

Der Winter des Wolfes

Ein DSA-Abenteuer im Schwarzen Reich des Borbarad

von Mike Maurer und Anton Weste (Dank an Thomas Römer und Niels Gaul)

Illustrationen: Christian Turk



Wir, geboren unter dem Banner des doppelköpfigen Wolfes, herrschend im Zeichen der siebenstrahligen Dämonenkrone, wir, auf dessen Brust die Insignien unserer rechtmäßigen Würde, die Hauer des Mendenischen Ebers, ruhen, die einst unser Ahnherr Jarlak errungen, wir, schweigend in unserem Haß, schweigen nicht länger:

Ein Heerbann, größer und mächtiger von Nacht zu Nacht, verderbliches Unheil bringend und unaufhaltsam, zieht gen Ysilia, dem Herzen Tobriens, der Geschlagenen letzte Zuflucht.

Mendena, stolze Stadt am Perlenmeer, gefallen. Ilsur, Hort des Wissens und der Magie, gefallen. Löwenstein, trutzige Feste, gefallen. Kurkum, Heiligtum des Amazonenvolkes, gefallen.

Erschlagen der Herzog und seine besten Krieger, erschlagen wie geifernde Hunde auch sein Sohn und sein Kanzler. Gefallen Yppolita, der Amazonen Königin. Zertreten die Blüte der tobrischen Ritterschaft und die hochfahrenden Geweihten. Euer Heer mit dem Winde verweht, Eure Hoffnung begraben, Euer Wille gebrochen. O welch süßer Triumph, welch strahlende Glorie, welch erhebende Allmacht – welch Rache.

So hört: Ihr, die Ihr nicht beizeiten Euch besannt, die Ihr töricht in der Verlorenen Stadt ausharret, die Ihr nicht begreift, daß ein neues Zeitalter, das Äon meines Meisters, begonnen, Ihr seid dem Untergang geweiht.

So wisset: Verrat ist nicht mehr noch minder als die Zeichen der Zeit zu deuten! Wendet Euch ab von jenen, die glauben noch immer zu herrschen, die weil ihre Herrschaft nicht länger währt als meinem Meister dies beliebt. So erkennet: *Sein* ist die Macht, und ich bin *sein*, und mein ist die Macht und die Krone, zu herrschen in *seinem* Namen. Werft Euch, Vergebung heischend vor mir in den Staub, dann wird meine Gnade Euch zuteil und Ihr werdet in meinem Schatten leben, denn *seine* Erleuchtung wird Euch überkommen.

Dies ist meine Drohung, mein Anspruch, meine Botschaft!

Arngrimm von Ehrenstein

Anbei ein Ringlein, getragen von einem Eurer Toten vor Esramsbrück. Erkennt Ihr das kostbare Stück? – Wie schön das Prinzlein Dietrad doch noch immer zur Laute singt – allein sein Äußeres hat seit seinem Tode etwas gelitten.“

–Botschaft des Dunklen Herzogs Arngrimm von Ehrenstein an die Adligen, Geweihten und Magi Tobriens, 27 Hal

Die Vorgeschichte

Der befürchtete Beginn des Dunklen Zeitalters ist gekommen. Unter dem Marschtritt der Schwarzen Heerscharen windet sich Sumus geschändeter Leib. Während der Dämonenmeister Borbarad im Verborgenen finstere Pläne schmiedet, dringt seine answinistisch-maraskanisch-schwarzmagische Armee scheinbar unaufhaltsam von der tobrischen Küste aus ins Herz der östlichsten Provinz des Mittelreiches vor – nach Ysilia, der Hauptstadt des Herzogtums Tobrien.

Schon vor den Toren der Hafenstadt Mendena fällt der greise Herzog einem Freipfeil zum Opfer und wird der Hauer des Mendenischen Ebers beraubt, die seit ungezählten Jahrhunderten Herrschaftsinsignien des Hauses Ehrenstein sind. Löwenstein und Kurkum, die Festen der Amazonen, fallen nach heftigen Schlachten. Bei Esramsbrück unterliegt ein eilig zusammengedogener kaiserlicher Haufen dem Schwarzen Heer, das nicht nur auf Hilfe aus den Niederhöhlen zurückgreifen kann, sondern zudem wesentlich modernere Kriegstaktiken anwendet. Unter den Toten ist auch Prinz Dietrad von Ehrenstein, der zweitgeborene Sohn des verstorbenen Herzogs und Gemahl der Prinzessin Walpurga von Weiden, dessen Leichnam noch in derselben Nacht durch finstere Nekromantie zu unheiligem Leben erweckt wird.

Borbarads an allen Fronten siegreiche Armee wendet sich daraufhin gen Warunk, einen Strom von Flüchtlingen vor sich hertreibend und eine Spur der Verwüstung hinter sich zurücklassend. Darüber hinaus dräut langsam, aber sicher der Winter und damit die Unpassierbarkeit der Wege über die Schwarze Sichel: Das Herzogtum steht in seiner dunkelsten Stunde allein.

Aber noch sind die wackeren Tobrier nicht gänzlich geschlagen, und kaum eine Woche nach der vernichtenden Niederlage bei Esramsbrück ruft Erbprinz Bernfried seine verbliebenen Getreuen in die Herzogenstadt Ysilia, um den Widerstand gegen die übermächtige Geißel Aventuriens zu organisieren. Eine Handvoll Helden wird dabei unweigerlich in den Strudel der Ereignisse hineingezogen und eine entscheidende Rolle im Kampf um Tobriens Wohl und Wehe spielen.

Einige Worte zum Geleit

Der Winter des Wolfes stellt einen Nebenschauplatz der Borbarad-Kampagne dar, in der von der Errichtung eines Dunklen Reiches auf Aventurien erzählt wird (siehe dazu auch DSA-Schauplatz und -Spielewerkstatt in dieser *WunderWelten*). Das Szenario wirft Licht auf die Geschehnisse im Spätherbst des Jahres 27 Hal, wo in jenen Tagen, einer Zeit zwischen Hoffen und Bangen, göttlicher Wunder und dämonischer Verderbnis, der Erbprinz Bernfried von Ehrenstein an die Helden mit der Bitte

herantritt, die verlorenen Hauer des Mendenischen Ebers zurückzugewinnen und darüber hinaus – nicht minder gefahr- und schwierig – seinen zu unheiligem, untoten Leben erweckten Bruder Dietrad zu erlösen. Doch hierfür müssen die Helden nicht nur viele Meilen durch Feindesland ziehen, sondern gar bis in die Höhle des Löwen, die Feste des Dunklen Herzogs Arngrimm, vordringen. Borbarads Diener sind jedoch gewarnt und ersinnen insgeheim einen perfiden Plan, um die ahnungslosen Helden zu den Handlangern ihrer eigenen unheilvollen Ziele zu machen ...

Das Abenteuer eignet sich für **3 – 5 Helden der 6. bis 9. Erfahrungsstufe**, wobei die Wahl der Heldentypen – von Schelmen und Geweihten der Tsa oder Peraine einmal abgesehen – nicht eingeschränkt ist. Besonders stimmungsvoll erscheinen sowohl Praios- und Rondrageweihte als auch Adlige des Mittelreiches und Magiebegabte, zumal letztere besonders zum Bestehen des Abenteuers beitragen können.

Um den Schauplatz und die Vorgeschichte der Abenteuerhandlung noch detaillierter gestalten zu können, sei auf folgende **DSA-Publikationen** verwiesen: das Abenteuer **Goldene Blüten auf Blauem Grund**, die chronologische Geschichtsschreibung des **Aventurischen Boten** und nicht zuletzt der – leider erst Mitte 1997 im Heyne-Verlag erscheinende **Roman Wenn das Rad zerbricht**.

Ysilia – das Herz Tobriens

Ysilia, träumt er, da er ruht.

Dort wartet Rettung vor der Brut,

Die seinen Mut zu rauben sucht

Und die auf immer sei verflucht.

Doch ewig fern erscheint die Stadt,

Sein Traum verblaßt –

sein Herz ist matt.

Allgemeine Informationen:

Ein einzelner Lichtstrahl dringt durch das trübe Grau des wolkenverhangenen Himmels, berührt beinahe schüchtern drei goldene Kuppeln fern am Horizont und läßt sie weithin sichtbar erstrahlen. Die gerühmte und gefürchtete Halle des Göttlichen Zorns – ein Fingerzeig des Praios – kündigt euch von Ysilia, dem Ziel eurer Reise. Wo von trutzigen Mauern und Türmen herausfordernd leuchtende Banner und Wimpel wehen, da mag Sicherheit und Wärme eurer harren.

Schon weit vor dem Tore, wo sonst am Wegesrand Ruinen, kleine Schreine und Boronsräder mahndend an den Zug der Oger erinnern, wird die Straße von Zelten und allerlei notdürftig gezimmerten Behausungen gesäumt. Flüchtlinge und Söldlinge gleichermaßen fristen hier ihr Dasein im Schatten des Ylisteins, dem aufragenden Felsen am Ufer des Ysliisees, worauf die Herren Tobriens ihre mächtige Feste erbauen ließen.

Meisterinformationen:

Über der Stadt (für gewöhnlich etwa 2.500 Einwohner, zur Zeit jedoch wohl annähernd das Doppelte) liegt die Bedrohung durch das Schwarze Heer wie ein dunkler Schatten. Straßen und Plätze sind fest in Händen des Kriegsvolkes, derweil der alltägliche, zivile Handel und Wandel beinahe zum Erliegen gekommen ist. Gardisten des Prinzen, Magier und Geweihte (insbesondere das zahlreiche Gefolge des Schwerter der Schwerter, der Marschallin der Rondrakirche) sorgen, so gut es ihnen möglich ist, für Ruhe und Ordnung und versehen die Flüchtlinge vor den Toren mit dem Lebensnotwendigsten.

Dennoch ist Diebstahl und Betteln an der Tagesordnung; die Gerüchte über das grausige Geschehen in den besetzten Gebieten, das vermehrte Auftreten von Krankheiten und die knapper werdenden Nahrungsmittel tun ihr übriges, um Ysilia im Efferdmond zu einem Faß Hylailier Feuer zu machen, das jederzeit explodieren kann. Eine Unterkunft ist für die Helden, so sie nicht von adligem Geblüt oder angesehenen Profession sind, nur schwerlich zu finden. Die Preise für Nahrungsmittel und andere Güter sind geradezu horrend (verzehnfachen Sie getrost die gängigen Listenpreise). Auf den Zinnen und Türmen der Stadt flattern neben dem Zweihäuptigen Wolf des Erbprinzen und den goldenen Löwen des Schwerter der Schwerter gut drei Dutzend Banner des tobrischen Hochadels – Erbprinz Bernfried hat alle verbliebenen Getreuen der Krone zusammengerufen, ihm mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Der Herold

Allgemeine Information:

“Höret, höret: Im Namen des Prinzen Bernfried gebe ich kund und wissen, daß sich jedefrau und jedermann von Adel, Geweihten- und Magierschaft, aber gleichwohl die Vertreter der freien Bürger Ysiliens am morgigen Tage, welcher ist der siebte im Efferdmonde im Jahre 27 Hal, an unserem Hofe einfinden möge, neue Kunde zu erfahren und das weitere Vorgehen zu beratschlagen.“

Der Kronrat ist die beste Gelegenheit für die Helden, Neuigkeiten über *den einen* in Erfahrung zu bringen, dessen Heerscharen und willfährige Diener in *seinem* Namen die Herrschaft über ganz Aventurien erzwingen wollen.

Falls die Helden noch Informationen benötigen, die für das Verständnis der bisherigen Kampagne wichtig sind, dann können Sie ihnen diese im Verlauf des Hoftags oder auf anderem Weg zukommen lassen (die Bannakademie sammelt z. B. bereits seit vielen Monden sämtliche Erkenntnisse über die Rückkehr des Dämonenmeisters, darunter auch die wirren Aussagen der *Gezeichneten*. Auch Eno Kariolinnen, ein Erzabt der Draconiter, hat seine unliebsamen Erfahrungen schriftlich festgehalten und kann, mit Federkiel und Pergament bewaffnet, in der Stadt angetroffen werden etc.).

