



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Die Letzten Tage von Ysilia

[Frank Brosow © 2003 | brosow@stud-mailer.uni-marburg.de | 01-07-03]

Vorbemerkung

Das hier beschriebene Abenteuer habe ich mit meiner eigenen Heldengruppe bereits gespielt. Ich habe damals sehr viel Zeit auf seine Vorbereitung verwendet, und das hat sich letztlich auch bezahlt gemacht. Meiner Meinung nach lebt dieses Abenteuer von der ganz speziellen Stimmung, die ich bei meiner Gruppe damals durch viele Dialoge und (teilweise aus Filmen und Literatur bekannte) Zitate recht erfolgreich rübergebracht habe. Wem das zu kitschig ist, der kann diese Teile aber natürlich problemlos weglassen, in indirekte Rede fassen oder selbst improvisieren.

Es ist durchaus möglich, die letzten Tage von Ysilia wesentlich schneller abzuhandeln, als ich es auf den folgenden Seiten tue. Ich habe mich jedoch dafür entschieden, den Helden den Untergang der Stadt durch allerlei zusätzliche Szenen zu einem ergreifenden und unvergesslichen Erlebnis zu machen. Wem das als Meister zu viel Pathos ist, dem steht es natürlich frei, einzelne Teile des Abenteuers wegzulassen oder die Helden diese Schlacht aus einer anderen, weniger bedeutenden Perspektive miterleben zu lassen.

Ich habe das Abenteuer so konzipiert, dass die Helden meiner Spielgruppe sich immer der schlechten Lage bewusst waren, in der sie sich befanden. Es ist nicht meine Art, einen Helden sterben zu lassen, sofern er es nicht darauf anlegt oder sein Tod mit dem entsprechenden Spieler nicht abgesprochen ist. Aber wenn die Spieler in der Schlacht um Ysilia nicht jederzeit Angst haben, dass ihr Held ein Auge, eine Hand oder gar sein Leben verlieren könnte, dann hat der Meister zweifellos eine große Chance verpasst, denn dieses Abenteuer eignet sich hervorragend, um eine solche Stimmung zu erzeugen und über längere Zeit aufrecht zu erhalten.

Die Schlacht um Ysilia wird verloren gehen. Daran werden die Spielerhelden trotz aller Bemühungen nichts ändern können. Wenn die Spieler das Abenteuer trotz dieser Niederlage in guter Erinnerung behalten sollen, dann muss der Meister es schaffen, dass es die Helden bereits als Erfolg betrachten, diesem furchtbaren Alptraum überhaupt lebend entkommen zu sein und dabei einigen ihnen wichtigen Personen das Weiterleben ermöglicht zu haben.

Aus diesem Grunde spielen Meisterpersonen in diesem Abenteuer eine große Rolle. Kein Rollenspieler leidet mit einem namenlosen Soldaten mit, der heldenhaft in der Schlacht fällt. Um die bedrohliche Stimmung zu erzeugen, auf die dieses Abenteuer angewiesen ist, um also Spielern wie Helden die dämonische Gefahr, der sich die Stadt mit all ihren Bewohnern ausgeliefert sieht, wirklich fühlbar zu ma-

chen, ist es unentbehrlich, den Helden einige Meisterpersonen ans Herz wachsen zu lassen und das Geschehen in der Schlacht in all der Härte und Brutalität zu schildern, in der die dämonischen Heerscharen nun einmal vorzugehen pflegen. Ich habe viele nicht-offizielle Meisterpersonen (Namen fett und kursiv) eingeführt, damit die Helden sich ihrer Rolle als bedeutsame Kämpfer, die jedoch dennoch nur einige unter vielen sind, voll bewusst werden und damit jeder Held einen Seelenverwandten unter den Nichtspielercharakteren finden kann, an dessen Schicksal während der Schlacht er auch wirklich Anteil nimmt. Wenn der Meister das für unnötig hält, steht es ihm frei, auf beliebig viele Meisterpersonen zu verzichten.

Leyla, Satu und die Gruppe von Hexen, Geoden und Druiden, die am Ende des Abenteuers auftaucht, bilden unter den Meisterpersonen eine besondere Untergruppe. Sie gehören zum 'Kreis des Lebens', einer Gruppe sumuverbundener Zauberer, die eigentlich im Kosch beheimatet ist. Da dieser Kreis nach der Schlacht von Ysilia noch an halboffizieller Stelle erwähnt wird, sei an dieser Stelle nur darauf hingewiesen, dass diese Charaktere ebenso wie die offiziellen Adligen und Würdenträger Ysilias, die die Schlacht überleben, noch eine aventurische Zukunft haben und dementsprechend entweder unerwähnt oder zumindest am Leben bleiben sollten, sofern sich die Spielgruppe am offiziellen oder halboffiziellen Aventurien orientiert.

Des weiteren bleibt noch zu sagen, dass ich die alten Werte der Meisterpersonen nicht auf das neue System umgestellt habe. Da die Helden meiner Spielgruppe sehr hochstufig waren, muss der Meister diese Werte also unter Umständen seiner Gruppe anpassen.

Vorfeld (Winter 27 Hal)

Wo immer die Helden sich gerade aufhalten werden sie auf jeden Fall den Aufruf durch die 'Heilige Zwölfeinige Bannbulle der Rondrakirche' mitbekommen, der alle Geweihten, Adligen und Krieger zum Kriegsschauplatz Ysilia ruft, wovon sich natürlich auch alle Söldner und andere ehrenhafte Zwölfgöttergläubige angesprochen fühlen dürften.

Es empfiehlt sich, die Helden in unterschiedlichen Reisegruppen nach Ysilia kommen zu lassen. Auf diese Weise können sie mit verschiedenen Meisterfiguren schon mal Bekanntschaft schließen und sich über die bisherigen Ereignisse, besonders natürlich über Borbarads Eroberungsfeldzug in Tobrien informieren. *(Gespräch mit dem Meister zur Einleitung mit Karte und Liste der zeitlichen Abfolge der jüngsten Ereignisse.)*

Denkbar wäre, dass eine kleine Gruppe den Helden charakterlich nahestehender Meisterpersonen von Wegelagerern überfallen wird, die es auf die Habe der tobrischen Flüchtlinge abgesehen haben. Die Helden können ihnen dann zu Hilfe kommen (oder auch umgekehrt). Da viele Kämpfer auf wenigen begehren Wegen nach Ysilia ziehen, ist ohnehin anzunehmen, dass sich den Helden zumindest einige fremde Söldner anschließen werden. Zusammen reist man eben doch sicherer. Einer dieser Söldner könnte der Zwerg **Argosch Drachentöter** sein. Noch besser wäre es natürlich, die Helden befreundete Meisterpersonen aus früheren Abenteuern treffen zu lassen, an deren Schicksal während der Schlacht sie ungleich mehr Anteil nehmen werden als am Tod oder Leiden irgendwelcher namenlosen Soldaten.

Der Winter ist bisher sehr streng gewesen, was den göttergläubigen Truppen zuweilen sogar zum Vorteil gereicht hat. Der Weg nach Ysilia war bis vor wenigen Tagen unbegehrbar, doch langsam wird es wärmer, obgleich der einzige Niederschlag, den ihr während eurer Reise zu spüren bekommt, noch immer Schnee oder bestenfalls eisiger Hagel ist. Der Weg durchs Gebirge scheidet daher noch immer für eine Annäherung an die Hauptstadt des Herzogtums aus. Je näher ihr dem tobrischen Land kommt, desto mehr Flüchtlings-Karawanen seht ihr aus der

Ferne in Richtung Weiden vorbeiziehen. Egal ob nun zu Fuß, mit Pferden, Mauleseln oder gar einer echten Kaleschka - viele Tobrier wünschen sich in diesen Zeiten nichts mehr, als ihre Familien und ihr eigenes Leben in Sicherheit zu wissen. Die harte Witterung verblaßt angesichts der Schrecknisse, denen sie zu entfliehen suchen, fast zur Gleichgültigkeit, und doch werden viele von ihnen ihr Ziel nicht lebend erreichen.

Der 'Club der Verdammten'

In der Nacht hört der Held, der die zweite Wache hat, ein merkwürdiges Rascheln im Gebüsch. Wenn er nachsieht, führt ihn das Rascheln ein Stück vom Lager weg. Er kann seine Freunde wecken, mindestens einer der die Helden begleitenden NSC-Söldner wird jedoch nicht zum Aufstehen zu bewegen sein.

Folgen die Helden dem Geräusch, so werden sie bald darauf aus dem Gebüsch ein merkwürdiges Blubbern, Krachen und Plätschern hören. Im nächsten Moment werden sie von drei Schröttern angegriffen. Der Kampf dauert jedoch nicht lange, denn nach wenigen Sekunden kommt ein kleines, rothaariges Männlein mittleren Alters mit heruntergelassener Hose aus dem Gebüsch gestolpert und zischt die Schröter aufgeregt an, die daraufhin sofort den Kampf einstellen. Der kleine Mann entschuldigt sich förmlich und überschwenglich, weist die Helden jedoch auch darauf hin, daß es nicht die feine Art sei, jemandem bei der Verrichtung seiner Notdurft aufzulauern.

Er stellt sich als **Ketwisl** vor und behauptet, er sei Gaukler. Die drei Schröter nennt er **Parzi, Parzo und Parza**, sie gehören zu seiner Nummer. Er lehnt das Angebot der Helden zum gemeinsamen Campiren ab und ist auch sonst recht wortkarg. Offenbar scheint ihn diese Situation doch arg verstimmt zu haben oder ihm zumindest überaus peinlich zu sein. Er verabschiedet sich und verschwindet mit den Schröttern im Gebüsch.

Am Lager angekommen sehen die Helden, wie sich ein schwarzer Schatten, der Schatten **Lehams**, über einen der Schlafenden (vorzugsweise einen Helden) beugt. Aufgeschreckt zieht der Fremde zwei Wolfsmesser und stellt sich zum Kampf. Greifen mehrere Helden gleichzeitig an, so werden sie hinter sich eine Stimme hören, die sie fragt: **"Welches Monster ist so gefährlich, daß es von so vielen Kriegerern gleichzeitig angegriffen werden muß?"** Der Druide **Laratio** wird in DUNKELHEIT (AT/PA -4/-4) gegen einen der Gegner kämpfen. Des weiteren stürmen zwei weitere Kämpfer, der Moha **Nenu** und der Novadi **Alef** aus dem Gebüsch heraus und stürzen sich auf die Söldner. Ein unbeschäftigter Held wird das Knurren eines Wolfes hören. Er dreht sich um und entdeckt einen nackten, etwa 50 Götterläufe zählenden Nivesen, **Hoertes**, der neben einem Rauhwolf, **Kerbos**, steht und diesen nun auf den Helden hetzt. Zu dem Wolf wird sich nach kürzester Zeit ein zweiter gesellen, der Nivese bleibt jedoch verschwunden. Nach einiger Zeit wird der Schelm **Ketwisl** ans Feuer treten und seinen Dolch in den Boden stoßen. Nun gilt jede gelungene Kampfkation als meisterlich und jede mißlungene als Patzer. Das eine wie das andere verursacht bei allen Beteiligten jedoch nur mit Nadelstichen vergleichbare Schmerzen und wird die Helden hoffentlich bald zur Einsicht bringen und sie den Kampf beenden lassen. Hinter dem Schelm tauchen nun noch zwei weitere Gestalten auf, bei denen es sich um den maraskanischen Söldner **Dshajian** und den Halbelfen **Yorik** handelt, der gleichzeitig **Lehams** Bruder ist.

Der Halbelf **Yorik** wird, nachdem sich alle beruhigt und ums Feuer zur Klärung dieser Situation versammelt haben, nun die tragische Geschichte von sich und seinen Kameraden erzählen:

"Wir haben uns vor etwa einem Götterlauf kennengelernt. Jeden von uns hat das Schicksal schwer gestraft. Wir sind heimatlose Ausgestoßene ohne Freunde, Familie oder Zufluchtsort.

Beginnen wir bei Alef. Unser novadischer Freund mußte vor den Beni Novad fliehen, da die Frau eines anderen leidenschaftliche Gefühle für ihn entwickelt hatte. Als er diese Gefühle nicht erwiderte, brachte sie ihn bei seinem eigenen Stamm in Verruf. Alef wurde vertrieben und lernte in Selem Nenu kennen.

Auch der Moha wurde aus seiner Stammesgemeinschaft ausgeschlossen, nachdem er Sklavenjägern in die Hände gefallen und erst in Al'Anfa entkommen war. Sein Stamm sah ihn hinfort als unrein an, da er die Wälder verlassen und dem Weißen Manne gedient habe und schickte ihn fort.

Hoertes ist ein nivesischer Schamane. Er hat gar keinen Stamm mehr. Dieser wurde von einer plündernden und brandschatzenden Goblinbande vollständig ausgelöscht. Nur das Wolfskind selbst und sein treuer Wolf Kerbos, die zum Zeitpunkt des Überfalls fernab ihres Stammes mit einem Ritual beschäftigt waren, überlebten das Massaker. Der Schamane begab sich auf Wanderschaft und begegnete unserem Druiden.

Laratio hat sich auf die Beeinflussung des Geistes spezialisiert und ist darin zu wahrer Meisterschaft gelangt. Als Hoertes ihm jedoch begegnete, wollte er sich gerade durch den Strick das Leben nehmen. Sein Schüler, ein junger Bauerssohn aus einem Dorf nahe der kleinen Hütte, in der Laratio einst lebte, war durch mangelnde Unterweisung seitens des Druiden bei dem Versuch, seine Familie vor einem angreifenden Bären zu schützen, zu Tode gekommen. Das ganze Dorf, welches den Druiden vormals unterstützt hatte, verbannte ihn nun aufgehetzt durch die Eltern des Toten und hätte ihn beinahe getötet. Der Schamane hielt den Druiden jedoch vom Suizid ab und fortan durchstreiften sie gemeinsam die Lande auf der Suche nach einem Sinn hinter ihrer Existenz.

Dshajian ist ein maraskanischer... 'Söldner'. Sein letzter großer Auftrag war ein von einem Granden aus Al'Anfa angezettelter Kleinkrieg mit einem bekannten Handelshaus im Süden. Nachdem der Konkurrent ausgeschaltet und bestohlen worden war, wurde Dshajian jedoch von seinen Gefährten hintergangen, die sich mit der Beute aus dem Staube machten. Kurz darauf sollen sie sich gegenseitig umgebracht haben. Das Geld wurde nie gefunden. Der Grande jedoch läßt noch heute ein wahres Regiment an Meuchlern und Kopfgeldjägern nach Dshajian und den anderen suchen.

Weit schneller ist Ketwisl's Geschichte erzählt. Er verlor durch Brandstiftung an ihren Zelten und Wagen all seine Gauklerkollegen. Es soll dabei um Eifersucht gegangen sein. Seither hat der Schelm sein Lachen verloren und versucht zur Zeit, es mit uns wiederzufinden. Auf ihn und Dshajian stießen mein Bruder Leham und ich in Havena. Die anderen haben wir später in Gareth kennengelernt.

