

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Blutige Tobimora
Autor: Jürgen Plank, sphaerenwanderer@hotmail.com
Ort/Zeit: Tobrien, RON 27 Hal/1020 BF
Anknüpfung: Goldene Blüten auf Blauem Grund
Eingereicht für: Windfeders Wolkenturm
Dieses Abenteuer erreichte Platz 3

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb im Sommer 2004 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Blutige Tobimora

von

Jürgen Plank

Ein Abenteuer von mittlerer bis hoher Erfahrung
für den Meister und 3-6 (gezeichnete) Helden

Mit Dank an Stefan Pesendorfer für sein DSA 4 Lektoriat

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
Sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH
und werden mit freundlicher Genehmigung
im Rahmen des Selbstkostenvertriebs unkommerziell genutzt.
DSA Copyright © 1997-2004 by Fantasy Productions GmbH
Text Jürgen Plank. Alle Rechte vorbehalten.
Verbreitung und Vervielfältigung
nur für privaten und nichtkommerziellen Gebrauch
und nur in unveränderter Form erlaubt,
ansonsten mit schriftlicher Genehmigung.
Gunskirchen im Juni 2004

Inhalt

Einleitung.....	4
Was bisher geschah/Vor dem Abenteuer.....	4
Hinweise für den Spielleiter.....	5
Capitulum 1 – „Der Feind naht!“.....	6
Beilunk.....	7
Rat wider Borbarad.....	8
27. PRA Entsatz für Tobrien.....	8
5. RON „Dir zu Ehren kämpfen wir!“.....	9
Das Schwert der Schwerter.....	11
Aufbruch aus Beilunk.....	13
Capitulum 2 – Von Beilunk nach Warunk.....	14
Optional – Das Almadinen Auge.....	14
Für Reich, Freiheit und die Leuin!.....	15
Der Ruhm der Gezeichneten.....	17
Das nächtliche Heerlager.....	17
Capitulum 3 – Die Ruhe vor dem Sturm.....	18
Düstere Vorzeichen.....	20
Der Deserteur.....	20
Die letzte Zusammenkunft (29. RON).....	22
Capitulum 4 – Die Schlacht beginnt.....	23
Unter Parlamentärsflagge.....	24
Der Sturm bricht los.....	27
Mit niederhöllischen Klauen und Pranken.....	29
Die schwarzen Reiter.....	31
Der Verlust des Rondrabanners der Senne Mittelreich.....	32
Der Zweikampf.....	33
Optional – Der dritte Gezeichnete.....	34
Über die Brücke.....	35
Der Ausgang der Schlacht.....	36
Heldenopferung?.....	37
Lohn der Mühen.....	37
Anhang 1: DRAMATIS PERSONAE.....	37
Anhang 2: Heerestruppen.....	42
Anhang 3: Aufmarsch und Geländeskizzen.....	45

Einleitung

»Ja! Dieses Zeitalter wird das meine sein, der Ort, die Zeit, das Alles! Ich bin der Geber der Gestalt der beschlossen hat die Welt zu formen. Die Spielsteine sind gelegt, die ersten Schachzüge werden folgen...«

—Borbarad

»Diese Augen. Voller Trauer, voller Tränen... doch sie scheinen allmählich wieder, wie einst, ein rondrianisches Feuer in sich zu bergen und die Stärke auszustrahlen die so manchen mit Zuversicht erfüllte. Ein Ziel, eine Bestimmung, auch wenn bisher nur ein Flämmchen in ihrem Blick quillt. Ayla nickt: „Ja... ihr soll dieses Schwert gehören. Auch wenn Kurkum fiel ist noch nicht alles verloren. Und solange der Feind geschwächt weiterzieht, war das Opfer der Amazonen nicht vergebens...«

—Ayla Ylarsil von Donnerbach, Geweihte der Rondra im brennenden Kurkum

»Viele suchen Schutz vor dem Angesicht der Nacht... meiden den einzighaften Gast... die Weisen kommen zusammen mit jenen, die nie geschlagen.«

—Die Heiligen Rollen der Beni Rurech

Was bisher geschah/Vor dem Abenteuer (Meisterinformation)

Das vorliegende Abenteuer behandelt einen Nebenschauplatz der bekannten und populären Kampagne um Borbarads Rückkehr und seine finsternen Machenschaften in Aventurien. Längst hat sich das Tun des Dämonenmeisters geändert und ist von geheimen, dunklen Machenschaften und Intrigen in offenen Kampf und Krieg übergegangen. Des Dämonenmeisters Schergen überziehen die östlichste Provinz des Kaiserreiches mit Brand und Mord. Nachdem die Helden Zeugen eines der tragischsten Ereignisse der jüngeren, aventurischen Geschichte wurden, nämlich der Vernichtung der Amazonenfeste Kurkum und dem Tod der Amazonenkönigin Yppolita und Zeuge der dämonischen Kräfte der borbaradianischen Heerscharen wurden, sinnt Ihre Gruppe gewiss danach die kaiserlichen Verbündeten der zwölfgöttlichen Lande zu warnen und zu informieren oder gar selbst nochmal Stahl und Magierstecken zu ergreifen und zum Kampfe wider der Finsternis anzuheben. Besonders wenn sich bei ihnen um die berühmten Gezeichneten handelt. Mit der Gewissheit, dass es weiterer, großer Kämpfer bedarf um den Schatten im Osten Paroli bieten zu können, reisen sie nach Beilunk um die Perle des Radromtales vor der dräuenden Bedrohung

Radromtales vor der dräuenden Bedrohung zu warnen.

Auch durch die Kunde der Gezeichneten über den Niedergang Kurkums und die Stärke der borbaradianischen Invasoren, allen voran den Erzählungen des Zweiten Gezeichneten beginnt im Praiosmond des neuen Jahres die Mobilmachung des Kaiserreiches in Tobrien, Darpatien und den restlichen Ländereien des Reiches, während an der tobrischen Küste die Archen Borbarads neue Heerscharen an Land setzen.

Die Kirchen des Praios und der Rondra beginnen aufzurüsten, Bannstrahler und Rondrianer sammeln sich in Gareth und Perricum, während sich der Ardarit Rondrasil Löwenbrand daran macht für seinen Schwertzug wider Borbarad zu rüsten. Neben den einfallenden Horden Borbarads ziehen marodierende Goblins und sogar einzelne Oger durch das gebeutelte Herzogtum Tobrien, während sich Mitte Rondra ein Heer von 1000 Streitern des Reiches sammelt um den Angriff der Finsternen zu erwarten, zeitgleich sich aber Markgräfin Gwidühenna von Faldahon trotz der Forderung

des Schwerts der Schwerter weigert Entsatz nach Eslamsbrück zu entsenden und sämtliche markgräfliche Streiter für die Verteidigung Beilunks aufbewahrt. Dieser Disput zwischen Markgräfin und Rondrakirche artet trotz der Schlichtungsversuche des zweiten Gezeichneten zu kurzen Handgreiflichkeiten zwischen markgräflichen Streitern und Rondrianern aus, sodass sich die Geweihten der Leuin ohne weitere Unterstützung aus Beilunk in Richtung Warunk und Eslamsbrück aufmachen um die feindlichen Heerscharen mit blanker Klinge zu erwarten. Viele jedoch kommen zu spät.

Hinweise für den Spielleiter

Blutige Tobimora ist ein Abenteuer der Nebenlinie der Borbaradkampagne und eignet sich für 3-6 Helden von mittlerer bis hoher Erfahrung (Stufe 10-14). Es ist nicht unbedingt notwendig, dass Ihre Spieler zuvor die Geschehnisse um Kurkum erlebt haben, jedoch von Vorteil, da die vorliegende Ausarbeitung des Abenteuers davon ausgeht, dass die Charaktere Ihrer Gruppe den Fall der Amazonen-feste miterlebt haben und von rondrianischem Zorn gepackt auf Rache gegen die borbaradianischen Truppen sinnen.

Geeignete Helden für das Abenteuer sind ob der kriegerischen Auseinandersetzungen gewiss Krieger, Adelige des Mittelreichs, Geweihte der Rondra, jedoch auch Magiebegabte. Vorzugsweise sollte dieses Abenteuer jedoch auch mit den gezeichneten Helden gespielt werden, die nun auch erstmals den offenkundigen Früchten von Borbarads Tun gewahr werden. Der Dämonenmeister ist durchaus dazu bereit diese Früchte zu ernten.

Da dieses Abenteuer einen festgelegten, historischen Kern hat, sind viele Ereignisse nur peripher von den Helden zu beeinflussen oder zu verändern, jedoch sollten Sie Ihrer Gruppe, auch wenn die Schlacht verloren geht, persönliche, kleinere Erfolgserlebnisse gönnen. Auf keinen Fall soll die Schlacht um Eslamsbrück im Nachhinein in Ihrer Gruppe in einen Sieg verwandelt werden, fußen die nachfolgenden Kriegszüge gegen Ysilia z.B. darauf, dass sich

Am vorletzten Tag des Rondramondes findet die vorzeitige Entscheidungsschlacht um Eslamsbrück statt: Die Kaiserlichen stellen sich unter Gräfin Walpurga von Weiden, Prinz Dietrad von Ehrenstein und dem Meister des Bundes Wallmir von Styringen den borbaradianischen Heerscharen und deren Führern Lutisana von Perricum und Murak di Zeforika...

die Stadt im Herzen Tobriens in Borbarads Hand befindet.

In dem Abenteuer werden Ihre Helden vielleicht erstmals Seite an Seite mit hochrangigen Offizieren, Potentanten und klerikalen Würdenträgern Rat halten und fechten. Das Szenario symbolisiert, dass die Gezeichneten nicht mehr zu den verlachten oder bspöttelten Irren gehören, die sie vermutlich noch im Jahre 1016 waren, sondern als geachtete und erfahrene Streiter für das Gute beachtet und geehrt werden.

Als Musiktipp zur Untermalung der jeweiligen Szenen seien Ihnen folgende CDs oder Lieder wärmstens ans Herz gelegt: Alle drei CDs des Herrn der Ringe OST, die ersten Choraltracks von Carl Orffs Carmina Burana, der OST von End of Days und Conan the Destroyer sowie die Soundtracks von den Computerspielen Star Wars – Shadows of the Empire und Das Schwarze Auge - Schatten über Riva.

Als Untermalung eines epischen Zweikampfes gegen Lutisana von Perricum oder Ingolf Notmarker wäre Duel of the Fates von Star Wars Episode 1 zu empfehlen und der Geheimtipp für melancholische Rollenspielszenen wie z.B. am Ende des Abenteuers das Lied Requiem for a Dream – Lux Aeterna.

Nun jedoch genug der Vorrede, sodass mir nur noch bleibt Ihnen viel Spaß mit dem vorliegenden Abenteuer zu wünschen und zu hoffen,

dass nicht zu viel Blut Ihrer Helden die *Blutige Tobimora* trinkt...

Capitulum 1 – „Der Feind naht!“

Meisterinformation:

Nachdem die erschöpften Helden die Schlacht um Kurkum hoffentlich heil überstanden haben, stellt sich der Gruppe die Frage wie sie weiter verfahren soll, welche Instanzen gehören informiert, wohin soll man sich wenden? Naheliegender ist, dass die Helden sich ihren Weg durch die Beilunker Berge zurück gen Shamaham und dann in Richtung Beilunk schlagen um die Markgräfin vor der drohenden Gefahr zu warnen. Sollte Ihre Gruppe anders denken, könnte Schwertschwester Ayla Ylarsil von Donnerbach, neben den Helden die letzte Überlebende Kurkums, die Charaktere bitten Beilunk zu warnen, ehe sie sich selbst auf den Raben, den Hengst der toten Amazonenkönigin, schwingt um sich auf die Suche nach Gilia, der neuen Königin der Amazonen zu begeben um ihr das geborstene Valaring, das Schwert der Amazonenkönigin zu übergeben¹. Zusätzlich ist zu bedenken, dass die wenigen Überlebenden aus dem Rondratempel in Kurkum, vorwiegend Kinder und Greise, geborgen werden müssen und gewiss sicheres Geleit in die nächste befestigte Stadt benötigen, in diesem Fall Beilunk. Auch in der Umgebung des Vildromtales könnte sich noch die eine oder andere Familie erfolgreich versteckt haben, die nun nach Beilunk gebracht werden muss. Wollen Sie Ihre Heldengruppe auch nach der Schlacht noch weiter strapazieren, so können Sie nach freiem Belieben weitere Gefahren im Vildromtal einbauen, ist doch der Fluch Nagrachs an diesem Ort weiterhin präsent, der die überlebenden Tiere und Pflanzen durch finstere Mordlust prägt oder aber die Helden stoßen noch auf einen Spähtrupp borbaradianischer Söldner die sich einen zusätzlichen Obolus verdienen wollen wenn sie Lutisana oder gar Borbarad persönlich die Köpfe der erschlagenen Gezeichneten präsentieren...

¹ Siehe auch: Das zerbrochene Rad, Ulrich Kiesow, Heyne Verlag München

Wie auch immer Sie Ihre Helden nach Beilunk lotsen, Mitte Praios, spätestens Anfang Ronda sollten sich Ihre Helden in der Perle des Radromtales befinden.

Allgemeine Information:

Stunden, Tage, Wochen... sind vergangen seit ihr Seite an Seite mit den Kriegerinnen Rondras, den Amazonen wider die Finsternis gefochten habt. Eine der größten Heldinnen Aventuriens fiel. Einer der größten Sagenorte dieser Welt hat sein Ende gefunden, eingeschlossen im ewigen Eis Nagrachs. Die Schergen Borbarads überziehen das Land mit Mord und Brand. Wer sich seiner grausamen Soldateska widersetzt, wird vernichtet. Einer Woge gleich wälzt sich der dämonische Heerzug vorwärts. Und tief in euch spürt ihr es, einem Beben gleich, durchzuckt es euren Körper, euren Geist – *Gewissheit*. Die Zeit der düsteren Vorahnungen ist vorbei. Die Zeit des Bündnisses? Wer weiß? Diese Zeit muss wohl noch kommen. Eine Zeit des Kampfes ist angebrochen. Ein Kampf auf dass das Ende nicht kommen mag. Die Zukunft muss zeigen, wer stärker ist- das Reich der Finsternis oder die Macht entschlossener Herzen.

Geeint – gestärkt – GEZEICHNET

Beilunk

Spezielle Information:

Als ihr Beilunk endlich wieder erreicht, seid ihr verwundert wie sich die Stadt in den letzten Wochen teilweise verändert hat. Der Hafen befindet sich voller Schiffe. Die Zahl der Flüchtlinge ist noch weiter angewachsen.

Meisterinformation:

Eine detaillierte Beschreibung Beilunks entnehmen Sie bitte dem Abenteuer **Goldene Blüten auf blauem Grund**.

Als Ansprechpartner in Beilunk eignet sich natürlich primär die hiesige Geweihtenschaft der Stadt, allen voran die Erleuchtete des Praios und Markgräfin Gwidûhenna von Faldahon, oder auch die Reichsakademie Schwert und Stab zu Beilunk und der Akademieleiter Saldor Foslarin, der nicht nur Oberst der kaiserlichen Armee sondern auch Vorsteher der Weißen Gilde ist.

Ob die Helden selbst bei der Markgräfin vorstellig werden können, liegt natürlich an ihrer Reputation. Da das Abenteuer jedoch auf eine hochstufige Heldengruppe zugerichtet ist und sich durchaus einige berühmte Gezeichnete unter ihnen befinden dürften, gehen wir davon aus, dass selbst die Erhabene den Gezeichneten ihr Gehör schenkt und sich zudem höchst benehmt ob der neuen Kunde zeigen dürfte. Dennoch sollten Sie es den Helden nicht zu leicht machen zu der Erleuchteten vorzudringen. Hier kann sich wieder einmal das Charisma des Zweiten Gezeichneten als förderlich erweisen. Weiters wäre dies eine Stelle den SO Wert der jeweiligen Charaktere noch einmal eingehender zu betrachten und zum Tragen zu bringen.

Die Helden können vom Untergang Kurkums und Yppolitas berichten, von der Kopfstärke des borbaradianischen Heeres und der Art der Truppen, sodass schon bald klar sein dürfte, dass die feindlichen Truppen nur schwer mit konventioneller Kriegsführung zu bezwingen sein dürften. Interessant für Beilunk dürfte zudem sein, dass eine altbekannte Person des Kaiserreichs die Anführerin der Truppen ist – nämlich Lutisana von Perricum, Veteranin des Maraskanfeldzuges und hohe Offizierin unter dem Thronräuber Answin von Rabenmund.

Rat wider Borbarad

Meisterinformationen:

Unmittelbar nachdem die Helden in Beilunk Kunde über die vergangenen Ereignisse abgelegt haben und sie dort allmählich durch die Heilkräfte von Therbuniten, Medici oder magischen Heilern an der Magierakademie, die eigentlich mehr das magische Töten erlernt

haben, wieder zu Kräften gelangt sind, erreicht ein Schiff unter der Flagge der Rondrakirche Beilunk.

Der Ritter der Göttin Adomar von Ruthor erreicht mit einem Dutzend weiterer Rondrianer vom Orden der hl. Ardare Mitte des Praiosmondes Beilunk. Die Helden können erfahren, dass die wackere Schar um Ritter Adomar nur die Vorhut ist und dass das SdS Ayla von Schattengrund mit 150 Geweihten als Entsatz für Tobrien auf der Reichsforst und der Eisenwald folgen werden. In den nächsten Tagen wird sich Ritter Adomar zusehends unruhiger zeigen, hat der Rondrianer doch eine unangenehme Vorahnung was den Entsatz aus Perricum anbelangt.

Nach der Ankunft Ritter Adomars von Ruthor wird im Alten Fürstenpalast eine Stabsbesprechung abgehalten, an der auch die Zeugen Kurkums (und möglicherweise Gezeichneten) eingeladen sind.

Im Rittersaal der Residenz der Markgräfin, einem düsteren, trutzigen Bauwerk, dessen Mauerstein schwarz von den Jahrhunderten ist, findet die Ratsbesprechung statt.

