und einer Frau bewacht, deren Aufmachung Peraidas nicht unähnlich ist. Allerdings tragen beide Langschwerter und von der Schließe ihrer Mäntel hängt ein schwarzes, rund 2 Finger breites, zwei Spann langes Band herab, das am unteren Ende ein weißes Dreieck zeigt (*Heraldik*+2: das Wappen der Baronie Nebelstein). Wollen die Helden den Hauptmann sprechen, werden sie ins Haupthaus geleitet.

Hauptmann *Gernot von Beldenheim* (schwarzer Bart, flache Nase, Brustumfang eines Fasses, trägt ein Band mit Nebelsteiner Wappen) dient Tilldan treu und zweifelt, von diesem überzeugt, an der Treue der meisten Adligen gegenüber der Mark. Er ist goldgierig und skrupellos genug, um den Umbau der Grenzjäger mit einem halben Dutzend Getreuer durchzuführen. Auf sein Konto gehen die vermissten Grenzjäger der letzten Wochen. Er hat Peraida als gefährliche Person verfolgen lassen, ohne sie jedoch als Nardesfelderin erkannt zu haben.

Gernot ist wenig auskunftsfreudig, dafür aber sehr am Woher und Wohin der Helden interessiert. Der Hauptmann gibt insbesondere Adligen oder Geweihten Auskünfte, da er sonst Verdacht erregen würde. Schnell verweist er aber auf die notwendige Arbeit, um das Gespräch möglichst höflich zu beenden.

Neben dem Kamin befinden sich einige Banner (*Heraldik*+5: der Baronien Hesindelburg, Nardesfeld, Nebelstein und Orkenwall sowie des Junkernguts Pechackern). Die halbschritt hohen Bretter unter den Bannern tragen unterschiedlich viele Kerben, dazu sind am unteren Rand Nägel ins Holz geschlagen, an denen einige Bänder mit Knoten hängen.

*Rechnen*: Nardesfelds Brett hat 18 Kerben und vier Bänder mit je fünf Knoten. Bei Pechackern gibt es zehn Kerben, die meisten wirken frisch. Dort hängen zudem zwei Bänder mit je drei



Knoten. Bei Orkenwall und Hesindelburg zieren fünf und drei Kerben das jeweilige Brett. Bei Nebelstein weist das Brett nur zwei Kerben auf.

**Geographie:** Diese Bretter werden unter den Grenzjägern traditionell als Tafeln für die Gefallenen und Vermissten benutzt. Jede Kerbe steht für einen toten Grenzjäger. Die Bänder stehen für die ausgezogenen Patrouillen, die Zahl der Knoten zeigt die Mannschaftsstärke an. Da die Nardesfelder die älteste Einheit dieser Gattung ist, ist die hohe Zahl nicht ungewöhnlich. Ungewöhnlich ist sie bei den Pechackerern, unter denen Gernot für einige Unfälle sorgte.

Nur auf direkte Nachfrage räumt Gernot ein, dass das komplette Nardesfelder Halbbanner überfällig ist, vermeidet aber das Wort Desertation. Kommt dieser Punkt zur Sprache, benachrichtigt Gernot den Meister der Mark in einem Schreiben über die Neugier der Helden.

### INFORMATIONEN & GERÜCHTE

- ☞ Derzeit wird eine Landwehr ausgehoben, um den Feldzug der Kaiserin zu unterstützen. (-) Ausbildung der Landwehr obliegt momentan ihm. Die Truppe ist in einem miserablen Zustand. (+)
- ☞ Im Finsterkamm gibt es keine besonderen Vorkommnisse. (-)
- ☞ In der Weidener Grafschaft Heldentrutz gibt es vermehrt Überfälle durch Orkbanden. (-)
- ☞ Thargrín von Arpitz ist die neue Baronin von Lodenbach. Sie sorgt mit harter Hand für Ordnung. (+)
- ☞ Auf den Kopf des ehemaligen Hauptmanns Falkenblick hat der Meister der Mark eine Belohnung von 50 Goldstücken ausgesetzt. (+) Er hat gemeinsame Sache mit Banden aus der Wildermark gemacht. (-)

Hören sich die Helden unter den Grenzjägern und Botenreitern um, können sie folgende Informationen erhalten:

- ☞ Natürlich ist der Ork im Finsterkamm, er ist derzeit nur nicht zu finden. (+)
- ☞ In letzter Zeit sind viele Patrouillen nicht zurückgekommen. (+, nur von einem Grenzjäger aus Pechackern zu erfahren)
- ☞ Hauptmann Gernot kam Anfang Rondra und brachte den Befehl mit, den alten Hauptmann festzunehmen. (+)
- ☞ Der Aufenthaltsort des alten Hauptmanns ist unbekannt. Er brach drei Tage bevor Hauptmann Gernot kam auf. (+)

## DER WIRRE WEILAND

**ORT:** Eine Dorfkneipe am Wegesrand.

Die kleine und gemütliche Wirtsstube ist mäßig gefüllt: Bäuerinnen mit klobigen Pfeifen, die Boltan spielen, und Jäger, die immer wieder neugierig zu den Helden blicken.

Da öffnet sich die Tür und ein kalter Luftzug weht durch den Raum. Mehrere Bauern herrschen den Eintretenden an, die Türe zu schließen, doch der grinst nur breit, bewegt die Hände fahrig vor dem kleinen Spitzbäuchlein und schwankt angetrunken. Der junge Mann, *Weiland* der Köhlerbursche, ist spindeldürr, sein pechschwarzes Haar hängt ihm verfilzt ins Gesicht und sein Ziegenbart weist Brandlöcher auf. Der Wirt verweigert ihm weiteren Alkohol, bis er seine Schulden beglichen hat, und so wankt Weiland von Tisch zu Tisch und bittet um einige Münzen. Fragen die Helden ihn nach einer Gegenleistung, bietet er an, ihnen eine "wirklich echte und so geschehene Geschichte, Braios sei mein Zeuge!" zu erzählen.