Leham und ich, man nennt mich Yorik, sind Halbelfen, wie bereits erwähnt Brüder und nach der Ermordung unserer Eltern durch die Orks Waisen. Noch bevor wir einen der anderen kannten, wurden wir in Havena eines Nachts von einem Vampir angegriffen, der mich niederschlug und begann, Lehams Sikaryan zu rauben. Zwei Fremde retteten uns beiden das Leben und vernichteten den Vampir. Sie nannten sich *Brennary Elte* und *Kunja Retschev*. Offensichtlich haben sie häufiger mit derartigen Wesenheiten zu tun. Doch für meinen Bruder ist dieses Erlebnis nicht ohne Folgen geblieben. Seine Sinne sind bis zum heutigen Tage verwirrt. Daher auch sein kindhaftes Interesse für euren schlafenden Freund.

Seit dieser Zeit versuchen wir nun, so gut es geht durchs Leben zu kommen. Nacheinander stießen wir in den letzten drei Jahren auf die anderen, die sich uns anschlossen. In dieser Konstellation sind wir nun seit über sechs Monaten zusammen. Ihr seht: Uns allen hat das

Schicksal übel mitgespielt. Daher haben wir unserer Gemeinschaft den 'Club der Verdammten' genannt. Nun sind wir auf dem Weg nach Ysilia, weil wir hoffen, dort vielleicht gebraucht zu werden."

Argosch Drachentöter (sofern er die Gruppe begleitet) zeigt sich sichtlich betroffen und versteht sich mit **Yorik** ganz ausgezeichnet. Auch er hat einst einen Zwillingsbruder verloren, wenn auch auf weniger tragische Weise durch Krankheit und langes Siechtum. Er wird sich der Gruppe daher fortan sehr verbunden fühlen.

Sollte einer der Helden die Frage aufbringen, ob die Mitglieder des 'Clubs der Verdammten' an die Götter glauben, wird er von **Dshajian** zur Antwort erhalten: **"Natürlich glauben wir an die Götter. Wir glauben ja auch an die Zorgan-Pocken."** Diese Einstellung wird von allen Mitgliedern der Gruppe bezüglich aller Götter geteilt. Sie werden sich nicht scheuen, ihre Philosophie im Duell zu verteidigen. Allerdings sollte dabei stets zum Ausdruck kommen, dass keineswegs Hass oder ein übler Charakter, sondern allenfalls Bitterkeit und maßlose Enttäuschung aus diesen Worten sprechen. Und in Borbarad und seiner dämonischen Macht sehen alle eine hassenswerte Gefahr, die unbedingt bekämpft werden muss.

Es steht dem Meister natürlich frei, ob er den 'Club' als befreundete Verbündete der Helden in das Abenteuer integrieren will oder nur, um den Helden zu zeigen, dass sie nicht der einzige bunt zusammengewürfelte Haufen von Abenteurern sind, den es aus den unterschiedlichsten Gründen in diesen Tagen nach Ysilia verschlägt. In erster Linie dient diese Begegnung dazu, die Helden Meisterpersonen kennenlernen zu lassen, die einen Namen, ein Gesicht und eine Hintergrundgeschichte haben, die vom Meister aber dennoch an jeder beliebigen Stelle als Retter der Helden oder als Opfer der finsternen Schergen eingesetzt werden können, um die Stimmung zu fördern.

Man übernachtet zusammen (sofern man sich nicht gegenseitig umbringt) und wird den Weg am nächsten Tag gemeinsam fortsetzen.

12. TSA:

Kurz vor Ysilia

Die Helden erreichen Ysilia in jedem Fall alle am 12. Tsa. Bis dahin sollten mehrere verbündete NSCs zu den verschiedenen Heldengruppen gestoßen sein.

Kurz vor den Toren Ysilias hört ihr weit hinter euch ein dumpfes Grollen. Außer einer schnell näher kommenden riesigen, weißen Wolke aus aufgeworfenem Schnee ist wenig zu sehen, bis die Reiter auf wenige hundert Schritte herangekommen sind. Ein ganzes Banner schwerer Reiterei stürmt an euch vorbei, ohne von euch Notiz zu nehmen.

Die Söldlinge vom Sturmbanner unter **Parcival Quallantes**, eine ebenso bekannte wie erfolgreiche Truppe von erfahrenen Doppelsöldnern, kommen ebenfalls zur Verteidigung der Stadt. Offensichtlich hoffen sie, für ihre Dienste dem finanziell nicht mehr sonderlich gut gestellten Herzogtum dennoch eine ordentliche Menge an Dukaten abtrotzen zu können. Sie bieten wahrlich einen beeindruckenden Anblick wie sie da auf ihren erfahrenen Streitrössern, die glänzenden Rüstungen unter dicken Fellumhängen verborgen, jeder zumindest mit Schwert und Zweihänder, nicht wenige zusätzlich mit Schild oder gar schwerer Armbrust bewaffnet, durch den blütenweißen Schnee dahin galoppieren. Die auffälligste Gestalt jedoch ist **Parcival**

Quallantes selbst. Sein passend zum perfekt gestutzten Bart roströtes Haar weht im Wind und noch über dem Lärm der 200 Pferdehufe ist sein Kriegsschrei zu hören, der die glorreiche Schar der Mietlinge bei den anderen Verteidigern standesgemäß anmelden soll.

Quallantes wird der kameradschaftliche Konkurrent des Banners der Helden sein. Zusammen mit der Wulfengarde sind diese Banner die erfolgreichsten und schlagkräftigsten der Schlacht. Die Reisegruppen der Helden nehmen nun erstmals von einander Notiz, sofern einzelne die Gesichter der anderen wiedererkennen - immer vorausgesetzt, die Helden kennen sich überhaupt.

Die Felder um die Stadt herum gleichen einem einzigen, riesigen Heerlager. Überall wurden Zelte aufgestellt, Pferde stehen vereinzelt unter notdürftig zurecht gezimmerten Unterbauten, um sie vor der beißenden Witterung zu schützen. Schon von weitem hört man das Scheppern von Rüstungen und das metallische Klirren der Schmiede, die mit dem Ausbessern der Waffen und Hufeisen der zahllosen Verteidiger und ihrer Pferde kaum hinterherkommen.

Die Verteidiger setzen sich halb und halb mit je etwa 12 Bannern aus herzoglichen Truppen und alliierten Einheiten wie denen des Reichsbehüters, des Lieblichen Feldes, des Kosch und anderer Verbündeter mehr zusammen. Brin selbst ist ebenfalls seit einiger Zeit anwesend. Er hat mit seinen Männern außerhalb der Stadtmauern sein Lager aufgeschlagen und verzichtet, wie auch viele der anderen Heerführer, auf jegliche Bevorzugung.

Ganz offensichtlich beabsichtigen die Verteidiger nicht, den Feind an den Mauern Ysilias zu erwarten. Viel mehr bereitet sich alles auf eine offene Feldschlacht vor, die die Verteidiger ob an ihrer enormen Zahl nicht zu scheuen brauchen.

Auf den Feldern außerhalb der Stadt, etwas abseits der Heerlager sind mehrere Geweihte unterwegs. Sie segnen die Erde, in der noch unzählige Opfer aus dem Oger-Krieg begraben liegen, um diese nicht später noch als Untote bekämpfen zu müssen, wie es unlängst bei der Erstürmung Eslamsbrücks durch die Borbaradianer geschehen ist.

Die Magier der Bannakademie sind überall auf und an den Mauern zu sehen, wo sie Schutzzeichen anbringen und ihre Zaubersprüche auf den toten Stein einwirken lassen. Mit Ysilia wird es der Feind nicht so leicht haben wie etwa mit Mendena, denn die über 70 Magiekundigen der Stadt sind durchaus in der Lage, auch einem Angriff von dämonischer Seite erfolgreich die Stirn zu bieten.

Die Helden können die Stadt betreten oder die Heerlager erkunden. Die herzoglichen Truppen sind innerhalb der Stadt, die alliierten außerhalb untergebracht.

In der Stadt sind die Vorbereitungen für eine mögliche Belagerung weitgehend abgeschlossen. Die Stadt ist befestigt und eine Unmenge an kampferprobten Kriegern und solchen, die es werden wollen, hält sich innerhalb ihrer Mauern auf.

Immer wieder treffen Spähtrupps ein, wissen jedoch nur wenig neues zu berichten. Ihre Hauptaufgabe ist ohnehin die Beschaffung von Nahrung, denn die Rationen sind jetzt schon knapp angesichts des strengen Winters und der Massen von Kämpfern und Flüchtlingen in der Stadt. Die einzig bedeutende Nachricht dieses Tages ist die vom Fall Borans vor 4 Tagen. Die Reaktionen hierauf reichen auf Seiten der Verteidiger von heftigsten Flüchen bis hin zu tiefsster Betroffenheit.

Mehr und mehr Flüchtlinge treffen aus dem Umland ein, andere verlassen fluchtartig die Stadt. Der prominenteste Flüchtling dürfte der weit bekannte und angesehene Magister

Coldrahan Honorald, ein Miterfinder des INVERCANO sein, der mit seinem Gespann so hastig von der Stadt wegzukommen sucht, daß er einen guten Teil seines Hausrats hinter sich auf der Straße verteilt.

Die Bevölkerung der Stadt bietet einen weitaus weniger imposanten Anblick, als die bewaffneten Verteidiger an den Mauern. Hunger und Krankheit haben in der Stadt bereits ihre Spuren hinterlassen. Die Geweihten aller Tempel, außer des Praios-Tempels, namentlich die Diener der Travia, Peraine und Tsa, haben in ihren Gotteshäusern bereits Hospize oder Notunterkünfte eingerichtet, um der Bevölkerung Ysilias und den zahlreichen Flüchtlingen aus dem Umland bei ihren körperlichen und seelischen Leiden zur Seite zu stehen.

Trotz der nahezu unerträglichen Lage hört man niemanden wirklich über sein Leid klagen. Was alle trifft, erträgt man leichter, und jeder weiß, was auf dem Spiel steht. Denn mit Ysilia gilt es nicht nur eine einzelne Stadt zu verteidigen, sondern ein ganzes Land und ein Volk mit einer bewegten, mehr als 1000 jährigen Geschichte vor dem Untergang zu bewahren. Ysilia ist die letzte Bastion in diesem Krieg. Seine Bewohner haben durch die Jahrhunderte hindurch viel Leid erlebt und sind Entbehrungen gewohnt. Daher ist auch jeder der stadttreuen Bürger bereit, zum Wohle Tobriens alle Unannehmlichkeiten in Kauf zu nehmen, die zur Stärkung der Verteidigungsbereitschaft nötig erscheinen.

Wollen die Helden im Heer des Reichsbehüters aufgenommen werden, so dürfen sie wegen der strengen Organisation nur als gewöhnliche Soldaten an der bevorstehenden Schlacht teilnehmen. Weiter als bis zum Kommandanten eines Banners, der jedoch bei entsprechendem Bekanntheitsgrad der Helden persönlich in ihrer Sache beim Reichsbehüter vorsprechen wird, werden die Helden gar nicht erst vorgelassen.

Auf Seiten des Herzogs können sich die Helden an den einarmigen Kanzler Delo wenden. Dieser hat schon von ihnen gehört und stellt sie sofort Marschall Isebeorn vor. Der hat ohnehin geplant, aus den zuletzt vereinzelt eingetroffenen Söldnertruppen ein zusätzliches Banner zusammenzustellen und fordert die Helden auf, sich bei der bereits eingesetzten Hauptfrau dieses Banners zu melden.

Diese Hauptfrau heißt **Leyla**. Sie ist eine Veteranin aus dem Orkkrieg und ebenso fähig wie schön. Was die Helden nie erfahren werden, aber vielleicht erahnen mögen: Sie ist ebenso wie ihr attraktiver Begleiter **Satu**, den sie zum Weibel ernannt hat, ein Kind Satuarias. Beide gehören dem 'Kreis des Lebens' an, der am Ende des Abenteuers noch einmal von Bedeutung sein wird. **Satu** ist weitaus zugänglicher als die sehr bestimmt und distanziert auftretende Hauptfrau. Im Gegensatz zu ihr ist er jedoch eigentlich kein Kämpfer, sondern sieht seine Hauptaufgabe darin, so gut er eben kann auf seine Lebensgefährtin aufzupassen.

Dem Meister steht es natürlich frei, für die Führung des Banners andere Charaktere auszuwählen, vielleicht sogar einen der Helden, wenn sich das anbietet. Im Folgenden wird der Einfachheit halber jedoch immer von **Leyla** als Hauptfrau des Banners die Rede sein.

Leyla macht alle Helden, die dafür in Frage kommen, auf **Satus** Anraten hin zu Weibeln bzw. nimmt vielleicht einen unerfahrenen Helden zum persönlichen Adjutanten. Alle Weibel sind anwesenheitsberechtigt, haben im Gegensatz zu **Leyla** selbst jedoch kein Rederecht bei den Sitzungen des Stabes, der sich täglich durch das ganze Abenteuer hindurch in der Kanzlei treffen wird. **Satu** bittet einen eventuellen Adjutanten, gut auf **Leyla** aufzupassen.

Die Meisterpersonen

Mitglieder des Stabes (nur herzogliche Truppenteile):

Herzog Bernfried von Ehrenstein, Herrscher von Tobrien (lebt weiter)

Herzogin Efferdane vom Eberstamm-Ehrenstein, Herrscherin von Tobrien (stirbt 18. Tsa)

Landgraf Elkrat Gurdner von Ysilia, Herrscher der Grafschaft Ysilia (stirbt 17. Tsa)

Prinz Pelmen (lebt weiter)

Baron Marvin von Alst (lebt weiter)

Baron Darian von Ulmenburg (lebt weiter)

Jalna Ingerimmsdottir, Spektabilität der Bannakademie (stirbt 17. Tsa)

Kanzler Delo von Gernotsborn, Organisator für zivile Belange (lebt weiter)

Marschall Isebeorn von Rauffenberg, Oberbefehlshaber der Truppen (stirbt 16. Tsa)

Ritter Berman, Kommandant Wulfengarde (stirbt 18. Tsa)

Freifrau Jasmina von Mendena, Kommandantin herzogliche Bogenschützen (stirbt 16. Tsa)

Ritter Gernot, Kommandant Ysilische Wehr (stirbt 16. Tsa)

Ritter Jonas, Kommandant Ysilische Wehr (stirbt 16. Tsa)

Ritterin Belmina, Kommandantin Ysilische Wehr (stirbt 17. Tsa)

Parcival Quallantes, Kommandant Söldlinge vom Sturmbanner (lebt weiter)

Wulfried, Edler von Eslamsbrück, Kommandant Ritter- und Knappenschule (stirbt 16. Tsa)

Galandra, Edle von Ysilia, Kommandantin Ritter- und Knappenschule (stirbt 16. Tsa)

Serpotius Sternbrandner, Kommandant Landwehr 'Herzog Firutin' (stirbt 16. Tsa)

Rinella Brunnacker, Kommandantin Landwehr 'Herzog Firutin' (stirbt 16. Tsa)

Milanius Kruppka, Kommandant Landwehr 'Herzog Firutin' (stirbt 17. Tsa)

Lelya, Kommandantin 'Söldlinge für die Freiheit' (lebt weiter)

ca. 40 Weibel, die nur Rederecht haben, wenn sie nach ihrer Beurteilung gefragt werden.