Neben den Helden befinden sich unter den Anwesenden die Markgräfin persönlich, Ritter Adomar sowie einige weitere Ardariten, die Ritterschaft der Stadt, Oberst-Convocatus Saldor Foslarin mit zwei weiteren Kampfmagiern und die Tempelvorsteher der hiesigen Geweihtenschaft. Hier wird Ihre Heldengruppe nochmals aufgefordert von den Ereignissen der letzten Wochen zu berichten und man wird ihnen ernst und besorgt Gehör schenken, während Saldor Foslarin sich schon während den Worten der Gruppe eifrig Notizen macht.

Unter den Rittern ist man während der Lagebesprechung der Meinung, man solle dem Feind in offener Schlacht entgegenziehen und ihn gar nicht erst weit gen Westen vorstoßen zu lassen. Auch die Rondrianer sind dieser Ansicht, während die Offiziere Beilunks und auch die Markgräfin der Fraktion der Zweifler angehören und ihr primäres Ansinnen daran liegt, die Stadt zur Verteidigung bereit zu machen. Die anwesenden Magier interessieren

sich vor allem auf die magische Präsenz im feindlichen Heer, um sich bestmöglichst gegen die unkonventionelle Gefahr wappnen zu können.

27. PRA – Entsatz für Tobrien

Meisterinformation:

Am Morgen des 27. Praios erreicht die Karacke Eisenwald, nur unter Segeln steuernd mit leichter Schlagseite und desolatem Zustand den Kriegshafen von Beilunk. Und mit etwa 70 Überlebenden, zum Teil verletzten Rondrianern, darunter Ihre Erhabenheit samt Stab und engeren Vertrauten, erreicht Beilunk auch die schreckliche Nachricht vom Tod Dutzender Rondrageweiheter und der Vernichtung der Reichsforst, einem modernen Kriegsschiff des Reiches. Obgleich sich die Geweihten sogleich entweder in die Burg Beilunks oder in den hiesigen Rondratempel zurückziehen, werden die Helden wohl alsbald erfahren, was genaueres geschehen ist. Vor drei Tagen liefen die beiden Kriegsschiffe aus Perricum aus und erreicht bald die offene See. Am 1. Tag auf hoher See entdeckte man alsbald ein Schiff am Horizont, das keinerlei Hoheitszeichen trug, bis man schließlich das Schiff als eine der hölzernen Monstrositäten identifizierte, von dem die Gezeichneten erstmals auf Maraskan berichteten. Sogleich ging man auf Befehl Aylas auf den Angriff über, doch obgleich das Hylalier Feuer die Dämonenarche in Brand setzte, merkten die Rondrianer schließlich, dass die Schiffskreatur ungemein schneller war, als die klobigen Karracken der Rondrianer. Nach einem Angriff auf die Reichsforst verlor das Schiff seine ohnehin geringe Manövrierfähigkeit und trieb fort von der Eisenwald, sodass die Arche sofort in den Nahkampf übergang. Trotz heftigen Beschusses von Seiten der Eisenwald ging die Arche längsseits und wollte die Reichsforst offenbar schier zerdrücken. Bald gingen die Feinde in den Enterkampf über, woraufhin auch die Rondrianer nicht zauderten und unter heiligen Chorälen gegen schreckliche Hummerkreaturen, Dämonendienern, Piraten und den Schiffsdämon selbst fochten und obsiegten! Im Todeskampf der hölzernen Arche zuckte das riesige Wesen wie in Krämpfen, während er die Reichsforst, halb

aufgebrochen, halb umschlungen schließlich, mit dem wehenden Banner, der roten Leuin auf weißem Grund, in die Tiefe zog. Und mit dem Schiff fast alle Rondrianer und Seefahrer. Die Eisenwald indes hatte nur mit den Bombardengeschützen der Dämonenarche zu kämpfen...

Nach dem Erscheinen der verstärkten Präsenz der Rondrakirche in Beilunk werden erstmals Dispute zwischen Praioten und Leuindianern an den Tag treten, zeigen sich die Rondrianer über das Verhängen der Ausgangssperre für jegliches Kriegsvolk mehr als echauffiert. Zur Zeit ist die Perle im Radromtal ein brodelnder Hexenkessel.

5. RON – „Dir zu Ehren kämpfen wir..“

Meisterinformation:

An diesem Tag wird in Beilunk Yppolita, die tote Königin der Amazonen heilig gesprochen. Zu diesem Behufe findet auch im Beilunker Tempel ein Göttinnendienst statt.

Allgemeine Information:

Frühmorgens, mit Beginn des Schwurfestes zieht zugleich das neue Jahr der Leuin heran. Ihre Erhabenheit, das Schwert der Schwerter, Ayla von Schattengrund, bleich von vergangenen Verletzungen und Sorge, leitet die Zeremonie, wie es einem Kirchenoberhaupt gehört. In diesem Sommer findet das größte Schwurfest nicht im Tempel des Schwertes zu Perricum statt, sondern zuerst auf dem Bedonacker vor den Mauern Beilunks. Abgesehen von der hohen Zahl an Rondrianern, Kriegern, Soldaten und Rittern der Stadt sind nur wenige Bürgerleut um diese Zeit schon auf den Beinen, um der Zeremonie beizuwohnen und dem mächtigen Schwert der Schwerter zuzujubeln. „Heil dir, o erhabene Ayla, Schwert und Schild der zwölfgöttlichen Lande!“ ertönen die lauten Rufe einiger Menschen, während die Zeremonie an Kriegern gespenstisch zwischen dem aufsteigenden Morgennebel auf das Feld hinausstreitet. Die höchste Rondrageweihete Aventuriens ist mit dem goldenen Löwenhelm angetan, Armalion gegürtet und getragen auf

dem Schild Hlûthars, dem symbolischen, ist der echte Schild doch nach wie vor verschollen. Hauka, die Wölfintochter, Heerführerin der Rondra trägt das Kriegsbanner der Kirche mit stolz erhobenem Haupt, während der feste Stoff stolz im Morgenwind flattert. Fünf Geweihte jedoch schreiben wehmütig das Boronsrad in die Luft – mit dunklen Pechfackeln, dem Rauch des Todes, wohl zum Gedenken an die Gefallen vor der Seeschlacht von Perricum, den Amazonen von Löwenstein und Kurkum, dem darniedergestreckten Herzog Ehrenstein und den braven Bürgern von Mendena. An diesem fünften Tag des Rondramondes werden keine Novizen zu Knappen, wie es bis dato stets Brauch war. Die wenigen Knaben und Mädchen, die die erste Weihe erhalten hatten, waren in den Fluten des Perlenmeeres gestorben. Wohlklingende und adlige Namen und Geschlechter sind darunter: Von Mersingen, von Streitzig, von Berg – das Herz des Raulschen Kaiserreiches.

Kraftvoll stimmt Ayla die Gesänge Hlûthars an, weithin hallt die volle Stimme, singt von der alveranischen Wehr wider dem finstren Dämonengezücht, von der Macht Siebenstreichs und von der letzten Schlacht gegen die dunklen Wesen der Niederhöllen, ehe sich der Zug, die Prozession wieder in Bewegung setzt, wieder gen Stadt und nun auch gen Rondratempel.

Zur Rondrastunde schreiten die Gläubigen still und andächtig in den Leuinentempel Beilunks. In der fast ungeschmückten Gebetshalle herrscht drangvolle Enge, während über der versammelten, wehrhaften Schar das gestrenge Abbild der Herrin Rondra wacht. Als das erhabene Schwert der Schwerter, Ayla von Schattengrund, den Tempel betritt und neben dem Standbild der alveranischen Herrin verharrt, erheben sich die Versammelten, während Ihre Erhabenheit den Choral der heiligen Ardare anstimmt. Mehrere Dutzend Kehlen tun es ihr gleich. Es mutet Euch an, als würden die letzten Töne noch von dem Echo der Tempelhalle widergegeben werden, als Ayla von Schattengrund vorne gefasst und klar zu sprechen beginnt: „Eine Heldin, eine wackere Streiterin der Leuin ist von uns gegangen. Wir alle kennen ihre Namen: Yppolita, Königin der

Amazonen. Sie fiel im Kampfe gegen den Feind, gegen einen Schänder wider der zwölfgöttlichen Ordnung. Heute aber wollen wir nicht viele Worte über IHN verschwenden sondern von dieser hehren Kriegerin sprechen, die nun an der Seite unserer Herrin an ihrer langen Tafel weilt.“

Nun beginnt Ayla mit den Aufzählungen ihrer Heldentaten, angefangen von dem Bewältigen der Intrige ihrer Schwester in Yppolitas Jugend, von der Vertreibung des finsternen Xeraan aus Kurkum, vom wackeren Einschreiten der Amazonen während der Ogerschlacht bis hin zum verzweifelt Kampf gegen die Invasoren unter Lutisana von Perricum. Diese Frau war schon zu Lebzeiten eine Legende. „Auch in Anbetracht der völligen Finsternis mochte ihr rondrianischer Mut nicht weichen, sodass sie als eine der letzten Amazonen wider den Feind focht.“ So ertönen der höchsten Rondrageweihten Worte klar weiter in der Tempelhalle der Leuin. „Nicht viele überlebten den Untergang Kurkums, wenige Bauernkinder und Greise und zuletzt eine kleine Schar wackerer Kämpen, tapferer Recken die die Tore des Kurkumer Tempels immer noch verteidigten als schon alles verloren schien. Viele hehre Seelen kehrten ob Yppolitas Opfer ein in die Hallen unserer alveranischen Herrin. Lasst uns für jene beten, die die Dunkelheit in andere Gefilde zog.“ Erneut ertönt ein rondrianischer Choral im Tempel, kraftvoll aus starken Kehlen vorgetragen, der euch ob der Inbrunst und vorgetragenen Kraft, eine Gänsehaut bekommen lässt. „Hört auch die Worte Smardurs vor seinem Tode, des Drachen der Amazonen, die Wir euch kundgeben werden!“ Ihr kennt diese Worte bereits sehr, sehr gut. „Verkündet der Welt, dass Yppolita, die Erwählte Rondras gefallen ist. Verkündet der Welt, dass Kurkum, Burg der Legenden, gefallen ist. Verkündet der Welt, dass Borbarad, der verderbte Sohn des Nandus, Vernichter der Welt, gekommen ist. Kämpft ihr Menschen, kämpft; kämpft darum, dass eure Kinder nicht auf den Blutaltären der Dämonen enden, kämpft dafür, dass die Hallen der Zwölfe nicht brennen wie die Kurkums – und kämpft dafür, dass Yppolitas Tod nicht umsonst gewesen ist. Denn sie starb für Euch, für Eure Zukunft und für Eure Welt!“ Beklommenheit, gepaart mit rondrianischem Grimm scheint die Reihen der anwe-

senden Krieger, Rittersleut und Rondrianer zu erfüllen. „Nun aber ist Yppolita von uns gegangen und wird am heutigen Tage heilig gesprochen, auf dass ihr Name nimmermehr vergessen werden soll! Yppolita, Schutzheilige wider die Niederhöllischen Knechte von Frost und Eis!

*Ihr himmlischen Helden,
Einst bebten Giganten
Vom Glanz eurer Macht -
So sangen die Alten...
Von euren Gewalten...
So flehen sie Jungen...
Von Sehnsucht durchdrungen...
Den Segen des Sieges...*

*Nehmt sie an, die Neue in Euren Reihen
Auf dass ihr euch wappnet, gestärkt und vermehrt
Bereit für das Letzte Gefecht, zurückkehret
Aus Rondras Schoß in die letzte Schlacht...*

Spezielle Information:

Weiters wird an diesem Tag die hl. Bannbulle gegen Lutisana von Perricum ausgesprochen und ein Kopfgeld von eintausend Golddukaten ausgesetzt.

Meisterinformation:

Wählen sie ein oder zwei rondragefällige, reichstreue Helden (vorzugsweise natürlich Rondrageweihete, Krieger oder Adelige) aus ihrer Heldengruppe aus, die nach der Messe von einem jungen Knappen der Göttin angesprochen werden, welcher ihnen kundgibt, dass Ihre Erhabenheit Ayla von Schattengrund sie zur Mittagsstunde im alten Fürstenpalast zu sprechen wünsche.

Das Schwert der Schwerter

Meisterinformation:

Wenn sich Ihre Helden zur Mittagsstunde gen Fürstenpalast wenden, werden sie in Begleitung des Knappen der Göttin sofort eingelassen. Auch ohne den jungen Rondrianer dürften sie nach nur kurzer Wartezeit Einlass bekommen. Rasch wird ihnen kundgetan, dass Ihre

Erhabenheit zur Zeit auf dem Bergfried der Burg weilt, die Helden jedoch sogleich zu ihr vorgelassen werden.

Allgemeine Information:

Nachdem ihr die letzten Treppen zurückgelegt und durch das hölzerne, doppelflügelige Portal auf den hohen Bergfried Beilunks getreten seid, müsst ihr ob der Helligkeit der Mittagsstunde und des gleißenden Schildes Praios kurz blinzeln. Das Schwert der Schwerter, Ayla von Schattengrund persönlich, hat euch offenbar noch nicht bemerkt. Ruhelos wandelt sie auf dem Bergfried, offenbar in Gedanken versunken, so wie auch Seine Eminenz Granus Algoniar von Honingen, dem Schreibkanzler der Kirche, welcher etwas abseits steht und seinen Blick nachdenklich auf die Stadt hinabwirft. Ebenfalls anwesend, in der Nähe des Kanzlers stehend, erkennt ihr die nivesische Heerführerin der Rondrakirche Hauka Wölfin-tochter und den jungen Brin von Rhodenstein, Meister des Bundes zur Senne Orkenwehr. (Nachdem sich die Helden vermutlich bemerkbar gemacht haben) Ihre Erhabenheit wendet sich nun abrupt euch zu und lässt ihren Blick für einige Lidschläge musternd auf euch ruhen, bevor ihre Stimme ruhig erklingt: „Die Dunkelheit bricht über unseren Landen herein. Niemand weiß, wohin ER seine Schatten zunächst sendet. Löwenstein und Kurkum sind gefallen, das stolze Volk der Amazonen versprengt und gedemütigt, Yppolita liegt besudelt in ihrem Blute.“ Ein Anflug von Trauer zeichnet sich in dem sonst so gefassten Antlitz Aylas ab, ehe sie sich abwendet und über die Schießscharten auf die spitzen Dächer der Stadt und das ebene Meer hinweg zum Horizont blickt, wo das Wasser und der Himmel verschmelzen. „Es ist eine Stunde angebrochen, in der die Rondrakirche eure Dienste und eure Unterstützung benötigt. Seine Exzellenz Wallmir von Styringen, wandte sich zuerst an mich, dann an euch um nach eurer Unterstützung und eurer Kampfkraft zu fordern, welche ihr bereits in Weiden und Maraskan bewiesen habt. Eure Eminenz...“ Der höchste Kanzler der Kirche tritt vor und reicht (NAME) ein mit dem Wappen der Leuin versiegeltes Pergament.

Meisterinformation:

Diese Kunde ist aufgrund des Befehlstons natürlich vorzugsweise einem Rondrianer zu übergeben. Optional bieten sich noch Krieger und Adelige des Mittelreiches an.

(Titel, Name)

Seid mir begrüßt im Namen unserer Herrin Rondra!

Dunkle Wolken dräuen am Horizont, wie ihr wohl selbst am besten wisst. Der Feind zieht am Nordufer der Tobimora entlang, genau auf die Stadt Eslamsbrück zu. Unter der Führung der Marschallin des Reiches zu Weiden und Greifenfurt, Schildmeisterin des Ordens vom Donner Walpurga von Trallop, zieht das Kaiserliche Heer dem Feind entgegen um ihn zu zerschmettern, die Wolken zu vertreiben und die Schmach von Mendena sowie das Grauen von Kurkum zu rächen. Euer Schwert und euer Verstand wird in unseren Reihen verlangt, auf dass ihr und eure Gefährten im Reichsstab aufgenommen werdet. Ihr habt Euch bis zum zwanzigsten Tage des Rondramondes im Heerlager zu Eslamsbrück einzufinden.

Möge die Herrin mit Euch sein und mit uns allen, auf dass die Dunkelheit weichen möge.

Gez. Seine Exzellenz Wallmir von Styringen, Meister des Bundes zu Wehrheim

Allgemeine Information:

Erneut richtet sich der Blick der höchsten Rondrageweihten auf euch. „Werdet Ihr Eslamsbrück beistehen?“

Nach eurer Antwort ergreift Ayla wieder das Wort: „Schreckliches ist Uns wie Euch widerfahren, doch ungleich Schrecklicheres harret uns allen, dass er uns zu zeigen willens ist. Es ist unsere rondrianische Pflicht mit Mut und Zuversicht in die Zukunft und in den Kampf zu schreiten um ihm zu seinem Wirken Paroli zu bieten. Frau Gwidühenna hat Kraft ihrer vom Kaiser und vom Boten des Lichts verliehenen Macht auch uns Befehl gegeben, dass kein bewaffneter Haufe die Mauern Beilunks

verlassen darf – die Erleuchtete hält es, wie es euch vielleicht schon bekannt ist, für widersinnig, Leib und Leben vor Eslamsbrück zu opfern und das goldene Heim des Herren Praios zu Beilunk ohne Schutz in SEINE Hände fallen zu lassen.“ Seine Eminenz schüttelt den Kopf und murmelt nur leiser voller Grimm: „Das Kriegsbanner der Leuin kann nicht den Priestern Praios unterstellt werden! Der Hochmut Gwidühennas ist mir unerträglich und ein Graus. Die Erleuchtete muss uns ziehen lassen, so sagt es das Recht der Krone. Kein weltlicher Herr darf einen Geweihten der Rondra zu einem anderen Zweck festhalten, denn ihn dem Kirchenrecht auszuliefern.“

Meisterinformation:

Räumen Sie rondrianischen Charakteren hier auch die Möglichkeit ein, sich bei diesem durchaus pikanten Thema zu äußern und erachten Sie diese Allgemeine Information auch nur als Beispiel welche durchaus, auch mitunter den Aussagen ihrer Charaktere, modifiziert werden kann.