Der tobrische Kronrat

So höret Gefährten, Gelobte der Göttin:

Hell singt unsre Klinge, hell brennt unser Blut,

Entbrennet ob Rondras so brüllender Wut.

So opfert vom Blute! Seid mächtig im Mute!

— aus den Gesängen Hlûthars

Allgemeine Information:

Die Halle des Heiligen Jarlak, aus weißem Granit errichtet, ist neben dem Praiostempel das größte und schönste Bauwerk der Stadt. Viele hundert Menschen finden darin Platz, die bunten Glasfenster erhellen das Innere der Halle im Licht der Mittagssonne in allen Farben des Regenbogens. Derweil Edle und Rittersleute sich mit schlichten, eichenen Bänken im Rücken ihrer Lehensherren begnügen müssen, sitzen die Barone und Grafen auf kostbaren Samstühlen. Über allen aber thronen unter einer lichten Kuppel, Erbprinz Bernfried und seine Gemahlin Efferdane vom Eberstamm, das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund und der Erleuchtete Luceo zur Linken und zur Rechten. Die Wände schmücken Gemälde der Helden und Heiligen Tobriens: *Jarlak der Waidmann*, *Rondragabund von Riedemer* und *Badilak von Mendena*, um nur einige zu nennen.

Meisterinformationen:

Der Rat des Erbprinzen nimmt zunächst einen traurigen Verlauf, als die Barone und Edlen vom Fall ihrer Lehen, vom Mord an ihren Untertanen, Brand und Raub künden. Mit versteinerter Miene berichtet der kaiserliche Marschall Tobriens von der verlorenen Schlacht bei Es-lamsbrück und dem Tod des Prinzen Dietrad. Als eben ein heftiger Disput zwischen dem Erbprinzen und dem mendenischen Grafen zu entbrennen droht, weil dieser beim Fall Mendenas zuvörderst die heiligen Gänse des Traviatempels zu retten trachtete, stürzt ein Lakai mit einer kleinen Schatulle in den Saal, die sich – so berichtet er mit überschlagender Stimme – im Vorhof ‘manifestiert’ habe.

Nach einer Untersuchung der Schatulle durch den Hofmagus wird sie geöffnet, und heraus fallen eine versiegelte Botschaft und ein Ringlein, bei dessen Anblick Bernfried erleichtet. Mit zitternden Fingern bricht er das schwarze Siegel, liest beinahe widerwillig die Zeilen, dann wirft er, von Entsetzen und Zorn übermannt, das Pergament zu Boden und verläßt überstürzt den Saal. Während Ayla und Luceo dem Prinzen folgen, ergreift der Kanzler Delo von Gernotsborn das Schreiben und beginnt – auf Zuruf der aufgesprungenen Adligen und Geweihten – stockend und ungläubig zunächst, dann aber hörbar zornig, Arngrimms Botschaft zu verlesen.

Minutenlang herrscht Ratlosigkeit im Saal, erregt wird in kleinen Gruppen diskutiert (ein Geißler: „Man sollte diesen Arngrimm wie einen geifernden Hund erschlagen.“ – eine schwarzgewandete, hagere Ge-

herantritt, die verlorenen Hauer des Mendenischen Ebers zurückzugewinnen und darüber hinaus – nicht minder gefahrvoll und schwierig – seinen zu unheiligem, untoten Leben erweckten Bruder Dietrad zu erlösen. Doch hierfür müssen die Helden nicht nur viele Meilen durch Feindesland ziehen, sondern gar bis in die Höhle des Löwen, die Feste des Dunklen Herzogs Arngrimm, vordringen. Borbarads Diener sind jedoch gewarnt und ersinnen insgeheim einen perfiden Plan, um die ahnungslosen Helden zu den Handlangern ihrer eigenen unheilvollen Ziele zu machen ...

Das Abenteuer eignet sich für **3 – 5 Helden der 6. bis 9. Erfahrungsstufe**, wobei die Wahl der Heldentypen – von Schelmen und Geweihten der Tsa oder Peraine einmal abgesehen – nicht eingeschränkt ist. Besonders stimmungsvoll erscheinen sowohl Praios- und Rondrageweichte als auch Adlige des Mittelreiches und Magiebegabte, zumal letztere besonders zum Bestehen des Abenteurers beitragen können.

Um den Schauplatz und die Vorgeschichte der Abenteuerhandlung noch detaillierter gestalten zu können, sei auf folgende DSA-Publikationen verwiesen: das Abenteuer **Goldene Blüten auf Blauem Grund**, die chronologische Geschichtsschreibung des **Aventurischen Boten** und nicht zuletzt der – leider erst Mitte 1997 im Heyne-Verlag erscheinende Roman **Wenn das Rad zerbricht**.

Ysilia – das Herz Tobriens

Ysilia, träumt er, da er ruht.

Dort wartet Rettung vor der Brut,

Die seinen Mut zu rauben sucht

Und die auf immer sei verflucht.

Doch ewig fern erscheint die Stadt,

Sein Traum verblaßt –

sein Herz ist matt.

Allgemeine Informationen:

Ein einzelner Lichtstrahl dringt durch das trübe Grau des wolkenverhangenen Himmels, berührt beinahe schüchtern drei goldene Kuppeln fern am Horizont und läßt sie weithin sichtbar erstrahlen. Die gerühmte und gefürchtete Halle des Göttlichen Zorns – ein Fingerzeig des Praios – kündigt euch von Ysilia, dem Ziel eurer Reise. Wo von trutzigen Mauern und Türmen herausfordernd leuchtende Banner und Wimpel wehen, da mag Sicherheit und Wärme eurer harren.

Schon weit vor dem Tore, wo sonst am Wegesrand Ruinen, kleine Schreine und Boronsräder mahndend an den Zug der Oger erinnern, wird die Straße von Zelten und allerlei notdürftig gezimmerten Behausungen gesäumt. Flüchtlinge und Söldlinge gleichermaßen fristen hier ihr Dasein im Schatten des Yslisteins, dem aufragenden Felsen am Ufer des Ysliisees, worauf die Herren Tobriens ihre mächtige Feste erbauen ließen.

Meisterinformationen:

Über der Stadt (für gewöhnlich etwa 2.500 Einwohner, zur Zeit jedoch wohl annähernd das Doppelte) liegt die Bedrohung durch das Schwarze Heer wie ein dunkler Schatten. Straßen und Plätze sind fest in Händen des Kriegsvolkes, derweil der alltägliche, zivile Handel und Wandel beinahe zum Erliegen gekommen ist. Gardisten des Prinzen, Magier und Geweihte (insbesondere das zahlreiche Gefolge des Schwerter der Schwerter, der Marschallin der Rondrakirche) sorgen, so gut es ihnen möglich ist, für Ruhe und Ordnung und versehen die Flüchtlinge vor den Toren mit dem Lebensnotwendigsten.

Dennoch ist Diebstahl und Betteln an der Tagesordnung; die Gerüchte über das grausige Geschehen in den besetzten Gebieten, das vermehrte Auftreten von Krankheiten und die knapper werdenden Nahrungsmittel tun ihr übriges, um Ysilia im Efferdmond zu einem Faß Hylailier Feuer zu machen, das jederzeit explodieren kann. Eine Unterkunft ist für die Helden, so sie nicht von adligem Geblüt oder angesehenen Profession sind, nur schwerlich zu finden. Die Preise für Nahrungsmittel und andere Güter sind geradezu horrend (verzehnfachen Sie getrost die gängigen Listenpreise). Auf den Zinnen und Türmen der Stadt flattern neben dem Zweihäuptigen Wolf des Erbprinzen und den goldenen Löwen des Schwerter der Schwerter gut drei Dutzend Banner des tobrischen Hochadels – Erbprinz Bernfried hat alle verbliebenen Getreuen der Krone zusammengerufen, ihm mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Der Herold

Allgemeine Information:

“Höret, höret: Im Namen des Prinzen Bernfried gebe ich kund und wissen, daß sich jedefrau und jedermann von Adel, Geweihten- und Magierschaft, aber gleichwohl die Vertreter der freien Bürger Ysilia am morgigen Tage, welcher ist der siebte im Efferdmonde im Jahre 27 Hal, an unserem Hofe einfinden möge, neue Kunde zu erfahren und das weitere Vorgehen zu beratschlagen.“

Der Kronrat ist die beste Gelegenheit für die Helden, Neuigkeiten über *den einen* in Erfahrung zu bringen, dessen Heerscharen und willfährige Diener in *seinem* Namen die Herrschaft über ganz Aventurien erzwingen wollen.

Falls die Helden noch Informationen benötigen, die für das Verständnis der bisherigen Kampagne wichtig sind, dann können Sie ihnen diese im Verlauf des Hoftags oder auf anderem Weg zukommen lassen (die Bannakademie sammelt z. B. bereits seit vielen Monden sämtliche Erkenntnisse über die Rückkehr des Dämonenmeisters, darunter auch die wirren Aussagen der *Gezeichneten*. Auch Eno Kariolinnen, ein Erzabt der Draconiter, hat seine unliebsamen Erfahrungen schriftlich festgehalten und kann, mit Federkiel und Pergament, bewaffnet, in der Stadt angetroffen werden etc.).

Der tobrische Kronrat

So höret Gefährten, Gelobte der Göttin:

Hell singt unsre Klinge, hell brennt unser Blut,

Entbrennet ob Rondras so brüllender Wut.

So opfert vom Blute! Seid mächtig im Mute!

— aus den Gesängen Hlúthars

Allgemeine Information:

Die Halle des Heiligen Jarlak, aus weißem Granit errichtet, ist neben dem Praiostempel das größte und schönste Bauwerk der Stadt. Viele hundert Menschen finden darin Platz, die bunten Glasfenster erhellen das Innere der Halle im Licht der Mittagssonne in allen Farben des Regenbogens. Derweil Edle und Rittersleute sich mit schlichten, eichenen Bänken im Rücken ihrer Lehensherren begnügen müssen, sitzen die Barone und Grafen auf kostbaren Samtstühlen. Über allen aber thronen unter einer lichten Kuppel, Erbprinz Bernfried und seine Gemahlin Efferdane vom Eberstamm, das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund und der Erleuchtete Luceo zur Linken und zur Rechten. Die Wände schmücken Gemälde der Helden und Heiligen Tobriens: *Jarlak der Waidmann*, *Rondragabund von Riedemer* und *Badilak von Mendena*, um nur einige zu nennen.

Meisterinformationen:

Der Rat des Erbprinzen nimmt zunächst einen traurigen Verlauf, als die Barone und Edlen vom Fall ihrer Lehen, vom Mord an ihren Untertanen, Brand und Raub kündigen. Mit versteineter Miene berichtet der kaiserliche Marschall Tobriens von der verlorenen Schlacht bei Es-lamsbrück und dem Tod des Prinzen Dietrad. Als eben ein heftiger Disput zwischen dem Erbprinzen und dem mendenischen Grafen zu entbrennen droht, weil dieser beim Fall Mendenas zuvörderst die heiligen Gänse des Traviatempels zu retten trachtete, stürzt ein Lakai mit einer kleinen Schatulle in den Saal, die sich – so berichtet er mit überschlagender Stimme – im Vorhof ‘manifestiert’ habe.

Nach einer Untersuchung der Schatulle durch den Hofmagus wird sie geöffnet, und heraus fallen eine versiegelte Botschaft und ein Ringlein, bei dessen Anblick Bernfried erleichtet. Mit zitternden Fingern bricht er das schwarze Siegel, liest beinahe widerwillig die Zeilen, dann wirft er, von Entsetzen und Zorn übermannt, das Pergament zu Boden und verläßt überstürzt den Saal. Während Ayla und Luceo dem Prinzen folgen, ergreift der Kanzler Delo von Gernotsborn das Schreiben und beginnt – auf Zuruf der aufgesprungenen Adligen und Geweihten – stockend und ungläubig zunächst, dann aber hörbar zornig, Arngrimms Botschaft zu verlesen.