Den übrigen Gästen scheint die Geschichte bekannt zu sein, denn sie schütteln den Kopf und murmeln etwas davon, dass der Junge zu viel Rauch eingeatmet habe und nicht mehr so ganz richtig im Kopfe sei. Gegen ein Freibier oder etwas Geld, können die Helden Weilands Geschichte erfahren.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Also, das iss nu schon gut und gerne so zwei Meileranstiche her, da iss mir Perval abgehauen, der wo mein Hund iss. Un ich hinterher. Un als ich schon dachte, der bleibt nie stehen, da bleibt der stehen. Bin ich auch stehen geblieben, beim Perval, weil der so knurrte. Un was sach ich euch? Da hör ich auf einmal Metall dängeln und Brüllen. Un dem Perval stand das Fell hoch un gebrummt hatter, richtig wild war der. Un da hab ich dem Perval gesagt, er soll still sein, un da hab ich mich langsam angeschlichen. Un da war mitten im Wald, da wo nix iss, ein großer Platz mitten im Schnee. Un da warn so rote Bändchen un Fahnen un so.

Un auf alle Fälle waren da so schwarz angezogene Ritter, so ganz aus Metall warn die. Mit so langen Stöcken un auf Pferden. Die warn echt wild, die Pferde. Ham ständig geschrien, die Pferde. Un sin mit den Vorderbeinen so hoch gegangen. Un aufeinander losgegangen sin sie. Mit den Reitern oben drauf. Un sin mit mächtigem Knall aufeinander gedollert, dass du die Funken hast fliegen sehn.

Aber was mich am meisten Angst gemacht hat, das war, als so einer von die Schwarzen in meine Richtung geguckt hat. Das war unheimlich. Denn der hatte auch'n schwarzen Helm an mit ganz kleinen Löchern. Un ich hab mich gefragt, wie der denn was sehen kann ...

Un als ich näher ran bin, da konnte ich in eines von den Zelten sehen, die da standen. Un da hab ich was gesehen, da hab ich wirklich nen Mordsschrecken gekriegt. Da in dem Zelt war nämlich auch son Ritter und der zog sich grade aus. Un wie der sich den Helm von Kopp schraubt, da steckt in dem Ritter drin ein Ork. Un da hab ich so ne Angst gekriegt, dass ich den Perval gepackt hab un gelaufen bin, so bin ich noch niemals nich gelaufen!

Mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +2 können die Helden feststellen, dass Weiland von der Wahrheit seiner Geschichte überzeugt ist. Nach einem weiteren Bier und viel gutem Zureden ist er bereit, die Helden zu dem Platz zu führen, wo er das Turnier gesehen haben will.

### DER TURNIERPLATZ

Weiland führt die Helden mit schlafwandlerischer Sicherheit durch den unwegsamen Wald und macht schließlich an einer großen, flachen Lichtung Halt, die verlassen da liegt.

Genauere Untersuchungen (*Fährtsuche*-Probe +4 oder *Wildnisleben*-Probe +6) fördern Hufabdrücke und Abfälle zu Tage und damit die Bestätigung, dass sich hier tatsächlich eine große Anzahl Pferde und Bewaffnete aufgehalten hat. Luchsaugen (*Sinnenschärfe*-Probe Augen +6) können ein rotes Band finden, das augenscheinlich von einer Holzstange abgerissen ist. Auch die Zeltstandorte lassen sich finden. Tatsächlich hat Weiland ein Lager der Schattenritter des Nebelsteiners beobachtet, so werden seine gepanzerten Orks genannt. Hier haben Schwarzpelze und Halborks in Rüstung Waffenübungen durchgeführt und Reiten geübt.

### DER BANNERTRÄGER

**Ort:** oberhalb Beldenheims

Edelbrechts junger Bannerträger *Bernhelm von Dunkelarn* (groß gewachsen, dunkelblonde Haare, ausgezehrt) konnte sich schwer verletzt retten und verbrachte den Winter in einem abgelegenen Weiler, wo man ihn aufnahm und pflegte. Er genest nur langsam und leidet an Fieber. Die ihn pflegenden Bauern treten an die Helden heran und bitten sie um Hilfe, vor allem, wenn sich unter ihnen Heilkundige, Geweihte oder Gelehrte befinden.

Bernhelm ist feibrig und panisch, weswegen es neben profunden Heilkenntnissen auch eines gewissen Einfühlungsvermögens bedarf, um von ihm die nötigen Informationen zu gewinnen.

☞ Im Rondra hat sich der Prinz auf den Weg gemacht, um herauszufinden, warum Nachrichten des Junkers von Schwertsleyda nicht mehr bis Greifenfurt dringen und die Silberlieferungen so gering geworden sind.

☞ Baronin Gunilde von Dergelstein, Baron Genzmer zu Orkenwall und Junker Anselm zu Pechackern haben seinen Weg mit einigen weiteren Adligen begleitet, zudem hat der Meister der Mark zwanzig seiner Kämpfer mitgeschickt.

☞ Hinter Beldenhag gerieten die Gefährten in einen Hinterhalt des Barons Herdan Lucius Keilholtz von Finsterkamm, bei dem die Kämpfer des Nebelsteiners Prinz Edelbrecht in den Rücken fielen.

☞ Prinz Edelbrecht befahl Bernhelm auszubrechen und die Kunde des Hinterhalts nach Greifenfurt zu tragen, bevor er selbst Herdan zum Zweikampf forderte, um Mensch und Tier zu schonen. Herdan schlug aus und ließ den Prinzen mit seinem Gefolge festsetzen.