(18 Weibel sterben am 16. Tsa, 10 weitere am 17. Tsa und weitere 3 am 18. Tsa)

(am 16. Tsa fallen 6 Banner, am 17. Tsa 3 (+ Magier), am 18. Tsa eins; 2 Banner überleben)

(Die Helden verlieren am 16. Tsa alle nicht namentlich genannten Kämpfer ihres Banners.)

Zwei weitere Gruppen von Meisterpersonen gehören neben einigen namenlosen Kämpfern dem Banner der Helden an. Die genannten Söldner aus dem Norden sind erst Anfang des Monats zu den Verteidigern Ysilias hinzu gestoßen, während die 'Dämonenjäger' rund um **Beorn Hellmark** (eine Gruppe lose miteinander bekannter Abenteurer, die schon viele dämonische Wesenheiten zur Strecke gebracht hat) schon an der Seite des Herzogs in Mendena gekämpft haben. Während erstere zumindest anteilig sichtlich Probleme mit ihren neuen Vorgesetzten haben, freuen sich die 'Dämonenjäger', die offensichtlich schon länger mit **Leyla** und **Satu** bekannt sind, über die glückliche Zusammenkunft. Gerade **Kunja Retschev** und **Darian Boronsruh** werden die Helden, neben **Beorn Hellmark** sehr freundlich begrüßen.

Bis zum Abend bekommen die Helden ihre Männer zugeteilt. Der Truppenmoral täte es sehr gut, wenn man sich im 'Banner-Rahmen' zusammensetzen und vorstellen könnte. Auch wird es für die Helden wichtig sein, die Stärken und Schwächen ihrer Männer kennenzulernen. Nach Möglichkeit sollte so etwas wie 'Schützen-Graben-Romantik' aufkommen. Die Helden sollten mit den Meisterpersonen ein enges Band knüpfen, denn in den nächsten Tagen wird von ihrer Loyalität nicht bloß das Leben der Helden abhängen.

Die wichtigsten Probleme der jeweiligen Gruppen sind:

Söldner: hauptsächlich an Gold interessiert, mittelreichisch, mäßig gläubig, Schlachterfahrung

Dämonenj.: nicht an Gold interessiert, fremdländisch, sehr gläubig, Individualisten

Club: kaum an Gold interessiert, fremdländisch, nicht gläubig, Individualisten

Gerade zwischen den einzelgängerischen Söldnern und dem Club der Verdammten gibt es sichtbare Spannungen, die möglichst abgebaut werden sollten. Einige Kommentare und Philosophien der Soldaten der Helden, die in der ersten Zeit immer mal wieder miteinander in Streit geraten, seien hier dargestellt (die einfachen Soldaten sind alle selbstbewußt, gesellig, schlachterfahren, umgänglich und kämpfen mit Schwertern):

Die Söldner aus dem Norden (alle kennen sich)

Chando (selbstbewußt, Einzelgänger, Freund Jovens, Zweikämpfer, 2 Schwerter, Aufschneider)

- **Pha! Es gibt einen Esel wie ihn nicht ein zweites Mal.**

Joven (selbstbewußt, Einzelgänger, Freund Chandos, Zweikämpfer, Andergaster, still, ernst)

- **Der Starke ist am mächtigsten allein.**

Eradan (selbstbewußt, Einzelgänger, Fernkämpfer, Kriegsbogen, still, ernst)

- **Mancher schießt ins Blaue hinein und trifft das Schwarze.**

Dwaro (Zwerg, selbstbewußt, Führungscharakter, Schlachtkämpfer, Ochsenherde, ernst, erfahren)

Bern (Thorwaler, selbstbewußt, Einzelgänger, Schlachtkämpfer, Streitaxt, ernst)

- **Wär die Zeit nicht wie sie ist, so würd' ich zornig werden.**

Milgim (Zwerg, selbstbewußt, gesellig, Schlachtkämpfer, Kriegshammer, freundlich, mitteilksam)

Cirla (Amazonen, selbstb., Einzelgängerin, liebt Erken, Schlachtkämpferin, Bastardschwert, freund.)

Erken (selbstbewußt, Führungscharakter, liebt Cirla, Schlachtkämpfer, Schwert und Schild, ernst)

- Dem, der den ersten Streich tut, durchbohre ich den Leib bis zum Hinterteil!

Die 'Dämonenjäger' (alle mögen sich)

Brennary Elte (selbstb., ges., Freund Kunjas und Mornas, Zweik., Vampirstecher, locker)

- Ehre und Gold gehen nicht in denselben Sack.

Kunja Retschev (Norbarde, selbstb., ges., Freund Brennarys, Zweik., Streitaxt, freundlich)

- Willst du nicht mein Bruder sein, schlag ich dir den Schädel ein.

Beorn Hellmark (Thorwaler, selbstb., ges., Freund Ranis, Zweik., Dämonenschwert, locker)

Rani Ma'Hai (Tulamiden, bescheiden, ges., Freund Beorns, Zweik., 2 Khunchomer, erf., frendl.)

Morna (unauffällig, ges., Freundin Brennarys, Magie (Hexe), Kampfstab, ernst, sinnlich)

Calron Sinhji (Nivese, unauffällig, Einzelg., Fernk., Langbogen, freundlich, still, ernst)

Assat (aus dem Süden, besch., Einzelg., Magier (Antimagie, und Kampf), Stab, frendl., erfahren)

Darian Boronsruh (unsicher, ges., Boron-Geweihter, Untoten-Töter, sehr beredsam, freundlich)

- Du Heuchler, ziehe am ersten den Balken aus deinem Auge; danach besiehe, wie du den Splitter aus deines Bruders Auge ziehst.

Der 'Club der Verdammten' (alle sind miteinander befreundet)

Yorik (Halbelf, Lehams Bruder, selbstbewußt, gesellig, Zweik., zwei Wolfsmesser, freundlich,)

Ketwisl (Schelm, selbstbewußt, gesellig, Magie (Schelm), Zweik., Florett, freundlich)

Laratjo (bescheiden, Einzelgänger, Magie (Druide), Stab, still, ernst, erfahren)

- Wenn du eine weise Antwort verlangst, mußt du weise fragen.

Hoertes (Nivese, unauffällig, Einzelgänger, Magie (Schamane), Knochenkeule, still, ernst, erf.)

- Der Adler fliegt allein, der Rabe scharenweise. Gesellschaft braucht der Tor, und Einsamkeit der Weise.

Nenu (Moha, selbstbewußt, gesellig, Schlacht, Stoßspeer, ernst, jähzornig, empfindlich)

Leham (verstört, Halbelf, Yoriks Bruder, ges., Zweik., Schwert, unberechenb., kindl. Gemüt)

Alef (Novadi, selbstbewußt, Einzelgänger, Schlacht, Säbel, ernst, jähzornig)

Dschaiian (Maraskaner, bescheiden, Einzelgänger, Zweik., 2 Nachtwinde, verschlossen, ernst)

Argosch Drachentöter (Zwerg, selbstbew., Einzelgänger, Zweik., 2 Ochsenherden., umgänglich)

Bezüglich der etwa 20 normalen Soldaten dieses und anderer Banner können im großen und ganzen drei verschiedene Einstellungs-Typen unterschieden werden:

- **Wir wissen genug, wenn wir wissen, daß wir des Herzogs Untertanen sind.**

- **Der Herzog ist der besten einer und sein Herz ist aus purem Gold. Er ist ein Sohn des Ruhms von guten Eltern mit einer Faust voll Tapferkeit. Ich würde seine dreckigen Stiefel küssen. Tief vom Grunde meines Herzens liebe ich diesen wunderbaren Mann.**

- **Trau, schau wem.**

Anhand dieser Daten müßte sich eine realistische Einschätzung der einzelnen Charaktere vornehmen lassen. Eine Umgruppierung der Truppen sollte jedoch vermieden werden, da es sich trotz allem um mehr oder weniger eingespielte Teams handelt. Die sich entwickelnden Gespräche und Zwistigkeiten sollten von den Helden gesteuert werden. Dieser Abend dient dazu, ihnen ihre Befehlsgewalt bewußt zu machen. Den Weibern gegenüber wird sich auch keiner ihrer Soldaten respektlos verhalten. Untereinander herrscht jedoch eine sehr angespannte Stimmung, die sich erst am nächsten Abend (eingeleitet von **Satu** und **Parcival Quallantes**) bessern, bzw. auflösen wird.

An diesem Abend findet noch keine Sitzung des Stabes statt. Dafür werden in den frühen Morgenstunden Kundschafter zurückkommen, und von Borbarads Vorstoß berichten.

13. TSA

Gleich früh am morgen findet eine Krisensitzung des Stabes statt. Einer der Weibel (**Satu**) muß das Banner beaufsichtigen, **Leyla** und die anderen nehmen an der Sitzung teil. Außer dem herzoglichen Stab sind auch der Reichsbehüter und die anderen Heerführer, jeweils in Begleitung einiger Offiziere anwesend.

Herzog: **Ich will mich kurz fassen. Des Krieges Fahnen wehen wieder. Vor einer Stunde sind die neusten Späherberichte eingetroffen. Ein großer Teil des schwarzen Heerwurmes ist aus den tiefen Wäldern und Sümpfen von Kummersfelden gekrochen und gen Mitternacht gezogen.**

(Es erhebt sich aufgeregter Tumult. Jeder der Anwesenden verleiht seiner Entrüstung oder seinem Unglauben Ausdruck.)

Elkret: **Verzeiht, aber ihr müßt euch irren, mein Herzog. Wenngleich der Schwarze im warmen Klima Maraskans auch eifrig weiter streiten mag, so wird er sicher nicht so einfältig sein, bei dieser Witterung in Tobrien aktiv zu werden. Eure Späher müssen sich getäuscht haben.**

Herzogin: **Mein Gatte hat gesagt, was leider wahr ist. Der Bethanier rückt weiter vor. Glaubt es oder nicht, doch so verhält es sich. Dachtet ihr, der Löwe schlief, weil er nicht brüllte?**

Elkret: **Ein höchst geschmackloser Vergleich, meine Teuerste.**

Isebeorn: Das bedeutet Ebelried. Der Dunkle will die Grafenstadt im Handstreich nehmen und dann aus Richtung Firun über Ysilia kommen.

gareth. Offz.: Wenn ihm das gelingt, sitzen wir in der Falle. Er wird uns in die Zange nehmen und wie eine reife Nuß zerquetschen.

Brin: Dazu werden wir es nicht kommen lassen. Wir werden noch in dieser Stunde die Zelte der unsrigen abbrechen lassen, um dem Feind in offener Feldschlacht zu begegnen.

Ayla: Meine Truppen werden euch begleiten.

Luceo: Die meinen ebenso.

(Die Heerführer aus Weiden, dem Kosch, dem Lieblichen Feld und die der Rondra-Kirche schließen sich dem Reichsbhüter an.)

Herzog: Ich bitte euch, was ihr auch tut, bedenket das Ende! Brecht ihr alle hier die Zelte ab, so bedeutet das Ysilia der Hälfte seiner Verteidiger zu entblößen.

gareth. Offz.: Wir verstehen eure Bedenken, Herzog, doch wenn wir dem Schwarzen nicht mit voller Kampfkraft entgegentreten, so heißt das Tobrien aufgeben.

Isebeorn: Wer sagt das? Behauptung ist nicht Beweis!

gareth. Offz.: Nun, das ist doch offensichtlich. Wie stark ist die Streitmacht, die gen Ebelried zieht?

Herzog: Meine Späher sprachen von wenigstens zwei Regimentern.

gareth. Offz.: Da seht ihr's! Selbst wenn der Dunkle mit seiner ganzen verbliebenen Streitmacht während unserer Abwesenheit gegen Ysilia marschiert, können ihm an Kämpfern nicht mehr als die Hälfte der hier verbliebenen Verteidiger zur Verfügung stehen. Ysilia ist nicht in Gefahr. Doch das wird sich ändern, wenn wir uns Angriffen aus zwei verschiedenen Richtungen stellen müssen.

Herzog: Es gibt viele Menschen, die sich einbilden, was sie erfahren, das verstünden sie auch. Arglist, Täuschung und Verrat sind die mächtigsten Waffen der Dunklen Horden seit ehedem, und die Uneinigkeit unsere größte Schwäche. Ich bitt' euch, edle Herren, laßt Ysilia nicht im Stich. Das Risiko ist zu groß. Wenn Ysilia fällt, gibt es in ganz Tobrien keine Stadt, die genug Verteidiger oder ausreichende Befestigungsanlagen aufbieten könnte, um dem Schwarzen entgegenzutreten. Auch Ebelried bildet da keine Ausnahme.

Brin: Eure Sorge um eure Stadt ehrt euch, teurer Freund, doch sehen wir uns nicht in der Lage, nur aufgrund eurer, in unseren Augen ungerechtfertigten Bedenken, eine ganze Stadt, und dazu noch eine Grafenstadt wie Ebelried, dem Feind zu opfern.

Herzog: Aber versteht ihr denn nicht...?

Ayla: Genug eurer Rede, Herzog. Dumme Gedanken hat jeder, nur der Weise verschweigt sie.

Herzog: Verzeiht, meine Teuerste, wenn ich mir den Luxus der eigenen Meinung von euch nicht nehmen lasse. Ich bleibe bei meinem Standpunkt. Ihr bringt Ysilia in Gefahr, wenn ihr dem Feind entgegen zieht, und das kann ich nicht protestlos dulden.

Ayla: Wieso glauben unsere Gegner stets, uns zu widerlegen, wenn sie ihre Meinung nur oft genug wiederholen und auf die unsrige nicht achten? Ich höre wohl eure Worte, Herzog, doch verschließt sich mir ihr Sinn. Wie ein weiser Mann wie ihr die Eindeutigkeit dieser Lage verkennen kann, das begreife eine andere als ich.

Herzog: Eure Rede wird verletzend, meine Teure.

Ayla: Sagt etwas Gutes und ich folge gern dem edlen Beispiel.

Luceo: Was immer ihr zu tun gedenkt, tut es bald, denn die Zeit läuft gegen uns.

Brin: Der Worte sind genug gewechselt, laßt uns nun endlich Taten sehen. Herzog, wir erwarten nicht, daß ihr Teile eurer Einheiten dazu verwendet, unsere Truppen zu verstärken. Die anderen Feldherrn rufen wir jedoch ausdrücklich auf, sich unserem Heer anzuschließen. Noch in dieser Stunde marschieren wir auf Ebelried.