Minutenlang herrscht Ratlosigkeit im Saal, erregt wird in kleinen Gruppen diskutiert (ein Geißler: „Man sollte diesen Arngrimm wie einen geifernden Hund erschlagen.“ – eine schwarzgewandete, hagere Ge-

stalt: „Wer zum Nam..., äh, wer ist eigentlich dieser Arngrimm?“ – ein Baron thorwalscher Herkunft: „Wenn's kein anderer tut, dann werde ich gehen und den armen Dietrad erlösen, das wohl, bei Swafnir!“). Endlich kehren die beiden Geweihten mit dem jungen Erbprinzen zurück und verkünden zur Überraschung aller, daß es der Wille der guten Götter sei, hier und heute ein Zeichen zu setzen und Bernfried von Ehrenstein zum Herzog zu küren. Unter heiligen Gesängen und frommen Gebeten wird der Erbprinz zum wahren und rechten Herzog Tobriens gekürt und alle anwesenden Adligen schwören ihm die Treue bei den Zwölfen auf ewig. Allein, es fehlen die Hauer des Ebers, die Insignien des tobrischen Herzogs – die trägt ein anderer Ehrenstein auf der Brust ...

Nun ist es langsam an der Zeit, daß die Helden aktiv in das Geschehen eingreifen. Es sind verschiedene Möglichkeiten denkbar, wie Sie die Gruppe an die Aufgabe heranführen: Die Helden könnten z. B. zufällig mitbekommen, wie jemand den Herzog bittet, nach Mendena ziehen zu dürfen, um Dietrad zu erlösen und die Hauer zu erringen, dies Ansinnen aber mit Bedauern abgelehnt wird, weil diese Person in Ysilia unabhkömmlich ist. Ein Geweihter unter den Helden wird unter Umständen von einem/einer der anwesenden Hochgeweihten für diese Queste ausgewählt. Am einfachsten stellt sich die Situation natürlich dar, wenn die Helden bereits die eine oder andere aufsehenerregende Tat vollbracht haben – dann wird der Herzog früher oder später von ihrer Gegenwart erfahren und sie von sich aus mit der Queste betrauen. Auf jeden Fall erhalten die Helden am Abend des Kronrates eine persönliche Einladung des Herzogs.

Der Auftrag

Allgemeine Information:

Es ist bereits dunkel geworden, als der Kammerherr euch durch einen spärlich beleuchteten Gang des herzoglichen Palastes führt und schließlich vor einer unscheinbaren Tür stehenbleibt. Ihr betretet einen anheimelnden Raum, der von einigen Kerzen und einem prasselnden Kaminfeuer erhellt wird. Eure Knie versinken tief in den ausgelegten weichen Fellen, als ihr ehrerbietig die Anwesenden begrüßt. Der Herzog, die Erhabene Ayla, Eminenz Luceo, Kanzler Delo und Erzabt Eno vom Heiligen Drachenorden sitzen in bequemen Sesseln am Feuer und mustern euch aufmerksam, aber freundlich. „Euch ist der Inhalt dieser Botschaft wohlbekannt?“ Der Herzog deutet auf einen kleinen Ebenholztisch, auf dem das Schreiben Arngrimms von Ehrenstein liegt. „Gut, dann werdet ihr euch gewißlich denken können, aus welchem Grund ich euch hierher gebeten habe ...“

Meisterinformationen:

Im folgenden sind der Auftrag, Hinweise und Hilfestellungen, die der Herzog den Helden zu geben vermag, stichpunktartig aufgeführt – das Gespräch und die Reisevorbereitungen können die ganze Nacht in Anspruch nehmen.

—Die Helden sollen nach Mendena reisen, um dort dem Dunklen Herzog die Hauer des Mendenischen Ebers zu entreißen und Dietrad zu erlösen.

—Arngrimm ist ein entfernter Verwandter Bernfrieds, der unlängst in Mendena gekrönt wurde und Berichten zufolge auf Burg Talbruck nahe jener Stadt residiert.

—In Eslamsbrück führen die Ritter vom Orden des heiligen Golgari die Verteidiger an. In ihrem Besitz soll sich ein Artefakt befinden, mit dessen Hilfe man möglicherweise Dietrad auf borongefällige Weise erlösen kann.

—Da die Tobimora Hochwasser führt und auf dem Yslisee in den vergangenen Tagen mehrere Boote verschollen sind, ist es mehr als ratsam, die Landstraße nach Süden durch den Nebelwald zu nehmen und dann – jenseits des unheimlichen Waldes – querfeldein bis Eslamsbrück zu reiten.

—Südlich des Nebelwaldes kann der Feind überall auftauchen.

—Selbst in den besetzten Gebieten gibt es noch viele Edle und auch einfache Landleute, die tapfer den Invasoren Widerstand leisten. So erzählt man z. B. von den Taten des Barons von Dunkelstein geradezu Wunderdinge.

—Der Herzog läßt den Helden nahezu alles bereitstellen, was sie für

das Gelingen ihrer Queste benötigen (Waffen, Pferde, Gold, Proviant – und sogar einen Siegelring, der ihnen überall dort helfen wird, wo des Herzogs Siegel und Wort noch etwas gelten).

Bevor die Helden am Morgen des 8. Eff. aufbrechen, spricht die Erhabene Ayla den rituellen Segen:

Es segne uns Rondra, die Herrin des Krieges,
es bewahre uns Rondra, die Beherrscherin des Sturmes,
es erleuchte uns Rondra, die herrliche Löwin der Zwölfe.
Es stärke uns die Kraft des gleißenden Stahles
und unser Glaube, der als ehernes Schild vor uns steht.
Dein Wille, o Herrin, sei unser Befehl.

Schon am Abend nach dem Aufbruch aus Ysilia sehen die Helden im Licht der untergehenden Praioisscheibe den Rand des Nebelwaldes vor sich, eines verwunschenen Forstes, der sich vom Yslisee bis ins Vorland der Schwarzen Sichel erstreckt. In der klaren Vollmondnacht zieht eine sonderbare Himmelserscheinung die Aufmerksamkeit der Helden auf sich.

Die Niobarasnacht

Allgemeine Informationen:

Wie gebannt blickt ihr hinauf zum Firmament, wo in dieser Nacht der Gestirne Lauf auf wundersame Weise offenbar wird. Zunächst ist es nur ein schmaler Schatten, der sich vor das Madamal schiebt, langsam und bedrohlich. Allmählich verschwindet die leuchtende Scheibe, die eben noch die Nacht erhellte, in der verschlingenden Dunkelheit. Und im gleichen Maße wie ihr Licht verblaßt, beginnen unzählige Sterne kalt und glitzernd am Himmel zu funkeln – eine Niobarasnacht, Zeichen Alverans oder dämonisches Machwerk? Im Norden, dort wo am Fuße von Drachensteinen und Schwarzer Sichel Ysilia, der Ausgangsort eurer Queste liegt, und im Osten, wohin der Weg euch führen soll, stehen die Sternbilder und Planeten besonders dicht und in eindeutiger Konstellation.

Meisterinformationen:

Lassen Sie einen auf diesem Gebiet bewanderten Helden eine Probe auf *Sternkunde* ablegen und enthüllen Sie ihm entsprechend seines Erfolgs ein klein wenig, den Gutteil oder fast die gesamten Deutungen. In dieser Niobarasnacht kommt es zu einer Konjunktion des Madamals mit drei Planeten im Drachen, welches über den Drachensteinen kulminiert. Darin das verdunkelte Madamal und in Konjunktion Simia, Nandus und Kor.

Deutung: Simia verheißt in Kombination mit dem Drachen die Entstehung von Triumph, Macht und Sieg, Nandus warnt davor, und Kor ruft zum Kampf gegen jenen, von dem die Sterne sprechen. Auch das verdunkelte Madamal verheißt wenig Gutes ...

Weitere Konstellationen: Marbo steht im Sternbild des Hundes (in Tobrien als Wolf angesehen), das justament das Schwert passiert. Der Kaiserstern steht tief.

Deutung: Kriegerische, blutige Zeiten stehen dem Herzogtum bevor, das sich, wie auch das Reich des Kaisers, im Niedergang befindet.

Der Morgen dämmt bereits, als das Madamal endlich wieder in ungetrübtem Glanz am Firmament steht.

Der Herr der Nebelwölfe

Allgemeine Informationen:

Die Reichslandstraße führt mitten durch den Nebelwald: Alte Eichen, mistelbehangen und umgeben von Haselnußsträuchern, säumen majestätisch den Wegesrand. Dorniges Schlehengestrüpp macht jedes Vordringen in die Tiefen des Waldes abseits der Straße so gut wie unmöglich. Mit den Meilen verschlechtert sich der Zustand der Straße zusehends. Die Pflastersteine sind tief im morastigen Waldboden versunken, Wurzelwerk verhindert eine schnelle Gangart eurer Pferde. Kaum ein Sonnenstrahl durchdringt noch das dichte Blätterdach, und so weicht die üppige Vegetation bald der Eintönigkeit moosbewachsener Tannen und flechtenbehangener Fichten. Mit der Dunkelheit kommt der Nebel – El-

fentränen werden die Tautropfen genannt, die mit den Nebeln vom Ysli-see herüberziehen und eure Kleidung durchnässen.

Meisterinformationen:

Als die Nacht hereinbricht, halten sich die Helden noch immer tief im Nebelwald auf, der Heimat des Barons Gwendion von Nevelung, der auf dem Kronrat in Ysilia zugegen war, obwohl er bereits zu den Schwarzen Horden übergelaufen ist. Er kontrolliert mit seinen Schergen den momentan einzig gangbaren Weg von Ysilia nach Süden und wacht im Auftrag seines Meisters über etwaige Truppenbewegungen der Herzöglichen. Aber auch eine Heldengruppe erweckt so kurz nach dem Kronrat das Interesse des Druiden und seiner Nebelwölfe ...

Bei den Nebelwölfen handelt es sich um eine Abart der Silberwölfe, wie sie nur in Tobrien (und dort in größerer Zahl auch nur im Nebelwald) anzutreffen sind. Das Fell der überaus intelligenten und aggressiven Tiere ist von einem silbrig-nebligen Schimmer umgeben, der sie in den Tiefen des Nebelwaldes nahezu unsichtbar macht. In den Augen des abergläubischen tobrischen Landvolkes sind sie die Vertrauten der finsternen Druiden, die mittels Zauber Macht oftmals als Leitwolf ein ganzes Rudel anführen.

Die Werte eines Nebelwolfs:

MU 12; AT 10; PA 5; LE 40; RS 3
TP 2W+2; GS 11; AU 60; MR 2; MK 20

Allgemeine Information:

Der flackernde Widerschein des Feuers läßt die unwirklichen Nebel weißlich glimmen. Doch sind es tatsächlich nur die Nebelschwaden, die walen und wogen, oder bewegt sich da nicht jemand oder etwas im Wald? Unheilvoll und plötzlich, gerade so als hätte sich der Nebel an vielen Stellen nur kurz verdichtet, treten auf lautlosen Pfoten Wölfe hervor – eine Handvoll erst, dann ein Dutzend und schließlich, ihr habt noch nicht mal zu den Waffen greifen können, umringeln euch an die dreißig der unheimlichen Kreaturen, geifernd, mit hochgezogenen Lefzen, die milchigen Augen starr auf euch gerichtet. Ein tiefes Grollen dringt aus der Kehle des mächtigen Leitwolfs, der sich langsam nähert.

Meisterinformationen:

Der Leitwolf ist Baron Gwendion selbst, der sich vor den Augen der Helden in seine menschliche Gestalt zurückverwandelt. Mit freundlichen Worten – in diesem unwirtlichen Wald der schiere Hohn – begrüßt er die Reisenden im Land des Nebels. Ebenso beiläufig erkundigt er sich nach dem Wohnort der Helden und erinnert daran, sie in Ysilia flüchtig gesehen zu haben.