Allgemeine Information:

Mit kühler Tonlage ergreift Ayla wieder das Wort: „Gewisslich schulden wir der Frau Gwidühenna weder einen Gefallen noch Heerbann und doch möchte ich diese Belange auf diplomatischem Wege lösen. Ich will keinen Affront gegenüber der Kirche des Praios riskieren. In diesen Zeiten mögen die zwei stärksten Kirchen geeint gegen den Feind streiten! Ich bin davon überzeugt, Gwidühenna überzeugen zu können, ihr Ansinnen neu zu überdenken und den Feind vor Eslamsbrück vernichtend zu schlagen. Ihr aber sollt heute schon aufbrechen, in Begleitung der kirchlichen Heerführerin und des Meister des Bundes zur Orkenwehr, welche eine andere Queste zu bewältigen haben und mit Ritter Adomar von Ruthor, einem Trupp Rondrianer, sowie den Zaubernern der Schwert und Stab zu Beilunkgen Eslamsbrück zu ziehen.

Aufbruch aus Beilunk

Tatsächlich wird der kleine Trupp an den Toren Beilunks trotz der klaren Order der Markgräfin keineswegs aufgehalten, wagt es doch kein Gardist das Wort gegen die hohen Rondrianer, Magier oder Gezeichneten zu erheben.

In dem rondrianischen Trupp können die Helden alsbald auch die Gerüchte und Mär von Aylas Schwanenflug vernehmen, welche unter den Geweihten der Ronda von Mund zu Ohr weitergeflüstert wird. Vor wenigen Tagen nämlich wurde die Marschallin Ayla spätnachts ohnmächtig zusammengesunken auf dem Bergfried von Beilunk entdeckt, eine silberne Schwanenfeder im Haar. Kraftlos und völlig ausgezehrt hat Ihre Erhabenheit von einem Schwanenflug berichtet und von einer schwarzen Harpyie, die sie unerbittlich durch die Lüfte hetzte. Bald stand fest, dass der Weiße Mann, der erhabene Geweihte des Firun, Ayla, seine Schwester im Amt, auf wundersame Weise zu sich gerufen hat. Niemals zuvor hat sich ein Weißer Mann an Geweihte der anderen Zwölfgötter gewandt, niemals zuvor sein Wort Bjaldorn verlassen. Es gehen Gerüchte um, dass es auch im nördlichen Bornland und in den Steppen der Nivesen brodeln würde und der Schatten des Dämonenmeisters auch auf die nördlichen Gefilde Aventuriens fallen würde, sodass Bjaldorn der Unterstützung der Rondrakirche bedarf. So schickt Ayla

die Heermeisterin Hauka Wölfintochter, eine düstere Nivesin und den jungen Sennemarschall Brin vom Rhodenstein in den Norden um die dortigen Umtriebe zu klären, während sich das Gros der Kirche vorerst der eigenen Bedrohung widmet, nämlich der borbaradianischen Invasion Tobriens und der Verteidigung Eslamsbrücks.

Hauka und Brin werden den restlichen Trupp noch vor der Weggabelung nach Warunk verlassen, zieht es sie doch über Weiden und den Sichelstieg ins Bornland. Die Heerführerin zieht es vor, einen relativ sicheren Weg gen Norden zu wählen und nicht durch Pech mitten in das borbaradianische Heer oder versprengte Truppenteile zu laufen. Stellen sie Hauka als einsilbrige und düstere Erscheinung dar. Sie macht keinen Hehl daraus, dass ihr manche Gefährten, insbesondere die Magier und einige „unrondrianische“ Helden missliebiger sind, sodass sie ihren Kontakt zu diesen Personen auf ein Mindestmaß beschränkt. Brin indes ist ein junger, heißblütiger Mann, welcher innerhalb kürzester Zeit die Karriereleiter der Rondrakirche vom Knappen der Göttin zum Meister des Bundes emporkletterte. Trotz des hohen, kirchlichen Ranges dürfte der Meister des Bundes wohl zum unerfahrensten Mitglied dieses Trupps gehören.

Weitere Informationen über den Weg Haukas und Brins erfahren Sie im Roman **Steppenwind** von Niels Gaul.

Capitulum 2 – Von Beilunk nach Warunk

Spezielle Information:

Wieder einmal reisen die Helden die Straße von Beilunk aus nach Norden, ein altbekannter Weg. Am Tage kommen den Helden dutzende Flüchtlingswagen und Züge entgegen, Bauern die sich wohl alle in der großen Stadt Zuflucht erhoffen.

Eines Abends wird der Zug von einem hochsommerlichen Regen erfasst, der jedoch kalt und unangenehm ist. In Ermangelung eines Gasthauses kann ein aufmerksamer Held im

flachen, tobrischen Grasland eine alte Scheune unweit der Straße entdecken, die Platz genug bieten dürfte, auch einen größeren Zug zu beherbergen. Weder Rondrianer noch die Magier aus Beilunk sind sich zu gut dafür, eine Nacht in einem Schober zu verbringen.

Optional: Das Almadinene Auge

Meisterinformation:

Befindet sich in Ihrer Gruppe der 1. Gezeichnete und ist dieser gar ein Anhänger der arka-

nen Zunft können sie dieses kleine Ereignis nach Belieben in das Abenteuer einbauen.

Allgemeine Information:

Du weißt nicht genau ob du schläfst oder noch wach bist. Es ist dunkel. Hast du die Augen geschlossen? Der würzige Geruch von Heu liegt in der Luft, es ist angenehm kühl und von draußen hörst du den Regen, der auf das hölzerne Dach des Schobers prallt. Leise vernimmst du das Flüstern der Windgeister, wie es durch Ritzen des Holzes und durch die Löcher in der Decke fährt. Du hältst inne. Flüstern? Windgeister? Die Bauern stellen sich den Wind oft als verschiedene Geister vor, was in der *Invocatio Elementarii* durchaus möglich ist – denn sie wären in der Tat Teil einer *Invocatio* und keine *Conjuratio*, allweil die *Elementarii* nicht Jenseitig sondern sehr wohl der dritten Sphäre zugeordnet sind – doch *Elementargeister*? Hier? Du vermeinst leise Worte zu hören, die wispernd einem Lufthauch gleich an dein Ohr dringen...

Meisterinformation:

Lassen Sie den betroffenen Helden eine Sinneschärfeprobe ablegen. Bei Misslingen lassen Sie ihn im Ungewissen ob er auch tatsächlich alles verstanden hat. Bei nachfolgendem Text sollten Sie ebenfalls wispern und vielleicht als Hintergrundsound einen heulenden Wind einlegen. (Unter anderem zu finden bei: <http://www.tonarchiv.de>)

Allgemeine Information (flüsternd):

Böse knurrend, finster fauchend
Des Feindes Heer nun wandelt.
Rotes Auge, kluges Auge
Im Sinn des Lichtes es doch handelt

Eine des Auges Gaben nun erscheint
Im Kampfe wider IHM geeint
Furcht erscheint, ein Zittern fährt in ihr Genick
Schrecklich ist des Auges
Böser Blick

Meisterinformation:

Sollten Sie es wünschen beherrscht der 1. Gezeichnete nun den Zauber Böser Blick mit einer ZF von 7. Dieser Zauber kann nur auf Borbaradianer gewirkt werden. Diese Variante des Bösen Blicks dauert 5 Aktionen und kostet 6 ASP.

Für Reich, Freiheit und die Leuin!

Meisterinformation:

Am Morgen des 10. RONdras treffen die Helden auf einen Teil des kaiserlichen Heeres, welches selbst noch gen Eslamsbrück zieht.

Allgemeine Information:

Erst vor einer halben Stunde etwa seid ihr aufgestanden und habt eure Sachen zusammengepackt. Praios Schild ist gerade erst aufgestiegen und taucht den kommenden Tag in goldenes Licht. Fast ein wenig verträumt blickt ihr über den im Sonnenlicht glitzernden Weiher hinweg über den in der ferne liegenden, kleinen Wald wo sich der Morgennebel allmählich zu verflüchtigen beginnt, als euer Blick plötzlich an einer sich langsam vorwärtsbewegenden Masse hängen bleibt. Zuerst fühlt ihr euch an vergangene Ereignisse zurückerinnert, als ihr auch auf einem Hügel standet und ein vorwärtsrückendes Heer betrachtet habt, doch dieses mal ist es anders. Der Boden beginnt leicht zu vibrieren als fast 2 Regimenter bedachtsam näher rücken, allen voran die Ritter des Donnerordens, deren Rüstungen und Klängen hell im Licht der Sonne glänzen, gefolgt von 2 weiteren Schwadronen leichter Reiterei und viel, viel Fußvolk. Für einen Lidschlag stockt euch der Atem als ihr groß im Winde wehend, die Elitestandarte des Sturmbanners erkennt. Und nun klingt auch schon das Lied an eure Ohren, das so eben angestimmt wurde als die ersten eurer gewahr wurden, wie zum Salut an euren kleinen Trupp. *Trutzig Leuin, steh uns bei!*

Meisterinformation:

Ein halbes Dutzend Reiter lösen sich alsbald aus dem Zug und kommen den Helden, Rondrianern und Magiern entgegen. Bei ihnen handelt es sich um Walpurga, Dietrad von Eh-

renstein und dem Meister des Bundes persönlich. Nach der rondrianischen, jedoch erfreuten Begrüßung rastet das Heer kurz um dann nach einer halben Stunde weiterzuziehen. Die Helden können in einem Gespräch zwischen Ritter Adomar und Wallmir von Styringen nochmals die Sorge um den Verbleib des Schwerts der Schwerter und der anderen Rondrianer heraus hören, haben sie doch bis jetzt keine Kunde von ihnen erhalten. Am Nachmittag überquert das Heer den Radrom und umgeht am Abend Warunk. Abends werden die Zelte aufgeschlagen und die erste Generalstabsbesprechung findet statt.

Ein großes Zelt, in dessen Mitte sich ein provisorischer, länglicher Tisch befindet, dient als Ort der Besprechung. Feuerschalen und Fackelkandelaber erhellen das Zelt.

Die Marschallin begrüßt die Eintretenden und stellt die Anwesenden einander vor.

Oberbefehlshaberin: Walpurga von Weiden

Der Stab:

Dietrad von Ehrenstein-Weiden
 Parin Khonchones, die Klinge des Südens
 Spektabilität, Oberst-Convocatus Saldor Foslarin, hoher Leiter der Kampfakademie zu Beilunk
 Magister Extraordinarius Raul von Urlstock
 Seine Exzellenz Wallmir von Styringen, Meister des Bundes zur Senne Mittelreich
 Graf Arve von Arvepaß, Graf von Altzoll

Das Heer unterteilt sich bis jetzt in folgende Einheiten:

- 1 Schwadron Schwere Reiterei, Ritter des Donnerordens
- 2 Schwadron Mendener Leichte Reiterei (z. Zt. Der Eroberung Mendenas zur Orkbekämpfung in Bärwalde)
- 1 Banner Trollzacker Jäger
- 1 Banner Altzoller Hellebardisten
- 1 Banner Landwehr
- 1 Elitebanner des Sturmbanners
- 1 Banner Pioniere
- 1 Banner Bogenschützen
- 1 Banner Pikeniere

3 Söldnerbanner bestehend aus Hellebardisten, Pikenieren und Armbruster

Zusätzlich sind noch etwa 40 Arkane im Heer. Relativ viel wenn man bedenkt, dass im ganzen Oger und Maraskankrieg gerade mal so viel auf Seiten der Kaiserlichen waren (Elfen, Scholaren, Adepten vorwiegend aus Gareth, Elenvina u. Beilunk) Anfangs schienen die Antimagier und Exorzisten aus Gareth in einem Kriegsfeldzug ein wenig fehl am Platze doch wenn man bedenkt, gegen wen man zieht wird dies wohl durchaus relativiert.

Ansonsten befindet sich noch ein gutes Dutzend Rondrianer im Zug, sowie zwei Dutzend Abenteurer und Glücksritter.

Gesamt: ca. 750 Kaiserliche (da sich nur die wenigsten Banner auf Sollstärke befinden)

Nutzen Sie diese Szene die ersten Meisterpersonen einzuführen und charakterlich darzustellen, gewähren sie vor allem Dietrad und Walpurga viel Platz in Ihrer Darstellung als Spieler.

Weiters bietet sich die Szene an diverse, kleinere Rollenspielszenen einfließen zu lassen:

Der Ruhm der Gezeichneten

Spezielle Informationen:

Als des Abends im Heerlager die Gezeichneten nun auch von den einfachen Soldaten erkannt werden, brandet Jubel auf. Es dürfte so manch Helden erstaunen, wie viele Menschen ihn wegen seiner Kämpfe gegen Borbarad und seine Dämonen ansprechen. Es ist, als ob die Gezeichneten die einzigen wären, die je einen Dämon bezwungen haben.

Das nächtliche Heerlager

Allgemeine Information:

Ihr geht durch das nächtliche Heerlager. Die mehreren Dutzend Lagerfeuer erhellen die nächtliche Szenerie. Nichtsdestotrotz ist die Stimmung außer bei dem Elitetrupp des Sturmbanners gedrückt. Dämonenknechte und Mordbrenner ziehen durch Tobrien, durch die

Heimat dieser Menschen, deren Herzog schon vor Wochen gefallen war. Ihr seht junge Offiziere, die ihr Adel bereits als Hauptmann antreten lässt und grauhaarige Veteranen, die Tobrien schon während der Ogerschlacht verteidigt haben und die ihnen trotz mangelnder Erfahrung gehorchen müssen. Allerorts ertönen traurige Heimatlieder oder herzerreißende Soldatenjammer.

Meisterinformation:

Ergänzen Sie nach Belieben das Kapitel durch kleinere Rollenspielszenen wie einige Soldaten die dem Krieger der Heldengruppe Respekt zollen und Ehrerbietung erweisen oder die sich einen Rat vor ihrer ersten Schlacht holen wollen. Junge Kriegerakademienabgänger oder Ritter die noch gänzlich illusioniert bar jeder Kampferfahrung in ihre erste Schlacht ziehen und nichts vom Gräuel eines Krieges ahnen. Trossvolk, das den Segen eines Heldengeheilten erwünscht oder dieser am Abend gebeten wird eine kleine Messe abzuhalten. Vielleicht gibt es auch einen tobrischen Baron, der einem Helden die Hand seiner Tochter oder einer Heldin die Hand seines Sohnes anträgt – in der Hoffnung auf eine weitgerühmte Fami-

lienbande oder starke Erben. Ein thorwalscher Bilderstecher und Söldner welcher nicht nur gedenkt seine Äxte in dieser Schlacht für das Mittelreich zu schwingen, sinnt neben seinem Sold zudem danach, sich ein Zubrot im Heerlager zu verdienen, sodass er jeden Abend sein Zelt aufschlägt wo er durchaus ansehnliche Hautbilder zu stechen vermag. So manche Soldaten nehmen diese Dienste gerne in Kauf und lassen sich ihr Banner in die Haut stechen oder gemeinsame Bilder als Zeichen der Kameradschaft. Es liegt in Ihrem Ermessen ob Sie in dem Heerlager noch einen humoristischen Part in Form eines Devotionalienhändlers einbauen wollen der neben kleinen Holzfigürchen, welche Rondraheilige oder Alveraniare darstellen, auch noch einen Teil des original Rubinauges des ersten Gezeichneten oder eine original Schuppe des dritten Gezeichneten zum Kauf anbietet. Natürlich unter zahlreichen Beteuerungen, dass der Rubinsplitter (rötlich schimmerndes Glas) Glück bringt und die Echsenschuppe die Macht und Kraft des Trägers stärkt. Der Händler dürfte in fieberhafter Eile und mehr als nervös die Waren von seinem Tisch räumen, wenn er sich plötzlich den wahren Gezeichneten gegenüber sieht.

Capitulum 3 – Die Ruhe vor dem Sturm

Meisterinformation:

Am 16. Tag des Rondra Mondes erreicht der Trupp Eslamsbrück. Das Heer lagert östlich der Stadt. Geschichtskundige Helden können mit einer gelungenen Probe + 8 auf selbiges Talent oder aber als Ausweichtalent Sagen/Legenden mit einem zusätzlichen Aufschlag von + 5 herausfinden, dass dies ein geschichtsträchtiger Ort ist. An besagtem Ort fand vor etwa 100 Jahren an dieser Stelle schon einmal eine Schlacht statt. Damals sollen Mittelreicher gegen Bornländer gefochten haben, doch wer damals obsiegte, weiß wohl niemand mehr genau zu sagen.

In den nächsten Tagen beginnt es unaufhörlich zu regnen, was durchaus ungewöhnlich für diese Jahreszeit ist. Die Tobimora, die anfangs

gerade einmal einen Schritt tief war, beginnt kontinuierlich zu steigen.

Lagebesprechung

Meisterinformation:

Noch am Tag der Ankunft findet in Eslamsbrück die Lagebesprechung zwischen den hiesigen Adelligen Eslamsbrücks und den Kaiserlichen statt. Truchseß Ludeger von Eslamsbrück (ä.H.), Baron zu Eslamsbrück, empfängt Walpurga und ihren Stab in der zugigen Feste der Stadt und zeigt sich trotz der Präsenz der Kaiserlichen weiterhin äußerst besorgt. Gramgebeugt, das Antlitz sorgenvoll zerfurcht gibt er kund, was ihm seine Späher in den letzten Tagen und Stunden berichtet haben, von den finsternen Truppen des Feindes, von den

wenigen Streitern die noch in Eslamsbrück verharrten, bestehend aus 3 Bannern eiligst ausgehobener Landwehr und dem gräflich mendenischen Banner Langschwerter, welche im Zuge der Besprechung sogleich in das kaiserliche Heer eingegliedert werden. Nochmals wird Graf Arve kundgeben, dass er darauf plädiert, die Brücke zu verbrennen und sich in der gut befestigten Stadt zu verschanzen. Ein Vorschlag der den anwesenden Rondrianern, vor allem dem Meister des Bundes natürlich missfällt. Die Order des Kaiserhauses und der Anführerin Walpurga jedoch ist klar und unmissverständlich: „Die strategisch wichtige Brücke darf nicht verloren gehen und muss gehalten werden!“

Es dürfte nicht jedem Spielleiter auf Anhieb leicht fallen eine große Anzahl verschiedener, hochrangiger Meisterpersonen im Zuge einer kriegerischen Beratung darzustellen ohne sich zu verzetteln oder etwas durcheinander zu bringen. Um zu vermeiden, dass Ihre Spieler oder gar Sie selbst den Überblick verlieren können Sie sich an der Ausarbeitung des Kriegsrates nach Belieben an folgender Szene orientieren. Scheuen Sie sich nicht etwas zu schauspielern, Stimmlagen variieren zu lassen oder durch Wendungen des Oberkörpers zu verdeutlichen, wann welche der Nichtspielerfiguren das Wort ergreift. Versuchen Sie auch Ihre Spieler so oft wie möglich in die Besprechung einzubinden und honorieren Sie gute Ideen und Einfälle.