☞ Bernhelm schlich Herdan bis zur Burg Finster hinterher, wo Prinz Edelbrecht eingekerkert wurde. Dort wurde der Bannerträger entdeckt und verletzt, konnte aber fliehen. Bergbauern fanden ihn schließlich in der Wildnis umherirrend.

☞ Bernhelm schätzt, dass die Besatzung der Burg derzeit nicht besonders groß ist, allerdings hat Herdan überall in seinem Lehen Landwachen postiert, die die wenigen Wege im Auge halten. Darüber hinaus hat Bernhelm Dutzende größerer oder kleinerer Orkenlager gesehen, die im Finsterkamm versteckt liegen.

Bernhelm kann seiner Geschichte mit dem persönlichen Banner Edelbrechts, das er unter dem Hemd trug, sowie seinem Wappenrock mit den markgräflichen Farben Nachdruck verleihen.

## DIE RETTUNG EDELBRECHTS

Den Helden sollte klar werden, dass sie einer größeren Kabale auf der Spur sind und dass Edelbrecht – auch als Gemahl der Greifin – ein Schlüssel zur Aufdeckung sein kann. Dank Bernhelms Wissen (und einigen gelungenen Proben auf *Wildnisleben*, *Schleichen* oder *Sich Verstecken*) können sie die meisten der Spähposten umgehen. Wollen Sie Ihren Spielern schon jetzt einen Kampf bieten, nutzen Sie für die Landwachen die Werte der *Burgbesatzung* (siehe rechts).

### BURG FINSTER

Burg Finster liegt am Weg zum Schattenbachpass und ist eine kleine Höhenburg, die am Hang des Finsterhaupts errichtet wurde. In den Schatten von Burg und Berg duckt sich der kleine Weiler Finsterdorf mit nur wenigen schiefergedeckten Häusern.

Die Mauern der Burg sind an die 6 Schritt hoch und der Bering von einer einfachen mit Zinnen versehenen Brustwehr gekrönt. In Richtung des Hangs dräut ein mächtiger Bergfried mit quadratischem Grundriss und schiefergedecktem Spitzdach von etwa 20 Schritt Höhe. Der zweistöckige Palas aus dunklem Stein wirkt nicht besonders wehrhaft, die anderen Nebengebäude (Stall, Gesindehaus und Schmiede) wurden im Fachwerkstil errichtet. Zum schweren, doppelflügligen Tor führt ein schmaler und gewundener Weg, auf dem gerade ein Reiter oder schmaler Karren Platz hat. Vor dem Tor halten zwei Waffenknechte Wache, die im Sold des Barons von Finsterkamm stehen (*Heraldik*-Probe+2).

Für die Helden ist es entscheidend einen Blick hinter die Burgmauern zu werfen, um herauszufinden, wo Edelbrecht und die Seinen gefangengehalten werden. Fliegende Helden haben es recht einfach, so sie nicht von Bogenschützen entdeckt werden. Gewandte Kletterer können die Lage der Burg nutzen und das Finsterhaupt besteigen, um von dem hinter der Burg weiter aufsteigenden Gelände einen Blick hineinzuwerfen. Denkbar ist auch, dass Helden sich bei der Torwache als Händler ausgeben oder reisende Barden, um so Einlass auf der Burg zu erhalten. Sobald die Helden auf dem Hof von Burg Finster sind, können sie erkennen (*Sinnenschärfe* (*Sehen*)-Probe+2), dass der Palas ausnehmend gut bewacht wird und dass sich derzeit etwa ein Dutzend Waffenknechte auf der Burg aufhalten. Baron Herdan selbst ist nicht anwesend.

Tatsächlich werden Edelbrecht und die hochrangigen Adligen der Mark im Palas gefangen gehalten, wohingegen ihre Leute in den

Kerker unter dem Bergfried geworfen wurden. Seien Sie offen für die Ideen der Helden, machen Sie es ihnen aber auch nicht zu einfach. Mehrere Möglichkeiten bieten sich hier an:

☞ Die Burgmauer kann in der Nacht mit Seilen oder Kletterhaken überwunden werden, dabei müssen die Helden erschwerte *Klettern*-Proben ablegen und immer damit rechnen, dass ein Wächter sie an der Mauer entdeckt.

☞ Die Wachen können mit Gift oder Zauberei betäubt werden, was das Eindringen in die Burg vereinfacht.

☞ Magische Methoden, um in die Burg einzudringen sind vielfältig: Ein VISIBILI kann helfen, die Beschwörung eines Dschinns oder ein NEBELWAND, in dessen Schutz die Helden die Mauer überwinden können. Auch ein LEIB DES ERZES könnte funktionieren.

☞ Es gibt einen geheimen Fluchttunnel, dessen Ausgang eine alte Pilzsammlerin im Dorf kennt und durch den die Helden bis in den Brunnenschacht auf dem Burghof vordringen können.

☞ Sind die Helden etwa als Händler in der Burg, können sie ein Wettzechen mit den Wachen veranstalten, bis die nicht mehr gerade stehen können.

Sind die Helden einmal in den Palas von Finster eingedrungen, ist der Raum der Gefangenen schnell ausgemacht. Im Kampf gegen die Wachen können die märkischen Adligen eine Hilfe sein, wenn die Helden sie mit Waffen ausstatten. Edelbrecht zögert anfänglich, sich retten zu lassen, da er darauf wartet, sich dem Baron zu Finsterkamm zum Duell zu stellen, was dieser allerdings immer wieder verzögert. Das Wohl der Mark ist ein gutes Argument, um Edelbrechts Prinzipientreue zu umgehen. Die Adligen in Edelbrechts Gefolge, die ohnehin vermuten, dass das versprochene Duell nie stattfinden wird, allen voran die Baronin Gunilde, können die Helden bei der Überzeugungsarbeit unterstützen.