Herzog: Damit versetzt ihr Ysilia den Todesstoß.

Brin: Tobrien gebiert tapfere, Kreaturen, und sehr hartnäckige. Wir bedauern es sehr, werter Herzog, daß wir in Bitternis und Uneinigkeit auseinander gehen müssen, doch wir müssen die Gunst des Augenblicks ergreifen. Der Bethanier rechnet nicht mit einer solchen Anzahl alliierter Verteidiger in Tobrien. Die sechs Tage, die wir längstens von Ysilia abwesend sein werden, wird er angesichts der noch geringen Zahl seiner Kämpfer nicht nutzen können, um der Stadt gefährlich zu werden. Unser Entschluß steht fest. Wir brechen sofort auf.

Damit erheben sich die alliierten Verteidiger und verlassen den Raum. Der Herzog bleibt umgeben von seinen Offizieren allein zurück. Er hat das Gesicht in seinen Händen vergraben und wirkt vollkommen niedergeschlagen. Auf Geheiß der Herzogin verlassen nun auch die herzoglichen Offiziere den Raum und kehren zu ihren Truppenteilen zurück.

Die Helden sollten sich dagegen entscheiden, Brin zu begleiten. Schließlich haben sie dem Herzog und Ysilia Treue gelobt. Abgesehen davon ist die Streitmacht um den Reichsbehüter groß genug und sie müßten sich zu einfachen Soldaten zurückstufen lassen, so sie mit Brin ins Feld ziehen wollen. Denkbar wäre jedoch, dass sie den alliierten Truppen ihre Pferde zur Verfügung stellen, die sie ansonsten am Ende des Abenteuers verlieren würden, da sie zu Fuß aus der Stadt flüchten müssen.

Der Reichsbehüter ist im Übrigen einer Täuschung Borbarads aufgesessen, der zwar wirklich Truppen gegen Ebelried geschickt hat, aber weitaus weniger. Durch Magie ließ er sie den Spähern des Herzogs als weitaus zahlreicher erscheinen als sie sind. Sein Plan, möglichst viele Verteidiger auf diese Weise aus Ysilia wegzulocken, ist von Erfolg gekrönt.

Die alliierten Truppen des Reichsbehüters, der Rondra-Kirche, des Kosch, des Lieblichen Feldes, Weidens und vieler anderer mehr brechen kurz darauf geschlossen auf und ziehen mit über 12 Bannern gen Ebelried. Der Herzog hat mit ihnen kein weiteres Wort mehr gewechselt und auch die Versuche Marschall Isebeorn, den Truppen wenigstens ein oder zwei Banner abzuschwatzen, die die Verteidiger weiter unterstützen könnten, ist trotz heftigster Bemühungen gescheitert.

Einsam steht der Herzog am Fenster des Herzogenschlosses auf dem Yslistein und blickt den abrückenden Truppen hinterher. Sein Gesicht ist verbittert und ernst. Die Hände hat er zu Fäusten geballt auf der Fensterbank aufgestützt. Hinter ihn tritt nun seine Gemahlin Efferdane. Zärtlich legt sie ihm eine Hand auf die Schulter. Er dreht sich zu ihr um, sie lächelt ihn zuversichtlich an. Zusammen beobachten sie den Abmarsch der über 600 Mannen vor ihren Mauern.

Von überall her werden Befehle gebrüllt, die Ordnung in die Marschformation bringen sollen. Heerführer erheben sich in ihren Sätteln und versuchen die riesigen Menschenmassen auf der Suche nach ihrer eigenen Einheit vergeblich zu überblicken. Die Wagen des Trosses werden in Eile und Hektik beladen. Unzählige herzogliche wie alliierte Soldaten waren in der letzten Stunde damit beschäftigt gewesen, Lebensmittel und sonstige Ausrüstungsteile für die mit den Soldaten ziehenden Handwerker aus der Stadt zusammenzutragen und vor die Tore Ysilias zu schaffen.

Es beginnt wieder leicht zu schneien. Die Fußsoldaten reiben sich die durchgefrorenen Hände, Offiziere ziehen ihre Mäntel enger oder setzen eine Feldflasche mit alkoholischem Inhalt an, um gegen die Kälte gewappnet zu sein.

Langsam setzt sich der Heerwurm in Bewegung. Zuerst die Reiterei, streng unterteilt in die jeweiligen Einheiten und gefolgt von einem riesigen Troß aus Kaleschkas, die die Versorgung der Truppen in den nächsten Tagen sicherstellen sollen. Den Abschluß bilden die Fußsoldaten, denen ein langer, harter Marsch ins Ungewisse durch die eisigen Weiten des winterlichen Tobrien bevorsteht.

Beinahe gemächlich nähert sich der riesige Zug dem Horizont. Über eine Stunde lang sind die letzten Truppenteile noch zu sehen. Dann wird das Schneegestöber dichter und nur noch einige erkaltete Feuerstellen und in der Eile zurückgelassene meist verrostete Ausrüstungsgegenstände erinnern daran, daß Ysilia vor gar nicht allzu langer Zeit noch von einer doppelt so großen Zahl von Kämpfern hätte verteidigt werden können.

Truppenmoral

Die Helden haben mit ihrem Banner einige Stunden lang Wache an diesem Tag, die Nacht hindurch jedoch frei. Zwischendurch können sie noch in ihren Augen wichtige Erledigungen machen. So finden sie sich am Abend zum gemeinsamen Abendessen in der Kantine der Kaserne ein. Die Söldner vom Sturmbanner sind der einzige sonst anwesende Truppenteil. Auch sie haben ihre Schicht gerade beendet. Die Stimmung ist gut und fröhlich.

Beim Empfang des Essens wird **Satu** ein wenig mit **Parcival Quallantes** plaudern. Offenbar verstehen sich die beiden recht gut. Nach dem Essen bleiben die meisten Soldaten noch in der geheizten Kantine, um vor dem Schlafengehen noch die spärlichen Rationen an Brandwein, die ihnen täglich zustehen zu

verbrauchen. **Parcival Quallantes** sitzt mit viere seiner Männer am Tisch nebenan und beginnt mit den Helden ein Gespräch:

"Sagt, ihr müßt Leyla sein, die weit bekannte Anführerin dieses Haufens von Halsabschneidern, den ihr ein Banner nennt. Nun ja, unter den Blinden ist der Einäugige König. Und dieser große Mann dort muß euer thorwalscher Flußpirat sein. Da gab es doch einen Scherz, den zu merken ich mir vorgenommen hatte; wie war er doch gleich... ach ja: Was wäre Thorwal ohne Thorwaler? - Bewohnbar."

Die anderen Söldlinge vom Sturmbanner sind hellhörig geworden und bei den letzten Worten ihres Anführers in schallendes Gelächter ausgebrochen. Eure eigenen Soldaten - selbst der angesprochene Beorn Hellmark - bleiben zu eurer Überraschung jedoch vollkommen ernst und blicken in eure Richtung.

(Sollten die Helden nichts Beleidigendes erwidern fährt **Quallantes** an einen besonders auffällig bekleideten Helden oder Söldner gewandt fort:)

"Und dieses Vögelchen dort drüben muß seine allerherrlichste Magnifizienz von Kleiderständer sein, eben jener hochedle Herr, den der Kaiser, pardon, ich meine natürlich der Reichsbewahrer selbst um seine Garderobe beneiden soll. Respekt, Respekt, werter Graf von Schaulmich-an, wenn ihr nicht so ein verzogenes Seidenhöschen wärt, würde ich euch vielleicht sogar ein Angebot bezüglich eurer Partizipation in meiner Truppe gemacht haben; als Stallbursche versteht sich."

Wieder bricht das ganze Banner in schallendes Gelächter aus, während nun ausnahmslos alle Mitglieder eures eigenen Banners ihre Unterhaltungen eingestellt haben und mit Spannung die weitere Entwicklung des Wort'duellens' erwarten.

(Wieder bekommen die Helden Gelegenheit zur Antwort, bevor **Quallantes** in Richtung eines unerfahrenen Helden fortfährt:)

"Nun, so scheint dieser schmalschultrige Bursche wohl das einzig ernst zu nehmende Mitglied eures Banners zu sein. Sagt mir, mein Freund, ob ich mit meiner Beurteilung eurer Gefährten auch richtig gelegen habe. Schließlich kann ich nur nach meinen eigenen Eindrücken urteilen und oft wird ja gesagt 'der ist nicht so dumm, wie er aussieht'. Aber im Vertrauen gesagt" Er schaut einen der Helden an. "Manch einer ist doch wirklich so dumm, wie er aussieht, habe ich nicht recht?"

Der Held darf etwas erwidern, aber auch die anderen haben freie Hand. Ihre Soldaten mustern sie nun schon recht eindringlich. **Quallantes** wird mit seiner Schikane, die der Meister auf die Besonderheiten der Helden zuschneiden sollte, im oben angedeuteten Stil immer weiter machen. Sollten die Helden ihn verbal attackieren, so wird dieser dazu nur sagen: **"Was von mir ein Esel spricht, das acht ich nicht."**

Auf Duellwünsche wird er nicht eingehen. Statt dessen wird er den jeweiligen Helden beruhigen und ihm versichern:

"Gern würde ich euch diesen Gefallen tun, mein Freund, jedoch pflege ich mich nur mit mir ebenbürtigen Gegnern zu duellieren. Trotzdem ist euer Versuch zu loben. Und denkt immer daran: Man darf eine Beleidigung erst vergessen, wenn man sie verziehen hat. Eine Regel, die bei geistig so eingeschränkten Männern wie euch nur all zu leicht in Vergessenheit gerät."

Die einzige Möglichkeit, **Quallantes** zum Schweigen zu bringen, ist ein tätlicher Angriff. (Bewaffnete oder magische Attacken werden jedoch schwer bestraft, was die Helden auch wissen, da sie es ihren Männern selbst mitteilen mußten.) Sollten die Helden dennoch die Beherrschung bewahren, so wird **Quallantes** eine letzte Offensive wagen:

"Ach ja, ich würde unsere kleine Unterhaltung wirklich gern noch weiterführen, allein: ihr langweilt mich zu Tode. Dennoch bin ich euch zu Dank verpflichtet, denn ihr habt viel Geld mir eingebracht.

Weibel Budill, wenn ihr dann wohl die Güte besäßt, mir meinen Gewinn auszuhändigen. Es ist spät und morgen wartet ein harter Tag auf uns."

"Oh nein, Kommandant. So haben wir nicht gewettet. Ihr sagtet nicht, sie würden eure Spielchen über sich ergehen lassen, sondern sie hätten die Hosen voll."

"Aber das haben sie, werter Budill." An einen bereits angesprochenen Helden gewandt: **'Ach seid doch so gut, mein Freund, und laßt kurz eure Hosen herunter, damit mein ungläubiger Weibel sich persönlich von dem kleinen Unglück überzeugen kann, welches euch ob an meiner bedrohlichen Erscheinung und meiner Ehrfurcht gebietenden Rede widerfahren ist. Oder vielleicht wäre der Herr Thorwaler so freundlich, oder doch lieber unsere verehrte Hauptfrau; ich glaube bei ihnen würden wir einen besonders anschaulichen Beweis für meinen Wettgewinn vorfinden."**

Es bleibt zu hoffen, daß die Helden möglichst früh handgreiflich werden, um ihr Ansehen bei ihren Soldaten nicht zu gefährden. Sollte einer der Helden der Aufforderung des Söldnerführers nachkommen, werden ihre Soldaten von ihnen keine Befehle mehr entgegen nehmen.

Reagieren sie gar nicht, werden sich die den Helden unterstehenden Soldaten langsam erheben und die Kantine verlassen. Auch in diesem Fall ist der Respekt der Soldaten vor den Helden stark geschwunden.

Greifen die Helden (oder **Leyla**) **Quallantes** hingegen an, wird es sofort zu einer riesigen Massenschlägerei zwischen beiden Bannern kommen. **Satu** flüchtet sich zur Tür, die er von innen versperrt. Dann wird er das Schauspiel mit vor der Brust verschränkten Armen lächelnd beobachten, bis er unfreiwilliger Weise mit einbezogen wird.

Jeder Held kann pro Runde eine beliebige Aktion ausführen (Die Runden sind nicht als KR zu verstehen). Im Gegenzug kommt auf ihn auch jeweils eine der folgenden Aktionen zu (W20):

- 1) der Held bleibt unbehelligt
- 2) einfacher Schlag in seine Richtung, 1W6 ADP (IN-Probe, Ausweichen oder PA)
- 3) ein Stuhl soll auf seinem Rücken zerschlagen werden, 3W6 ADP (IN-Probe, Ausweichen)
- 4) ein Tisch soll auf seinem Rücken zerschlagen werden, 4W6 ADP (IN-Probe, Ausweichen oder 2 KK-Proben für Gegenoffensive)
- 5) ein Gegner springt von einem Tisch auf ihn hinunter, 2W6 ADP (IN-Probe, Ausweichen oder KK-Probe zum Auffangen)
- 6) ein auf einem Tisch stehender Gegner tritt nach ihm, 2W6 ADP (IN-Probe, GE-Probe um Fuß festzuhalten, KK-Probe um Gegner runter zu ziehen oder zu werfen, oder einfach Ausweichen)

7) ein Gegner ist ihm auf den Rücken gesprungen und würgt ihn, 1W6 ADP pro Runde (Freikommen nur mit GE-Probe und KK-Probe zum Greifen und Herunterziehen)

8) ein Gegner will eine Flasche auf dem Kopf des Helden zerschlagen, 3W6 ADP (IN-Probe, Ausweichen oder GE-Probe und KK-Probe, um Flasche Gegner überzuziehen)

9) zwei Gegner attackieren gleichzeitig mit einem Schlag, je 1W6 ADP (nach IN-Probe Ausweichen oder PA auf halben Wert, sonst 1 oder gar 2 Treffer)

10) zwei Gegner springen gleichzeitig von einem Tisch auf den Helden herunter, je 2W6 ADP (nach IN-Probe Ausweichen auf halben Wert, sonst 1 oder gar 2 Treffer)

11) zwei Gegner schlagen gleichzeitig mit einem Stuhl zu, je 3W6 ADP (nach IN-Probe Ausweichen auf halben Wert, sonst 1 oder gar 2 Treffer)

12) zwei Gegner wollen zusammen denselben Tisch auf den Helden schlagen, 5W6 ADP (nach IN-Probe Ausweichen auf halben Wert, sonst Treffer)

13) ein Gegner wirft eine Flasche nach dem Helden, 1W6 ADP (IN-Probe, Ausweichen)

14) ein Gegner wirft einen Stuhl nach dem Helden, 2W6 ADP (IN-Probe, Ausweichen)

15) ein Gegner landet einen meisterlichen Schlag, 1W20 ADP, (IN-Probe, Meister-PA)

16) ein Gegner hält die Füße des Helden fest, während ihn ein anderer schlägt, 1W6 ADP (IN-Probe, GE-Probe und Ausweichen, danach KK-Probe für freie Füße)

17) einer der eigenen Männer verpaßt dem Helden versehentlich einen Schlag, 1W6 ADP (IN-Probe, Ausweichen oder PA, dann IN-Probe um nicht zurückzuschlagen, sonst AT)

18) ein Gegner versucht einen Cheap-Shot, 1W20 ADP (IN-Probe, GE-Probe, GE-Probe)

19) zwei Gegner halten den Helden fest, während ein dritter ihn mit Faustschlägen bearbeitet, pro Runde kostet ihn diese Aktion 1W20 ADP (Loskommen durch GE-Probe um dritten wegzustoßen und KK-Probe, um die beiden anderen loszuwerden.)