In Eslamsbrück selbst wird das kaiserliche Heer noch durch ein Banner gräflich Mendenische Langschwerter, die Rondrianer des dortigen Tempels sowie 3 Banner Landwehr und einigen weiteren Stadtgardisten unterstützt.

Gesamt: Etwa 2 Regimenter – ca. 970 Mann

Laut Spähberichten soll das feindliche Heer „nur“ eine Kopfstärke von knapp 500 Mann haben.

Allgemeine Informationen:

Walpurga: „Das Kaiserliche Heer hat eine Stärke von knapp 750 Mann Baron. Mit welcher Kopfstärke könnt Ihr aufwarten?“

Ludeger: „Das Banner der gräflichen Langschwerter ist mit 50 Mann und geschärften Klingen bereit. Zusätzlich haben wir in fiebrhafter Eile 3 Banner Landwehr ausheben lassen. In ihren Augen jedoch lese ich tagtäglich Furcht und Zaudern. Schon ein gutes Dutzend meiner Bauern desertierten des Nächtens...“

Arve: „Wer mag ihnen diese Furcht verdanken?“

Saldor: „Feiges Pack! Sie sollten den Mut fassen für ihr Reich und ihre Freiheit zu kämpfen!“

Arve: „Das sind Bauern Spektabilität! Keine Krieger oder Soldaten.“

Saldor (schnaubend): „Papperlapp! Sie sind Tobrier und somit...“

Walpurga: „Meine Herren, die Zeit drängt, der Feind naht, sodass wir unsere Zeit nicht mit Streiterein vergeuden sollten. Baron, was könnt Ihr uns über die Beschaffenheit des feindlichen Heeres berichten? Wie groß ist das feindliche Heer?“

Ludeger: „Die nordöstlichen Truppen beziehen sich auf gut 500 Mann, die vom Südosten vermutlich ebenfalls, vielleicht auch mehr, dies weiß ich nicht genau zu sagen. Meine Späher berichteten hauptsächlich von maraskanischem Söldnerpack und Answinistengeschmeiß! Aber einige sprachen auch davon wandelnde Skelette gesehen zu haben. Das aber mag ich nicht glauben, sodass wir gewisslich nicht viel auf diese Schilderung zu geben brauchen.“

Wallmir: „Der Feind hat schon gezeigt, wes Gesicht er ist und dass er in seiner Verderbtheit nicht zaudert, auch die Kreaturen der jenseitigen Sphären herabzuzitieren, um sie gegen die Streiter von Reich und Rechtschaffenheit zu hetzen.“

Saldor: „Dies kann ich laut den Berichten aus der Academia bestätigen.“

Dietrad: „Nun, dann sind wir ihnen zwei zu eins überlegen. Und zu zweit wagt sich wackere Magd und tapferes Bäuerlein auch gegen einen schmierigen Söldner aus Maraskan.“

Ludeger: „Marschallin, die beiden Heerhaufen sind näher als wir vor wenigen Tagen noch dachten! Und ich befürchte, dass sie im Begriff sind sich ob der nahenden Schlacht zu vereinigen um mit geballter Kraft gegen uns in den Krieg zu ziehen.“

Walpurga: „Dann sind meine letzten Zweifel beseitigt, dann müssen wir uns ihnen vor der Stadt stellen.“

Ludeger: „In einer offenen Feldschlacht?!“

Wallmir: „Dem Zauderer hat die Göttin noch nie geholfen Euer Hochgeboren! Die Leuin wird mit uns sein.“

Walpurga: „Wir müssen mit allen möglichen Mitteln versuchen, das feindliche Heer davon abzuhalten sich zu vereinen und genau dies wird geschehen, wenn wir uns in der Stadt verschanzen und ihnen nicht vor der Brücke begegnen. So können wir den Feind getrennt schlagen!“

Ludeger (blickt hoffnungsvoll in die Gesichter von Walpurga, Dietrad und Wallmir): „Sagt an, kommen noch weitere Gefährten? Bekommt Eslamsbrück weiteren Entsatz?“

Dietrad: „Ich befürchte nicht. Mein Bruder Bernfried muss sich vor marodierenden Ogern und Goblinherden schützen, Yslia droht erneut von den Menschenfressern angegriffen zu werden, die wie aus dem Nichts aufgetaucht sind.“

Ludeger: „Bei den Zwölfen!“

Wallmir: „Ihre Erhabenheit Ayla von Schattengrund ist aus Perricum unterwegs und wird wohl in den nächsten Tagen mit mehr als hundert Dienern der alveranischen Leuin Eslamsbrück erreichen. Auch hörte ich von almadanischen Truppen die gen Mittag ziehen um dann nach Osten zu marschieren um uns beizustehen.“

Walpurga: „Es gibt wohl nur eine Stelle wo wir dem Feind entgegentreten können und der uns einigermaßen freie Sicht gewährt.“ Die Marschallin deutet gen Ufer der Tobimora, ehe die anderen einstimmend nicken.

Dietrad: „So soll es sein...“

Walpurga: „Mit uns die Leuin, mit Eslamsbrück.“

Düstere Vorzeichen

Allgemeine Information:

Wie schon ein paar mal zuvor, steht ihr am 20. RONdra in eurem Zelteingang und betrachtet den im Süden liegenden Fluss. In den Bergen müssen schreckliche Gewitter niedergegangen sein, denn der Fluss – am Tage eurer Ankunft war er kaum einen Schritt tief – schwillt stetig

an, eine schlammige, zähe, braunrote Brühe. Prinz Dietrad meinte, die Farbe komme von dem roten Lehm, durch den das Wasser fließe, nachdem es die Berge verlassen habe, aber immer öfters kommen euch beim Betrachten der dunklen Wasser andere Gedanken. Diese glucksende Brühe, in der bisweilen ein paar tote Schafe vorübertreiben, sieht aus wie Blut! Und wenn dieser Fluss weiter ansteigt dann müssen die Heerführer wohl Befehl geben, das Lager weiter nach Norden zu verlegen.

Meisterinformation:

Die Moral unter den Soldaten ist mäßig, unter den Landwehren sogar völlig am Boden. Die Soldaten und Bauern sitzen den ganzen Tag im durchgeweichten Dreck und starren in die Tobimora. Jeder erfahrene Held sollte wissen, dass eine Schlacht nur mit moralisch gestärkten Kämpfern zu bezwingen ist. Räumen sie jedem Spieler Platz ein, so sie es wünschen, die Moral der einfachen Kämpfer zu heben, was bei manchen schon gelingen mag, wenn einer der „hohen Krieger“ schon nur mit einem der jungen Bauernburschen einige aufmunternde Worte wechselt.

In einer der darauffolgenden Nächten, zwischen dem 22. und 25. Ron können sie folgendes Szenario einstreuen:

Der Deserteur

Allgemeine Information:

Laute Schreie und Rufe, aufkommender Tumult lässt euch aus dem Schlaf hochfahren. „Lasst Ihn uns hängen! Zerhacken wir den Answinistenarsch!“ Solche und ähnliche Rufe durchbrechen das monotone Geräusch fallender Regentropfen.

Meisterinformation:

Verlassen die Helden das Zelt, steht just in diesem Moment eine junge Kriegerin vor ihrem Zelteingang, welche die Gruppe verdutzt betrachtet, ehe sie rasch erklärt, dass sie geschickt wurde um sie zu wecken und ihnen kundzugeben, dass sie im Generalstabszelt erwartet werden. Dort angekommen bemerken

die Helden einige Soldaten mit gezückten Waffen oder zornig geballten Fäusten, welche finster zum Zelt starren.

Einige Wachen und der gesamte Stab befinden sich im Generalstabszelt, die Wachen taktisch um einen einzigen Mann versammelt.

Spezielle Information:

Der Mann, hochgewachsen mit breiten Schultern und muskulösen Armen scheint wohl ein Krieger zu sein. Er scheint Mitte der 20 zu sein, doch ist sein Haar bereits ergraut und sein Blick strahlt Angst, Verzweiflung und Reue aus. Menschenkenner (Probe **Erschwer-nis?**) können einen Rest von Stolz und eiserner Härte zu sich selbst erkennen.

Allgemeine Information:

Walpurga blickt zu euch als ihr das Zelt betretet: „Rondra zum Gruße zu dieser späten Nachtstund. Darf ich vorstellen... Raul Torben vom Kleinwardstein, seines Zeichens Answinist und Verräter an Reich und Krone.“ Ohne eine Erwiderung eurerseits abzuwarten schweift der Blick der Marschallin wieder zu dem Mann und verhärtet sich, als der Meister des Bundes das Wort erhebt: „Sprecht weiter!“

Raul: „Ge... gewiss euer Gnaden... Exzellenz meine ich. Verzeiht mir..“

Der Mann kämpft mit den Tränen. Ich wusste nicht auf was ich mich eingelassen habe! Nie wollte ich Seite an Seite mit Dämonen fechten, mit Paktierern, Monstern! Mein einziger Wunsch ist Gnade, ich habe gesühnt.“

Wallmir: „Hört auf zu winseln! Ihr sollt weitersprechen!“

Walpurga fixiert den Mann weiterhin finster: „Wer sind die Anführer?“

Raul (stammelnd): „Lutisana... von Perri-cum... Gero von Hartheide, Murak di Zeforika und ein gewisser Stian Zornbrecht.“

Parin Khonchones: „Was zum Namenlosen haben die Al'Anfaner mit dem zu schaffen?“

Raul: „Ich... ich weiß es nicht. Ich weiß auch nicht wo sie sind... ich bin ja tagelang umhergeirrt.“

Allmählich scheint der Deserteur wieder zur Ruhe zu finden, ehe er sich leise an Walpurga wendet: „Aber hört... hohe Marschallin, ihr werdet IHN mit diesem Heer nicht besiegen können... man kann ihn so nicht bezwingen! Wisst Ihr, was ER gesagt hat, als ein hoher Diener von IHM... fragte, ein einäugiger Mann war es glaub ich... ‚Warum hast du Mendena erobert?‘ so sprach er... aber da hatte der Dämonenmeister nur gelacht und antwortete: ‚Erobert? Wenn ich eine Stadt erobern will, so schicke ich meine Legion von Yoq-Monnith oder den Bullen des niederhöllischen Zerstücklers.‘ Diese Totschläger aber waren nur seine Werber. In Mendena haben sie nicht gekämpft, sondern rekrutiert. Das war das einzige mal, dass ich IHN sah, seine Kräfte fast schon spüren konnte und ich werde seine Worte nie wieder vergessen. Ich war in Mendena dabei und wenn ich mich zurückerinnere, wie meine Kampfgefährten Frauen und Kinder erschlugen und mit ihrem Blut die Tempel besudelten, dann frage ich mich was für Borbarad ein Kampf ist?! Flüchtet mit diesem Heer! (immer lauter werdend) FLÜCHTET! Der Mann verdreht die Augen, scheint kaum noch Luft zu bekommen: „NACH GARETH... mit allen! Flüchtet!“

Wallmir (laut): „Genug! Schafft ihn raus!“

Sogleich packen die Wachen den ehemaligen Answinisten und schleifen ihn aus dem Zelt und in den Kerker Eslambrücks.

Die letzte Zusammenkunft (29. RONdra)

Meisterinformation:

Am vorletzten Tag des Rondramondes werden die Helden zur Mittagsstunde eilig in das Generalstabszelt gerufen, als Walpurga der versammelten Gemeinschaft vorträgt, dass die Stunde des Kampfes gekommen sei. Nutzen Sie diese Szene für intensives Rollenspiel. Ein wenig Pathos kann in dieser Situation gewiss nicht schaden. Dem Stab ist klar, dass sie den

Feind zurückschlagen müssen! Orientieren Sie sich an der Lagebesprechung von oben. Animieren Sie Ihre Spieler selbst dazu taktische Vorschläge zu äußern. Beispielsweise könnte man vorschlagen angespitzte Holzpfähle in die Erde zu treiben um eine etwaige anstürmende Kavallerie aufzuhalten, andererseits könnten diese Holzpfähle auch die kaiserliche Kavallerie beeinträchtigen. Ein Krieger könnte sich vom Meister des Bundes eine Segnung erbitten, letzte Besprechungen werden abgehalten, ehe man sich Schlachtenglück wünscht und mit einem Rondragruß das Zelt verlässt.

Allgemeine Information:

Langsam verlässt ihr das Zelt, steigt auf eure Rösser und reitet auf eure Truppen zu, die sich zu 3 Karrees gebildet haben. Noch immer regnet es in Strömen, doch das soll euch wohl egal sein, wisst ihr doch dass bald etwas anderes diese Erde tränken wird. So oft habt ihr es schon miterlebt. Langsam reitet ihr an die Spitze des Heeres, allen voran die Prinzessin aus Weiden, welche schließlich das Wort erhebt: „Leute...“ ruft sie mit lauter, klarer Stimme hinaus. „Leute, Soldaten, Kämpfer wider die Finsternis! Es ist heller Tag und Frieden ist über dem Land, doch der Schein trügt: Noch ehe der Schild des Herrn Praios hinter jenen Hügeln dort – sie zeigt auf einen regenverhangene, bewaldete Hügelgruppe im Westen – versunken ist, wird der Kampf begonnen haben. Nach allem was wir von unserem Feind wissen, zieht er für das Gefecht die Nacht dem Tage vor und da wir ihn hier erwarten müssen, weil wir Brücke und Stadt nicht ohne Schutz lassen können, ist es der Feind, der über den Kampfbeginn bestimmt. Dieses Vorrecht muss man ihm wohl einräumen.“ Ein leises, besorgtes Gemurmel erhebt sich, ehe sie weiterspricht, das Tuscheln über-tönend. „Aber wir werden es sein, Soldaten, Freunde die über das Ende der Schlacht entscheiden! Wir werden so schreckenerregend unter das Gezücht fahren, dass es davonrennt und nicht mehr zum Halten kommt und sich auf die Meere flüchtet und in den Wogen versinkt. Und wir werden auf dem Schlachtfeld stehen und der Herrin Rondra für ihren Beistand danken! Wenn ihr den Feind seht, dann werdet ihr alsbald bemerken, dass er wahre

Ungeheuer in seinen Reihen hat. Kreaturen, die ganz gleich ob tot oder lebend, niemals auf Sumus stolzem Leib wandeln dürfen. Bedenket, wenn ihr diese Wesen erblickt und unverzagt begegnet, so werdet ihr den Sieg erringen, einen großen Sieg, dessen bin ich gewiss. So, und nun nehmt die Plätze ein, die euch eure Weibel und Offiziere zuweisen werden. Seid mutig und macht eurem Banner keine Schande, bedenket, das ganze Mittelreich blickt voller Hoffnung auf euch.“ Da reißt der Meister des Bundes, Wallmir von Styringen die Klinge des geflammten Rondrakammes nach oben und brüllt so laut er es vermag: „Der Feind mag unsere Leiber brechen, aber niemals bricht er den stolzen Geist der uns bis ans Ende aufrecht hält!“ Und hunderte Klängen tun es ihm gleich! Langsam wendet die Prinzessin ihr Ross wieder und blickt kühn gen Osten, abwartend, während die Tropfen weiter fallen, tausenden Tränen gleich vom Himmel stürzen...

Meisterinformation:

Vor dem kaiserlichen Heer erstreckt sich so weit das Auge reicht einige Hügelkuppen, nur ein paar Schritt hoch, dennoch den Blick auf das Hinterland fast gänzlich versperrend.

Allgemeine Information:

Und so wartet ihr, auf euren Rössern im Regen sitzend, Stunden vergehen und wohl allen hier geht gerade dieser eine Gedanke durch den Kopf: Werden es eure letzten Stunden sein? Wird euer Leben heute, hier auf diesem nassen verregneten Feld enden? Werden eure Träume und Wünsche einfach so zerplatzen, einer Seifenblase gleich?

Meisterinformation:

Auch in dieser Szene können sich die Helden nochmal durch pathetische Worte, durch symbolische Akte hervortun. Hier ist nochmal ein Ort für wunderbares Rollenspiel, Dialoge zwischen zwei alten Schwertbrüdern und vielem mehr noch.

Allgemeine Information:

Plötzlich reißen die Wolken auf und die Strahlen der Praiosscheibe lugen durch die graue Wolkendecke, schwach zuerst, doch schließlich immer stärker werdend, bis schließlich die Umgebung in ein sanftes orange getaucht

wird. Fast unwillkürlich legt sich ein Lächeln um die Lippen mancher Gefährten und beinahe prickelnd spürt ihr das warme Licht auf eurer, kalten, nassen Haut.. wärmend, trocknend.