Haben die Helden die Adligen befreit, kommt es auf jeden Fall zum Kampf mit den verbliebenen Burgwachen, denn die Befreiten wollen nicht ohne ihre Waffen und Pferde Finster verlassen. Die Burgbesatzung ergibt sich, wenn über zwei Drittel von ihnen gefallen sind.

### Einfache Burgwache

LE 34 AU 39 WS 7 RS 3 (Kettenhemd) MR 4 GS 6

#### Schwert:

INI 12+W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+4 DK N

Sonderfertigkeiten: Finte, Formation, Gegenhalten, Wuchtschlag

### Hauptmann der Burgwachen

LE 38 AU 42 WS 8 RS 3 (Kettenhemd) MR 4 GS 5

#### Schwert:

INI 14+W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+5 DK N

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Formation, Gegenhalten, Sturmangriff, Wuchtschlag

Nach dem Kampf erreicht eine Brieftaube die Burg. Nachdem die Helden sie eingefangen haben, können sie die Botschaft lesen, die Baron Lucius den Befehl erteilt, Edelbrecht sofort zu beseitigen, weil Hilfe auf dem Weg sei. Die Botschaft stammt von Tilldans Hand und Irmenella kann dessen Handschrift später erkennen.

### INFORMATIONEN & GERÜCHTE

☞ Öfters kamen Lieferungen aus der Silbermine an, die sich wohl unter der Kontrolle Herdans befindet. (+)

☞ Regelmäßig bekam Burg Finster Besuch. Zum Einen von Zwergen, mit denen man wohl Handel trieb (die Angroschim lieferten Waffen und Rüstungen), zum Anderen von gedungenen Rittern in Vollrüstungen ohne Wappen. (+)

☞ Im Winter herrschte große Aufregung auf Burg Finster, als bereite man sich auf etwas Großes vor. Zum Ende des Winters bekam die Stimmung Herdans einen Dämpfer, jüngst wurden die Bemühungen jedoch wieder aufgenommen. (+)

☞ Herdan ist mit zwei Rittern und einem Dutzend Waffenknechten am Morgen Richtung Süden geritten. (+)

☞ Einer der Adligen schnappte ein Gespräch auf, vom "Aufbruch in eine neue Zeit, in der die Dinge neu geordnet werden".

## DIE SILBERMINE

Nach seiner Befreiung strebt Edelbrecht danach, das Geheimnis um das Silberbergwerk zu lösen, denn offensichtlich geht es dort nicht mit rechten Dingen zu. Wenn die Helden nicht von selbst auf die Idee kommen, wird er sie bitten, ihn zu begleiten.

Die Mine in Schwertslyda besteht aus wenig mehr als einigen engen Stollen, die in den Berg getrieben wurden. Der Talkessel, in dem die Mine liegt, ist mit einer notdürftigen Palisade aus angespitzten Pflöcken geschützt. Neben zwei einfachen Holzhütten, in denen die Gefangenen untergebracht sind, stehen drei Riyacharts vor der Bergflanke, zudem gibt es ein steinernes Haus, in dem das silberhaltige Erz sofort bearbeitet und in Muffeln gereinigt wird. Genauere Beobachtung der Mine ergibt, dass etwa ein Dutzend Orks und Halborks die zum Großteil zerlumpte Gefangenen bewachen, die silberhaltigen Abraum in kleinen Holzkiepen aus den Schächten transportieren.

Vier orkische Kampfhunde bewachen das Areal. Schlagen sie zu früh an, sind die Wachen alarmiert. Gelingt es den Helden sich anzuschleichen oder die Hunde auszuschalten, können sie den Wachen in den Rücken fallen. Ein Angriff ist natürlich besonders in der Nacht sinnvoll, weil die Gefangenen dann einige wenige Stunden schlafen dürfen. Wenn sie feststellen, dass man ihnen zur Hilfe eilt, greifen sie mit allerlei improvisierten Waffen in den Kampf ein.

## DER STEIN IM NEBEL

Die endgültige Enttarnung des Nebelsteiners und die Entscheidung um die Zukunft der Mark fällt in den späten Frühling des Jahres 1034 BF. Dieser Teil des Abenteuers ist bewusst offen gehalten, so dass Sie ihn nach eigenem Ermessen ausgestalten können. Er mündet – je nach Vorgehen der Helden – Ende Peraine bis Anfang Ingerimm in der *Schlacht am Stein*.

*Kloster Rabenhorst*



## DER WEITERE WEG

Nach Edelbrechts Befreiung und der Untersuchung der Mine wissen die Helden, dass Baron Herdan mit Schwarzpelzen im Bunde steht – und sie können zumindest ahnen, dass alle Fäden bei Tildan von Nebelstein zusammenlaufen. Der Meister der Mark scheint Großes zu planen und er ist gut vorbereitet. Sich ihm in den Weg zu stellen, bedarf einer Autorität, die in der Mark Gewicht besitzt – kurz: Die Helden brauchen Irmenella.

Diese Erkenntnis leitet in den abschließenden Teil des Szenarios über.

## DER MÜHEN LOHN

Die Helden haben sich für ihre Nachforschungen und die Befreiung Edelbrechts **250 Abenteurpunkte** verdient, dazu kommen *Spezielle Erfahrungen in Geographie, Heraldik, Menschenkenntnis und Wildnisleben*.