Nutzen Sie als Meister jede Möglichkeit, die Ihnen ein hochstufiger Druiden und Borbaradianer in Begleitung von 30 aggressiven Wölfen bietet, um den Helden ihren Auftrag zu entlocken. Gwendion ist ein Mann mit gepflegten Umgangsformen, der philosophische Ernsthaftigkeit und Humor trefflich verbindet, allerdings zur Skrupellosigkeit neigt, wenn man seinen Forderungen nicht Folge leistet. Appelle an den Treueschwur (Glauben an die Zwölfe, Patriotismus etc.), den er Herzog Bernfried erst vor kurzem geleistet hat, quittiert Gwendion nur mit einem belustigten Lächeln.

Nachdem er sein Ziel erreicht hat, geleiten er und die Wölfe die Helden zum Waldrand, sodann verabschiedet er sich formvollendet und belegt die Helden mit einer individuellen Variante des MEMORABIA FALSIFIR-Zaubers, der bei allen allein die Erinnerung an eine gefahrlose, fast schon langweilige Durchquerung des Nebelwaldes zurückläßt (Bißspuren, Müdigkeit etc. können den Helden jedoch interessante Rätsel von großem rollenspielerischem Reiz aufgeben).

Mit einem druidischen Ritual nimmt Gwendion am nächsten Tag Kontakt zu einer Borbarad nahestehenden Person auf, berichtet vom Auftrag der Helden und harret gespannt der Dinge.

Über die Tobimora

Allgemeine Information:

Regentropfen prasseln aus einer dunklen Wolkenbank auf euch hernieder, als ihr am Ufer der Tobimora steht. Der größte Fluß Tobriens ist durch die ungewöhnlich starken Regenfälle der letzten Wochen und Monate

angeschwollen und hat sogar die Brücke, die bei der Schlacht heftig umkämpft war, überflutet und so gut wie unpassierbar gemacht.

Schemenhaft erkennt ihr durch den Regen am Nordufer die Mauern von Eslamsbrück, die sich trutzig gegen die finsternen Eroberer zu stemmen scheinen. Eine Überquerung des Flusses wird nicht einfach, denn während sich an der Oberfläche tückische Strudel und wütend aufspritzende Schaumkronen zeigen, mögen in den Tiefen des Wassers finstere Dämonen lauern.

Meisterinformationen:

Prinzipiell gibt es vier Möglichkeiten die Tobimora zu überwinden:

Schwimmen: Die Helden müssen gut 400 Schritt Wasser durchqueren, wobei ihnen der Fluß (bis auf sein eigentliches Bett) aber nur bis zur Hüfte reicht.

Um durch den schnell fließenden Fluß zu schwimmen, müssen drei *Schwimmen*-Proben + 5 (zusätzlich erschwert um eventuelle Rüstung und Ausstattung) gelingen. Für jede mißlungene Probe schluckt der Held Wasser und verliert dadurch W6 LP und doppelt soviel Ausdauer. Sinkt die Ausdauer auf 0, so wird der Held bewußtlos und ertrinkt unweigerlich.

Überdies haben sich Daimoniden aus Charyptoroths Domäne in den Fluten eingenistet und trachten danach, jedes Lebewesen auf immer in ihr kaltes und nasses Reich hinunterzuzerren. Sie manifestieren sich als plötzliche Strudel um einen Helden herum und geben ihm das Gefühl, daß Krallenhände nach ihm greifen und ihn in die nachtblauen Tiefen hinabziehen wollen.

Bei jeder fälligen Schwimmprobe würfelt der Meister für die Wesen auf dem W20 (AT 9), gelingt die Attacke, so schluckt der Held Wasser und erleidet zusätzliche W6 SP (und verliert doppelt soviel AU).

Floß Bauen: Dauert recht lange, wenn die Helden keinen AXXELE-RATUS-Zwergenkonstrukteur im Gepäck haben.

Magie: Die beste Möglichkeit ist die Beschwörung eines Elementargeistes der Luft oder des Wassers (Beschwörung um drei Punkte erschwert wegen dämonischer Präsenz). Für einen SOLIDIRID ist der Fluß zu breit.

Brücke: Sollten die Helden noch ihre Pferde mitführen, ist die überflutete Brücke die beste Möglichkeit, die Tobimora zu überqueren (wenn die Helden die Pferde samt Gepäck schwimmen lassen sollten, kommen unerfahrene Pferde nur bei einer 6, erprobte bei 5–6 und Schlachtrösser bei 4–6 auf W6 am anderen Ufer an ...). Die Position der Brücke ist durch Pfeiler markiert, dennoch kann es geschehen, daß ein Held mit seinem Pferd über den seit der Schlacht nicht mehr von einem Geländer geschützten Brückenrand stolpert (*Orientierungs*-Probe) und plötzlich in den Fluten verschwindet. An der Brücke verbanden sich Charyptoroths nachtblaue Tiefen mit Thargunitoths Kräften, die im Großen Werk der Nekromantie nach der Schlacht beschworen wurden. So entstanden u. a. fünf aufgedunsene Wasserleichen, die vor den Abenteurern geisterhaft emporsteigen und sie mit fauligen Armen angreifen.

Die Werte einer Wasserleiche:

MU 30; AT 8; PA 5; LE 30, RS 1;
TP 1W+2; GST 2; AU unendlich; MR 5; MK 14

Im hüfthohen Wasser kämpfen die Helden mit um je einen Punkt verringerten AT/PA-Werten. Gelingt eine Totenangst-Probe, so erhöht sich der Abzug auf die AT um zwei Punkte.

(Wenn Sie Ihren Helden alles abfordern wollen, dann haben die Magier des Schwarzen Heeres den Dämon Vhatacheor (*Mysteria Arkana*, S. 171) als Brückenwächter beschworen.)

Eslamsbrück

Allgemeine Information:

Völlig durchnäßt und erschöpft erreicht ihr das Stadttor von Eslamsbrück und begehrt Einlaß. Von den Zinnen werdet ihr mißtrauisch beäugt, erst nach einer Weile öffnet sich das Tor. Als ihr eintretet, seid ihr von zehn Gardisten umstellt, die drohend ihre Hellebarden auf euch gerichtet haben – ein Weibel in zerschlissenem Lederharnisch fragt euch nach euren Namen, wo ihr herkommt und wohin ihr hinget.

Die Angst vor Spionen des Dämonenmeisters ist verständlicherweise groß. Erst als ihr das Siegel Bernfrieds vorzeigt, werden erleichtert die Waffen gesenkt. Unter knappen Entschuldigungen führt euch der Weibel zum Anwesen des Vogtes, wo nun auch die Golgariten ihr Quartier bezogen haben.

Eslamsbrück bietet einen traurigen Anblick: Die Leute gehen gebückt, ihre Augen scheinen jeglichen Glanz verloren zu haben – ihre Hoffnung ist angesichts der niederhöllischen Armeen, die über das Land ziehen und die Welt in Dunkelheit stürzen, geschwunden.

Selbst die Häuser wirken alt und grau, der Glanz des Praiostempels ist nur noch matt, die Statue der Löwin vor dem Rondratempel erscheint euch schwächlich.

Meisterinformationen:

Durch das Öffnen der Tore zur Siebten Sphäre und vor allem die unheilige Durchführung des *Magnum Opus der Nekromantie* auf dem Schlachtfeld nahe der Stadt hat sich eine Wolke der Verzweiflung und Niedergeschlagenheit über das Land gelegt (**Bastrabuns Bann**, S. 26), die vom Meister in allen Facetten geschildert werden sollte: Ein Viertel der Bevölkerung ist angesichts der Invasion geflohen, die Stadt wird von nicht einmal mehr 100 Kämpfern verteidigt – Golgariten, Gardisten und Überlebende der Schlacht vor drei Wochen. Mitten im Feindesland ist Eslamsbrück von der Versorgung abgeschnitten und dazu verdammt, bald zu fallen.

Das Haus des Eslamsbrücker Stadtvogtes ist ein Wehrgebäude im Beilunker Stil an der östlichen Stadtmauer. Das Rabenbanner der Golgariten weht im Hof, überall sind schwarzgewandete Ordensmitglieder auszumachen. Den Helden wird trockene Kleidung und Essen gegeben, zudem eine immerhin beheizbare Kemenate als Bleibe für die Nacht.

Allgemeine Informationen:

Als die Sonne im Westen untergeht, tritt sie zum ersten Mal an diesem Tag hinter der finsternen Wolkenbank hervor und sendet ihren roten Schein durch die hohen Fenster des Großen Saals, in den ihr von der Wache geführt werdet. Hier erwarten euch die Anführer der Verteidiger Eslamsbrücks: Vogt Eberhelm von Darbonia-Schnattermoor, ein breitschultriger Landmann, und der Golgariten-Bruder Steffen vom Felde, ein schlanker, dunkelhaariger Ritter.

Meisterinformationen:

Vogt Eberhelm ist deutlich niedergeschlagen; Zweifel zerfurchen sein bärtiges Gesicht, er spricht mit tiefer, trauriger Stimme. Frater Steffen ist dagegen willens, alles in seinen Kräften Stehende gegen die Invasoren zu unternehmen und wird die Helden in jeder Hinsicht in ihrem Vorhaben bekräftigen.

Die beiden begrüßen die Gesandten Bernfrieds. begierig zu erfahren, was auf dem Kronrat zu Ysilia vorgefallen ist, und ebenso neugierig, was die Mission der Helden betrifft – auch wenn sie dieselbe nicht verraten wollen, müssen sie zumindest vom Felde um den sagenumwobenen Schatz der Golgariten bitten: Tatsächlich befindet sich eine borongefällige Reliquie im Besitz der Golgariten, die sie den Helden zum Zwecke der Erlösung Dietrads gerne überreichen.

Doch vor allem Vogt Eberhelm bringt zum Ausdruck, daß er eine Reise zur Burg Talbruck, die von den Anhängern Borbarads in ein 'Refugium der Finsternis' verwandelt wurde, für ein hoffnungsloses Unterfangen erachtet („Ihr mögt mit der Götter Hilfe dort hineinkommen – doch heraus kommt Ihr nur über Borons Reich ... oder das Seiner niederhöllischen Schwester ...“). Geben Sie den Helden das Gefühl, daß man sie zwar nach Kräften unterstützt und ihren Einsatz als sehr tapfer betrachtet, aber eigentlich schon für tot hält („Wir werden für Euch beten, auf daß Ihr Einzug halten werdet in eines der zwölfgöttlichen Paradiese.“).

Bedeckung bekommen die Helden nicht mit auf den Weg, da alle Kämpfer in der Stadt gebraucht werden. Sollten die Abenteurer jedoch keine Pferde (mehr) besitzen, stellt man ihnen erprobte Warunkerschecken zur Verfügung. Über den Weg nach Mendena können die Helden vor allem wilde Gerüchte von menschenverschlingenden Dämonen hören, von einer seltsamen Wandlung des Landes, in dem alle Wesen aggressiver und hinterhältiger werden. Vor allem sollte man kein Wasser von dort trinken und lieber Wasserschläuche mitnehmen. Zu-

dem sind auf der Straße nach Mendena Patrouillen der Schwarzen Horden unterwegs – allerdings gebe es noch, so heißt es immer wieder, einige wenige Widerstandsgruppen, die einem, wenn man sehr, sehr großes Glück hat, beistehen könnten – wie etwa jene des tapferen Barons Yelnan von Dunkelstein.

Am nächsten Morgen wird alles für den Aufbruch der Helden bereit sein, dann will man ihnen auch die Reliquie übergeben.