Capitulum 4 – Die Schlacht beginnt

Meisterinformation:

Einige Stunden vergehen, die Sonne ist schon fast am Horizont versunken als es plötzlich still wird. Ein Kriegshorn erklingt, gefolgt von einigen dumpf, dröhnenden Trommeln. Und dann ertönen die ersten Rufe: „Der Feind rückt an!“ „In die Formationen!“

Einige grundsätzliche Punkte zur folgenden Schlacht die Sie beachten sollten:

Eine Schlacht ist unübersichtlich, grausam und körperlich, als auch seelisch zermürbend! Versuchen Sie sich bei Beschreibungen auf das nähere Umfeld des jeweiligen Spielerhelden zu beschränken dürfte er doch nur selten die Möglichkeit finden sich eine weitläufigere Übersicht über das gesamte Schlachtgeschehen zu verschaffen, wenn er in den kämpferischen Auseinandersetzungen involviert ist und nicht auf dem Generalstabshügel verharrt. Als Beispiel dienen Ihnen die folgenden Allgemeinen Informationen.

Allgemeine Information:

Die Sonne ist schon fast untergegangen – nur der Rand der Praiosscheibe steht noch über den fernen Hügeln in euren Rücken und wirft ein unheimliches rotes Licht auf das Land vor euch. Das Heer scheint den Atem anzuhalten, harrend dem, das da kommen mag. Und nun rückt der Feind an! Vornweg reiten 50 schwergewaperte Krieger in voller Rüstung, die Panzer schimmern so rot, als ob die Reiter riesige, wütige Krebse seien. Hinterdrein rücken auf tänzelnden Pferden leichte Reiter heran. Schwarze Wimpel hängen von ihren langen, dünnen Lanzen herab, ganz still, denn kein Wind regt sich. Die Reiterschwadronen schwenken nach Norden ab, kaum dass sie am Fuße des Hügelhanges angelangt sind. Und

nun tauchen die Fußtruppen des Feindes auf. Truppen die schon bei weitem weniger finster und gefährlich wie die Schwarzen Reiter wirken. Söldner scheinen es im Großen und Ganzen zu sein. Wohl 200 Schritt von euch entfernt bilden die Feinde eine Front, keine sehr feste, so wie die eure, sondern mit deutlichen Lücken zwischen den einzelnen Karrees. Eine Schwäche die man ausnützen könnte denkt ihr euch. Es herrscht Stille, ruhig stehen die beiden Heere sich gegenüber, finster musternd. Während die Bauern auf eurer Seite und scheinbare Zwangsrekrutierte auf der anderen Seite eher ängstlich wirken. Wer mag es ihnen verdenken. Stille – trügerisch, wie die Ruhe vor dem Sturm.

Unter Parlamentärsflagge

Meisterinformation:

Die Helden können beobachten wie sich vier Reiter vom feindlichen Heer lösen und euch unter Parlamentärsflagge entgegenreiten. Ein Bannerträger der Weidener tut es ihm gleich und reitet ihnen mit der Marschallin, Prinz Dietrad und Wallmir von Styringen entgegen. Weder Walpurga noch Wallmir werden es einem Helden verbieten sie zu begleiten und ebenfalls nach vorne zu reiten. Ein glatzköpfiger, grobschlächtiger Söldner in Begleitung von zwei Maraskanern und einem schwergewaperten Kavalleristen in schwarz, der auch die Flagge hält kommen den Kaiserlichen entgegen. Der glatzköpfige Kämpfer entrollt ein Pergament und trägt in knapp 10 Schritt zu den kaiserlichen Heerführern vor:

Allgemeine Information:

„Hört die Worte Lutisanas von Perricum, Heerführerin Borbarads und des Herren der

Welt persönlich, welche sie euch hiermit verkünden lassen. Euch wird vermittelt, dass, wenn sich Eslamsbrück ohne Gegenwehr ergibt und ihre eure Waffen ablegt, einem jeden Bewohner der Stadt Gnade gewährt wird, euer Gut, eure Leben und eure Seelen geschont werden. So ihr dieses großmütige Angebot abschlagt, wird ein jeder der euren fallen, getötet und in das Heer des Meisters aufgenommen. Weder Frauen noch Kinder werden geschont werden und das Blut dem jenseitigen Mordbrenner geopfert. Wie lautet Eure Antwort?“

Meisterinformation:

Die Worte des Delegierten verleiten so manchen Spieler geradezu zu einer Szene a la Braveheart um dem Boten Lutisanas verbal die Leviten zu lesen. Sollte keiner der Helden dem Delegierten Lutisanas ins Wort fallen, so wird es Wallmir machen und ihm kundtun, dass sie nicht vorhätten mit einem Gesandten zu sprechen, sondern er mit der Anführerin der schwarzen Truppen persönlich zu sprechen wünsche, sollte er nicht befugt sein, seinerseits eine Kapitulation zu akzeptieren und anzunehmen, denn der rondrianische Zorn der Kaiserlichen Truppen werde ihr schändlich Hämmer an Alverans Grundfesten bestrafen und die Diener der Dunkelheit zerreißen! Die Miene des borbaradianischen Söldners wird ob dieser Worte bleich, ehe er sein Pferd wendet und mit den Worten „Folgt mir“ zurückreitet. Zwischen zwei tiefschwarzen Bannern, die eine siebenstrahlige, gezackte Krone zeigen, sitzt die Marschallin auf einem schwarzen Ross. Spöttisch deutet Lutisana eine Verbeugung an Walpurga an:

Allgemeine Information:

Lutisana: „Wie komme ich zu der Ehre eures Besuches? Ihr wollt mich doch nicht etwa zur Umkehr bewegen?“

Walpurga: „Ich habe mich über euch erkundigt! Einst wart ihr eine Streiterin für das Reich Lutisana von Perricum! Nun sinnt ihr danach es mit finsternen Truppen zu verheeren.“

Lutisana: „Ich bin eine Söldnerin Prinzessin. Ich folge dem Ruf des Goldes und der Ruf Borbarads war laut und einnehmend.“

Wallmir: „Verruchtes Weib! Der Finstere bietet euch die Seelenmühle, wir bieten euch eine reine Seele und die Absolution eurer Sünden, solltet ihr zurück auf den rechten Weg kommen.“

Lutisana: „Ich hab mich vor den Göttern nicht zu verantworten. Meine Seele ist mit dem Blut meiner Erschlagenen befleckt, wie auch die eure Rondrianer! Nur dass ich es weiß. Ihr geht nicht auf das Angebot meines Meisters ein?“

Walpurga: „NEIN, bei Reich und Rondra!“

Lutisana: „Dann habt ihr eure Chance verspielt. Tötet sie!“

Meisterinformation:

Ohne nur einen Lidschlag zu vergeuden geben Walpurga und Dietrad ihren Pferden die Sporen, gefolgt vom kaiserlichen Bannerträger und schließlich auch Wallmir, als sich die Leibgarde Lutisanas gefolgt von mehreren Dutzend Infanteristen in Bewegung setzt.

Eine Reitenprobe + 5 wäre an dieser Stelle nötig, die gewährleisten soll, dass die Helden den kleinen Vorsprung der ihnen bleibt auch nutzen und sich rasch genug vom borbaradianischen Heer absetzen können, ehe sie von einer vielfachen, feindlichen Übermacht in Stücke gehauen werden. Wieder im kaiserlichen Heer angelangt nehmen die Heerführer wieder ihre Positionen ein, nun jedoch sind die Augen der Marschallin, wie auch des Meister des Bundes von brennendem Zorn erfüllt.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich ertönen entsetzliche Schreie. Sie kommen jedoch von hinten! Vor der dünnen, roten Sichel des Praiosschildes flattern schwarze Kreaturen, sie winden und krümmen sich während sie fliegen, als seien sie leibhaftige Schlangen. Sechs an der Zahl sind es, die sich kreischend mitten in eure Truppen stürzen!

Meisterinformationen:

Der Magiekundige der Gruppe kann nach entsprechenden Magiekundeproben (geg. Spezialisierung Dämonologie) diese Kreaturen als Karakilm identifizieren. Dämonen aus dem Reich Lolgramoths. Diese Dämonen tauchten zum ersten mal während der 2. Dämonenschlacht auf und haben den braven Kämpfern Gareths das Fürchten gelehrt. Mit gelungener Sinnenschärfeprobe erkennen die Helden auf den Schlangendämonen Menschen in schwarzen Kutten, welche damit beginnen etwas auf die Kaiserlichen herabzuwerfen.

Die Werte eines Karakils (eingehörnter Diener Lolgramoths)

INI: 9 + W6 AT: 10 PA: 3 LE: 150
RS : 4 MR : 25*
TP: 3W+3

*) gegen BEWEGUNGEN STÖREN, Hell-
sichts und Verständigungszauber; MR gegen
Beherrschungen: 50; immun gegen Verwand-
lungen und Illusionen

Allgemeine Informationen:

Plötzlich verneht ihr entsetztes Aufkreischen... eure Köpfe fahren herum und ihr erblickt wie eine gelbe Kugel auf den Boden stürzt, zerschellt und der Boden sowie die auf ihm stehenden Menschen sofort in Flammen aufgehen. Triumphierend kreischen die Dämonen auf, als auch schon weitere Kugeln herabrasen, etwa zehn Schritt links und rechts von euch herniedergehen, weitere Flammen aus dem Boden schlagen und panisch schreiende Menschen und wiehernde Pferde erfassen. Entsetzen beginnt unter den Landwehren auszubrechen.

Meisterinformation:

Bevor sich die ersten Magier und Fernkämpfer Ihrer Gruppe hervortun, würfelt ein jeder Spieler mit dem W6. Fällt eine 6 so rast eine der Feuerkugeln in seiner Umgebung nach unten und explodiert dort in folgendem Umfang, der mit einem weiteren Wurf auf dem 6 ermittelt wird. 1 bedeutet hierbei einen Radius von etwa 2 Schritt – 6 wiederum steht für ein flammendes Inferno von 2W20 + 10 Schritt Radius)

Befinden sich alle Helden in der Nähe so lassen sie nur zwei der Gruppe am W6 würfeln um zu ermitteln ob sie von den Feuern in Mitleidenschaft gezogen werden. Befindet sich einer der Charaktere im Gefahrenkreis so ist es ihm noch möglich mit der entsprechenden Augenzahl an *Ausweichenproben* zu entkommen. D.h. dass Held Alrik sechsmal *ausweichen* muss um aus der Feuersbrunst zu entkommen. Scheitert nur eine Probe, so erleidet er 2W20 + 10 TP.

Die Dämonen zu treffen ist ob ihrer Geschwindigkeit und den schlängelnden Bewegungen nicht allzu leicht, die Reiter mit einem geschickten Pfeilschuss zu Boden zu befördern, fast schon ein Ding der Unmöglichkeit (was mit entsprechenden Probenaufschlägen von bis zu 15 Punkten symbolisiert werden kann).

Sollte es einem Ihrer Spieler dennoch gelingen, gönnen Sie ihm dieses Erfolgserlebnis. Dies könne eine große Stunde für einen Fernkämpfer werden.

Allgemeine Information:

Du legst an, zielst und der Pfeil rast nach oben.... und trifft. Die Reiterin stürzt nach hinten, wird von dem Dämon geschleudert, als wäre sie gegen einen Baumast geprallt. Rücklings stürzt sie nach unten, mit ausgestreckten Armen, aber ohne zu schreien. Plötzlich kreischt die geflügelte Schlange auf, schwingt sich empor ihr feister Leib sich einer Spirale gleich krümmt, da stößt sie plötzlich von oben auf ein weiteres der Wesen herab, öffnet das von riesigen Zähnen bewehrte Maul und reißt einem anderen Reiter glatt den Kopf von den Schultern. Das Blut sprudelt wie aus einem Sturzbach aus dem Leib und auf euch herab. Auch die andere Schlange kreischt niederhöllisch auf, ohrenbetäubend laut und beide erheben sich in die Lüfte fort von dem Feld gen Westen fliegend. Auch die anderen Dämonen ziehen über euer Lager weiter... plötzlich ertönen erneut, laute Schreie: Eines der Wesen hat sich herabgesenkt, rast über eure Köpfe hinweg, nach euren Kämpfern schnappend und scheinbar unaufhaltsam.

Meisterinformationen:

Pfeil und Bolzensalven treffen die Karakilim, prallen jedoch zumeist einfach ab. Nur die Pfeile weniger Elfen bleiben in dem ekligen Fleisch stecken. Mehre gebündelte Kampfzauber würden hier ihr Werk tun, eines der Ungeheuer vom Himmel zu holen. Auf jeden Fall wird Saldor Foslarins keifende Stimme über dem Schlachtfeld ertönen und die Adepten anweisen sich auf die dämonischen Entitäten zu konzentrieren, bis sich auch aus seiner Hand eine glühende Flammenlanze löst die den Karakil in der Flanke trifft und die Kreatur vorerst zu Boden schmettert. „Hindert sie am Aufsteigen!“ kreischt der wild herumfuchtelnde Zaubergnom, der Convocatus der Weißen Gilde. Einige todesmutige Kämpfer stürzen sich sogleich auf die Bestie, gefolgt von dem lauten Aufkreischen des Dämons, als auch schon wieder die Hälfte durch einem Schwanzhieb der Kreatur zurückgeschleudert und einem jungen Rondrageweihten glatt der Arm abgerissen wird. Vermutlich Zeit für Ihre Helden...

Allgemeine Information:

Als Ihr den Dämon bezwungen habt und wieder zum Feind hinüber schaut – inzwischen ist die Sonne vollends untergegangen und die Dämmerung herabgesunken – da kommen plötzlich, kleine rothaarige Gestalten durch die Lücken in der feindlichen Front hindurchgewuselt: Goblins, das seht ihr gleich, in wilden Scharen.

Meisterinformationen:

Die Angriffe der Dämonen haben viele Kämpfer verletzt und auch so manch Tote zu beklagen. Die Goblins kommen blitzschnell auf etwa 50 Schritt herangehuscht und feuern mit ihren Kurzbögen ziellos auf das kaiserliche Heer.

Lassen Sie Ihre Spieler erneut am W20 würfeln. Fällt eine 20 wird er von einem der Goblinpfeile getroffen, was W+5 TP Schaden verursacht. Um einen der Rotpelze zu treffen bedarf es eines Schusses der von Waffe zu

Waffe unabhängig um etwa 8 Punkte erschwert ist.

Noch ehe die kaiserlichen Armbrust und Bogenschützen die Goblins richtig ins Visier zu nehmen vermögen sind die Rotpelze auch schon wieder verschwunden und verstecken sich hinter der feindlichen Kavallerie, welche sich alsbald auch schon in Bewegung zu setzen beginnt...

Der Sturm bricht los

Allgemeine Information:

Plötzlich hebt schreckliches Lärmen an: Hufschlag, Pferdegewieher, Menschengedrüll. Die feindlichen Reiter beginnen sich zu nähern! Auf einmal saust etwas durch die Luft wie ein Sturmwind, und rings um euch ist nur noch Scheppern und Klatschen zu hören. Kopfgroße Steine fallen aus dem Himmel, mitten unter euch, und bohren sich in den Boden, aber auch in so manchen Helm, in so manch ungepanzerter Schulter! „Sie haben Geschütze! Diese Söhne der Feigheit!“ schreit der Söldnerführer Parin. „Dort auf dem Hügel! Seht ihr denn die Rotzen nicht?!“ Und tatsächlich, acht Geschütze könnt ihr aus der Ferne etwa 100 Schritt von euch entfernt erkennen. Fast gleichzeitig sind die feigen Rotpelze wieder aufgetaucht und so rasen nun Pfeile sowie riesige Felsbrocken auf euch herab.

Meisterinformation:

Lassen Sie Ihre Helden erneut zweimal am W20 würfeln wobei sich die Zahlen von 18-20 als relativ ungesund erweisen dürften. Fallen 18 oder 19 dürften sie von einem Goblinpfeil getroffen werden, bei einer 20 jedoch stürzt einer der Felsbrocken auf sie hernieder, was 3W+5 TP verursacht.

Allgemeine Information:

Während der Himmel von Pfeilen und Geschossen erfüllt ist, ertönt der Ruf des Grafen Arve: „Sie kommen! Die Feinde rücken vor!“ Ohne Angriffssignal oder Feldgeschrei kommt die dunkle Front über die Wiese gestapft. Die Prinzessin von Weiden reißt das Schwert in die Höhe. „Für Rondra!“ ertönt ihr Ruf. „Für

das Reich!“ Hunderte tun es ihr gleich und stürmen den Feinden entgegen. Die Schlacht von Eslamsbrück hat begonnen!

Meisterinformation:

Sie, verehrter Meister, haben nun die schwierige Aufgabe eine Schlacht darzustellen und zu leiten, die keinesfalls in stumpfe Würfelorgien abdriften sollte. Vermischen Sie Würfelkämpfe mit plastischen Schilderungen die Ihren Spielern, sollten sie nicht zu zartbesaitet sein (was unter Rollenspielern ohnehin eher selten vorhanden ist) auch den Grauen einer offenen Feldschlacht vor Augen führen sollte. Orientieren Sie sich dabei ruhig an Filmen wie Braveheart oder dem Herren der Ringe, insbesondere was die Darstellung der Karakilim anbelangt, die durchaus eine gewisse Ähnlichkeit zu den „drachenähnlichen Reittieren“ der Nazgûl besitzen. Wechseln Sie sich mit Würfeln und rollenspielerischen Szenen fließend ab. Nehmen Sie die Werteangaben der Gegner nur als Vorgabe und scheuen Sie sich nicht davor eigene Szenen oder Kämpfe in dieser Schlacht auszuarbeiten und darzustellen.

Allgemeine Information

Nach und nach fällt ihre eure Gegner. Schreiend, kreischend, gurgelnd stürzen sie vor euch zu Boden. Die Gesichter des Todes sind verschieden, das wisst ihr, seid ihr doch so manches mal schon seine Boten gewesen. Langsam hebt ihr den Blick, euch umsehend nach etwaigen weiteren Feinden, da fällt euer Blick auf die Wiese, die vorhin zwischen den Heeren lag. Jetzt ist die Grasfläche in gleißendes Licht getaucht, bläulich-weiß, aber grell wie Sonnenschein auf einer Schneefläche. Drei Gestalten tragen diese Lichter auf den ausgestreckten Händen, während sie in eure Richtung schreiten Und im dämonisch-grellen Schein seht ihr wohl mehr als hundert Gerippe. Plötzlich beginnt sich überall auf der Wiese die Erde zu teilen, weitere skelletierte Hände tauchen auf, graben sich aus der Erde. Krieger die hier vor 100 Jahren ihr Ende fanden, auferstanden um weiter zu töten, in ihrem Namen, im Namen Thargunitohts.