20) 2W6 Gegner stürzen sich gemeinsam auf den Helden und verursachen zusammen in jeder Runde 1W20 ADP, bis alle bis auf drei von anderen Helden weggezogen wurden, danach eben 1-3 W6, (wenn der Held nur noch 3 Gegner hat, kann er mit einer KK-Probe freikommen, die für jeden Gegner um 5 Punkte erschwert ist)

Selbst kann der Held folgende Aktionen unternehmen:

- Schlag (AT Nahkampf)
- Tritt (AT Nahkampf)
- Sprung vom Tisch auf 1 bis 2 Gegner (2 GE-Proben)
- Schlag mit Stuhl, Flasche (AT Stumpfe Hieb Waffen)
- Schlag mit Tisch (KK-Probe und AT auf AT-Basiswert)

- Wurf mit Flasche (Wurf Waffen, Tabelle Wurfbeile +2)
- Wurf mit Stuhl (Wurf Waffen, Tabelle-Wurfbeile, Zuschlag verdoppelt, KK-Probe)
- Tritt vom Tisch aus (GE-Probe, AT Nahkampf)
- Cheap-Shot (MU-Probe, AT auf halben Wert im Nahkampf)
- Gegner festhalten (Ringens-AT, KK-Probe)
- Gegner würgen (Ringens-AT, KK-Probe)
- Gegner von anderem Helden wegziehen (KK-Probe)
- gemeinsame Aktionen (beide Helden angegebene Proben würfeln, größerer Effekt)
- Pause (Däumchendrehen)
- Verstecken, Flucht (IN-Probe, Verstecken-Probe)

Die Schlägerei dauert genau (15 + KO-gegangene Helden) Runden, falls die Helden nicht vorher schon alle KO gehen. Ihre Gegner können sie sich aussuchen, ihre Aktionen sind im Zweifelsfall immer erfolgreich, solange es nicht darum geht, jemanden ernsthaft zu verletzen. Hier sollte der Meister mehr Wert auf eine unterhaltsame und zügige Abwicklung des Geschehens legen als auf lähmend genaue Regeltreue.

Am Ende liegen alle Gegner mehr oder weniger kampfunfähig am Boden. Auf Seiten der Helden stehen neben **Leyla** noch **Beorn Hellmark**, **Rani Ma'Haj**, **Kunja Retschev**, **Chando**, **Joven**, **Bern** und **Ar-gosch**. **Satu** hat sich weitgehend aus dem Kampf heraus gehalten, falls er nicht mutwillig von einem der Helden mit einbezogen worden ist. **Quallantes** hat sich nach den ersten paar Runden unter einen der wenigen noch stehenden Eckische verkrochen. Jedem Helden, der sich ebenfalls verstecken will, wird er auf die Frage: 'Was macht ihr den hier?' mitteilen, er wohne dort.

Die Rauferei dürfte beiden Einheiten mehr oder weniger gut getan haben. Echte SP entstehen nicht, solange es die Helden nicht darauf anlegen. Die Einrichtung der Kantine ist jedoch vollständig zerstört.

Jeder der Beteiligten wird an die Stadt Ysilia nach der Belagerung einen vom Meister zu bestimmenden Betrag an Dukaten Strafe zahlen müssen (wozu es leider nicht mehr kommen wird). Wem eine Sinnes-schärfe-Probe gelingt, der wird bemerken, daß **Satu** und **Quallantes** unter einer Decke stecken, denn der junge Weibel übergibt dem Söldner ein Beutelchen mit einer stattlichen Anzahl an Silberlingen für seine 'gute Arbeit'.

Im Banner der Helden herrscht fortan einigermaßen Harmonie und gute Zusammenarbeit durch das Erlebte. Dieser amüsante Exkurs soll jedoch leider der einzige für dieses Abenteuer gewesen sein.

14. TSA

Am nächsten Morgen werden **Quallantes** und **Leyla** mit ihren Weibern vor einen recht aufgebrachten Kanzler Delo zitiert. Vor seinem Raum in der Kanzlei müssen sie beide eine ganze Zeit lang warten, bevor der Kanzler sie schließlich hereinruft: **"FYSALEL UND QUALLANTES! REINKOMMEN!"**

Als ihr eintretet, würdigt euch der Kanzler keines Blickes. Er ist noch immer mit irgendwelchen Unterlagen beschäftigt. Erst nach einer ganzen Weile legt er diese beiseite und blickt zum ersten Mal zu euch auf. Sein Gesicht sieht ernst und müde aus. Mit einer beiläufigen Bewegung seiner verbliebenen Hand deutet er euch, auf den zwei einfachen Stühlen ihm gegenüber Platz zu nehmen. Als ihr euch gesetzt habt, steht er selbst auf und kommt zu euch auf die andere Seite des Schreibtisches. Dann legt er los:

"Man sollte euch einsperren! Alle zusammen! Ich hoffe, ihr wißt das! Eine Schlägerei! In diesen Zeiten! Die Gesundheit unserer Soldaten auf's Spiel setzen! Ein ganzer Speiseraum dem Erdboden gleich gemacht! Bei allen Zwölfen, was habt ihr euch nur dabei gedacht? Wahrscheinlich habt ihr euch gar nichts gedacht, wie ihr das immer tut, wenn mal ein bißchen gesunder Menschenverstand gefragt ist.

Damit eines klar ist: Ihr tragt die volle Verantwortung für diesen Vorfall! Ihr hättet eure Männer kontrollieren müssen! Ich sollte euch eures Amtes entheben. Leider fehlt es uns an fähigen Führungskräften, wie man an euch ja bestens sehen kann. Deshalb werde ich davon Abstand nehmen und zu anderen Mitteln greifen.

Wie ihr wißt, hat es heute nacht sehr starke Schneefälle gegeben. Meine Kundschafter berichten, daß im Praios überhaupt kein Durchkommen mehr sei, und es im Rahja nur unwesentlich besser aussehe. Daher werdet ihr heute das Vergnügen haben, die Aufklärer zu spielen. Und wenn ich 'ihr' sage, dann meine ich euch persönlich - nicht bloß eure Einheiten.

Für heute werden in den beiden von mir angesprochenen Richtungen zwei Aufklärungstrupps von je etwa einem Halbdutzend Mann Stärke benötigt. Diese werden ausnahmsweise von euch und euren Unteroffizieren gebildet werden. Quallantes, ihr haltet euch gen Rahja, Fysal, ihr gen Praios. Wie ihr durch den Neuschnee hindurch kommt, ist eure Sache. Schließlich habt ihr ja genug Zauberer und Scharlatane in euren Reihen.

Des weiteren teilt euren Männern mit, daß sie für den entstandenen Schaden in vollem Umfang aufzukommen haben, wenn der Feind erst geschlagen ist."

Der Kanzler ist bei diesen Worten ständig im Raum auf und ab gegangen und schließlich vor dem Fenster stehengeblieben. Dort verharrt er eine ganze Weile, ohne sich euch noch einmal zuzuwenden, und sagt schließlich: "Ihr dürft euch entfernen. Bis Mittag erwarte ich Bericht!"

Ihr deutet eine Verbeugung an und geht auf die Tür zu. Quallantes hat die Klinke schon gedrückt, als der Kanzler, den Blick noch immer aus dem Fenster gerichtet, eine letzte Frage stellt:

"Eines noch, bevor ihr geht: Wer hat gewonnen?"

Quallantes verzieht das Gesicht zu einer schmallenden Grimasse und deutet Lelya zu antworten, was diese auch bereitwillig tut.

Der Kanzler erwidert nur noch: "Gute Arbeit! Weggelassen!"

Erkundungsflug

Für die den Helden gestellte Aufgabe läßt sich recht schnell eine Lösung finden, sofern die Helden den Magier **Assat** um Rat fragen. Dieser wird in etwa einer halben Stunde ein oder zwei Dschinns der Luft beschwören, die eine große, stabile Holzkiste tragen können, in der sicherlich mehrere ausgewachsene Männer Platz finden. **Satu** und **Leyla** werden ihre fliegenden Stäbe mit an Bord nehmen, sie jedoch nur im äußersten Notfall gebrauchen. Die Hexe **Morna** hingegen fliegt offen neben der Kiste her. Ihr tue die frische Morgenluft so gut, meint sie.

Skeptisch besteigt ihr die massive Holzkiste. Als ihr alle eingestiegen seid, geht ein leichtes Ruckeln durch die Kiste, bis sich das Fluggerät langsam Finger um Finger weiter in die Lüfte hebt. Als es die Höhe von etwa einem Schritt erreicht hat, kommt eine leichte Vorwärtsbewegung hinzu, die immer schneller wird, während ihr nun auch mit zunehmender Geschwindigkeit an Höhe gewinnt. Immer weiter steigen die Dschinns mit euch in die eisig kalten Höhen des Himmels. In einer Höhe von 30 bis 50 Schritt pendeln sie sich schließlich ein und tragen euch streng Richtung Praios über den Yslisee hinweg.

Hinter den Stadtmauern gesellt sich auch die Tochter Satuarias zu euch, die euch an Geschwindigkeit und Eleganz deutlich überlegen ist, wohingegen ihr die deutlich komfortablere Position inne habt.

Für die Helden wird ggf. eine HA-Probe fällig, damit sie die Flugreise auch genießen können. Die Dschinns haben den Auftrag, die Helden nur so weit zu tragen, wie es ihnen möglich ist, sie auch wieder den ganzen Weg zurück zu bringen. Während dieser Zeit hören sie jedoch auf alle Richtungsangaben der Helden.

Das Gefühl des schwerelosen Dahingleitens über die schneeverschneite Landschaft ist unbeschreiblich. Der kalte Wind, der euch entgegen weht, stört euch nicht im geringsten. Tief atmet ihr die kalte, reine Luft ein und genießt den atemberaubenden Ausblick auf die wunderbare Schöpfung der Götter, der sich euren Augen bietet. Nur als undeutlichen Punkt vermögt ihr euer eigenes Spiegelbild im heute vollkommen ruhig in der winterlichen Landschaft liegenden Yslisee zu erkennen. Ihr haltet euch dicht am Efferd-Ufer und dringt stetig weiter Richtung Praios vor.

Die dichten Wälder Tobriens liegen ebenso wie die großen Ebenen unter einer dicken Schneedecke verborgen. Herden von Rotwild und ein einzelnes Wolfsrudel ziehen unter euch vorbei. Vereinzelt könnt ihr kleine Hütten oder auch schon mal ein Gehöft ausmachen, die allesamt längst von ihren Bewohnern verlassen wurden, die sich teils nach Ysilia, teils direkt nach Weiden geflüchtet haben.

Neben, über und unter euch versucht sich Morna in akrobatischen Flugmanövern. Ständig ändern sie ihre Flugrichtung, fliegt wild über, unter und neben eurer Kiste her, dreht fröhlich jauchzend ihre Loopings, überholt euch oder lässt sich zurückfallen, strebt in immer engeren Spiralen der Sonne entgegen, nur um im nächsten Moment im Sturzflug auf die Baumkronen des nächsten Wäldchens zu zu sausen und diese erst im letzten Moment durch steiles Ansteigen doch noch zu überwinden.

Die Reichsstraße unter euch ist durch die riesigen Schneemassen nicht auszumachen. Ein einzelner umgestürzter Wagen liegt dort, wo ihr am ehesten einen befestigten Weg erwarten würdet. Doch weit und breit ist keine Menschenseele zu entdecken. Wahrscheinlich hat der Besitzer den Wagen schon vor Tagen aufgegeben, denn es mangelt dem Gefährt an jeglichen

Kufen, die ein Fortkommen im Schnee überhaupt erst möglich machen würden. Auch von Pferden oder anderen Zugtieren sind keine Spuren zu entdecken.

Lange Zeit treibt ihr über die weißen Weiten Tobriens hinweg, ohne weitere Auffälligkeiten zu bemerken. Es ist schon eine Schande, daß dieses wunderschöne Land bereits zu großen Teilen in die Hände des Dunklen gefallen ist. Je mehr ihr von dieser bezaubernden Landschaft seht, desto mehr wird euer Entschluß gefestigt, dem Bethanier die Stirn zu bieten und die Freiheit des Tobrischen Volkes bis zum letzten zu verteidigen.

Nun ist eine Sinnesschärfe-Probe fällig. Die Helden brauchen (20 - übrige Talentpunkte) Zeiteinheiten (je ca. 10 Sekunden), um den riesigen Heerwurm (etwa 6 Banner) zu bemerken, der auf sie zumarschiert kommt. Gelingt die Probe nicht (sonst zählt die beste Probe), werden sie mit ihrem recht trägen Luftgefährt nicht rechtzeitig wenden können und von den Dunklen Heerscharen vom Himmel geholt (die Hexen können mit einer Fliegen-Probe noch entkommen, da sie schneller und wendiger sind). Andernfalls nur von eben so vielen fliegenden Gegnern verfolgt, wie sie Zeiteinheiten näher an das Heer des Dunklen herangeflogen sind.

Unter euch erkennt ihr einen langgezogenen schwarzen Fleck auf der ansonsten makellos weißen Schneelandschaft. Der Fleck ist ungleichmäßig geformt und bewegt sich langsam aber stetig in eure Richtung. Einige schwarze Punkte lösen sich nun von dem Fleck und scheinen sich in eure Richtung zu bewegen, und dabei auch an Höhe zu gewinnen.

Die Helden sollten jetzt schleunigst wenden, oder dieser Erkundungsflug wird kein glückliches Ende nehmen. Bei dem folgenden Luftkampf holen einige der fliegenden Wesen immer mehr auf und liefern sich schließlich mit den Helden ein Gefecht über den Wolken, in welchem sich diese nur durch Fernkampfaffen und Magie (die Hexe durch Fliegen-Proben) zur Wehr setzen können.