Verdrängte Erinnerung

Meisterinformationen:

Da die Erinnerung an die Begegnung mit Baron Gwendion durch den **MEMORABIA FALSIFIR** nicht ausgelöscht, sondern nur verdrängt wurde, sucht sie sich in den Träumen der Helden einen Weg zurück:

Allgemeine Informationen:

Du bist in einem dunklen Wald. Unwirkliche Nebel treiben an dich heran, bringen schauerliches Geheule mit sich – erst entfernt, dann immer näher. Knurrende Wölfe. Umzingelt und gefangen. Eine Gestalt ... ein hochgewachsener Mann, er trägt eine dunkle Kutte, ein Gesicht voll finsterner Absicht. Kalte Finger berühren dich an der Stirn – ein gemurmelter Vers ... Du wachst auf. Um dich herum ist nur die Kälte der Nacht.

Pallana's Licht

Allgemeine Information:

Ihr seid gerüstet und gewandet, eure Pferde sind gesattelt. Landmeister Steffen vom Felde hält im Großen Saal vor euch und den versammelten Golgariten eine Messe ab und ruft den Herren des Schlafes und des Todes um neue Kraft im Kampf wider die Kreaturen des Finsternen an. Dann enthüllt er vor den Augen der staunenden Gläubigen eines der wichtigsten Artefakte seines Ordens: Eine silberglänzende Laterne von uralter Form. Ihr erkennt feine Zieselierungen von Drachen und anderen Ungeheuern, die Zeichen Borons und Uthars. Blutachate auf der Laterne erzeugen ein tiefrotes Farbenspiel.

Mit Ehrfurcht übergibt euch der Golgarit die Lampe: „Dies ist Pallana's Licht. Entzündet seine Kerze, wenn Untote und Wiedergänger zugegen sind und ihre unheilige Existenz beendet. Doch gebt acht: Die Kerze ist im Nu abgebrannt, so daß ihr sie wahrscheinlich nur einmal benutzen könnt – um Dietrads Seele zu befreien. Die Zwölfe mögen mit euch sein.“

Meisterinformationen:

Die Silberlaterne wurde in grauer Vorzeit – angeblich von den legendären Zwergenschmieden Aurin und Raurin – gefertigt. Auf verschlungenen Pfaden in den Besitz eines Boronpriesters gelangt, wurde das Artefakt später vom Raben von Punin dem Gott des Todes geweiht, um die Kreaturen Thargunito's zu vernichten. Ein Artefakt von großer Macht, das, zu verschiedenen Zeiten von berufenen Dienern der Zwölfe entzündet, großen Segen bewirkte.

Für die Helden ist nun die Zeit des Aufbruchs gekommen. Der Regen hat aufgehört, vor ihnen liegt die Straße nach Mendena – der Weg führt mitten durch das verfluchte Land.

Land im Zwiellicht

Allgemeine Information:

Schweigend reitet ihr über das Schlachtfeld, wo sich vor Wochen die Kaiserlichen und Borbarads Knechte ein blutiges Gemetzel lieferten. Nach dem gewaltigen *Magnum Opus* sind nur noch wenige Leichen zurückgeblieben und die Golgariten konnten über diese Borons Segen sprechen, auf daß keine Knochenfresser und Ghule über die Leichname herfallen können. Morgennebel liegt über den Tobimoramarschen, nur das Krächzen einiger Raben durchdringt die Grabesstille.

Ihr befindet euch nun im Land des Zwiellichts, wo die finsternen hängenden Wolken den Tag der Nacht gleichmachen. Die Bäume scheinen bedrohlich ihre Äste über euch auszustrecken, Wiesenblumen blühen blutrot und todesschwarz anstatt sonnengelb und himmelblau ...

Meisterinformationen:

Die Helden müssen direkt durch das eroberte Gebiet, das vor allem seit den Namenlosen Tagen nicht nur von Söldlingstruppen des Dämonenmeisters, sondern auch von ungebundenen übernatürlichen Wesenheiten durchstreift wird, immer auf der Suche nach dem warmen Blut der Lebenden. Landschaft, Pflanzen und Tiere sind unnatürlich geworden, durchdrungen von der dämonischen Präsenz, die sich über ganz Tobrien ausbreitet.

(Der MU jedes Helden sinkt für die Dauer des Aufenthalts in diesem Teil Tobriens um soviel Punkte, wie der AG beträgt.)

Einige Dörfer sind verlassen, doch in vielen leben noch immer die verängstigten Bewohner unter der Knute ihrer neuen Herren. Für die Reise zur Burg von Mendena benötigen die Helden trotz der guten Straße etwa eine Woche, da sie durch die schlechte Witterung und Weghindernisse aufgehalten werden.

Als Anregung für Begegnungen und Ereignisse während der Fahrt ist Lena Falkenhagens Abenteuer **Goldene Blüten auf Blauem Grund**, vor allem S. 9f., zu empfehlen. Die hier beschriebenen Begegnungen können Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt und in beliebiger Reihenfolge den Helden antun:

Schwarze Wut

In einem Waldstück werden die Helden von W3+1 wildgewordenen Keilern attackiert. Die Wildschweine sind an einer Abart der Tollwut erkrankt, die viele Tiere des Waldes befallen hat. Nach W3 Kampfunden fallen die Keiler in einen Bluttausch, in dem sie ungewöhnliche Kraft entwickeln (Werte hinter dem Schrägstrich).

Die Werte der Keiler:

MU 15/20; AT 8; PA 2/0; LE 20, RS 3;

TP 1W+2/3W*; GS 10; AU 40; MR -4/0; MK 12

*) Ein gebissener Held erkrankt mit 10%iger Wahrscheinlichkeit ebenfalls an der Wut.

Kinder des Krieges

Den Helden kommen 2W20 Flüchtlinge entgegen: Bauern und Landleute, gezeichnet vom Schrecken des Krieges, verwundet, zerschunden, sie haben schon vielfach Golaris Schwingen und Karakils Flügel rauschen hören. Sie sind nur spärlich bewaffnet, können sich kaum der Angriffe marodierender Söldnerhaufen erwehren und werden die Helden darum flehentlich um Geleit bitten, das diese ob ihres Auftrags leider nicht werden gewähren können ...

Wenn die Abenteurer später nach Eslamsbrück zurückkehren, werden sie erfahren müssen, daß die Hälfte der Flüchtlinge die Stadt nicht erreicht hat – Leid des Krieges.

Sollten die Helden auf eine Idee kommen, wie sie den Flüchtlingen (ohne eigene Umwege in Kauf zu nehmen) dennoch helfen können, sollte dies mit einem deutlichen AP-Bonus belohnt werden! Und man will nicht verhehlen: Auch nicht ganz ohne Freude sähen es die Verfasser dieser Zeilen, so die Helden, so sie echte Recken sein wollen, sich zunächst der armen Menschen annähmen, che sie den Auftrag des Erbprinzen ausführen ...

Geisterstunde

Mitten in der Nacht tritt eine Gestalt aus dem Dunkel an den wachenden Helden heran: Offenkundig ein verheerter Söldner, dem eine Hand fehlt und in dessen linkem Auge noch der Schaft eines Pfeils steckt. Er trägt den schwarz-roten Wappenrock der Invasoren, und doch sieht er gebrechlich und mitleiderregend aus. Seine ganze Erscheinung wirkt transparent.

Er bittet den Helden mit Grabesstimme um einen Schluck Wasser und einen Kanten Brot sowie einige Stunden in der Sicherheit des Lagerfeuers. Es handelt sich bei dem Fremden um einen Geist, einen getötenen Borbaradianer, dem der Einzug in Borons Reich aufgrund seiner Greuelthaten verwehrt wurde.

Entsprechen die Helden seiner Bitte, so ist er erlöst und entschwindet langsam vor den Abenteurern. Ziehen die Helden es vor, den Fremden zu bekämpfen, orientieren Sie sich an den Werten für einen Spuk (**Mysteria Arkana**, S. 113).

Gefangenentransport

Vor sich sehen die Helden einen Wagenzug, der in dieselbe Richtung reist wie sie. Drei Käfigwagen transportieren Gefangene, die von zehn Söldnern, zwei Zauberkundigen und fünf Goblins eskortiert werden. Die Gefangenen sind zum einen (latente) Zauberkundige aus Dörfern Tobriens, die Borbarads Zaubermeister als Kraftquelle für den **MAGISCHEN RAUB** benötigen, sowie Handwerker, die in Mendena bei der Reparatur von Kriegsgeschütz behilflich sein sollen.

Machen Sie den Helden klar, daß ein Befreiungsversuch praktisch hoffnungslos ist und die Aufgabe der Gefährten woanders liegt – aber falls Ihre Recken sich abermals wie echte Recken verhalten wollen (oder ihnen noch übel aufs Gemüt drückt, daß sie den Flüchtigen nicht beistehen konnten), so möchten wir ihnen auch diesmal keineswegs widersprechen ...

Andernfalls müssen die Helden den Wagenzug umgehen, um nach Mendena zu reisen, wenn sie sich nicht dem Tempo des Transportes anpassen wollen.

Rote Krone auf schwarzem Grund

Ein Heerhaufen von über 50 Söldnern, Orks und Goblins, ja sogar einiger Untoter, die in einem schwarz verhängten Karren 'übertagen',



kommt den Helden entgegen, angeführt von einigen Rittern und das Banner mit der Siebengehörnten Dämonenkrone vor sich her tragend. Sie sind Entsat für das große Heer, das mittlerweile vor Warunk liegt. Die Helden sollten sich schnellstens im Unterholz verstecken. Verlangen Sie einige Proben auf *Sich Verstecken*. Bei Mißlingen wird ein mißtrauischer Söldner nach den verdächtigen Geräuschen sehen, so daß die Helden ihn gegebenenfalls lautlos beseitigen müssen – sie haben Glück: Im Heerbanne Borbarads ist sich jeder selbst der nächste, keiner hat ein Auge auf den anderen. So wird keiner den Söldner vermischen, und so entgehen die Helden der Entdeckung. Werte des Söldners wie unten angeben.

Weitere Begegnungen finden Sie im **Handbuch für den Reisenden** unter den Kategorien **Mittelländische Wälder** und **Mittelländische Steppen**.

Ungewöhnliche Hilfe

Meisterinformationen:

Nur wenige Meilen vor Mendena – der Weg umrundet gerade einen Findling von gut 10 Schritt Durchmesser, laufen die Helden in einen Hinterhalt. Vor den Helden auf dem Weg steht ein Reitersmann in schwerer Rüstung, der sofort einen Lanzenangriff beginnt. Gleichzeitig springen vier Söldner aus dem Gebüsch, während zwei Angreifer vom Felsen aus mit Pfeilen schießen.

Die Werte des Reiters:

MU 15; AT 15; PA 10; LE 50, RS 6 (Harnisch & Zeug)
TP 1W+5 (Rabenschnabel); GST1 ; AU 65; MR 6; MK 25;
Lanzenangriff 19

Die Werte der Söldner:

MU 12; AT 13; PA 11; LE 37, RS 3
TP 1W+3 (Säbel)/2W+3 (Kriegshammer); GST1; AU 50; MR 3
Schuwaffen (Kurzbogen, 1W+3*) 14

*) Die Bogenschützen haben je zwei Blutdorne (**WuWe #32**), die sie gleich zu Beginn abschießen.

Wenn der Kampf gerade tobt und die Helden erste schwere Blessuren erlitten haben, kommt unerwartete Hilfe.

Allgemeine Informationen:

Die Söldnerin mit dem Kriegshammer hat (Held) gerade einen wuchtigen Schlag verpaßt. (Anderer Held) steht nur noch wankend und blutüberströmt, und ihr fragt euch, ob ihr die Sieger in diesem Kampf sein werdet, als plötzlich aus dem Wald weitere Kämpfer springen: Ein schwarzhaariger Mann, der mit dem Ruf „Für die Zwölfe!“ sein Breitschwert schwingt und ... Orks. Ein Dutzend Schwarzpelze, das sich brüllend auf eure Gegner wirft.

Meisterinformationen:

Nach kurzem Kampf sind die Söldner besiegt und sterben mit einem Ausdruck des Erstaunens im Gesicht. Die Orks achten darauf, daß alle ausnahmslos zu Boron gehen und schießen auch den fliehenden Reiter eiligst nieder.