## AUSGANGSLAGE

Die Helden haben Hinweise auf eine umfassende Verschwörung, die sich um den Meister der Mark zu konzentrieren scheint. Zudem können sie auf ihrem Rückweg in Erfahrung bringen, dass der Nebelsteiner ein Heer in der Baronie Hasenfeld südlich von Reichsweg sammelt, vorgeblich im Namen der Kaiserin. Auch ist immer wieder von den unbekannt, wappenlosen Rittern zu hören, vermutlich einem großen Kontingent Söldner.

Im Gespräch mit Meisterpersonen oder durch Proben auf *Rechtskunde* und *Staatskunst* können Sie die Helden auf die **rechtliche Lage** hinweisen, sollten sie planen, Tilldan anzuklagen: Solange die Helden nicht zweifelsfrei beweisen können, dass Tilldan Kopf der Verschwörung ist – und dafür reichen ihre Indizien nicht –, ist es schwer, Klage gegen ihn zu erheben. Als Meister der Mark ist er rechtmäßiger Vertreter der Kaiserin, dem die Regentschaft durch Irmenella übertragen wurde bis sie genesen ist. Die Greifin müsste zweifelsfrei beweisen, dass sie genesen ist, bis dahin hat Tilldan das praiosgefällige Recht auf seiner Seite. Adlige Zeugen können beide Seiten anrufen, Tilldan dazu den Illuminatus von Greifenfurt, *Praiomon Caitmar von Dergelstein*, der bezeugt, dass die Greifin von eigener Hand ihren Sohn und Erben töten wollte. Zudem sind beide Wege zeitaufwendig – und wenn Tilldans Pläne wirklich vor der Entfaltung stehen, ist diese Zeit nicht gegeben. Tilldan müsste also vor Zeugen seine Maske fallen lassen. Um ihn dazu zu zwingen, bedarf es einer Führungsgestalt, hinter der ein Teil des märkischen Adels bereit wäre, sich zu versammeln: Irmenella von Wertlingen.

## VERBÜNDETE FINDEN

Die auf Burg Finster befreiten Adligen sind bereit, umgehend alles in Bewegung zu setzen, um schnell einen möglichst großen Heerbann aufzustellen, auch wenn dies einen Aufstand gegen den rechtmäßigen Regenten bedeutet. Sie kehren in ihre Lehen zurück, um Getreue zu sammeln und mit Brieftauben weitere Verbündete zu mobilisieren, deren Unterstützung sie sich sicher sind.

Edelbrecht entsendet Bernhelm in den Kosch, um von dort Waffenknechte seines Vaters nach Greifenfurt zu führen. Er selbst will über den Schattenbachpass nach Weiden ziehen und sich zusammen mit *Walthari von Leufels* um die Hilfe Heldentrutzer und Bärwaldener Ritter bemühen. Zudem drängt er darauf, dass die Helden über den Schattenpass direkt nach Hesindenburg reiten, um die im Kloster Rabenhorst lebende Markgräfin dazu zu bewegen, ihr selbst gewähltes Exil zu beenden und die Zügel wieder in die Hand zu nehmen. Zu diesem Zweck überreicht er ihnen sein persönliches Banner und verfasst schnell wenige Zeilen an seine Gemahlin.

## EINER GREIFIN FLÜGEL REICHEN

Sollte Tilldan von der Befreiung des Prinzen informiert sein, erhöht sich seine Alarmbereitschaft, was die Rückreise der Helden zu einem Spießbrutenlauf werden lassen könnte.

Das Kloster Rabenhorst (**Der Mondenkaiser 95**, **Schild des Reiches 29**) liegt im Westen der Markgrafschaft in der Baronie Hesindenburg. Abt *Rabanus Falk von Krähenklamm* (\*987 BF, 1,93, weiße Haare, giftgrüne Augen, helle Haut), ein Golgarit, führt die Helden in einen abgeschiedenen, kleinen Garten und öffnet eine Tür zum Noioniten-Turm, aus der langsam eine zarte Frau mittleren Alters tritt: Irmenella, die sehr gefasst wirkt. Zwar prägt sie immer noch eine Spur Unsicherheit, doch seit dem letzten Winter ließ ihr Leiden nach: In einer Nacht, die mit dem Finale von **Der Mondenkaiser** zusammenfiel, träumte sie von einem Greifen, der sich erhob und mit seinen Krallen einen Schwarzpelz zerriss, der einen kupfernen Dolch an die Kehle eines Greifenbalges hielt. Seitdem wächst täglich in ihr die Gewissheit, dass sie ihr Exil aufgeben und Verantwortung übernehmen muss, statt ihr zu entfliehen. Zudem kann die ihr optional widerfahrne Segnung aus **Der Mondenkaiser** (dort Seite 96) entscheidend dazu beigetragen haben, dass Irmenella sich in stärkerer seelischer Verfassung befindet und die Kinderstimme in ihrem Kopf zu einem Flüstern verstummt ist.

Doch noch zögert die Greifin. Das Schreiben und Banner Edelbrechts sorgen dafür, dass sie Vertrauen zu den Helden fasst, und sie wird ihnen aufmerksam zuhören. Es ist die Aufgabe der Helden, ihre letzten Zweifel zu vertreiben und sie dazu zu bewegen, das märkische Zepher wieder in die Hand zu nehmen.

Hat sich die Greifin dazu durchgerungen, setzt sie ein grimmiges Lächeln auf und strafft die Schultern. Ihre Augen funkeln, als sie spricht: *“Wahrlich, es wird Zeit, die Zügel anzuziehen und in der Mark die Ordnung wieder herzustellen. Viel zu lange haben Wir üblen Stimmen lauschen müssen, die Uns verwirren oder von der Gefahr ablenken wollten. Nun soll der Greif seine Flügel strecken. Ihr, [Heldennamen], ich brauche ein Schwert und ein Kettenhemd.”*

## DER FLUG DER GREIFIN

Irmenella erwählt die Helden als Ritterschaft ihrer Rückkehr. Da sie nach den Jahren im Exil nur langsam wieder in ihre Rolle zurückfindet, greift sie immer wieder auf den Rat und die Hilfe der Helden zurück, die somit zur treibenden Kraft des Aufstandes gegen Tilldan werden.