Die Werte eines menschlichen Plänklers (Landwehr)

INI: 10+W6 AT: 10 PA: 9
 TP: W+2 (Dolche, Kurzschwerter o.ä.) DK: H/N
 LeP: 30 AuP: 31 KO: 13
 MR: 2 GS: 7 RS: 1

Die Werte eines goblinischen Plänklers

INI: 11+W6 AT: 11 PA: 9
 TP: W+3 (Säbel) DK: N
 LeP: 25 AuP: 27 KO: 13
 MR: 0 GS: 7 RS: 1

Die Werte eines Untoten (Skelette)

INI: 10+W6 AT: 11 PA: 7
 TP: je nach Waffe DK: H/N
 LeP: 35 AuP: unendlich KO: -
 MR: 6 GS: 7 RS: 2-4

Es gilt zu berücksichtigen, dass sich nur Äxte und schwere Hieb Waffen effektiv gegen Skelette einsetzen lassen und Schwerter nur den halben Schaden verursachen. Weiters wird von jedem Helden mit der schlechten Eigenschaft *Totenangst* eine um 4 erschwerte Probe fällig, deren Misslingen sich in verringerten AT/PA Werten und INI Verlust auswirkt. Der Malus beträgt dann Höhe der Schlechten Eigenschaft/2.

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Hier wurde gerade vor den Augen von Kaiserlichen und Geweihtenschaft eine Abart eines nekromantischen Magnum Opus beendet, welches die Gebeine vergangener Kämpfe wieder auferstehen lässt um sie gegen die Kaiserlichen zu richten.

Mit niederhöllischen Klauen und Pranken

Meisterinformationen:

Natürlich lassen sich die Borbaradianer nicht entgehen auch die Diener des jenseitigen Mordbrenners für diese Schlacht in die 3.

Sphäre zu rezitieren, sodass sich fünf kurz vor der Schlacht beschworene Zantim in den Reihen der Borbaradianer befinden, welche Sie nach belieben als „feindlicher Joker“ verwenden können. Keinesfalls sollen alle fünf Dämonen als Schwertfutter Ihrer Helden enden. Versuchen Sie die niederhöllische Grausamkeit, welche diesen Kreaturen so tief verwurzelt ist, die nichts anderes kennen als zerfleischen und morden bis ins kleinste Detail darzustellen. Gehen Sie auf die Gefährlichkeit der Zantim ein, selbst wenn es sich „nur“ um mindere Dämonen handelt, jedoch um Kreaturen die sich nicht an die Gesetze der 3. Sphäre halten müssen, an Gesetzen wie Schwerkraft oder Beschleunigung, sodass eine dieser Kreaturen sofort auf ihre volle GS beschleunigen kann und es für einen der Zantim kein Problem darstellen dürfte 8 Schritt in einem Satz zurückzulegen.

Die Werte der 5 Zantim

Prankenhieb: AT: 16 PA: 8 TP: W+4

Biss: AT: 12 PA: 8 TP: 2W+2

Schwanzschlag: AT: 12 PA: 8 TP: W+2 DK: N

LeP: 30 RS: 3 GS: 8 MR : 7 GW : 13

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, je einer pro Angriffsart); Raserei, Regeneration I (wenn manifestiert), Schreckgestalt I

Allgemeine Information:

Der riesenhafte Säbelzahndämon bedrängt euch weiterhin, nochmals brüllt er auf während seine Pranken herabrasen und euch zu zerschmettern trachten. Aus den Augenwinkeln bemerkt ihr, dass Panik unter euren Truppen ausgebrochen ist. Entsetzt schreiend laufen die Bauern davon, nur weg von den skelettierten Untoten und den scheinbar unverwundbaren Dämonen. Doch auch so manch Soldat und Krieger weicht in Anbetracht des niederhöllischen Grauens zurück, welcher aus dem Himmel immer wieder herabstößt und in Person riesenhafter Katzendämonen auch schon am Boden vor euch ist. In einiger Entfernung ertönt ein weiteres underisches Aufbrüllen,

fast noch eine Spur grausamer mag es euch erscheinen. Dort steht der tentakelbewehrte Shruuf, bedrängt von einem Dutzend Krieger und 3 Magiern der Schwert & Stab. Diese Eindrücke nehmt ihr binnen wenigen Herzschlägen wahr – keine Zeit alles genauer zu betrachten, denn erneut rasen die Pranken und Klauen des Dämons wieder auf euch herab!

Meisterinformationen:

Die Panik scheint unter den Getreuen des Reiches allmählich überzugreifen. Man hatte mit Soldaten, vielleicht auch answinistischen Söldnern gerechnet, nicht jedoch mit Untoten und siebtsphärischen Höllenkreaturen. Für die Landwehren ist der Anblick skelettierter Horden die untot über das Schlachtfeld wandeln und riesenhaften Dämonengestalten zuviel.

Allgemeine Information:

Ihr blickt euch um, versucht den Überblick in diesem Chaos zu bewahren. Ihr seid umringt von fliehenden, verzweifelt schreienden Menschen und stumm daherschreitenden Untoten. Nur mehr wenige seht ihr, die sich dem Feind entgegenstellen. Plötzlich bleibt euer Blick auf zwei sich bekämpfenden Krieger hängen. Ein etwa 40 Sommer zählender, hochgewachsener Mann mit kurzem, blondem Haar und der Gemahl der Marschallin, der junge Dietrad von Ehrenstein, dessen Leib schon von unzähligen Wunden gezeichnet ist. Unbarmherzig rast das Schwert eines borbardianischen Heerführers, die Waffe Ingolf Notmarkers, auf Dietrad herab, nur mühsam gelingt es dem Prinzen zu parieren, er taumelt zurück, stolpert über eine am Boden liegende Leiche, das Schwert verzweifelt zur Parade erhoben – als das von schwarzem Feuer umflamte Schwert tief in seine Brust dringt und diese quer aufschneidet. Ein lauter Aufschrei ertönt, kaum den Lärm der Schlacht übertönend und doch klar zu vernehmen. Er ist erfüllt von einer solchen Traurigkeit, einem derart innigen Schmerz, wie es wohl kaum der Hieb einer Waffe zu verursachen mag. Ihr seht die daherpreschende Marschallin, fast beiläufig köpft ihr Stahl einen der feindlichen Söldlinge, während sie weiter gerade aus auf Ingolf Notmarker zureitet, die Mörderin ihres Gemahls mit eisernem Blick

fixierend. Da fährt kreischend ein schwarzer Schatten aus dem Boden, das Pferd Walpurgas bäumt sich wiehernd auf und lässt die Marschallin stürzen, mitten in die schier endlos scheinende Horde aus Untoten. Sogleich fahren rostige Säbel, abgesplitterte Äxte und knöchernen Pranken auf die Tochter Waldemars herab! Lange wird die gestürzte Walpurga dieser Übermacht aus Untoten und Söldlingen kaum mehr Paroli bieten können.

Die Werte eines Söldners

Nachtwind INI 9+W6 AT: 14 PA: 12
 TP: 1W+4 DK: N
 Armbrust INI 9+W6 FK: 16
 TP: W+6 (leichte Armbrust)

MU: 12 KL: 11 IN: 11 CH: 11 FF: 12 GE:
 13 KO: 12 KK: 14 ST: 4 MR: 3
 GS: 7 LeP: 32 AuP: 31 RS: 2*

*Wattierte Waffenröcke mit entsprechendem Überwurf in schwarz und Rot.

Vorteile/Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade
 Besondere Talente: Erfahren in Körperbeherrschung, Sinnenschärfe und Kriegskunst

Die Werte eines Doppelsöldners

Tuzakmesser INI 13+W6 AT: 15 PA: 14
 TP: 1W+6 DK: N/S

MU: 14 KL: 11 IN: 12 CH: 11 FF: 12
 GE: 15 KO: 13 KK: 14 ST: 7 MR: 5
 GS: 7 LeP: 36 AuP: 35 RS: 3

Vorteile/Sonderfertigkeiten: siehe Söldner + gegebenenfalls Beidhändiger Kampf I
 Besondere Talente: siehe Söldner

Meisterinformation:

Dies ist eine der Schlüsselszenen des Abenteurers! Stellen Sie Ihre Spieler vor die Wahl der gestürzten Walpurga zur Hilfe zu eilen und sie vor der Überzahl feindlicher Klingen zu erretten oder aber auf Ingolf Notmarker zuzueilen und ihn zum Kampf zu stellen, bevor er wieder

sein Ross erreicht hat und als Sieger vom Schlachtfeld zurück gen Osten reitet. Bekräftigen Sie das Ansinnen der Spieler welche sich selbstlos an die Seite Walpurgas zu stellen trachten, aber gewähren Sie auch anderen Spielercharakteren sich Ingolf Notmarker in den Weg zu stellen und ihre Rache zumindest ansatzweise auskosten zu können, denn so mancher wird sich vermutlich noch an den borbardianischen Söldner in Kurkum erinnern, der an der Seite der schwarzen Marschallin gegen die Helden und die wackeren Amazonen focht und so mancher Streiterin Rondras das Leben aus dem Körper prügelte. Da Ingolf Notmarker in späteren Publikationen keine Rolle mehr spielt, können Sie einem Ihrer Spieler durchaus den Sieg über den niederträchtigen Borbaradianer gönnen und ihn durch den Stahl des Helden sterben lassen.

Die Werte Ingolf Notmarkers entnehmen Sie dem Anhang 1.

Die schwarzen Reiter

Allgemeine Information:

Plötzlich beginnt die Erde zu erbeben. Von Norden kommen die feindlichen, schwarzen Reiter herangesprengt. Ihr blickt euch um, Panik scheint allmählich selbst in euch zu kommen, denn ihr könnt eure Reiterei nirgends entdecken. Einer Kavallerie kann man nur entgegensetzen, wenn man selbst eine Reiterei besitzt. Und allmählich scheint es sich in eure Köpfe zu schlagen, jene Gewissheit, dass diese Schlacht verloren scheint. Schon verloren, bevor sie eigentlich wirklich begonnen hat. Und die Reiter der Finsternis preschen heran, Tod und Vernichtung säend.

Spezielle Information:

Zurück nach Eslamsbrück scheint der Weg versperrt, warum, wissen die Helden von ihrer derzeitigen Position nicht zu sagen. Die Mehrheit der Kaiserlichen flieht gen Süden, während in Richtung Eslamsbrück weitere Scharmützel gegen Goblins stattfinden, wissen die Götter wie sie dort im Schutz der Dunkelheit hingelangt sind.

Meisterinformation:

Wollen Ihre Helden nicht alsbald unter die Hufe der schwarzen Kavallerie geraten so sollten sie es der Mehrheit der Kaiserlichen gleich tun und ihr Heil in der Flucht gen Süden suchen. Lassen Sie Ihre Spieler einige Proben auf GE oder Körperbeherrschung ablegen um festzustellen wie schnell sie über das unwegsame Schlachtgelände vorwärts gelangen und ob es ihnen gelingt sich abzusetzen, bevor die schwarzen Reiter heran sind. Berücksichtigen Sie zudem, dass vollgerüstete Krieger vermutlich trotz höherer GE Werte langsamer vorankommen als Magier oder Elfen in leichten Gewändern. Passen sie die GE Proben dem GS Wert der SCs an. Ebenfalls angebracht wären einige Proben auf Athletik, welches erlaubt die GS für Sprints zu erhöhen.

Sinnt ein Spieler danach stur gen Eslamsbrück fliehen zu wollen, wird er bald feststellen, dass sich den fliehenden Kaiserlichen nicht nur Goblins in den Weg stellen, sondern eine gewaltige Horde an Untoten, welche vermutlich erst nun aus der aufgeweichten, feuchten Erde gekommen ist. Sich hier nun verletzt und geschwächt seinen Weg durch die skelettierten Horden nach Eslamsbrück freizukämpfen, könnte auch einem erfahrenen Helden das Leben kosten.

Wenn Sie es wünschen kann ein weiterer Pfeilhagel über den fliehenden Kaiserlichen herniedergehen und auch einen Charakter bei einer 19 oder 20 auf dem W20 treffen. Initiieren sie im Laufe der Schlachttumulte eine Trennung der Gruppe. Der stärkste Kämpfer der Gruppe sollte abseits der restlichen Gruppe sein, wird dieser doch später auf Lutisana von Perricum treffen. Die restliche Gruppe jedoch kann folgendes mit ansehen:

Der Verlust des Rondrabanners der Senne Mittellande

Allgemeine Information:

Ihr erblickt eine Gruppe Rondrianer, vielleicht noch ein halbes Dutzend umgeben von dreimal so vielen Söldnern und Untoten. Inmitten der Geweihten der Kriegsgöttin der Bannerträge

der hl. Senne Mittellande. Noch immer ragt das Banner stolz im Wind flatternd, aber längst vom roten Blut der Gefallenen gesprenkelt, gen Himmel. Vom Meister des Bundes Wallmir von Styringen ist nirgends etwas zu sehen. Nicht mehr lange werden die Rondrianer der Überzahl an Feinden Widerstand leisten können!

Meisterinformation:

Um überhaupt zu den Rondrianern zu gelangen müssen sich Ihre Helden erst einmal durch einige Untote und Söldner kämpfen, was gewiss auch etwas Zeit in Anspruch nehmen dürfte. Nach wenigen KR liegen beinahe alle Geweihten tot in ihrem Blut und ein Held bemerkt, dass der Bannerträger, obgleich es ihm sichtlich zuwider ist zu fliehen, das Weite sucht, kann er es doch nicht riskieren, das heilige Banner in Feindeshand geraten zu lassen. Doch noch ehe er 10 Schritt zurückgelegt hat, treffen ihn mehrere Pfeile in den Rücken. Die Fahne der Rondrakirche des Mittelreiches droht in feindliche Hände zu geraten. Ein schmiereriger Maraskaner verpasst dem Ritter der Göttin den Gnadenstoß und treibt seinen Nachtwind tief in seinen Rücken, ehe er sich auch schon das Banner schnappt, sich auf ein Pferd schwingt und zurück gen Osten reitet. Um dieses Banner jetzt noch zu retten bedürfte es schon eines verzweifelten Ausfalls auf Seiten der Helden. Ein Ignisphaero oder mächtige Beherrschungszauberei um so schnell wie möglich durch das gute Dutzend an Feinden zu geraten, sich ein Pferd zu schnappen und die Verfolgung aufzunehmen. Gestalten Sie die etwaige Rettung des Banners schwierig und kräftezehrend. Legen Sie Ihren Spielern hier viele Steine in den Weg. Es muss mindestens einmal zum Nahkampf mit Söldnern, Untoten oder gar einem Dämon kommen. Während des Kampfes ertönt erneut das Rückzugssignal der Kaiserlichen, was den Helden verdeutlichen dürfte, dass sie bald wirklich allein auf weiter Flur stehen. Benötigen die Helden im Kampf gegen gut 12 Gegner mehr als 10 KR Zeit ist der Maraskaner mit dem Banner verschwunden. Gelingt es ihnen früher ihre Feinde zu bezwingen bedarf es immer noch einem Pferd um die Verfolgung aufzunehmen und zusätzliche Proben auf Reiten mit einem Malus von +

5 um weiteren feindlichen Infanteristen auszuweichen. Wer sich am Vorstoß zur Errettung des Banners beteiligt muss dreimal mit dem W20 würfeln und prüfen, ob er von Pfeilen getroffen wird. Jede 19 und 20 bedeutet einen Treffer. Misslingt auch nur eine Reitenprobe wird der Charakter in einen weiteren Kampf verwickelt oder stürzt gar, sodass es ihm unmöglich ist, den Maraskaner mit dem Rondrabanner noch einmal einzuholen. Seien sie hier hart. Es sollte fast unmöglich sein dieses Banner noch zu retten, andererseits ist dies eine wahre Heldentat und dürfte den Ruhm des Charakters wahrlich mehren, vor allem in der Kirche der Ronda.

Hat es Ihre Gruppe vorhin ob der wichtigeren Rettung Walpurgas versäumt sich Ingolf Notmarker im Kampfe entgegenzustellen, wäre folgende Szene dramaturgisch für einen Zweikampf zwischen einem Rondrianer ihrer Heldengruppe und der Anführerin der borbaradianischen Truppen, welche es sich nicht nehmen lassen mochte, selbst in den Kampf einzugreifen, fast schon prädestiniert. Diese Szene ist dem schon oben erwähnten, stärksten Kämpfer der Heldengruppe gewidmet, welcher sich nicht an der Rettung des Banners beteiligen konnte sondern vom Rest seiner Gefährten getrennt an einer anderen Stelle auf dem Schlachtfeld weilt. Nun jedoch würde der Spielercharakter nicht Ingolf Notmarker gegenüberstehen, sondern der schwarzen Marschallin persönlich.

Der Zweikampf

Allgemeine Information:

Erneut ertönt das unheilvolle Geräusch durch die Luft sirrender Pfeile, gepaart mit dem Choral schmerzhafter Aufschreie, wenn eines der Geschosse ihr Ziel gefunden hat und sich tief in den Leib eines Menschen frisst. Deine Augen weiten sich vor Überraschung als dein Blick auf eine Gestalt fällt, welche dir erst jetzt gewahr wird. Sie steht etwa 15 Schritt vor dir, knapp einen Schritt und 4 Spann groß, eine schwarzschimmernde Rüstung, ehe sie langsam das mächtige Bastardschwert anhebt, dessen Klinge über und über mit Blut befleckt ist. Langsam öffnet sich die Faust ihrer Linken,

lässt den Haarschopf ihrem Griff entgleiten. Ein Haarschopf der dem toten Meister des Bundes gehört. Kurz siehst du noch die wie vor Überraschung geweiteten Augen des höchsten Rondrapriesters der Mittellande ehe der Leichnam zu Boden sinkt, hinein in ein Meer aus Schlamm und Blut. Nun fällt ihr Blick auf dich, als ihr Stimme ertönt, scharf wie der Knall einer Peitsche: „Wir kennen uns?!“ Mehr eine Feststellung, denn eine Frage. „Wenn meine Truppen es in Kurkum nicht geschafft haben Gewürm wie dich zu zerstampfen, so mache es dem Rondrianer gleich und falle unter meiner Klinge.“

(Die Werte Lutisanas von Perricum entnehmen Sie dem Anhang 1.)