Der Krieger stellt sich als Baron Yelnan von Dunkelstein vor (eben jener, von dem sowohl in Ysilia als auch in Eslamsbrück so loblich gesprochen wurde): „Es war mir eine Ehre, Euch beistehen zu können, werte Freunde.“

Der ganze Angriff und die Rettung sind ein abgekartetes Spiel: Nachdem Gwendion von Nevelung die Mission der Helden meldete, faßten Borbarads Schergen den Plan, die Abenteurer gewähren zu lassen. Prinz Dietrad (der so wichtig ist wie ein umgefallener Sack Reis in Thalusa) mag erlöst werden, solange nur die Hauer des Mendenischen Ebers dem ungleich lebendigeren und darum gefährlicheren Bernfried gebracht werden.

Die Schwarzen Magier verzauberten die Insignien derart, daß Bernfried sterben wird, sobald er sie sich um den Hals legt – auf diese Weise bewirken die Helden indirekt Bernfrieds Tod.

Der Dunkle Herzog soll Talbruck für die Helden leicht zugänglich machen und ihnen die Hauer geradezu in die Hände spielen. Zudem

soll Yelnan von Dunkelstein, der schon lange zu den Borbaradianern übergelaufen ist, das Vertrauen der Helden gewinnen und sie durch einen Geheimgang an ihr Ziel führen.

Dies stellt der finstere Baron an, indem er einigen schwarz-roten Kämpfern, von deren Loyalität er nie ganz überzeugt war, den Hinterhalt zu legen befiehlt, so daß er selbst als Retter in der Not aufkreuzen kann und zwei Fliegen mit einer Klappe schlägt ...

Yelnan ist ein guter Schauspieler, der überzeugend die Rolle vom verbitterten Baron spielt, der sein Lehen verloren hat und nun als Widerständler weiterkämpft.

Obwohl ein Anhänger der finsternen Mächte, verlangt er eine Bestattung der gefallenen Söldner, („Nicht einmal den Feinden will ich ein Unleben als Wiedergänger wünschen.“), um als götterfürchtiger Diener der Zwölfe zu erscheinen. Auf die zweifelnden Fragen der Helden antwortet er: „Nun, auch diese Schwarzpelze lebten einst in meiner Baronie und ihr Land wurde gebrandschatzt, so daß sie mit mir in den Kampf gegen die feigen Eroberer gezogen sind. Glaubt mir, ihr könnt ihnen vertrauen.“ Die Orks sprechen übrigens nur leise und auf Orkisch miteinander, da Yelnan ihnen niederhöllische Qualen angedroht hat, falls sie das Lügegebilde durch ihre Dummheit zum Einsturz bringen.

Zwei Meilen entfernt ist das 'Rebellenlager' Yelnans, wo die Wunden gepflegt werden (bei Bedarf kann Yelnan einen Heiltrank entbehren). Spätestens jetzt wird Yelnan die Helden nach ihrer Mission ausfragen und seine Hilfe anbieten. Er kann berichten, daß Burg Talbruck schwer befestigt ist, doch da er „damals, als Graf Litprand noch in einer der friedlichsten und gänserreichsten Burgen Aventuriens residierte“ dort häufig zu Gast war, kennt er einen geheimen Weg bis in den Palas der Festung.

Schmunzelnd gesteht er, daß von diesem Gang noch nicht einmal der alte Graf gewußt habe, der sei nämlich stets eher Travia als Rahja zugegan gewesen. Wenn die Helden einwilligen, schlägt er vor, am nächsten Tag zur Burg aufzubrechen – natürlich informiert er in der Nacht mittels eines Boten Herzog Arngrimm von Ehrenstein

Die Festung der Finsternis

»Ich sehe Gräben von niederhöllischer Tiefe und klagende Wälle, Straßen der Verzweigung, seufzende Pfähle und Wellen des Meeres, die erfolglos gegen das Bollwerk anbränden. Ich sehe titanische Mauern, schwarz umwölkt, kalte Zinnen, klingenbewehrt, augenlose Tore und lichtlose Vorsprünge, ragende Zacken und ungeahnte Türme. Ich sehe das dunkle Zentrum von Kristall, Schärfe und Schmerz, Unerreichbarkeit und Unbezwingbarkeit – ich sehe die Festung in der Finsternis!«

—eine Vision des Yamaz ibn Mburati, Fasarer Seher

Allgemeine Informationen:

Im Morgengrauen erreicht ihr zusammen mit Yelnan, der euch über verschlungene Pfade geführt hat, Mendena. Gegen das schwache Licht der Dämmerung könnt ihr die Mauern der Stadt ausmachen, Gestalten bewegen sich auf den Zinnen. Über der Stadt thront an der Nordseite Talbruck, eine der größten und wehrhaftesten Festungen Tobriens. Türme und Wälle ragen in den Himmel, ihr könnt schweres Kriegsgerät wie riesige Skelette und – winzig und schwarz – die Wachen des Dunklen Herzogs erkennen – Menschen? Dämonen? Wer will das wissen? Eine riesige Standarte mit der siebenstrahligen Dämonenkrone ist von weither zu erkennen.

Meisterinformationen:

Der Geheimgang, ursprünglich wohl ein Fluchttunnel für die Bewohner der Burg, endet außerhalb der Festung in einem Schacht, der über eine Stiege in das Innere einer alten, hohlen Eiche führt. Yelnan führt die Helden durch einen gut 200 Schritt langen, dunklen Gang (RA-Proben). Wände und Decke bestehen aus Sandsteinen, der Boden nur aus feuchtem Lehm. Pilzgeflechte und Ratten bewohnen den feuchten Gang, einmal huscht sogar ein größeres Tier durch die Dunkelheit.

Allgemeine Information:

Ihr seid nun innerhalb der Burgmauern, der Geheimgang muß euch irgendwo versteckt unter dem Mauerwerk hindurchgeführt haben. Durch

ein kleines Gitter könnt ihr auf den Burghof blicken: Schwere Stiefel halten über den Stein, Ballisten und Rotzen werden von angeketteten Handwerkern unter der Aufsicht peitschenbewehrter Wachen instandgesetzt. Ein offenbar hochrangiger Adliger geht in Begleitung eines Zaubers über den Hof, im Gefolge ein Chimärenwesen. Euer Blick fällt auf einen gewaltigen Sattel und dann – euer Blut scheint euch in den Adern zu gefrieren – auf einen Karakil, einen geflügelten Schlangendämon, fünf Schritt lang. Die Kapelle der Travia ist geschändet und niedergebrannt worden. „Wir müssen eilig weiter – mag sein, daß die Magier oder die Unwesen uns hier bemerken“, zischt Yelnan.

Meisterinformationen:

Der Geheimgang endet an einer eng gewundenen Treppe, die in der Mauer des Palas bis zum Dachboden hinaufführt, auf den man über eine Geheimtür gelangt. Der Holzboden knarrt für die Helden ohrenbetäubend, doch keine Wache scheint auf sie aufmerksam zu werden. Vorsichtig geht es die Luke hinunter in das oberste Geschoß des Herrenhauses.

Der Dunkle Herzog

Allgemeine Information:

Ihr befindet euch in einem Flur, zwei Fackeln spenden kaum Licht, lassen aber eure Schatten zappeln und tanzen. Geisterhafte Geräusche erfüllen den Palas: Erstickte Schreie, Hammerschläge, Waffengeklirr. Und ihr hört Musik, ein Lautenspiel, das leise und traurig durch die Gänge hallt. Vor euch seht ihr die Empore über dem Großen Saal, der sich über zwei Stockwerke erstreckt. Möglichst leise schleicht ihr über den Steinfußboden und lugt die Brüstung hinab.

Der Thronsaal ist ein weites Halbrund, große Vorhänge und Gobelins bedecken die Wände, die von Gargylenfratzen geschmückt werden. Auf einer Empore steht der Lehnstuhl, auf dem einst der Graf von Mendena saß, doch nun wird er von einer hageren Gestalt in einem schwarzen Mantel eingenommen, eine Herzogenkrone ziert ihren Kopf: Arngrimm von Ehrenstein, der Dunkle Herzog, der von ihm eingesetzte Herrscher über Tobrien.

Dem Herzog zur Seite stehen zwei Ritter mit Zweihändern, eine in Alfaner Seide gekleidete Magierin und ein Dutzend Hauptleute des Heerhaufens der Invasoren. Sie lauschen zu dieser frühen Stunde dem Lautenspiel eines Mannes, der zwar eine geschneigelte Pagenuniform trägt, aber ansonsten zerzaust und zerfallen wirkt – ein Untoter, der mit ausdruckslosem Blick und gebrochener Stimme die alte Weise von Leomar und seiner Queste zum Drachen Fuldigor spielt und singt. Auf dem spiegelnden Marmor der Tanzfläche vor der Empore bewegen sich zu Dietradens Gesang ungenlenk, ja geradezu grotesk einige skelettierte Menschen, die offensichtlich Leomars heilige Queste schmachlich parodieren sollen. Die Hauer des Mendenischen Ebers ruhen auf einem Samtkissen neben dem Thron.



Meisterinformationen:

Nun sind die Helden am Ziel: Vor ihnen der untote Dietrad, dazu verdammt, für den grausamen Arngrimm zu spielen, und die Hauer des Ebers. Solange sich jedoch Arngrimm, sein Stab und die Skelette im Thronsaal aufhalten, ist an die Erfüllung des Auftrags nicht zu denken. Gerade wenn die Helden anfangen, kribbelig zu werden und sich nach einer anderen Möglichkeit umsehen wollen, verwehen die letzten Akkorde, die der Nicht-Lebende schlug. Arngrimm dankt Dietrad spöttisch für die schöne Weise und verläßt mit seinen Gefolgsleuten den Thronsaal (die Skelette werden unsanft hinausgetrieben) – die Helden hören etwas von „großen Erfolgen im Süden“ und „Vorbereitung der weiteren schweren Banner“. Lediglich der willenlose Dietrad und eine gelangweilte Wachfrau bleiben im Saal zurück. Letztere sollte von den Helden schnell und lautlos (SOMNIGRAVIS, Pfeil) ausgeschaltet werden, dann – so schlägt Yelnan vor – können sie sich über die großen Vorhänge in den Saal gleiten lassen (Klettern-Probe, bei Mißlingen W6 SP), da die Treppen und Türen wahrscheinlich bewacht werden.

Dietrads Erlösung

Dein Tod die Hörner tragen

In Länder, ewig weit.

Du hörst Fanthóli klagen,

Ruh sanft in Ewigkeit!

—Gilmor von Lautenberz, ein Schüler Aldifreids

Meisterinformationen:

Dietrad fiel bei der Schlacht von Es-lamsbrück, ein Schwertstich in die Brust setzte seinem Leben ein Ende. Doch statt in Borons Reich einziehen zu können, wurde er beim *Magnum Opus* zu einem Unleben gezwungen. Als man ihn erkannte, ließ der Beschwörer Murak di Zeforika seine Seele nicht wie bei anderen Lebenden Leichnamen durch einen Nephazz, einen Dämon aus Thargunitoths Reich ersetzen, sondern unterdrückte seinen Willen nur mit einem Bannspruch, so daß Dietrad – obgleich tot – jeden Befehl ausführen muß und sich nicht dagegen wehren kann. Arngrimm von Ehrenstein machte sich einen Spaß daraus, den langsam verrottenden Dietrad in eine rote Pagenuniform zu stecken und sich von seinem weitgerühmten Lautenspiel alltäglich unterhalten zu lassen.

Dietrad ist nun eine Maske des Schreckens. Der einstmalige schöne Jüngling ist nur noch eine faulende Leiche, das rotblonde Haar schmutziggrau, das ebene Gesicht fältig, die Augen in den Höhlen versunken, knochige Hände umklammern seine Laute, auf der er seit Kindheitstagen spielt. Obwohl willenlos, scheint er zu erkennen, daß ihm die Helden wohlgesonnen sind. Er blickt sie plötzlich eindringlich und flehend an.