Eure Verfolger holen deutlich spürbar auf. Langsam könnt ihr sie genauer erkennen. Es handelt sich um einige Harpyen und Irrhalken. Während die gefiederten Chimären die von euch vorgegebene hohe Geschwindigkeit nicht lange halten können und nach kurzer Zeit merklich abfallen, holen die götterlästerlichen Asqrathi immer mehr auf. Die greifenähnlichen Diener des Erzdämonen Blakharaz sind von nachtschwarzer Farbe. Ihre wirkliche Größe läßt sich auf die Entfernung nur schlecht abschätzen, doch deutlich sind bereits der riesige Schnabel und die dolchartigen, langen Krallen zu erkennen. Unter der unergründlichen Schwärze ihres unheiligen Gefieders erkennt ihr hin und wieder ein rotes Schimmern, wie von durchscheinender Glut, die sich langsam ihren Weg aus den Innereien der Kreatur herauszufressen scheint. Näher und näher kommen euch die viergehörnten Dämonen und schließlich erreichen sie euer Luftgefährt. Doch statt euch nun in vollem Blutausch zu attackieren, verlieren die rächenden Flammen plötzlich an Höhe und stürzen sich mit einem Schrei, der euch beinahe das Blut aus den Ohren schießen läßt, auf die halbmateriellen Wesenheiten unter eurer Kiste.

Die Irrhalken (deren genaue Zahl der Meister den Fernkampf-Möglichkeiten der Helden anpassen sollte) sind die einzigen Gegner der Helden. Diese werden ihre Angriffe jedoch nicht auf die Helden in der Kiste richten, sondern gegen die beiden Luft-Dschinns, die sich durch die Last der Helden nur halbherzig wehren und überhaupt nicht verteidigen können. Die beiden Dschinns haben jeder 50 LP und verlieren davon pro nicht bekämpftem Angreifer in jeder KR 2W+2 LP. Sind alle LP aufgebraucht, so lösen sie sich auf.

Die Irrhalken ihrerseits haben folgende Werte:

LE: 50 AT/PA: 16/9 TP: 2W+2 (Krallen) und 1W+8 (Schnabel) RS: 5 MR: 18

Sie attackieren 2x pro KR. Eine Meister-AT bedeutet Verbrennungen (W20+10 TP).

Für Fernkampfangriffe gelten sie aufgrund der durch Wolken behinderten Sicht und schneller Bewegung als sehr kleines Ziel. Um die Entfernung zur Zeit des Schusses/Wurfes zu bestimmen, wird der W20 gerollt, der die Entfernung vom Helden in Schritt angibt. Angesagte Proben sind nicht möglich. Ein Patzer bedeutet bei einem Fernkampf-Angriff immer, daß die herumfliegende Hexe mit dem einfachen Schaden ohne eventuelle Zuschläge getroffen wurde.

Die Hexe kann die Dämonen mit einer gelungenen Fliegen-Probe rammen, womit sie ihnen 1W+ übrige Talentpunkte TP zufügen. Gelingt ihr daraufhin jedoch keine um die angerichteten TP erschwerte Fliegen-Probe, erleiden sie bei dieser Aktion Schaden wie durch eine Meister-AT des Irrhalken.

Nach einem Angriff durch die Hexe wendet sich der Irrhalk dieser zu, wenn mit dem W20 der angerichtete Schaden (SP nicht TP) unterwürfelt wird. Die Hexe kann den Irrhalken mit einer gelungenen Fliegen-Probe pro KR immer auf Distanz halten, währenddessen die Helden ihre Fernkampfaffen einsetzen können.

Einer der Dschinne wird auf jeden Fall am Leben bleiben und die Helden bis kurz vor die Stadtmauern Ysilia tragen können (drei Meilen Fußmarsch durch kniehohen Neuschnee, Dauer: eine Stunde + 20-KK SR). Die Hexe ist wahrscheinlich schon vorher da. Sie hat dem für Kundschafter und Aufklärung zuständigen Baron Rangold Erdreiter von Liliengrund, Bericht erstattet, der die Kunde unverzüglich an den Stab weitergeleitet hat.

In der Stadt herrscht große Unruhe. Die Bevölkerung und die meisten Soldaten haben nur bruchstückhaft mitbekommen, was eigentlich vorgefallen ist und sind dementsprechend verwirrt. Natürlich hat der Herzog sofort eine Krisensitzung des Stabes anberaumt, weswegen ihr euch nach Erreichen der Stadtmauern keine Pause gönnt, sondern gleich weiter auf den Yslistein marschiert, um den Offizieren in der Kanzlei euren vollständigen Bericht vorzutragen, während *Satu* euer eigenes Banner instruieren und beaufsichtigen wird, um mit einigen verlässlichen Männern notfalls eine Panik unter der Bevölkerung zu verhindern. Dröhnend werden hinter euch die schweren Stadttore geschlossen und mahnend ertönt der goldene Gong des Praios-Tempels auf dem Yslistein, der auf Herzog Bernfrieds Geheiß nimmer mehr schweigen soll, bis daß der Feind bezwungen oder aber kein Verteidiger mehr am Leben ist.

Krisenstab

Schwer schwingen die Flügel der großen Steineichertür zum Beratungssaal auf, und strammen Schrittes schreitet ihr hindurch. Die anderen Offiziere und Würdenträger sind allesamt bereits anwesend. Zielstrebig geht Leyla auf den einzig leeren Platz am großen Tisch der Würdenträger zu, während sich die Unteroffiziere unter euch den einfachen Sitzbänken im hinteren Teil des Raumes zuwenden.

Jalna: Potius sero, quam numquam.

Herzog: Mir scheint, wir sind vollzählig. So laßt uns denn keine Zeit verlieren und anhören, was uns unsere Kundschafter zu berichten haben. Bitte, werte Hauptfrau!

(**Leyla** darf jetzt einen vollständigen Bericht abgeben, der im wesentlichen aussagen sollte, daß 6 bis 8 Banner schwer gerüsteter Streiter der Dunklen Horden auf der Efferdseite des Ysliisees in Eilmärschen in Richtung Ysilia vorstoßen und die Stadt noch an diesem Tage erreichen werden.)

(Nachdem *Leyla* ihre Rede abgeschlossen hat, herrscht für eine ganze Weile ratlose Stille. *Jalna Ingerimsdottir*, die Spektabilität der Bannakademie bricht als erste das peinliche Schweigen:)

Jalna: Altum Silentium. Die werten Herrn und Frauen Offiziere tun ja eben so, als habe man sie soeben all ihrer militärischen Stärke beraubt. Natürlich hat keiner von uns damit gerechnet, daß der Schwarze tatsächlich mit den Resten seiner Streitmacht gegen Ysilia zieht. Doch ist die Stadt nicht mehr als bereit und könnte sie nicht der doppelten Zahl an Angreifern über Wochen standhalten? Daher beschwöre ich euch, die Mutlosen länger nicht zu spielen und die Besorgnis, zu der keinen Grund ich sehe, aus euren Gesichtern zu verbannen.

Quallantes: Bei allem Respekt, eure Spektabilität; leider muß ich euch den Vorwurf der mangelnden Information machen, deren Ursache, jedoch wie ich befürchten muß, allein bei mir selbst zu suchen ist. Denn zu betroffen war ich von der eben hier gehörten Nachricht, als daß ich meinen eigenen Bericht sogleich hätte anschließen können, um allen Anwesenden die Bedeutung begreiflich zu machen, die die Worte der Hauptfrau in Wahrheit für uns alle haben. Denn höret: Nicht nur im Efferd zieht der Feind heran. Auch im Rahja eilt er auf Ysilia zu und wird die Stadt mit wohl gleicher Stärke am Abend noch erreichen.

Durch Magie bekämpft der Dunkle den Schnee und all zu schnell kommt er voran. Bevor noch die Praiosscheibe ins Land unserer Vorfäter gezogen sein wird, werden die dunklen Horden kampfbereit vor unseren Toren stehen.

(Wieder herrscht einen Moment lang bedrücktes Schweigen, das diesmal jedoch vom Herzog selbst gebrochen wird.)

Herzog: So kommen denn nun die Borbaradianer über uns mit voller Heereskraft, und über allen anderen Sorgen haben wir die Pflicht, zur Gegenwehr uns tapfer nun zu stellen.

Isebeorn: (murmelnd) Mit zwei Regimentern gen Ebelried gezogen! Pha! Manche Menschen geizen mit ihrem Verstande, wie andere mit ihrem Gelde!

Herzog: Ihr habt sicher recht, werter Marschall. Nur zu oft ist die Erfahrung nichts weiter als eine Parodie auf die Idee. Doch hier ist weder die Zeit, noch der Ort, um Anklage gegen unsere Verbündeten zu führen, die nach bestem Wissen und Gewissen gehandelt haben. Fehlen ist menschlich, Vergeben göttlich. Doch sagt mir, Marschall meiner Truppen, kann die Stadt einem Angriff dieser Schlagkraft standhalten?

Isebeorn: Kein Zweifel, wenn jeder Mann sein Bestes gibt.

Elkrat: Wer, dem nur ein einzig sprießend Haar das Kinn zierte, ist nicht bereit der tapfren Ritterschaft zu folgen?

Delo: Ja, werter Graf, doch welcher von diesen wird dem Anblick der finsternen Heerscharen standhalten können? Denn bedenket, es ist kein gewöhnliches Heer, das hier auf unser aller Heimat in Eilmärschen sich zubewegt. Die widernatürlichsten Kreaturen und götterlästerliche Wesenheiten kämpfen Seite an Seite mit Mietlingen aus Maraskan und zwangsrekrutierten Tobriern. Der gemeine

Landsknecht wird der Ritterschaft wohl auf die Mauern folgen, doch hat den Feind er erst erblickt, wird Furcht sein Herz gnadenlos ergreifen.

Herzogin: Der Dunkle ist ein starker Feind, und unser Wissen um seine Stärke ist seine mächtigste Waffe. Er will uns fürchten machen, daß seine angeborene Stärke uns ihm unterwirft. Doch es ist nichts zu fürchten, außer der Furcht. Die meisten seiner Streiter sind Menschen, so wie wir. Das Veilchen duftet für sie so wie für uns. Darum wenn sie Grund zu Furcht und Angst verspüren, werden sie ohne Zweifel Furcht und Angst empfinden wie wir es tun. Laßt sie uns daher das Fürchten lehren, meine Freunde!

Isebeorn: Die Stadt ist allemal gerüstet. Solange die Zahl der Angreifer nicht über zwanzig Banner steigt, werden wir dem Feind ohne nennenswerte Verluste wohl gut ein Dutzend Tage standzuhalten wissen. Mit etwas Glück wird kein Feind die Mauern Ysilias vor dem fernen Phex betreten.

Pelmen: Dazu wird es niemals kommen, obgleich das Wissen um unsere wohl durchdachten Befestigungen die Herzen der Bürger wie Soldaten mit Zuversicht erfüllen wird. Doch laßt drei Tage längstens noch vergehen, und die Zahl der unsrigen wird sich wieder verdoppelt haben. Wahrscheinlich hat der Reichsbewahrer längst bemerkt, daß einer Täuschung er aufgesessen ist und läßt in diesem Augenblicke zur Umkehr nach Ysilia blasen.

Herzog: Um so zuversichtlicher vermögen wir dem Kommenden uns zu stellen. So laßt uns denn mit Blut und Feuer und Schwert für unsere Freiheit streiten.

Jalna: Si fractus illabatur orbis, impavidas ferient ruinae.

Quallantes: Ob Fels ob Eichen splittern, wir werden nicht erzittern.

(Die Anwesenden erheben sich, und ein jeder Offizier kehrt zuversichtlich zu seiner Einheit zurück, um die Verteidiger Ysilias von den neuen Entwicklungen zu unterrichten.)

Den Rest des Tages bringen die Helden damit zu, ihre Männer noch einmal zu instruieren und ihnen den gegenüber dem bisherigen Wachplan deutlich strengeren Belagerungsplan einzubläuen, der von jedem Posten ein erhöhtes Maß an Aufmerksamkeit fordert. Wenn den Helden sonst noch etwas einfällt, so mögen sie das gern tun.

Als der letzte rote Strahl der Praiosscheibe an diesem Tag von den nachtblauen Tiefen des Yslisees verschluckt wird, seht ihr im Praios den lodernden Schein der zahllosen Fackeln und spürt Sumus Leib unter dem Marschschritt des gewaltigen Heerwurm erbeben. Ein endloser Zug gesichtsloser Schergen der Finsternis rollt unaufhaltsam auf die Stadt zu und kommt erst etwa eine Meile vor ihren Mauern langsam aber kontrolliert zum Halten. Geflügelte schwirren um die Bewaffneten herum, deren gestreckte Hellebarden und Lanzen sich gegen das dämmernde Abendlicht abzeichnen. In guter Sichtweite schlägt der Feind sein Lager auf.

Die Wachsicht für euer Banner beginnt um Mitternacht. Das Madamal jagt hinter finsternen Schleiern über den nächtlichen Himmel und wirft sein fahles Licht auf die Feinde, so daß deren drohende Schatten ungleich größer und ihre Blicke höhnisch zu glitzern scheinen. Beunruhigende Geräusche zerreißen die Stille der Nacht. Dumpfes Rollen, kreischendes Gelächter, unmenschliches Brüllen und rhythmische Trommelschläge dringen zu euch herüber, um euch die Präsenz der drohenden Gefahr zu vergegenwärtigen. Nach endlosen Stunden des 'In-die-

Finsternis-starrens' werdet ihr endlich abgelöst; doch Schlaf vermögt ihr bis zum morgen nur schwerlich noch zu finden.

15. TSA

Am Morgen wird der Aufmarsch des borbaradianischen Heeres von den finsternen Gesängen der blutgierigen Söldlinge begleitet. Der Schnee ist fast komplett geschmolzen, so daß sich rund um die Stadt ein riesiges Feld aus Matsch und Pfützen ausgebreitet hat. Beklemmung und Furcht beschleichen euch beim Anblick der militärischen Präzision und Schnelligkeit, mit der sich der Belagerungsring bis zum Mittag um die Stadt schließt. Offenkundig rechnet der Befehlshaber der Dunklen Horden mit dem baldigen Fall der Stadt, denn weder läßt er seine Mannen Gräben ausheben, noch Wälle aufschütten und auch kaum schweres Kriegsgerät wird herangeschafft, obgleich ihr erkennen könnt, daß der Feind an diesem hinter seinem Hauptlager einen ordentlichen Vorrat gelagert hat.

Die Helden haben Zeit für eigene Aktionen.

Unterhandlungen

Mittags gibt es Bewegung im Lager der Feinde. Eine einzelne Gestalt reitet auf einem schwarzen Roß auf das Stadttor zu. Die Kleider des Mannes sind zerfetzt, sein Leib ist geschunden. Auf seiner Brust erkennt ihr ein blutendes, siebenstrahliges Mal. Einige eurer Männer erkennen ihn mit Erstaunen als Nestor von Sassandra, Baron von Südwall, den viele schon für tot gehalten haben. Schnell ist der Herzog zur Stelle, um mit dem offenbar als Vermittler fungierenden Gefangenen in Verhandlungen zu treten. Mit heiserer Stimme beginnt dieser zu sprechen:

Südwall: Der Herr von Aventurien macht euch hiermit ein einmaliges Angebot. Ergebt euch in unsere Gnade, und das ohne jede Bedingung, oder ihr werdet unsere ärgsten Instinkte heraufbeschwören. Denn wenn ihr die Herrschaft vor meinem Herrn zu verbergen trachtet, und sei es auch tief in eurem Herzen, so wird er dort danach graben und sie sich holen. Noch weht der kühle, sanfte Hauch der Gnade. Ergebt euch, und ihr und die, welche ihr zu verteidigen behauptet, haben eine glückliche Zukunft vor sich als Teil der neuen Ordnung!