Rabanus stellt ihr zusätzlich eine Lanze Golgariten zur Seite, wenn er von der Gefahr überzeugt ist. Auf dem Weg nach Greifenfurt, wo Irmenella weitere Verbündete zu gewinnen hofft, schließen sich Streiter der Baronie Hesindenburg an, die Baron Hilla auf Nachricht aus Dergelstein ausgehoben hat. In Hexenhain legt der Tross eine Pause ein, um sich mit Bewaffneten aus dem Kosch zu vereinen, die Bernhelm in den Norden führt.

In Greifenfurt erlangen die Helden Gewissheit, dass Tilldan sein Heer bei Hasenfeld an der Grenze zur Wildermark zusammenzieht, und können weitere Verbündete sammeln, so etwa *Nasar*, den blinden Hauptmann der Bannstrahler (**Schild des Reiches 144**), der überzeugt werden kann, für die Greifin Partei zu ergreifen. Und natürlich wird ihnen Reto von Schattenstein folgen.

Bei Eslamsroden kommt es zu einem Wiedersehen mit Thargrin von Arpitz, die in Lodenbach knapp einem Attentat entgangen ist und deren Verdacht sich erhärtet hat, dass sie von Tilldan nur instrumentalisiert wurde. Gerade mit Hinweis auf eine orkische Verschwörung lässt sich die Weidener Ritterin für den Zug der Greifin gewinnen. Bei Reichweg stößt Edelbrecht mit einem Halbbanner Weidener Ritter und Waffenknechte dazu, der seine Gattin liebevoll in die Arme schließt.

Unter den Streitern Irmenellas prägt sich bald ein Name für die Gemeinschaft: der *Garafanbund*, in Erinnerung an die Mahnung des Greifenkönigs, die Einheit der Mark zu wahren.

## DIE SCHLACHT AM STEIN

Tilldans Heerlager befindet sich in der Nähe eines großen Findlings, der aus sumpfigem Boden ragt. Die Jahrhunderte haben ihn glatt poliert, dass seine Oberfläche, von Dunst benetzt, die bunten Wimpel und Fahnen des Heerlagers spiegelt, das sich davor ausbreitet. Das Heer des Nebelsteiners ist weit größer als das Irmenellas. Die Anführer beider Seiten treffen sich zu letzten Verhandlungen zwischen den Frontlinien. In Tilldans Begleitung befindet sich Prinz Ulfried, zudem wird er vom Illuminatus des Greifenfurter Tempels, *Praiomon Caitmar von Dergelstein*, unterstützt.

Begleitet von den Helden fordert Irmenella den Meister der Mark auf, die Regentschaft an sie zurückzugeben und sich zu erklären. Tilldan – in geschwärtzter Rüstung wie die unbekanntenen, ‘Schattenritter’ genannten Söldner an seiner Seite – weigert sich und stellt ihren *‘Aufstand gegen Praios’ Ordnung* als Zeichen ihrer Verwirrung dar. Seinerseits fordert er sie auf, nach Rabenhorst zurückzukehren, sonst müsse er sie notfalls mit Gewalt *“zum Wohle der Mark und des Prinzen”* dazu zwingen.

Der weitere Verlauf hängt von den Informationen ab, die die Helden der Greifin gegeben haben. Helden von Stand wird sie gar die Wortführung überlassen, was ihr jedoch als Zeichen der Schwäche ausgelegt wird. Schließlich wird es Tilldan zu bunt. Mit den Worten *“Genug, beenden wir diese Farce!”* ruft er zu den Waffen, um Irmenella festzusetzen. Während der enge Kreis der Verschwörer dem Befehl ebenso umgehend folgt wie die Schattenritter, zögern die anderen Adligen, zwischen ihren Loyalitäten hin- und hergerissen.

Der Verlauf der Schlacht liegt in den Händen der Helden. Das Blatt wendet sich zugunsten der Garafanbündler, wenn die Schattenritter als unter ihren Rüstungen verborgene Orken entlarvt werden – dann wendet sich der alte Hass der Märker auf alles Orkische gegen Tildan. Auch der so lange getäuschte Illuminatus wirft sich dann im goldenen Gleiß der GÖTTLICHEN RÜSTUNG gegen die Orks.

#### Schattenritter

##### Zweihänder:

INI 13+1W6 AT 17 PA 13 TP 2W6+4 DK NS

LeP 40 AuP 45 WS 8 MR 3 GS 4 RS 6

**Sonderfertigkeiten:** Gegenhalten, Hammerschlag, Niederwerfen, Wuchtschlag

Tildan kann durch Heldenhand fallen. Auch wenn er festgesetzt wird, ist sein Schicksal und das der übrigen Verschwörer besiegelt. Auch Ulfried findet sein Ende: Im Körper des Prinzen versucht Szerrach in Irmenellas Nähe zu kommen, um sie hinterrücks zu töten. Scheitert das Vorhaben, führt er den Dolch mit einem lauten "Tairach!" gegen sich selbst. Der Erbe der Mark kann nicht gerettet werden, da nach den Jahren die SEELENWANDERUNG kaum rückgängig zu machen ist und der Körper des Orkschamanen lange verwest ist. Mit seinem Tod wird aber auch die Säuglingsseele in Irmenellas Geist erlöst und endlich ist die Markgräfin wieder ganz sie selbst.