Nun ist es Zeit, Pallanais Licht zu entzünden.

Allgemeine Information:

Das Licht der Lampe wirft einen warmen goldenen Schein auf den ganzen Thronsaal, Schatten fliehen vor ihm in die Dunkelheit der hintersten Ecken. Plötzlich verfärbt sich die Flamme über ein leuchtendes Grün

zu einem gleißenden Blau, so daß ihr euren Blick vom Licht abwenden müßt. Eine vielfaches Flüstern erfüllt den Raum, die Gobelins flattern wie vom Wind bewegt, als Pallanais Licht seine Strahlen verdichtet und auf Dietrads Körper konzentriert. Im blauen Lichtschein verwandelt er sich: Seine Züge glätten sich, Farbe kommt in sein Gesicht, die Augen sind von einem glücklichen Glanz erfüllt. Er streckt euch eine Hand entgegen und haucht: „Walpurga! Sagt ihr: Ich liebe sie. Ich werde immer bei ihr sein ...“ Seine Erscheinung entschwindet, sein Körper löst sich auf, Pallanais Licht flackert und erlischt. Nur noch Dietrads Laute liegt vor euch.

Meisterinformationen:

Dietrad ist erlöst und wurde auf Golgaris Rücken durch Uthars Pforte getragen. Die Kerze der Lampe ist ganz abgebrannt, es sei denn, Sie wollen den Helden beim Rückweg noch einige Untote auf den Hals hetzen. Wenn die Helden später nach Walpurga (gemeint ist natürlich Prinzessin Walpurga von Weiden, Dietrads Gemahlin – s. **Das Herzogtum Weiden**, S. 63; zu Prinzessin Walpurgas letzten Taten **Aventurischer Bote** 65) suchen, um des Prinzen letzten Wunsch zu erfüllen und ihr zudem noch seine Laute bringen, sollte dies mit zusätzlichen AP belohnt werden.

Die Hauer des Mendenischen Ebers

Allgemeine Information:

Endlich hast Du die Hauer in Händen: Es ist eine Silberkette, an der in Form eines Anhängers die beiden Hauer des Keilers in einem Goldamulett, das das doppelköpfige Wolfswappen zeigt, eingefaßt sind. Sorgsam verstaust du das wichtigste Insignium des Herzogtums Tobrien.

Meisterinformationen:

Ein hoher Diener des Dämonenmeisters legte per ARCANOVI einen AURARCANIA (zu 25 ASP), einen tödlichen HERZSCHLAG RUHE und einen OBJECTUM FIX auf die Halskette. Die beiden letzten Zauber werden eine Stunde, nachdem Bernfried – und nur Bernfried – die Kette umgehängt hat, wirksam. Die Verzögerung soll verhindern, daß Bernfrieds Zustand sofort mit dem Umhängen des Amuletts in Verbindung gebracht wird. Durch die Magie werden Atem und Herz des jungen Herzogs stillstehen, die Kette wird sich durch keines Menschen Hand von seinem Hals entfernen lassen. Gleichgültig, ob sich die Helden zuerst die Hauer nehmen und dann Dietrad erlösen oder umgekehrt vorgehen – gerade, als sie die letzte Aktion beendet haben, lösen sich vier Gargyle von den Wänden und flattern mit Gekreische auf die Helden herab.

Die Werte der Gargylen:

MU 12; AT 9/3*; PA 3; LE 40, RS 5

TP 2 x 1W+5*; GS 8/1; AU 100; MR **; MK 30

*) Die Gargylen haben zwei Attacken pro Runde.

**) Gargylen sind praktisch immun gegen Verwandlungsmagie, gegen Kampfzauber besitzen sie eine MR von 10, gegen Beherrschungsmagie nur eine von –6.

Nach diesem Kampf scheint die ganze Burg in Aufruhr zu sein, so daß die Helden schnellstens fliehen sollten, was ihnen freilich gelingen wird. Trotzdem können Sie der Gruppe innerhalb der Burg noch den einen oder anderen Gegner in den Weg stellen, bis sie beim Geheimgang anlangen.

Am selbigen Tage gibt Arngrimm übrigens den Befehl, den Geheimgang zu verschütten, da es ohnehin noch einige ehemalige Burgbewohner gibt, die von ihm wissen, und läßt mit dämonischer Hilfe einen Neuen ausschachten ...

Eilige Flucht

Meisterinformation:

Bald nach der Flucht aus Talbruck verläßt Yelnan die Helden wieder, da er zurück zu seinen Rebellen müsse. Innerlich lachend, läßt er die Helden seine untertänigsten Grüße an Bernfried ausrichten.

Arngrimm hat – um den Schein zu wahren – den Abenteurern natürlich Hässcher hinterhergeschickt. Beschreiben Sie, wie die Helden ihre Verfolger einige Male auf Hügelkämmen hinter sich erkennen.

Der Dunkle Herzog selbst überquert unmittelbar nach der geglückten Flucht der Helden die Tobimora nahe Mendena und erreicht nach einem niederhöllischen Ritt rechtzeitig den Schauplatz der kommenden Schlacht, wo sich das Geschick zu seinen Gunsten entscheiden soll. Die Helden dagegen erreichen – zur Überraschung und Freude der Verteidiger Eslamsbrücks – wohlbehalten wieder die Stadt am Mittellauf der Tobimora, wo am Ufer rege Betriebsamkeit herrscht.

Der kaiserlich-tobrische Marschall Isebeorn von Rauffenberg, eine Schwadron Reiterei im Gefolge, hat ein Zeltlager am jenseitigen Ufer aufgeschlagen und ist dabei, mit Flößen Lebensmittel und andere Versorgungsgüter nach Eslamsbrück zu bringen. Bis vor drei Tagen, so erfahren die Helden vom Hohen Herold der Rondrakirche, Rondred von Salzsteige, habe dort das ganze Heer des Herzogs gelagert, aber die Nachricht, daß ein Teil des Schwarzen Heeres von Warunk gen Norden aufgebrochen sei, habe ihn zum Rückzug nach Viereichen bewegt, um die Reichslandstraße nach Ysilia zu sichern. Marschall Isebeorn und er, so berichtet Rondred, seien zurückgeblieben, um den Troß zu schützen und den Harnisch der Hl. Rondragabund aus dem Eslamsbrücker Rondratempel ins sichere Ysilia zu bringen.

Sollten sie Helden in ihrer Gruppe haben, die tatkräftig beim Transport der Güter über die gefährliche Tobimora zu helfen wissen, dann geben sie ihnen ruhig die Gelegenheit dazu. Marschall Isebeorn bietet den Helden an, sie bis zum Dorf Viereichen zu geleiten, sobald seine Aufgabe hier erledigt ist. Unter der Bedeckung einer ganzen Schwadron Reiter erreichen die Helden sicher am Morgen des 5. Travia das Heerlager des Herzogs. Am Vorabend hat es begonnen zu schneien.

Die Schlacht im Schnee

(wird geschlagen am 450. Boronstage des Herren Jarlak von Ehrenstein, welches ist der 5. Travia im Götterlauf 27 Hal)

Meisterinformationen:

Nach seinem Vorstoß gen Eslamsbrück zieht sich Herzog Bernfried eilends mit seinem Heerhaufen nach Viereichen zurück, um die Straße von Warunk nach Ysilia gegen den heranrückenden Feind zu behaupten. Bei dem Dorf Viereichen kommt es zu einer offenen Feldschlacht zwischen den Herzöglichen und einer Abteilung des Schwarzen Heeres.

Die gepanzerten tobrischen Barone und Ritter (etwa 150, darunter der Herzog und seine Leibgarde) haben sich auf einem freien Feld südöstlich des Dorfes formiert und werden zu beiden Seiten von ebenfalls schwer gewappneten Rondrianern (angeführt vom Schwert der Schwert daselbst) und Golgariten flankiert. Die Infanterie zählt gut 200 Männer und Frauen – in dem Landwehrhaufen sind auch ein Dutzend Magier der Bannakademie Ysilia und vom ODL sowie etwa 50 GeWeihte und Streiter der Rondra, des Praios (Sonnenlegionäre) und der Hesinde (Draconiter) vertreten.

Ihnen stehen nur 250 Anhänger Borbarads unter der persönlichen Führung Arngrimms von Ehrenstein gegenüber. Mit zwei Schwadronen Reiter, der gleichen Anzahl von Fußsoldaten und den etwa 50 Untoten sind sie den Herzöglichen Truppen eigentlich unterlegen. Dennoch lassen sich die borbaradianischen Anführer auf eine offene Feldschlacht ein.

Die Rolle der Helden

Die Helden sollten rechtzeitig vor dem Beginn der Schlacht an Ort und Stelle eintreffen. In der Hektik und angespannten Atmosphäre gelingt es ihnen nur mit Mühe, bis zum Herzog vorzudringen, ihm von der Erlösung Dietrads zu berichten und die Hauer des Mendenischen Ebers zu überreichen. Bernfried dankt den Helden mit herzlichen Worten und läßt im ganzen Heer verkünden, daß die Herrschaftsinsignien des Hauses Ehrenstein – dank der Helden – nun wieder auf den rechten Schultern ruhen. Das gute Omen beseitigt die letzten Zweifel des Herzogs und nachdem Frau Ayla mit weithin hallender Stimme dem Heer Mut gepredigt hat, gibt er das Signal zum Angriff (zumal offensichtlich der Feind unmittelbar nach Eintreffen der Helden seinerseits zum Sturm bereitmacht):

„Wohlan, ihr wackeren Streiter und Streiterinnen, rühret die Trommeln, lasset die Hörner des Krieges erschallen und die alten rondrianischen Gesänge erklingen. Wir wollen mit Waffenmacht wehren. Am Tage des Heiligen Jarlak: Voran, für unsere Heimat und den Kaiser. Mit uns die Götter!“

Schallend ertönt der Hörnerklang. Bernfried von Ehrenstein läßt sich die Kette mit den Hauern des Mendenischen Ebers um den Hals legen und galoppiert mit seinen Getreuen dem Feind entgegen. Die Geweihten der Rondra und und die tobrischen Rittleute stimmen den Choral der Heiligen Ardare an, das *Dir zu Ehren*, der Choral der Heiligen Ardare, halt über das Schlachtfeld ...

Improvvisieren Sie als Spielleiter das folgende Geschehen nach Belieben, versuchen Sie jedoch stupide Würfelorgien zu vermeiden. Lassen Sie vielmehr die Helden mit blankem Stahl, gewobener Magie oder innigen Gebeten an die Götter Taten vollbringen, die einst Stoff für Legenden und Balladen sein werden.

Einige Impressionen aus der Schlacht

—Aufstiebender Schnee, dampfende Rosse und klirrende Kälte

—Löwinnenritter und Sonnenlegionäre kämpfen Rücken an Rücken

—Inbrünstig gesungene Gurvansische Choräle der Praisogeweihten und gemurmelte finstere Beschwörungen der Borbaradianer

—Ayla von Schattengrund, das Schwert der Schwerter, Schild und Wehr der Zwölfgöttlichen Lande, trägt den goldenen Löwenhelm auf dem Haupte und ihr Schwert Armalion gegürtet – muteinflößend und ehrfurchtgebietend zugleich

—Untote marschieren gleichsam in die Lanzen der Herzöglichen hinein; die Golgariten halten ihre grausame Ernte

—Einsetzender leichter Schneefall und ein kalter, pfeifender Morgenwind trüben die Sinne von Freund und Feind gleichermaßen

—Vereinzelte Dämonen erscheinen auf dem Schlachtfeld, werden aber – so schnell wie sie gekommen – von den Geweihten und Helden gebannt

Die Wende:

Den Streitern der Zwölfe gelingt es zunächst, den Feind bis zum Waldesrand zurückzudrängen, doch hat es stets den Anschein als würden die Heerscharen des Gegners

nur auf ein bestimmtes Zeichen warten. Etwa eine Stunde nach Beginn der Schlacht greifen Nebelwölfe und Bogenschützen aus dem nördlichen Nebelwald an und fallen den Herzöglichen in den Rücken. Etwa zur selben Zeit beginnt der Herzog im Sattel zu wanken und sinkt schließlich besinnungslos vom Pferd. Der Vorstoß kommt zum Stehen.