Herzog: Und was würde euerm Herrn nach folgen, so wird uns weigern, vor ihm zu kapitulieren?

Südwall: Das blutige Erzwingen. Wenn ihr dieses mein einziges Angebot auf Schonung ausschlagt, so werdet ihr erleben, wie in eurer Stadt blutverschmierte, blindwütige Soldaten mit verbrecherischer Hand und irrer Gier die Locken eurer gellend schreienden Töchter besudeln. Eure Väter werden sie bei den silbernen Bärten nehmen und ihre höchst ehrwürdigen Köpfe gegen die Mauern schlagen. Die nackten Kinderleiber werden sie auf Lanzen aufspießen, und während ihre Mütter in Wahnsinn rasen und ihr Geheul zum Himmel sich erhebt, werden die Wolken vor Entsetzen fliehen.

Was ist eure Antwort? Überlegt sie gut und schnell! Wollt ihr dies vermeiden oder schuldig werden und durch Widerstand mehr als nur den Tod erleiden?

Pelmen: Gut gebrüllt, Löwe. Doch sagt euerm Herrn: Niemals! Hört ihr? Niemals werden wir auch nur einen Fuß tobrischen Bodens ohne erbitterte Wehr dem Dämonenmeister überlassen!

Südwall: Denkt der Herr von Ysilia desgleichen?

Herzog: Der Prinz läßt viel mehr sein Herz sprechen, als seinen Kopf, jedoch er spricht für uns alle! Südwall! Sagt eurem Herrn, daß wir bis zum letzten Blute gegen den Dunklen und seine Knechte streiten werden!

Südwall: Damit habt ihr euren Untergang besiegelt, Hoheit. Doch ich werde meinem neuen Kommandanten, Marschall Haffax, eure Weigerung überbringen!

(Ein Aufschrei geht durch eure Reihen, als der Name des Fürstmarschalls von Maraskan fällt, und selbst die wackersten Streiter scheinen ob an dieser Unglaublichkeit bis ins Mark erschüttert zu sein.)

Delo: Ihr lügt, Südwall! Niemals würde...

(Da erblickt der Kanzler auf dem Feldherrenhügel das soeben entrollte Banner des ehemaligen Reichsmarschalls und darüber, blutrot und schwarz im eisigen Wind flatternd, die Dämonenkrone.)

Herzog: Haffax, warum hast du uns verraten?

Der abtrünnige Baron wendet sich ab und reitet zum Lager der Dunklen Heerscharen zurück.

Die Stimmung in der Stadt ist auf dem Tiefpunkt. Die Helden haben alle Hände voll zu tun, um ihre niedergeschlagenen Männer wieder aufzurichten. Einige Stunden lang wird ihr Banner mit der Aufgabe betraut, die letzten Flüchtlinge, so in der Stadt unterzubringen, daß sie den Truppenbewegungen nicht im Wege sind. Für den bevorstehenden Angriff wird ihnen die Südmauer Richtung See zugewiesen, wo der Ansturm am geringsten sein wird, da es schlichtweg an Platz fehlt. Außerdem ergeht der Befehl an alle Einheiten, sich im Falle eines Eindringens des Feindes in die Stadt, womit jedoch keiner ernstlich rechnet, zum Grafenschloß, dem Yslistein oder der Magierakademie zurückzuziehen.

In der Abenddämmerung findet erneut eine Sitzung des Stabes statt, die diesmal für mehrere Stunden anberaumt ist. **Satu** wird an dieser Sitzung teilnehmen, einer der Helden muß also wahrscheinlich das Banner beaufsichtigen.

Beratung am Abend vor der Schlacht

Herzog: Morgen wird er über uns kommen. Gibt es irgend welche Vorschläge, wie wir unsere Situation zu diesem späten Zeitpunkt noch verbessern könnten?

Jasmina: Vielleicht sollten wir versuchen, Zeit zu gewinnen und mit dem Bethanier in Verhandlungen treten. Kein Mensch ist ganz und gar böse. Es gibt sicher einen Weg, sein Herz zu erweichen.

- Delo:** Der Bethanier ist kein Mensch.
- Isebeorn:** Und ein Herz dürfte er so wenig besitzen, wie ein Greif Hörner hat.
- Pelmen:** Wohl gesprochen! Der Dunkle ist das absolut Böse! Wäre er Feuer, er würde die Welt verbrennen, wäre er Wasser, er würde sie überfluten!
- Elkrat:** Aber er ist beides nicht. Er ist der größte Dämonenmeister der Geschichte, und Kummer und Not folgen ihm wie die Krähen.
- Herzog:** So verhält es sich, und darüber wird es Uneinigkeit unter uns wohl nicht geben. Der Schwarze will unser Land. Einen großen Teil haben seine Truppen bereits besetzt, doch das genügt ihm nicht. Er muß alles haben, oder er wird nichts besitzen. Tobrien soll seine erste Station bei der Eroberung des ganzen Kontinents, vielleicht ganz Deres werden. Und Tobrien steht und fällt mit Ysilia.
- Isebeorn:** Ysilia wird standhalten, mein Herzog. Auch einem Haffax wird es nicht gelingen, die Stadt zu nehmen, so er nicht die doppelte Anzahl an Kämpfern in die Schlacht schicken kann. Allein, was mir Sorgen bereitet, ist die Art und Weise, wie er sein Kriegsgerät plazierte hat. Er hat uns ja bereits gezeigt, mit welcher Präzision und Schnelligkeit er seine Truppen und selbst schweres Gerät koordinieren kann. Wenn er während der Schlacht an einer unerwarteten Stelle mit den bisher noch nicht eingesetzten Belagerungs- und Sturm-Maschinen angreift, könnte es zu lange dauern, die betroffenen Mauerteile ausreichend zu verstärken.
- Herzog:** Was meint ihr, Marschall, was wir gegen diese Bedrohung tun können?
- Isebeorn:** Schwer zu sagen. Ich habe bereits an einen Ausfall gedacht, um den Vorrat des Feindes an Kriegsgerät zu zerstören. Doch hier scheint mir das Risiko in keinem sinnvollen Verhältnis zur Aussicht auf Erfolg zu stehen.
- Quallantes:** Mit Sturm ist da nichts einzunehmen, wir müssen uns zur List bequemen.
- Jalna:** Pha! Asinus ad Lyram!
- Herzogin:** Bitte, meine Teure. Wir wollen uns doch nicht in Respektlosigkeiten verlieren. Was schwebt euch vor Kommandant?
- Quallantes:** Nun, noch nichts Konkretes. Ich dachte mir nur: Die Fliege, die nicht geklappt sein will, setzt sich am sichersten auf die Klappe selbst.
- Delo:** Hättet ihr wohl die Güte, eure vagen Andeutungen zumindest mit dem nötigsten Inhalt zu füllen?
- Quallantes:** Aber natürlich: Da das Kriegsgerät des Feindes ohne Zweifel zerstört werden muß, ein direkter Ausfall jedoch nicht in Frage kommt, sollten einige wenige versuchen, ungesehen die Reihen der Belagerer zu durchbrechen und die hölzernen Gerätschaften niederzubrennen.
- Jalna:** Und wie sollten sie das wohl schaffen?

Quallantes: Über den See. In diesen kann man von der Stadtmauer aus ungesehen gelangen und von dort bis ins Lager des Feindes vordringen.

Wulfried: Wie stellt ihr euch das vor? Es ist Winter. Noch gestern war das Ufer des Sees mit einer dicken Eisschicht bedeckt. Schwimmen kommt also nicht in Frage und ein Boot würde sofort entdeckt werden.

Quallantes: Nun, ich dachte da an Magier oder Elfen. Sie verfügen doch sicherlich über geeignete Zaubersprüche, um...

Jalna: Das schlägt euch aus dem Kopf. Ich kann nicht für die Elfen unter uns sprechen, doch unter meinen Magiern wird keiner so verrückt sein, für einen solchen Plan sein Leben zu riskieren. Davon abgesehen wüßte ich auch gar nicht, wie man das anstellen sollte.

Isebeorn: Lassen wir die Kälte des Sees doch für eine Weile außer acht, Kommandant. Selbst wenn eure Männer wirklich bis ins Lager des Feindes gelangen könnten, so blieben immer noch die dortigen Wachen. Man wird sie sehen und hören. Selbst wenn sie sich todesmutig auf ihr Ziel stürzen würden, wäre das ganze Lager auf den Beinen, um den angerichteten Schaden sofort zu beheben und die Eindringlinge zu töten. Ein solches Unternehmen wäre ein reines Selbstmordkommando.

Delo: Was nicht heißt, daß es grundsätzlich abzulehnen wäre. Schließlich geht die Sicherheit der Stadt vor dem Wohl einzelner. Doch muß ich euch recht geben, wenn ihr sagt, daß wohl keine Aussicht auf Erreichen des Hauptziels, nämlich der Zerstörung des Kriegsgeräts, besteht. Eure Spektabilität, sagt: gäbe es einen Weg, sagen wir ein Boot voll Krieger ungesehen und ungehört bis an seinen Bestimmungsort zu bringen?

Jalna: Nein. Wohl gibt es einen Zauber, der jeglichen Lärm verschlucken würde und sich auch mit den Kämpfern bewegen könnte, jedoch wären diese dann selbst taub. Um sie und ihre Ausrüstung gleichzeitig vor den Blicken des Feindes zu schützen, müßte man sie in Dunkelheit hüllen. Dies würde ihnen jedoch jegliche Orientierung unmöglich machen und außerdem nur jeweils 20 Schritt weit reichen. Darüber hinaus könnte jeder halbwegs fähige Magier die Dunkelheit durchschauen. Nein. Ich sehe keine Möglichkeit, diesen Plan zu verwirklichen.

Leyla: Hmm. In meinem Banner gibt es jemanden, der einen Zauber beherrscht, der für unsere Zwecke geradezu ideal wäre. Jedoch müßte man die Gruppe, die zum Feind vorstoßen soll, auf solche Personen beschränken, die in der Lage sind, mittels ihrer Magie diese magische Dunkelheit zu durchdringen. Ich denke, ein halbes Dutzend Männer würde für eine solche Aufgabe schon ausreichen.

(**Satu** beherrscht den Zauber 'Hexennacht', der es ihm erlaubt, sich in eine Zone aus Stille und Dunkelheit zu hüllen, die sich mit ihm bewegt. Wer zudem den Zauber Katzenaugen beherrscht, könnte ihn begleiten.)

Herzogin: Diese Ausführungen klingen recht schlüssig. Ich meine, wir sollten es versuchen.

Quallantes: Dem kann ich nur beipflichten. Die Gruppe hätte gute Aussichten, ihr Ziel nicht nur zu erreichen, sondern auch heil wieder in die Stadt zu gelangen, sofern ihr Rückzug gedeckt werden würde.

Herzog: Die Möglichkeit klingt verlockend, in der Tat. Dennoch weiß ich nicht, ob wir dieses Risiko wirklich eingehen sollten.

Pelmen: Das Rechte erkennen und nicht tun, ist Mangel an Mut.

Delo: Der Prinz hat nicht ganz Unrecht, mein Herzog. Die Hauptfrau hat sich mit ihrem Banner freiwillig gemeldet, und wenn der Rat eines Toren einmal gut ist, so muß ihn ein weiser Mann ausführen.

Herzog: Nun gut. Soll sie es denn versuchen. Hauptfrau! Wählt euch aus eurem Banner 10 Freiwillige aus, die für das Vorhaben geeignet sind. Darunter sollte ein weiterer Weibel sein, der mit der Hälfte der Männer den Rückzug des Stoßtrupps deckt. Ihr selbst bleibt jedoch hier. Ich habe mit euch noch eine andere Sache zu bereden.

Also los! Laßt Handlung werden, was noch Worte sind!

Satu stellt sich seine Mannschaft aus **Morna**, **Assat** und **Laratio** zusammen. Wenn überdies einer der Helden den richtigen Zauber beherrscht, kann er ihn auch begleiten. Als Rückendeckung melden sich die Freiwilligen **Joven**, **Chando**, **Cirla** und **Eradan**. Sie sollten ebenfalls von einem, maximal jedoch von zwei Helden begleitet werden.

Der Stoßtrupp wird mit Hyailer Feuer ausgerüstet und vor das Südtor der Stadtmauern geleitet. Dort nehmen sie ein kleines Ruderboot auf, welches sie zum Wasser tragen. Die anderen werden mit Pferden ausgestattet und vor dem Tor zurückgelassen, um dieses gegen eventuelle Verfolger von **Satus** Gruppe halten oder notfalls für Ablenkung sorgen und so einen Rückzug der Gruppe ermöglichen zu können.

Ein weiterer Held hat das Kommando über den Rest des Banners, welches sich zur Zeit in der Kasernenanlage aufhält und auf seine Wachschicht wartet.

Leyla (und gegebenenfalls weitere Helden im Weibelrang, die gut mit Booten umgehen können) wohnen der Versammlung des Stabes weiter bei. (Sofern kein Held mehr anwesend ist, kann dieser Teil problemlos entfallen. Er dient nur der Beschäftigung momentan noch nicht verplanter Helden.) Der Herzog trägt ihnen folgendes vor:

Herzog: Hauptfrau! Wie uns zu Ohren gekommen ist, verstehen sich einige aus eurem Banner sehr gut auf so ziemlich alles, was auf dem Wasser schwimmt und auf irgendeine Art gesegelt oder gerudert werden kann.

Leyla: So verhält es sich. Besonders die Thorwaler unter meinen Männern müßten sich gut mit sowas auskennen.

Herzog: Ich würde gern eure Meinung zu folgendem Sachverhalt hören: Es existiert ein recht großes Floß in Ysilia, welches in besonderen Fällen zu Kontrollfahrten auf dem Yslisee benutzt wurde. Es ist mit einer Arbalone und zwei Hornissen ausgestattet und bietet Platz für ein Dutzend Krieger. Für die Dauer des Winters wurde es in einem Schuppen nahe der Stadtmauer untergebracht. Meint

ihr, eine solche Einrichtung könnte bei der Verteidigung der Seeseite der Stadtmauern hilfreich sein?

(Mit einer gelungenen Probe auf 'Boote fahren' und 'Kriegskunst' kann jeder Held, der sich mit sowas auskennt, das energisch abstreiten. Das Floß würde lediglich zur Zielscheibe für den Feind werden und wäre magischen oder dämonischen Attacken schutzlos ausgeliefert. Das geben auch die Thorwaler des Banners an, wenn sie hinzugeholt und dazu befragt werden.)