Meisterinformation:

Vielleicht aber sinnt der Charakter Ihres Spielers gar nicht danach in seinem derzeitigen Zustand gegen Lutisana zu fechten? Sollte dies so sein, so müsste er auf jedem Fall an ihr vorbei um zurück zur Brücke zu gelangen. Rufen Sie Ihrem Spieler zudem in Erinnerung, dass sich von hinten, zwar noch in einiger Entfernung, sich aber rasend schnell nähernd, die schwarzen Reiter des borbaradianischen Heeres befinden. Obgleich Lutisana den Helden als Gewürm abwertet, handelt sie dennoch mit Kalkül und kalter Überlegung, will sie den Helden doch lediglich erzürnen und aus der Reserve locken. Trotz der Feindschaft respektiert sie einen starken Gegner, legt jedoch alles daran diesen zu töten, ist es doch äußert vernünftig einen Gezeichneten persönlich niederzustrecken, den Ruhm dieses Sieges zu ernten und gleichzeitig noch die Moral ihrer Truppen und ihre eigene Stellung in Borbarads Heer weiter zu festigen. Auch wenn sie nur im äußersten Notfall aus diesem Zweikampf fliehen würde, wird sie das um ihres eigenen Überlebens willen tun, sollte sich der Held innerhalb kürzester Zeit als zu starker Feind erweisen. Legen Sie bei diesem Gefecht mehr Wert auf Spannung und Dramatik denn auf Würfeltreue. Es gilt jedoch, dass Lutisana von Perricum unter keinen Umständen ums Leben kommen darf. Anfangs sollte Lutisana den Kampf dominieren und dem vermutlich bereits arg geschwächten Helden schwer zusetzen, ehe sich

das Blatt wendet, was wiederum im Spiel durch das Tun Rondras selbst, (im Falle eines Rondrageweihten und der Anwendung einer Liturgie), dem Rollenspiel des Spielers oder aber ihrer Entscheidung obliegt. Stimmungsvoll wäre es auch, dem 3. Gezeichneten hier erstmals einen Teil seiner Fähigkeiten vor Augen zu führen, welche sich intuitiv im Kampf offenbaren könnten. Wie sich das ausdrückt, liegt in Ihrer Entscheidung. Der folgende Text soll Ihnen nur als Beispiel eigener Ideen dienen:

Optional: Der dritte Gezeichnete

Allgemeine Information:

Dein Blick verhärtet sich. Du kämpfst diese am Rande deiner Gedanken, deines Herzens festsitzende Angst nieder, das Zeichen, die Gabe des Leviatans scheint dich zu stärken und DU kannst auch wie ein Sturm sein. Deine Klinge rast der ihren entgegen, sie abfangend als dein Gegenstoß Lutisana fast das Schwert aus der Hand reißt. Der Stahl deiner Waffe trifft auf ihr Schwert, welches schon so viele Leben wackerer Streiter genommen hat. Sofort setzt du nach, schnell, dein Hieb von einer gewaltigen Stärke durchdrungen, der den Paradearm der Söldnerin erzittern lässt...

Meisterinformation:

Wie sich diese vielleicht nur intuitive Machtnutzung des dritten Zeichens regeltechnisch auswirkt liegt voll und ganz in Ihrer Hand.

Dieser Kampf muss nicht zwangweise zu einem Ende führen: Bedenken Sie dass der Held des Spielers nur begrenzt Zeit hat Lutisana im Kampf zu bezwingen. Nach der etwa 10. KR dürften die Schwarzen Reiter bei den Kontrahenten angelangt sein, was ein weiteres Entkommen des Helden fast unmöglich machen dürfte. Lassen Sie ihren Spieler über diese Tatsache nicht im Unwissen, sodass er selbst entscheiden sollte, wann und ob er sich von dem Kampf löst um sein Heil wie die anderen in der Flucht zu suchen.

Über die Brücke

Allgemeine Information:

Ihr erreicht die Brücke, drängt euch hinein in dieses Gewirr aus Menschenleibern. Aber ihr müsst erneut erkennen, dass die Brücke nicht breit genug ist das Passieren selbiger für diese Anzahl an fliehenden Menschen, rasch bewerkstelligen zu lassen und schon von fliehenden Reitern, Rössern und Wagen verstopft ist. Das indes wissen die Flüchtenden die von weiter hinten kommen, offensichtlich nicht und so drängen und schieben sie die vor ihnen Fliehenden auf die Brücke hinauf, bis die Menschen dort so eng stehen, dass sie sich kaum noch rühren können

Meisterinformationen:

Charaktere mit der schlechten Eigenschaft RA könnten hier durchaus panikartige Anfälle erleiden (Probe)

„Der Feind mag unsere Leiber brechen...“

Allgemeine Information:

Plötzlich, ihr seht es wohl zuerst, kommen wieder Feuerbälle durch die Luft geflogen! In hohem, leuchtendem Bogen, wie fallende Sterne rasen die Feuergeschosse von den Karakilim getragen auf euch herab! Mitten unter euch zerplatzen die brennenden Gefäße und verwandeln alles rings um euch in ein Flammenmeer. Und ihr beginnt zu brennen...

Meisterinformation:

Je nachdem wo sich Ihre Helden befinden erlangen sie zwischen 2W6 – 2W20 TP aufgrund des Flammenschadens. Angst und Schmerz wüten so sehr unter den gefangenen Menschen, dass sie mit ihrem verzweifelten Stoßen und Drängen die steinernen Geländer auf beiden Seiten der Brücke zerbrechen und die Mauersteine, Menschen und Pferde in die gurgelnde Tobimora stürzen, während die Wasser die Menschen sogleich fortreißen und nur noch die wenigsten gegen diese Wucht ankommen. Dies wäre ein Zeitpunkt für einige Schwimmenproben um zu gewährleisten, dass der Charakter kein unrühmliches Ende in

der Tobimora findet. Beim Schwimmen zählt die DOPPELTE BE. Die Tobimora ist reißend sodass ein zusätzlicher Aufschlag von 3 Punkten dazukommt. Ableiten könnte man diese Probe mit einem lächerlichen Aufschlag von 15 Punkten auf Athletik, welches ebenfalls doppelte BE hat. Um es gerüsteten Charakteren (vor allem Zwergen) zu ermöglichen zu überleben sollte es dem Helden möglich sein a) irgendwann aus seiner Rüstung zu schlüpfen (vermutlich mit Verlust derselbigen) oder b) sich an irgendetwas festzuhalten (z.B. einem Wrackteil eines zerstörten Wagens)

Allgemeine Information:

Irgendwie gelingt es euch, euren Kopf die meiste Zeit über Wasser zu halten und nach Minuten die euch wie Stunden vorkommen, als der Schlachtenlärm leiser und leiser geworden ist, schafft ihr es tatsächlich euch ans Ufer zu ziehen. Ihr seid alleine, müde, erschöpft, verwundet. Die Schlacht scheint verloren, die Dämmerung der Welt bricht herein und groß ist der Triumph des Bösen.

Und das Letzte was ihr an diesem Tag seht ist sie, die uralte, alles teilnahmslos Betrachtende.. das Mahnmal dieser Schlacht.

Die rauschende, blutige Tobimora.

Der Ausgang der Schlacht

Meisterinformationen:

Nicht alle Kaiserlichen flohen gen Süden über die Brücke. Ein kleiner Teil der reichstreuen Streiter zog sich gen Eslamsbrück zurück und kann so wohl die Einnahme der Stadt verhindern. Aufgrund dieses letzten Angriffs von Seiten der Borbaradianer kommt es auf Seiten des Führungsstabes der Borbaradianer zu Disputen und Meinungsverschiedenheiten. Gero von Hartheide und Oberst Stian Zornbrecht befürworten den Angriff auf Eslamsbrück und die entgültige Zerschlagung der Kaiserlichen, während Lutisana ihre Streitkräfte nicht zu verzetteln denkt und ihr Heer über die Brücke gen Warunk führt. Ein wichtiger Aspekt den Sie als Spielleiter unbedingt noch berücksichtigen müssen ist jener, dass Prinzessin Wal-

purga von Weiden am Ende der Schlacht den Helden aus den Augen gerät, da diese vom Dämonenmeister persönlich als Überbringerin des Greifenbalgs halb wahnsinnig nach Gareth gesandt wird um dem Kaiserhaus das Ultimatum des Dämonenmeisters zu überbringen. Es dürfte Ihnen jedoch aufgrund der sich überschlagenden Ereignisse zum Finale der Schlacht nicht schwer fallen, dies so zu arrangieren.

Erstmals zeigte sich, dass die feindlichen Streitkräfte nicht nur während des Überraschungsmomentes vernichtende Kräfte besitzen, sondern auch in offener Feldschlacht ungeahnte Stärke besitzen. Das Kaiserreich gezeichnet und erfahren mit bis dato konventionellen Kriegen gegen Oger, Orken und Usurpatoren, sieht sich dieser neuen Art von Bedrohung zunächst hilflos gegenüber, während sich Borbarad konventioneller Söldner, als auch dämonischer und nekromantischer Kräfte bedient. Zwar konnte die vorläufige Verteidigung Eslamsbrücks zumindest vorerst gesichert werden, aber ein gesamtes Regiment Reichstreuer Kämpfer, darunter viele Adelige wie Prinz Dietrad, Graf Arve vom Arvepaß oder auch der Meister des Bundes Wallmir von Styringen verloren dabei ihr Leben. Mit dem Verlust der Schlacht ging auch das heilige Banner der Senne Mittellande in den Besitz des Feindes über.

Während sich die Kaiserlichen gen Süden absetzen um sich in Beilunk oder Warunk neu zu formieren setzen die borbaradianischen Scharen ihren Zug ebenfalls fort, marschieren über die Brücke der Tobimora und lassen Eslamsbrück vorerst links liegen. Bald aber zieht das feindliche Heer auch schon weiter und Warunk entgegen. Noch aber ist Tobrien nicht geschlagen! Kurz nach der vernichtenden Niederlage von Eslamsbrück ruft Herzog Bernfried seine Getreuen in die Herzogenstadt Ysilia um den Widerstand gegen Borbarad neu zu formieren. Dies aber, ist eine andere Geschichte und findet Fortsetzung im Winter des Wolfes von Mike Maurer und Anton Weste.

„...aber niemals bricht er den stolzen Geist der uns bis ans Ende aufrecht hält!“

Heldenopferung?

Meisterinformation:

Diese Schlacht bietet genügend Möglichkeiten einen Helden einen rondrianischen Opfertod sterben zu lassen. Ob im Zweikampf gegen Lutisana, einen Dämon oder aber allein auf der Brücke verweilend um den letzten Kaiserlichen die Flucht zu gewährleisten und sich allein, wie einst Thalionmel hochselbst, den heranpreschenden Reiterscharen im Kampfe entgegenzuwerfen. Sollte tatsächlich einer Ihrer Spielerhelden das Zeitliche segnen so gewähren Sie ihm noch einen heldenhaften Tod, egal ob regelkonform oder nicht. Es gibt für einen Spieler nichts unbefriedigenderes als einen lange gehegten Charakter „sinnlos“ zu verlieren.

Lohn der Mühen

Verleihen Sie jedem Helden für diese gefährliche und leider verlorene Schlacht 400 Abenteuerpunkte. Weiterhin konnten spezielle Erfahrungen in Kriegskunst, Magiekunde, Geografie Tobrien sowie dem hauptsächlich benutzten Waffentalent während der Schlacht gewonnen werden. Weiters haben Sie nun wohl in der Prinzessin Walpurga, deren Schmerz um den Verlust ihres Gatten noch immer tief sitzt, eine treue Gefährtin gefunden, was mit der Erhöhung des SO um einen Punkt in den Weidener und tobrischen Landen regeltechnisch festgehalten wird. Zusätzlich steht es Ihnen frei weitere AP nach Ihrem Gutdünken an ihre Spieler für spezielle Aktionen, wie z.B. den Zweikampf gegen Lutisana zu verteilen oder die Vernichtung eines oder mehrerer Dämonen.

Anhang 1: Dramatis Personae

Im ersten Anhang finden Sie eine kurze Charakterskizze der relevanteren Nichtspielercharaktere, insbesondere den Heerführern beider Seiten.

Quellen: **Das Herzogtum Weiden, Enzyklopaedia Aventurica, Goldene Blüten auf blauem Grund**

Die Kaiserlichen

Ritter der Göttin, Seine Gnaden Adomar von Ruthor

Der Ardarit ist ein Rondrianer wie sich ihn klein Alrik vorstellt. Hochgewachsen, mit waltender, blonder Mähe und kühnem Blick. Er ist ein Mann der für seine Ideale alles aufzugeben im Stande ist und dennoch aufrecht danach trachtet dem Grauen Borbarads die Stirn zu bieten. Trotz seiner Erfahrung welche er unter anderem im Orkkrieg gewonnen hat, sucht Adomar unwillkürlich immer noch nach der sinnbildhaften Brücke auf der er sich, wie einst Thalionmel von Neetha, für Hunderte im Dienste Rondras opfern kann. Verfahren Sie mit dem Schicksal Adomars wie es Ihnen be-

liebt. Nutzen Sie Adomar als Meisterjoker, der einem Helden in letzter Not das Leben retten kann oder aber der zurückbleibt um den Fliehenden Zeit zu geben sich abzusetzen und dabei selbst sein Leben aushaucht. Alternativ könnte Adomar aber auch als Freund und weiterer Gefährte der Gezeichneten dienen, den zu treffen es später am Geweihtenkonvent in Punin oder in **Siebenstreich** im Heerlager möglich ist.

Gwidühenna von Faldahon, Markgräfin zu Beilunk und Illuminierte des Praios

Für Gwidühenna war die Ernennung zur Markgräfin von Beilunk wohl etwas überraschend, stammte die Geweihte doch aus dem niederen Adel der Markgrafschaft, sodass wohl einzig ihre Beziehungen zur Fraktion Jariels der Praioskirche und ihre Dienste an Reich und Götter der Grund sein dürften, dass sie sich heute am Thron Beilunks befindet. Die Markgräfin diente lange Jahre im fanatischen Bannstrahlorden und absolvierte das Beilunker Rechtsseminar mit großem Erfolg. Die blonde Frau, in deren Haar sich bereits die ersten grauen Strähnen zeigen ist eine brillante Pre-

digerin und Herrscherin obgleich ihre erkonservativen, kirchlichen Ansichten vor allem Menschen mit geringfügig anderen, theologische oder ideologischen Sichtweisen gewisse Probleme bereiten dürften, aber trifft dieser Aspekt nicht auf viele Geweihte des güldenen Herren Praios zu? Spielen Sie die Markgräfin von Beilunk als herrische aber gerechte Herrscherin und Geweihte, der das Wohl der Stadt selbst jedoch am Wichtigsten ist, sodass sie sich unter keinen Umständen dazu bereitklärt, markgräfliche Truppen aus der Stadt ziehen zu lassen und sogar eine Ausgangssperre für sämtliche militärischen Truppen veranlasst. Ein Befehl, der später einen Affront mit der Rondrakirche und dem SdS Ayla von Schattengrund heraufbeschwören wird, nachdem die Rondrianer aufgrund des Seegefechts mit einer Dämonenarche zu spät in der Markgrafschaft ankommen und aus diesem Grund zu spät zur Schlacht um Eslamsbrück kommen...

Prinzessin Walpurga von Trallop zu Weiden, Markgräfin zur Heldentrutz; Schildmeisterin des Ordens vom Donner, Marschallin von Weiden und Greifenfurt

Die Tochter des Herzogs zu Weiden ist eine wahrlich rondrianische Erscheinung! Sogleich ist ihr anzusehen, dass sie wahrlich von der Leuin gesegnet ist und sie auch eine profunde Kennerin des Kampfes ist. In der Schlacht trägt die Prinzessin ihren mächtigen Zweihänder „Finsterblitz“. Wie es sich einer Herzogentochter aus Weiden geziemt, brachte die junge Frau ihre Knappschaft mit Bravour hinter sich, wurde Schildmeisterin des Ordens vom Donner und Äbtissin der Ordensfeste zu Trallop. Bald schon zeigte sich, dass sie sich exzellent darauf versteht streitbare Heerhaufen gegen die Gefahren des Reiches zu führen, seien es nun Orken, Goblingezücht oder mordende Räuberbarone. In dieser Schlacht aber steht die wackere Frau erstmals einem Gegner gegenüber, der sich Hilfe und Kräfte anderer Welten bedient, einer Gefahr, der die Prinzessin und ihr teilweise kampfunerfahrenes Heer nicht gewachsen ist.

Prinz Dietrad von Ehrenstein-Weiden, Prinz zu Tobrien

Der hübsche Prinz Dietrad ist Sohn des erst kürzlich gefallenen Kunibald Dankwart von Ehrenstein, dem mächtigen Herzog von Tobrien. Obgleich Dietrad selbst ein veritabler Fechter mit dem Schwerte und dem Zweihänder ist, gilt sein Streben doch vielmehr den schönen Künsten, wie dem Minnesang oder dem Geschichtenerzählen. Prinz Dietrad und Walpurga hatten das Glück trotz der Vermählung der mächtigen Herzogshäuser in Liebe füreinander zu entflammen, eine Liebe die ihnen alsbald auch den kleinen Prinz Arlan schenkte, den kleinen Prinz zu Weiden und Heldentrutz, sodass es den Anschein hat, dass nicht nur die Leuin, sondern auch Rahja und Tsa gunstvoll auf das junge, adelige Paar herabschauen. Geben Sie sich mühe, Dietrad von Ehrenstein als sympathischen, jungen Mann darzustellen, der sich trotz seines hohen Ranges nicht scheut auch mit Gemeinen am Feuer zu sitzen und ihnen an seiner Laute Lieder zu spielen um dem Mut der einfachen Landsleute zu stärken. Dietrad ist ein aufrichtiger, ehrenhafter und dennoch lebensfroher Mann, ein Kämpfer den niemals der Optimismus und das Gottvertrauen verlässt und dessen charmante Art den einen oder anderen Helden einnehmen sollte. Denn die Tragik um den Verlust des jungen Prinzen wird noch um ein vielfaches größer und intensiver, wenn die Helden Dietrad gerngewonnen haben, wenn sie den einen oder anderen Abend gemeinsam am Lagerfeuer verbracht haben um ein Gläschen Balihoer Barentod zu leeren und gemeinsam Geschichten zu erzählen und den Sagen alter Heldentaten zu lauschen, vielleicht auch den wackeren Taten der Helden höchstselbst.