Die Helden sollten mit die Ersten sein, die Zeuge vom Fall des Herzogs werden und ihn – unterstützt von einigen Getreuen – aus der Gefahrenzone tragen. Da er äußerlich keine Verwundung davongetragen hat, wird man ihm das Rüstzeug vom Leibe reißen und Versuche zur Rettung unternehmen: Heiltränke, Gebete, BALSAMSALABUNDE etc. vermögen aber den Tod nicht zu verhindern, allenfalls etwas zu verzögern. Bannsprüche und Entzauberungen – sobald die Hauer als Quell allen Übels ausgemacht sind – bleiben ebenfalls erfolglos, der neue Herzog ist *de facto* bereits tot.



Epilog – Jarlak von Ehrenstein

Allgemeine Informationen:

Ohnmächtiger Zorn und tiefe Trauer bemächtigt sich eurer, als ihr auf den reglosen jungen Herzog blickt, der wie tot im blutgetränkten Schnee daniederliegt. Seine Gemahlin Efferdane vom Eberstamm und der getreue tobrische Kanzler Delo knien an seiner Seite, heiße Tränen gefrieren auf ihren kalten Wangen. Die tapferen Streiter der Wulfengarde halten hilflos die blanken Schwerter in Händen, gerade so als könnten sie damit ihren Herren vor seinem Schicksal bewahren.

Eine kleine Schar Reiter nähert sich unter dem unheiligen Banner des Dämonenmeisters, das triumphierend im eisigen Winde flattert – in ihrer Mitte Arngrimm von Ehrenstein, der Dunkle Herzog. Mit einem grausamen Lächeln auf den Lippen lenkt er sein Pferd heran, mustert abschätzend den gefallenen Herzog und euch.

„Es ist vorbei. Eure letzte Hoffnung stirbt.“ Höhnisch klingen die Worte aus seinem Mund. „Die Schlacht ist verloren.“ Er neigt sein Haupt in einer Geste falscher Demut: „Der Herzog ist tot, lang lebe...“

„Noch nicht!“ Eine schemenhafte Gestalt löst sich aus dem feinen Schleier, den der fallende Schnee über das Schlachtfeld wirft. Sanft umtanzen die Schneeflocken einen hochgewachsenen Mann, verleihen ihm einen unwirklichen, überderischen Schein.

Auf Sumus blutbesudeltm Leib wandelt Jarlak von Ehrenstein, der einstige Herr über Tobrien, der einst die Hauer des Mendenischen Ebers errang und am heutigen Tage vor 450 Götterläufen starb. Er, dessen Bildnis ihr vor Mondesfrist auf dem Yslistein bewundert habt, beugt sich zu seinem Nachfahren und Erben Bernfried hinab und streicht ihm fast liebevoll über das von Eiskristallen bedeckte Haar. Sodann nimmt der Firun-Heilige – denn kein Geringerer ist er – behutsam die Hauer von des Herzogs Schultern. Unter seinen Händen aber wandeln sie sich auf wundersame Weise zu zwei glänzenden Tränen, strahlender als Diamanten noch, die eine von kristallener Farbe, die andere rot wie ein Rubin. Vor euren Augen schmelzen sie dahin und benetzen als kleines, silbernes Rinnsal die blutleeren Lippen Bernfrieds. Und langsam, unendlich langsam beginnt sich seine Brust

wieder zu heben und ihr vernehmt ein leises Seufzen.

Die Gesatzt des Heiligen wendet sich Arngrimm zu: „Mit Firuns Gnade ward dies Reich begründet, mit Hilfe des Einen, der sich ewig nennt und dennoch endlich ist, willst Du es zerstören. Aber die Wilde Jagd ist bereits auf deiner Fährte. Hüte dich Arngrimm, bald schon spürest du den Hauch der hetzenden Meute.“ Bei Jarlaks letzten Worten erhebt sich ein mächtiger Sturm, der eisig über das Land peitscht, selbst das Heulen der Wölfe übertönt – nicht aber die Stimme des Heiligen: „Es wird ein unsäglicher Winter über Tobrien hereinbrechen, ein Winter des Wolfes, denn der grimme Herr zürnt dem Menschenkind aus Jarlaks Geschlecht, das Ihn verriet.“

Von Grauen erfüllt reißt Arngrimm von Ehrenstein sein scheuendes Roß herum und flieht in die trügerische Sicherheit des Schneesturms, wohin auch Jarlak entschwindet, nicht ohne euch noch ein letztes, gütiges Lächeln zu schenken.

Die Schlacht im Schnee ist vorüber. Einen Sieger gibt es am heutigen Tage nicht und doch – trotz des dräuenden Winters – wärmt die Flamme der Hoffnung eure Herzen.

Meisterinformationen:

Die Helden werden sich hernach wahrscheinlich an der Seite des geschwächten Herzogs auf die nahe Burg Drachenlohe zurückziehen, um die Wunden zu pflegen und das Ende des Schneesturms abzuwarten. Mit Hilfe der Bannmagier mag sich alsbald Gwendions Verrat offenbaren, und in einer düsteren Feste zu Mendena sinnt der Dunkle Herzog auf Rache: „Du wirst meiner Vergeltung nicht entkommen, Vetter.“ Haßerfüllt ballt Arngrimm von Ehrenstein die Faust um einen kristallinen Pfeil – schleichende, niederhöllische Kälte durchströmt seinen ausgezehnten Körper und läßt ihn wohligh erschauern. „Diesmal wird Nagrachs Pfeil treffen ...“

Der Kampfstoff ist offenkundig noch lange nicht vorüber und so wird schon bald wieder der Ruf nach tapferen Helden laut werden, die ungeachtet des eigenen Lebens willens sind, für das Gute in Aventurien zu streiten.

Für das Bestehen und Durchleiden des Abenteuers scheinen 250 Erfahrungspunkte angemessen, darüberhinaus möge der Meister für gutes Rollenspiel noch bis zu 50 zusätzliche Punkte vergeben. Die Gegenwart und das wundersame Wirken des Heiligen Jarlak (sowie die Dankbarkeit des Herzogs und der edlen Frau Walpurga) mag aber vielen Helden hoffentlich mehr bedeuten.

Mit pathetisch-tobrischen Grüßen verbleiben die Autoren und wünschen viel Vergnügen beim Meistern, Improvisieren, Haareraufen und Zähneknirschen.

Personen

Bernfried von Ehrenstein, Herzog von Tobrien

Auf den jungen Herzog, der am Hofe des Freiherren Answin von Rabenmund aufwuchs, setzen dieser Tage viele zwölfgöttergläubige Menschen in Tobrien ihre letzte Hoffnung. Die vielen Schicksalsschläge der jüngsten Vergangenheit, der Tod des Vaters, des lieben Bruders und so vieler Untertanen, die verlorenen Schlachten und Ländereien, haben ihn aber gezeichnet. Gestützt auf weise Berater und die Gabe des Zweiten Gesichts (womit auch seine Mutter Faduhenne gesegnet ist) versucht er nun mit Mut und Entschlossenheit vergessen zu machen, was ihm an Erfahrung noch fehlt, und die ihm auferlegte schwere Bürde im Sinne seiner großen Ahnen zu tragen.

Der großgewachsene, blonde Herzog ist sehr gläubig und verehrt neben dem strengen Herrn Firun, dem Schutzgott des Hauses Ehrenstein, vor allem die donnernde Himmelslöwin Rondra.

Arngrimm von Ehrenstein, der Dunkle Herzog

Der Herzog von Borbarads Gnaden ist eine hochgewachsene, dürre Gestalt von vielleicht 40 Wintern. Tiefschwarzes Haar umrahmt sein hageres Gesicht mit den eingefallenen Wangen und den mal ruhig abschätzenden, mal böse funkelnden Augen. Er ist in dem Bewußtsein aufgewachsen, daß seine Linie des Hauses Ehrenstein dereinst verraten wurde, kämpfte sich als gedungener Söldling nach oben und sah schließlich mit Borbarad endlich die Zeit gekommen, den tobrischen Herzogenthron zurückzuerobern, der ihm von solch „widerlichen Kaiserbücklingen“ wie etwa Bernfried und Dietrad geraubt wurde.

Nun lebt er seine Herrschsucht grausam aus, verliert dabei jedoch nie die Ziele seines Herren aus den Augen. Er weiß, daß er nach zu vielen falschen Entscheidungen wohl schnell im Magen eines Shruuf landen würde. So ist er dem Land ein geschickter Herrscher, der Answin von Rabenmunds staatstheoretische Schriften auswendig kennt, und zudem aus den Fehlern des Usurpators gelernt hat.

Gwendion von und zu Nevelung

Der Herr des Nebelwaldes und all der darin hausenden Kreaturen wuchs unter der Obhut eines Druiden zu einem Wissenden der Bäume und der Erde heran. Doch bald schon nach dem Tod seines Lehrmeisters geriet der ehrgeizige Jüngling in die Fänge einer borbaradianischen Sekte und schwor dem im Limbus gebannten Dämonenmeister die ewige Treue.

Zum Baron des Kaiserreichs wurde er durch ein sinistres Beherrschungsritual, mit dem er den Reichstruchessen verzauberte. Lange Jahre lebt er nun in Nevelung und gilt inzwischen als herzogentreuer, wenn auch etwas sonderlicher Untertan, der als Mittler zwischen dem zwölfgöttergläubigen Hochadel und dem mächtigen tobrischen Druidentum das Wohlwollen und den Schutz der tobrischen Herzöge genießt.

Tatsächlich ist Gwendion aber eine Spielernatur, die willkürlich Eide schwört und bricht, von Launen getrieben seine Herren verrät oder auch unterstützt – die Auswirkungen seines lästerlichen Tuns betrachtet er aber stets mit einem dämonischen Lächeln auf den Lippen.

Yelnan von Dunkelstein, Baron zu Kummersfelden

Der Baron ist ein schwarzhaariger Mittdreißiger mit fein geschnittenem Bart. Er trägt einen grauen Waffenrock und einen Umhang aus Wolfsfell. Yelnan ist ein herrischer Mann, der Untergebene aus Gewohnheit anschreit, jedoch bei Bedarf eine schmeichlerische Höflichkeit entwickeln kann. Obwohl seine Baronie Kummersfelden rauhes Land ist, versteht er sich auch auf höfische Sitten und beherrscht die sonst eher Darpatieri eigene Kunst des Intrigenspiels. Er ist schon seit langem ein Anhänger des Dreizehnten, herrscht in seiner Baronie mit Willkür und hat zudem eine Orkbande unter seinem Befehl. Yelnan sieht in Borbarads Rückkehr eine Möglichkeit, Macht zu gewinnen und verbündete sich darum mit den Schergen des Bethaners.

In Adelskreisen gilt er – gleich seinem wahrhaftig getreuen Verwandten Tremal von Dunkelstein, Baron zu Viereichen – als tapferer und loyaler Mann.



Anzeige

auenzand

Der gemütliche Fantasy-Laden in Dortmund

- Trading Card Games
- Rollenspiele
- Miniaturen
- Fantasy-Literatur
- Games Workshop
- Versand
- Spieltische
- Getränke
- Turniere
- Tauschbörsen
- Spieleabende
- u.v.m.

Einzelkarten

- Magic
- Middle Earth
- Star Wars
- Star Trek
- Spellfire

Unseren ausführlichen
Versandkatalog mit mehr
als 6000 verschiedenen
Einzelkarten gibt es für
3 DM (z.B. in Briefmarken).



Gutenbergstraße 38, 44139 Dortmund
Tel. 02 31-52 98 55, Fax 02 31-52 98 59