### WAS BLEIBT

Die Verschwörung wird rückhaltlos aufgedeckt. Persönliche Schriftstücke aus dem Nachlass Tildans dokumentieren die jahrelange Planung, das ursprüngliche Ziel und das Begreifen, dass Khezzara die Umsetzung im letzten Winter drangab, sowie die Entscheidung des Nebelsteiners, die Mark dennoch dem Aikar zu schenken, um seine Stärke zu beweisen. Einem kleinen Kreis von Eingeweihten – darunter den Helden und den Hochgeweihten der Mark – wird zudem der Plan um das Balg der Greifin ersichtlich, wodurch die Geweihten Irmenella von aller Verwirrung freisprechen. Während Reto und Edelbrecht die letzten Verschwörer jagen und stellen, übernimmt Irmenella nach vielen Jahren wieder die Regierungsgeschäfte und wird sich in den nächsten Jahren um die Restauration ihrer Provinz bemühen.



Die Helden können sich der Dankbarkeit der Greifin sicher sein. Sie erhalten aus ihrer Hand den *Greifenstern in Bronze* sowie weitere Belohnungen (und Abenteuerpunkte) nach Ihrem Ermessen, etwa Titel eines Landedlen. Die orkische Bedrohung ist auf die nächsten Jahre von Greifenfurt abgewendet.

## APPENDIX

### GEREICHISCHE GEGNER

#### Einfacher Waffenknecht

##### Schwert:

INI 12+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+4 DK N

##### Hackenspieß:

INI 12+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+3 DK S

Langbogen: INI 12+1W6 FK 19 TP 2W6+3 DK N

LeP 34 AuP 39 WS 7 RS 3 (Kettenhemd) MR 4 GS 6

**Sonderfertigkeiten:** Finte, Formation, Gegenhalten, Wuchtschlag

#### Hauptmann

##### Schwert:

INI 14+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+5 DK N

LeP 38 AuP 42 WS 8 RS 5 (Kettenmantel) MR 4 GS 5

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Formation, Gegenhalten, Sturmangriff, Wuchtschlag

#### Erfahrener Orkkrieger

##### Arbach:

INI 12+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+4 DK N

LeP 35 AuP 40 KO 15 MR 1 GS 6 RS 3

**Sonderfertigkeiten:** Biss, Sturmangriff, Wuchtschlag

#### Orkveteran (Okwach)

##### Gruufhai:

INI 11+1W6 AT 16 PA 12 TP 1W6+7 DK N

LeP 40 AuP 45 KO 15 MR 2 GS 6 RS 4

**Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Biss, Gegenhalten, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

#### Erfahrener Halbork

##### Arbach:

INI 12+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+4 DK N

LeP 30 AuP 35 KO 15 MR 1 GS 6 RS 3

**Sonderfertigkeiten:** Sturmangriff, Wuchtschlag

#### Orkischer Kampfhund

INI 10+1W6 PA 6 LeP 24 RS 2 FS 0

Biss: DK H AT 13 TP 1W6+3

GS 11 AuP 60 WS 6 MR 2 / 1 GW 6

**Nachteile:** Halbwild, Jähzorn 10

**Besondere Kampfgeltn:** Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Raserei (3, bei Verletzung)

*Aves, leite unsere Schritte. Herr Praios, sieh in unser Herz. Schütze uns vor dunklen Mächten und gib uns Kraft, im rechten Moment aufrecht zu sein. So sei es.*

...  
Weiter mit Vangolda und Linnert, Mistwetter

...  
3. Tag seit Trennung der Truppe. Durch den Firunstann, nichts Auffälliges

...  
Alten Orklagerplatz entdeckt, höchstens zehn Orken. Spuren von Übungen.

...  
Kronenbrück. Direkt östlich von Dergelstein mächtige Kriegsfürstin. Stimmen ab: Wir erkunden.

...  
22 Reiter, in Kette, meist Schwert oder Streitkolben, gen RAfja.

...  
War neue Baronin, hat 3 Orks an Kreuzung aufgeknüpft. Sehr hübsch

...  
Vor Dergelstein: Vangolda beobachtet Straße, Linnert und ich weiter nach Lodenbach

...  
Wollten Brücke bei Dergelstein nicht nehmen. Werden jetzt nass in einem Heuschaber nächtigen. Hoffentlich gibt's keinen Dumpfschädel.

...  
10ter Tag. Lodenbach. Hier hängt das Greifenbanner. Vorm Dorf baumelt ein toter Ork. Baronin scheint ein harter Hund zu sein. Kehren um.

...  
Gasthaus Roter Winkel, Lodenbach. Der Wirt hat im Nebenzimmer Söldneraufträge für viel Gold: Der blinde Nasar, Reto von Schattenstein. Kinder aus Perainenfried. Kennt wohl hohe Person in Greifenfurt. Kehre um.

Regentag. Sind ungesehen über die Dergelbrücke und trotzdem nass. Linnert schlägt Trennung vor, damit Kunde sicher nach Nardesfeld.

...  
Vangolda getroffen. Baronin nicht auf Dergelstein. Trotzdem wurde Landwehr ausgehoben, ist vor 1 Woche nach Hasensfeld marschiert. Wir endlich heimwärts.

...  
14ter Tag, Kronenbrück: Nun doch Trennung, Vangolda und Linnert gehen gen PRAios. Reise alleine weiter gen EFFerd.

...  
Verfolger? Jetzt Dunkel, kein Feuer. Besser (unleserlich)

...  
16ter Tag seit Trennung. Bin im Altherz. Keine Verfolger mehr.

...  
Habe schlecht geträumt. Ich (durchgestrichen)

...  
Orken, wahrscheinlich. 6. In Deckung gegangen und dann weiter. Ihr ZWÖLFE steht mir bei!