Saldor Sohn des Sablon aus der Sippe Foslarin, Convocatus Primus des Bundes des weißen Pentagramms

Seit mehr als 20 Jahren steht nun schon der griesgrämige, reichstreue Angroscho der Beilunker Kampfmagierakademie vor und leitet diese mit eiserner Härte. Der erkonservative Zwerg gilt als ein Meister der arkanen Zünfte, allen voran natürlich der hermetischen Kampfmagie. In der Akademie ist Saldor Foslarin für seine Jähzornanfalle

larin für seine Jähzornanfalle berichtigt, sodass er schon bei einem falsch gewählten Wort eines Spielercharakters hochgehen könnte was wiederum mindestens ein erbittertes Wortgefecht folgen lassen dürfte. Nichtsdestotrotz ist Saldor Foslarin ein wertvoller und weitsichtiger Ratgeber der in der Schlacht von Eslamsbrück seine gesamten astralen Kräfte zur Bekämpfung der Feinde und des geschützten Rückzuges der Kaiserlichen „verschießt“.

Wallmir von Styringen, Meister des Bundes zur Senne Mittelreich

Der mächtige Meister des Bundes ist ein Mann in den besten Jahren eines Kriegers. Der Mann gilt als einer der fähigsten Streiter des Reiches und hat dem Kaiserreich schon zu Zeiten des Orkkrieges gute Dienste geleistet und im Namen seiner Göttin die Grenzen des Raulschen Reiches erbittert verteidigt. Der hochgewachsene Mann gilt als loyaler Anhänger des „neuen“ Schwerts der Schwerter und steht in allen Belangen voll und ganz hinter Ayla von Schattengrund. Im Kampf führt der hohe Rondrageweihte die sagenumwobene Klinge Giselliglaur. Der Name der Klinge bedeutet angeblich (das „u“ wird als „w“ gesprochen) „Klug ist, wer mit Freunden im Rücken ficht.“ Trotz der rondrianischen Kräfte des Meister des Bundes wird auch Wallmir von Styringen diese Schlacht nicht überleben und von Lutisana von Perricum getötet. Das Schwert indes gilt seit der Schlacht als verloren und wird im Besitz Lutisanas vermutet.

Graf Arve von Arvepaß, Graf von Altzoll

Der inzwischen ergraute, greise Halbelf führt trotz seines Alters seine Klinge noch recht behände, obgleich Arve nie ein großer Streiter Rondras war, sondern er stets danach trachtete seine Feinde mit List und Verstand zu besiegen, anstatt mit roher Gewalt und hartem Stahl. Der kinderlose Graf, der zudem Vetter des Kaisers ist, war früher selbst ein Abenteurer und Glücksritter der in Havena in einfachsten Verhältnissen aufwuchs und den Wegen eines Streuners folgte. In jungen Tagen gelang es Arve und seinen Gefährten der durch Intrigen und finsternen Machenschaften verstoßenen Yppolita, der Königin der Amazonen, wieder

zum Thron zu verhelfen, sodass Arve und die nun tote Königin eine ewige Freundschaft verband. Einsamkeit und tiefgehende Melancholie, Trauer über den Tod Yppolitas und dem Grauen der im Osten über das Reich hereinbricht prägen den alten, darpatischen Grafen der einst von SKM Brin von Gareth selbst zum Grafen erhoben wurde. Am wichtigsten sind Arve seine Leute um die er sich während des Marsches und der Schlacht eingehend zu kümmern sucht, während er jedoch gleichermaßen mit einer Tapferkeit gegen den Feind zieht, die man dem verbitterten Halbelfen anfangs gewiss nicht zugetraut hätte. Manch Kämpfer in Arves Gefolge meinte später, dass er vielleicht den Tod im Kampf gesucht hatte, würde der Stahl des Feindes doch gewiss nicht den Schmerz in seinem Herzen übertreffen können. Graf Arve von Arvepass findet in der Schlacht um Eslamsbrück seinen Tod, als einer der letzten Gefährten einer alten Heldengruppe, die einst auszog um gemeinsam mit Yppolita, der Königin der Amazonen zu fechten und ihr wieder zum Thron zu verhelfen. (Nähere Informationen zu Arves Vergangenheit finden Sie im Roman „Die Gabe der Amazonen“ von Ulrich Kiesow)

Die Borbaradianer

Die schwarze Marschallin Lutisana von Perricum

Lutisana ist eine Veteranin vieler Kriege und Schlachten, sie focht mit Kaiser Reto auf Maraskan, später an der Trollpfote in der Ogerschlacht und schließlich unter Answin von Rabenmund in Gareth um den Thron des Mittelreiches. Sie wird von einem Grundsatz geleitet, dass Erbarmen eine Schwäche ist, die sich eine Eroberin ihres Standes nicht leisten kann. Als die Borbaradianer Rulat eroberten war sie nur zu gerne bereit für den Dämonenmeister zu fechten, denn ihr aktueller Sold ist der höchste, den sie je bekommen hat.

Weitere Informationen zu Lutisana von Perricum entnehmen Sie dem Abenteuer Goldene Blüten auf blauem Grund.

Die Werte Lutisanas von Perricum

Anderthalbhänder: INI 17+W6 AT: 19 PA: 16 TP: 1W+6 DK: N/S

MU: 15 KL: 15 IN: 10 CH: 14 FF: 11 GE: 14 KO: 18 KK: 17 ST: 15 MR: 9 GS: 5 LeP: 46 AuP: 35 RS: 8*

*Geschwärzte Garether Platte + Sturmhaube

Nachteile: Goldgier 10

Vorteile/Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Kampfgespür, Kampfflexe, Rüstungsgewöhnung I+II, Hammerschlag, Waffenspezialisierung (Anderthalbhänder) Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade, Windmühle, Finte, Doppelangriff

Magus Murak die Zeforika, Thargunitoth-Paktierer im Ersten Kreis der Verdammnis

Die Schlacht um Eslamsbrück gilt als eine der ersten Bewährungsproben des borbaradianischen Emporkömmlings. Murak galt als anerkannte Koryphäe der Illusionsmagie und Beschwörung. Als Absolvent der Akademien von Brabak und Al'Anfa weitete sich ein Wissensgebiet jedoch auch auf die Invocatio niederhöllischer Entitäten und weiteren Spezialgebieten aus, welche ihm in der Schlacht durchaus gelegen kommen dürften. (Fortifex)

Söldnerführer Ingolf Notmarker, Belhalhar-Paktierer im Vierten Kreis der Verdammnis

Der bornländische Söldner focht schon in Kurkum an der Seite Lutisanas und hat sich vielleicht dem einen oder anderen Helden schon als fürchterlicher Gegner erwiesen. In früherer Notlage rief er umzingelt von Feinden den niederhöllischen Mordbrenner an, was er bis heute nicht bereut. Seine Zauber speist der Paktierer mit seiner hohen Lebenskraft oder aber bevorzugt mit der Lebensenergie fremder Opfer (Blutopfer an Belhalhar). Der Borbaradianer kämpft entweder mit Schwert oder bevorzugt mit seinem Morgenstern. Beide Waffen sind im Ernstfall von niederhöllisch schwarzem Feuer umgeben, welche zusätzlichen Schaden verursachen und schreckliche

Wunden reißen. Das Dämonenmal ist eine schwarze Verfärbung die er am linken Unterarm trägt.

Die Werte Ingolf Notmarkers

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

Morgenstern INI 12+W6 AT: 17 PA: 12 TP: 1W+6

MU: 15 KL: 11 IN: 9 CH: 10 FF: 12 GE: 14 KO: 17 KK: 17 ST: 11 MR: 5 GS: 5 LeP: 54* AuP: 35 RS: 6**

*Verliert Ingolf Notmarker mehr als zwei Drittel seiner LeP fällt er in einen dämonischen *Bluttausch* (Nachteil)

**Geschwärzte Garether Platte

Vorteile/Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfgespür, Kampfflexe, Rüstungsgewöhnung I+II, Hammerschlag, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade

Paktgeschenke und Fertigkeiten: Blutzauberei (fast ausschließlich borbaradianischer Natur), Borbaradianismus, Herrschaft über niedere Dämonen, Bluttrinker, Lähmende Furcht, Kar moth-Hieb

Ingolf Notmarkers Schwert: Dem Stahl Notmarkers wohnt durch den Pakt die Macht Xarfais inne, sodass die Klinge im Bluttausch von schwarzem Feuer umhüllt wird, welches zusätzlich W6 TP verursacht. Steigen dabei die TP über 10 so verliert das Opfer einen Punkt RS.

Oberst Gero von Hartheide

Ein ehemaliger Answinist der dem Dämonenmeister neben Lutisana als taktischer Heerführer bei Vallusa und nun auch Eslamsbrück dient. Zwischen Gero und Lutisana beginnt sich im Laufe der Zeit eine Art Konkurrenzkampf um die Gunst des Dämonenmeisters zu entwickeln. In dieser Schlacht wird sich Gero ganz im Gegensatz zur Schwarzen Marschallin im Hintergrund halten.

Stian Zornbrecht

Ein gewissenloser Al'Anfaner der aus einer der mächtigsten Grandendynastien der Pestbeule des Südens stammt, sich jedoch schon länger von den Geschäften seiner Heimat fern-

hält und als borbaradianischer Heerführer seiner Meinung nach wichtigeres zu tun hat, als das dekadente Parlieren seiner Familie im al'anfanischen Stadtstaat. Er lässt gegen klingendes Gold seinen Stahl sprechen oder vielmehr den Stahl seiner Untergebenen.

Anhang 2: Heerestruppen

Die Kaiserlichen

1 Schwadron Schwere Reiterei, Ritter des Donnerordens (Moral 15)

Hauptsächlich junge Ordensritter aus Weiden oder anderen Teilen des Mittelreichs mit dem unerschütterlichen Willen die Invasoren im Osten mit blankem Stahl und Göttervertrauen zurückzudrängen, komme was wolle.

2 Schwadron Mendener Leichte Reiterei (Moral 15)

Die Tobrier sollten zur Zeit der Eroberung den Weidenern im Bärwalde im Kampfe gegen einige Schwarzpelze beistehen, welche sich lange Jahre nach Beendigung des Orkkrieges erneut in die Weidener Lande vorgewagt haben und dort für Unruhe sorgten. Umso bestürzender war die Nachricht für den Rittmeister der Schwadronen, als ihn die Kunde von der Eroberung seiner Heimat Mendena erreichte, sodass auch die leichten Reiter mit unerschütterlichem Willen, angetrieben durch rondragerechten Zorn mit der Marschallin Walpurga gen Eslamsbrück reiten.

1 Elitebanner des Sturmbanners (Moral 14)

Abgebrühte Krieger, Söldner und anderes Kriegsvolk welche in großen Teilen schon in früheren Kriegen das Kaiserreich gegen auswärtige oder auch innere Feinde verteidigten. Diese Männer und Frauen lassen sich zumeist auch nicht vor manifestierten Dämonengestalten in die Flucht schlagen.

1 Banner Altzoller Hellebardisten, 1 Banner Pioniere, 1 Banner Bogenschützen, 1 Banner Pikeniere (Moral 12)

Einfache Soldaten und Gardisten die sich den feindlichen Heerscharen heldenhaft entgegenwerfen und dennoch beim Anblick mancher niederhöllischer Gestalten klamme Finger der Furcht ihre Herzen umfassen.

1 Banner Trollzacker Jäger, 4 Banner Landwehr, 3 Söldnerbanner (Moral zwischen 8 und 13)

Hauptsächlich Bauern, Knechte, Jäger und einfache Handwerker aus der Gegend um Eslamsbrück oder Altzoll. Diese Kampfeskraft dieser Truppen hängt zum Teil auch stark vom Rollenspiel ihrer Spielerhelden ab und ob es diesen gelingt den Mut in den Herzen dieser einfachen Menschen zu schüren. Dennoch ergreifen viele der einfachen Bauern schon beim ersten Anblick von Untoten und Dämonen die Flucht. Die Moral der bunt zusammengewürfelten Söldnereinheiten ist auch nicht die Beste. Der Sold liegt etwas über dem Normalwert und dennoch wissen auch die Kämpfer der Söldnerbanner, dass sie trotz anfänglicher Überzahl einem Feind gegenüberstehen, der sich auch nicht davor scheut Monster und anderssphärische Kreaturen in seine Dienste zu zwingen.

Ca. 40 Arkane (Moral zwischen 10 und 12)

Der Kern der kleinen, magischen Streitmacht auf Seiten der Kaiserlichen besteht natürlich aus Beilunker Kampfmagiern, Adepten und auch Scholaren. Auch so manch Elf findet sich auf Seiten der Mittelreicher, welcher seine

magisch verstärkten Pfeilsalven auf die Feindesreihen hernieder regnen lässt.

Borbaradianer

Die schwarzen Reiter, eine Schwadron Schwere Reiterei (Moral 16)

Vorwiegend answinistische Rittersleut aus altem, mittelreichischem Adelsgeschlecht, welche in voller, geschwärtzter Gestechrüstung ein beängstigendes Bild bieten. Anführer der Kavallerie ist Andred von Winterharsch, ein Meister wagemutiger Kavallerietackten.

2 Schwadron leichte, aranische Reiterei (Moral 13)

Ebenfalls in geschwärtzter Rüstung kann man auf Distanz die Aranier leicht mit den schweren Reitertruppen des borbaradianischen Heeres verwechseln. Auch die Aranier sind mit Kriegslanzen ausgerüstet und haben als Sekundärwaffen die berühmten, aranischen Reitersäbel.

2 Banner maraskanische Söldner (Moral 12)

Vorwiegend gerüstete Hellebardisten unter Parinor von Hableth, einem ehemaligen Marschall von Maraskan.

1 Banner maraskanische Doppelsöldner (Moral 15)

Schon während der Eroberung Retos waren die maraskanischen Kämpfer mit dem Tuzakmesser gefürchtete Gegner der Kaiserlichen. Eine Schwertkunst die in vielen Teilen des Kaiserreiches ihresgleichen sucht. Wie es Borbarad oder seinen Statthaltern gelang die Maraskaner auf Seiten der borbaradianischen Invasoren zu bekommen ist noch unbekannt, doch dürfte es einem gefallen Alveranier wohl nicht sonderlich schwergefallen sein, die noch immer in ihren Herzen glimmende Wut über die Eroberung des maraskanischen Eilandes und die Unterdrückung der Bevölkerung zu schüren und für seine Zwecke zu nutzen.

1 Banner Mendener Landwehr (Moral 8)

Zwangsrekrutierte mendenische Bauern und Handwerker, welche auf Seiten der Borbaradianer in dieser Schlacht den größten Blutzoll davontragen, werden sie doch auf kalte Berechnung Gero von Hartheides zugunsten der schweren, borbardianischen Infanterie einfach geopfert.

1 Banner Goblinplänkler (Moral 9)

Ähnlich wie die mendenische Landbevölkerung werden auch die knapp 60 Goblins durch kaltes Kalkül vorangeschickt und dienen vorwiegend als kaiserliches Pfeil und Schwertfutter.

Artillerie:

2 Banner schwere Werfer (8 Rotzen auf Lafette) Munition: schwere Steine, Hylailer Feuer, Hagelschlag (jeweils 1 Dutzend faustgroße Granitkeile, die in ein dünnes Tuch eingewickelt, verschossen werden, in der Luft aufplatzen und den gefährlichen Inhalt freigeben. Besonders für Leichtgerüstete äußerst gefährlich)

20 Arkane (primär Beschwörer und einige, wenige Kampfmagier)

Nach dem Magnum Opus ca. 200 Untote und 20 Dämonen (5 Gehörnte, 10 mindere, 5 Karakilim) Vorwiegend Dämonen aus Xarfais Domäne, Shruuf, ein halbes Dutzend Zantim und einige Nephazzim aus Thargunitothes Reich.

Die Werte des Shruuf

Tentakel: AT: 15 PA: 6 TP: 2W+2

Schnabel: AT: 18 PA: - TP: 3W+3 DK: HN

LeP: 50 RS: 5 GS: 6 MR : 9 GW : 16

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 5 Aktionen pro KR (maximal ein Schnabelhieb), Regeneration I (wenn manifestiert), Resistenz gegen magische Angriffe, Verschleierung

Weitere Eigenschaften des Shruufs auf der Schlacht an der Tobimora: Raserei, Regeneration II, Schreckgestalt I, Schweben

Weiteres über den Shruuf entnehmen Sie dem Band **Mit Geistermacht und Sphärenkraft**

Die Werte der vier Irrhalken

Krallen: AT: 9 PA: 9 TP: 2W+2

Schnabel: AT: 16 PA: 9 TP: W+8 DK: N

LeP: 50 RS: 5 GS: 18/6 MR : 8 GW : 18

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Regeneration I, Schweben, Verwundbarkeit (Praios, Wasser), 3 Aktionen pro KR, fällt eine nicht parierte Gute Attacke kommt das Opfer mit der niederhöllischen Glut des Dämons in Berührung W20+10 TP

Weitere Eigenschaften der vier Asquarathi auf der Schlacht an der Tobimora: Raserei, Regeneration II

Weiteres über die Irrhalken entnehmen Sie dem Band **Mit Geistermacht und Sphärenkraft**.

Anhang 3: Aufmarsch und Geländeskizzen

Quelle: AB 65