...  
2 tote Kameraden in Schlucht, aber niemand von uns. Pechackern? 1 tot durch Schwert, anderer wohl Speer. Kampf auf Weg? Vor 5 Tagen? Beide jetzt begraben.

...  
20ter Tag. Bei Gut Boronshof Markenstieg erreicht. Am gleichen Tag kamen hier 10 Beldenhager Bauern mit ihrem Junker. Meister der Mark hebt Landwehr aus. Bin weiter bevor Fragen kamen.

...  
Garnison: Gernot von Beldenheim nun neuer Hauptmann der Grenzjäger. Nur Nebelsteiner da. Wir gelten als überfällig. Hauptmann Rosco wird gesucht. Bin schnell weiter. Hier Sammelpunkt für Landwehr. Verfolger?

...  
Letzte Sehne hin, brauche neue. Kleidung auch hin. Geh ins Gasthaus, alles ruhig. Viele Fremde auf der Straße.

Gesucht wird der falsche Baron  
von Eslamsroden

Greifwin Treuherz Keilholtz.

Er ist häufig zwischen dem  
greifenfurtschen Landen und der  
wylden Mark zu finden, wo er neue  
Schandtaten auszubrütet und erbahre  
Lehnsbehüter zu schröpft. Auf  
die Ergreifung dieses gefährlichen  
Dukatenraffers und Räubers der  
Reichsstrasze wirt eine Belohnung von

**220 Dukaten**

ausgelobt. Die Auszahlung  
wird garantiert und erfolgt nach  
Auslieferung Greifwins oder bei der  
Vorlage aussagekräftiger Körperteile.

Seit gewarnet:

Der feige Schwintler reizt nicht allein  
und schickt üblicherweise andere vor.

Interessierte melden sich im  
Roten Winkel in Lodenbach.  
gez. Thagrîn von Lodenbach

Wer auch immer nach  
Perainenfried gelangt!

Erschlagt die alte Hexe Trautlinde  
bringt ihre beiden Mündel lebend nach  
Lodenbach! Die Belohnung ist hoch  
und wird in Gold ausbezahlt. Die  
Übergabe erfolgt im Roten Winkel zu  
Lodenbach.

gez. Thagrîn von Lodenbach

LISTE DER SÖLDNER

OFFENE BESTELLUNGEN

ROTER WINKEL, LB

Für wieviel?

Blinder Strahler, GF?

Rosco, HM der Grenzer, RW?

Greifwin T. Keil., ER?

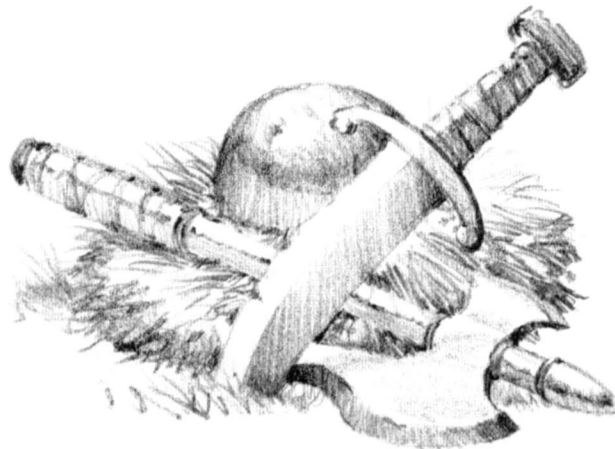
Pechanselm, HG

Fenster Reto, GF

Kressenburger?

Breitenqueller? ER

Perainenfried, Entfernung des  
Mündels?



# AVENTURIEN<sup>®</sup>

**A**ufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

## Ein Stein im Mebel

VON MIKE ANTOWITSCH UND VOLKER WEIPZHEIMER

**W**ährend der Blick der Kaiserin und ihres Hofes sich auf Almada und den Konflikt am Yaquir richtet, erwächst – zunächst unbemerkt – im Nordwesten des Reiches eine andere Bedrohung.

Lähmende Ungewissheit beherrscht weite Teile der Greifenmark und entladen sich im Frühling 1034 BF in Aufruhr. Die Helden werden in ein Netz aus alten Schwüren und neuen Fehden gezogen. Altvorderer Greifenfurter Adel, Kriegsfürsten der Wildermark, orkische Kollaborateure und nicht zuletzt ein finsterner Schatten aus dem Finsterkamm ringen um die Macht – und es ist nicht abzusehen, wer die Oberhand behalten wird. Was als höfisches Ränkespiel begonnen hat, weitet sich nun zur blutigen Schlacht aus, die nicht nur den Lichthag sondern die ganze Markgrafschaft zu verschlingen drohen.

Kann es den Helden gelingen, rechtzeitig die Bösen zu erkennen und genügend Kräfte zu mobilisieren, um die Markgrafschaft Greifenfurt zu retten?

Das Abenteuer führt Geschehnisse aus dem Umfeld des Abenteuerbandes Der Mondenkaiser fort und bringt einen weiteren Erzählfaden aus dessen Umfeld zuende. Natürlich ist es auch ganz allein für sich zu spielen.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter* sowie den Ergänzungsband *Zoo-Botanica Aventurica*. Für die Kenntnis der zu erlebenden Region und der Situation dort ist darüber hinaus die Regionalspielhilfe *Schild des Reiches* unerlässlich.



[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

Das Schwarze Auge  
hSclassics

## Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 17

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5  
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT  
(MEISTER / SPIELER)  
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG  
(HELDEN)  
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN  
(HELDEN)  
INTERAKTION,  
HINTERGRUNDWISSEN,  
TALENTEINSATZ,  
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT  
DIE MARKGRAFSCHAFT  
GREIFENFURT,  
IM FRÜHLING 1034 BF



Aventures