Die Helden und **Leyla** sollten diese Ansicht vor dem Stab vertreten, ohne daß es den Anschein erweckt, daß sie sich nur drücken wollten. Dazu sind Rollenspiel und eine gelungene Überzeugen-Probe notwendig.)

Nächtlicher Überfall

Satu hüllt das Boot in Dunkelheit und fährt mit den anderen auf den See hinaus. Der zur Deckung ihres Rückzuges eingeteilte Held und die anderen vier Berittenen warten auf seine Rückkehr. Lange Zeit über ist nichts Auffälliges zu sehen oder zu hören. Dann sagt **Joven**:

Joven: **Das ist lang genug. Laßt uns losreiten!**

Cirla: **Was soll das heißen?**

Chando: **Das hörst du doch, Kindchen. Wir setzen uns ab. Ein guter Söldner weiß, wann er auf der falschen Seite steht.**

Cirla: **Ihr wollt überlaufen? Ihr macht gemeinsame Sache mit ihm? Mit ihm, mit dem Bethanier?**

Chando: **So ist es. Und für euch ist jetzt die Zeit gekommen, eine Entscheidung zu treffen. Seid ihr auf unserer Seite oder gegen uns?**

Cirla: **Gegen euch!**

(Sie zieht ihr Schwert und treibt ihr Pferd einige Schritt von den beiden abtrünnigen Söldnern weg, nur um sofort wieder zu wenden, ihr Streitroß steigen zu lassen und ihr Schwert in weiten Kreisen über ihrem Kopf schwingend auf die Verräter zuzureiten. Doch lange bevor sie die beiden erreicht hat, hört man ein scharfes Surren. Im nächsten Moment stürzt sie auch schon vom Pferd. Ein Pfeil hat ihren Hals durchbohrt. Nur noch kurz röchelt sie unverständliche Wortfetzen, spuckt dann einen Schwall von Blut und geht wenige Atemzüge später auch schon in Rondras Hallen ein. Eradan sitzt noch immer auf seinem Pferd und hat mit geschickten Fingern bereits einen neuen Pfeil in die Sehne eingelegt.)

Chando: **Nun, Weibel? Wie steht es mit euch? Habt ihr jemals darüber nachgedacht, wie viele Männer, die weniger wertvoll sind als ihr, vom Leben reich beschenkt werden, während ihr, der ihr euch soviel vorstellen könnt, nur sehr wenig habt? Der Dunkle kann das ändern. Im Moment ist er noch mit der Eroberung Tobriens beschäftigt. Doch wenn der Staub sich gelegt hat und die letzte Schlacht geschlagen ist, dann wird er seine treuen Diener erkennen - und seine Feinde. Also, was sagt ihr?**

Diese Szene soll die Ohnmacht verdeutlichen, mit der die Helden Verrat in den eigenen Reihen gegenüber stehen. Überdies sollen die Helden Hass auf die Verräter entwickeln, die ihnen später in der Schlacht erneut als Gegner gegenüberstehen werden.

Dem Helden steht es natürlich frei überzulaufen. Sollte er sich jedoch dagegen entscheiden, so werden **Chando** und **Joven** von ihren Pferden steigen und ihm das seine nehmen. Sollte er sie gleich angreifen, wird **Eradan** ihn mit einem Fangschuß vom Pferd holen. Dann werden sie sich ihm zu zweit gegenüberstellen und **Chando** wird sagen:

"Erzähl mir etwas über die Einsamkeit des Guten! Sie ähnelt der Einsamkeit des Bösen, habe ich recht?"

Joven: LE: 110 AT/PA: 18/16 TP: 3W+7 RS: 6 MR: 18 Stufe: 18

Chando: LE: 100 AT/PA: 19/19 TP: 2x1W+9 RS: 4 MR: 19 Stufe: 18

Sie werden nun zu zweit gegen ihn kämpfen, doch **Eradan** wird den Helden in den Hals treffen, so es für die beiden zu brenzlich werden sollte. Wenn er röchelnd vor ihnen im Staub liegt, wird **Joven** sich noch einmal zu ihm hinunter beugen und ihn fragen: **"Wo ist deine Stärke? Wo ist sie geblieben?"**

Die Szene schaltet um in die Kaserne, wo der das Banner beaufsichtigende Held eine GE-Probe +10 machen muß. Egal, wie diese ausgeht, er wird auf den Beinen bleiben, obwohl er über **Argosch Dra-chentöter** gestolpert ist, der sich gerade gebückt hatte, um seine Stiefel zu putzen. Dabei stößt er jedoch einen Rucksack um, aus dem ein Buch herausfällt - Borbarads Testament. Der Rucksack gehört **Joven**. Wenn der Held schnell genug reagiert, können die Verräter vertrieben und kann der Held vor dem Tor gerettet werden, bevor er verblutet.

Kaum ist euer Kamerad notdürftig versorgt, hört ihr auch schon lautes Geschrei vom feindlichen Lager her. Schwacher Lichtschein ist in der Ferne zu erkennen. In einiger Entfernung erkennt ihr nun drei Gestalten, die auf euch zu gerannt kommen. Alle drei halten Stäbe in der Hand. Einer von ihnen hinkt und wird von einem zweiten gestützt.

Laratio wurde am Bein verletzt. Er wird von **Satu** gestützt. Die dritte Person ist der Magier **Assat**. Alle drei sind vollkommen außer Atem. Bevor es zu weiteren Kampfhandlungen kommt, können sich alle in die Stadt retten.

Satu berichtet, daß der Versuch gescheitert sei. Alles lief wie geplant, doch plötzlich sei **Morna** verschwunden gewesen. Um ein Haar hätten sie durch ihre eingeschränkte Wahrnehmung zu spät bemerkt, daß im Lager bereits Alarm gegeben worden war. Zwar könnten sie mit den Brandsätzen noch zwei schwere Hornissen in Brand setzen und auf der Flucht etwa ein halbes Dutzend Feinde ausschalten, doch bis zu den wirklich wichtigen Belagerungs-Maschinen seien sie gar nicht gekommen. Ob **Morna** tot oder ebenfalls übergelaufen ist, weiß man nicht.

Über all das Vorgefallene müssen sie natürlich sofort beim Stab Bericht erstatten. Ein Held muß weiterhin das Banner beaufsichtigen. Der verwundete Held vor dem Tor muss ebenfalls (am Besten magisch) versorgt werden.

Der Herzog reagiert nicht übermäßig betroffen. Der Verrat nimmt ihn mehr mit als das Scheitern des Stoßtrupps. Die Sitzung wird für beendet erklärt. Jeder kennt seine Aufgaben. Jetzt heißt es Abwarten.

Im Anschluß an die Stabsbesprechung hat einer der Helden-Weibel mit seiner Einheit 2 Stunden lang Wache am Haupttor, wo er dann von einem anderen abgelöst werden soll. Auf der anderen Seite des Tores wacht zeitgleich stets eine Einheit von **Quallantes**.

Der Rest des Banners hat in dieser Nacht nichts weiter zu tun. **Satu** muß jedoch **Brennary Elte** schonend beibringen, daß **Morna** wahrscheinlich tot ist. **Erken** seinerseits packt den Helden, der **Cirla** sterben gesehen hat, wütend am Kragen und drückt ihn gegen eine Wand. Haß steht in seinen Augen, weil der Weibel **Cirla** nicht rechtzeitig geholfen hat. Doch bevor er ernsten Schaden anrichtet, wird er von anderen weggezogen und wendet sich verbittert ab.

Götterdienst

Die Kirchen der Travia, Peraine und Tsa organisieren in dieser Nacht, die wohl die letzte vor der großen Schlacht sein wird, eine gemeinsame Prozession mit öffentlichem Götterdienst. Männer, Frauen und Kinder tragen Kerzen und Fackeln durch die Straßen und ziehen gemeinsam singend von Tempel zu Tempel, um schließlich am Yerodinsmarkt zu einer gemeinsamen Andacht zusammenzukommen. Auch die Soldaten sind herzlich geladen, an diesem Götterdienst teilzunehmen, um ihre Seelen noch ein letztes Mal zu stärken, bevor sie sich den Schrecknissen der finsternen Horden stellen.

Die Einheit eines der Helden hat erst eine Stunde gewacht, doch ein ihm unbekannter Weibel kommt mit seinen Männern zu ihm auf den Turm und stellt sich ihm als Ablösung vor, so daß er ohne weiteres am Götterdienst teilnehmen kann. Wenn er dies jedoch tut, wird er noch vor Erreichen des Marktplatzes Kampfplärm vom Tor hören, denn die Männer von Quallantes sind nicht auf die Verräter hereingefallen, woraufhin ein Kampf um das Tor ausgebrochen ist. Beherztes Eingreifen bringt den Verteidigern den Sieg - doch der Held wird um eine Rüge nicht herumkommen, denn er sollte seine Stellung noch eine Stunde halten und wußte, daß er dann von einem der anderen Helden abgelöst werden sollte.

Indessen haben die Priester am Marktplatz jeder auf seine Weise ein kleines Zeremoniell abgehalten. Der Götterdienst verläuft ohne Zwischenfälle. *(Die Hauptwaffe eines jeden der Anwesenden kann für den Rest des Abenteuers Dämonen verletzen.)*

16. TSA

Inzwischen ist es nach Mitternacht. Am Tor löst die Gruppe eines Helden die andere ab. Die anderen Helden kommen ebenfalls zum Tor, um einen Blick auf das Lager der Feinde zu werfen. Auch **Quallantes**, der ebenfalls abgelöst wurde, kommt zu ihnen herüber. Der Anblick, der sich ihnen bietet, ist entmutigend. Der Feind scheint die Zahl seiner Männer verdoppelt und verdreifacht zu haben. Oder will er die Verteidiger einmal mehr nur täuschen? Es entspinnt sich folgender Dialog:

Quallantes: **Bei Rondras Waffenarm: Das müssen hunderte von Tausenden sein!**

Satu: **Ihr habt des Dichters Gabe der Übertreibung! Laßt uns tun, was wir ausrichten können, wenn wir schon nicht ausrichten können, was wir wollen. Und reichen die Kräfte nicht aus, so ist doch der Wille zu loben.**

Quallantes: **Das ertrage, wem's gefällt. Unzählige Feinde außerhalb dieser protzigen Mauern, und keiner weiß, wie viele bereits unter uns den Keim von Verrat und In-**

trige säen. Die Götter beschützen mich vor meinen Freunden, mit meinen Feinden will ich schon selbst fertig werden. Wer sich an andre hält dem wankt die Welt. Wer auf sich selber ruht, steht gut.

Satu: Da mögt ihr Recht haben. Doch was hält euch noch hier, wenn ihr all das erkannt habt?

Quallantes: Habt ihr Kinder? Ich habe drei. Drei freche kleine Quallantes. Und ich möchte, daß sie erwachsen werden und nicht gegrillt. Darum bin ich hier, und darum werde ich dem Bethanier so lange trotzen, wie noch Atem in diesem verweichlichten Körper steckt. Wir sind in Rondras Hand, nicht in der seinen. Doch Tapferkeit heißt nicht, keine Furcht zu kennen, sondern seine Ängste zu besiegen.

Satu: Erneut muß ich euch Recht geben. Eure Kinder können sich glücklich schätzen, einen solchen Vater zu haben.

Quallantes: Fragt sich nur wie lange noch. Den Anbruch des neuen Tages werden wir wohl erleben, aber ich denke, wir werden nicht sein Ende sehen. Wirklich eine furchterregende Übermacht. Ich wollt, wir hätten von den Männern Gareths nur jeden 10ten hier, der heute keine Arbeit tut; sei es träumend im Federbett oder hungernd in der Gosse.

Herzog: Wer ist es, der diesen Wunsch geäußert?

(Der Herzog ist unbemerkt von allen am Fuß des Turmes erschienen und kommt nun herauf. Er scheint die Antwort auf seine Frage bereits selbst zu kennen, denn sein milder, doch zugleich starker Blick trifft unvermittelt *Quallantes*, als er die Mauer schließlich erklommen hat.)

Nein, mein teurer Freund. Wenn wir dem Tode ausersehen sind, sind wir genug, um unserem Land Verlust zuzuführen, und wenn wir leben sollen - je weniger Männer es sind, um so größer wird ihr Anteil an der Ehre sein. In Alverans Namen wünscht euch nicht einen einzigen Mann mehr! Verkündet statt dessen, daß jeder, der einen zu schwachen Magen hat für diesen Kampf, sich absetzen darf. Er bekommt ein Entlassungsschreiben von uns, und Dukaten steckt als Reisegeld in seinen Beutel! Wir wollen nicht in der Gesellschaft eines Mannes sterben, der die Gemeinschaft scheut. Der heutige Tag, ist der heiligen *Tsa* geweiht. Wer ihn überlebt und sicher heim gelangt, wird aufspringen, wenn dieser Tag sich jährt. Wer heute am Leben bleibt und kommt zu hohen Jahren, gibt jährlich an eben diesem Tage ein Fest für seine Nachbarn und sagt: 'Freunde, heute ist der 16. *Tsa*.' Dann streift er die Ärmel auf und zeigt die Narben vor und sagt: 'Diese Wunden, die schlug man mir am 16. *Tsa*.' Alles wird vergessen werden. Nur eines wird bei allem Vergessen für immer in Erinnerung bleiben. Nämlich was er für Heldentaten tat. Und dazu unsere Namen, seinem Munde vertraut wie Alltagsworte: Bernfried und Leyla, Beorn, der Thorwaler, (Hier sollte der Meister auch einige Namen der Helden einfügen, die der Herzog bereits kennen könnte.) **Drudner und Parcival!** So wird uns allen bei einem Glase immer frisch und ehrenvoll gedacht. Und fort und fort wird der Vater dem Sohn die Geschichte erzählen, und das Gedenken an den 16. *Tsa* wird nie vergehn vom heutigen Tag an bis ans Ende dieser Welt. Und wir, die wir die Schlacht geschlagen, sind ebenfalls unvergessen. Wir wenigen! Wir glücklichen wenigen! Wir, diese Schar von Brüdern. Denn wer heut

sein Blut mit mir vergießt, der soll mein Bruder sein, auch wenn er ist von niedriger Geburt, der heutge Tag wird adeln seinen Stand. Und Edelleute, die in Gareth jetzt im Bette liegen, verfluchen einst sich selbst, daß sie nicht hier gewesen sind, und werden schamrot, wenn da einer kommt, der mit uns focht, sich mit uns schlug am heutigen 16. Tsa!!!

(Der Herzog wendet sich nun euch allen zu, sich der Wirkung seiner Rede wohl bewußt:)

Sind eure Herzen, Freunde, bereit, dem Angriff Stirn zu bieten?

Quallantes: Wem jetzt der Mut vergeht, wird unser aller Schuldner sein!

Herzog: Ihr wünscht von Gareth nicht mehr Hilfe?

Quallantes: Kor sei mein Zeuge, ich wollt, daß ihr und ich allein würden gemeinsam ohne Hilfe diesen Kampf bestehen!

Herzog: Gut! Denkt immer daran: Was man nicht aufgibt, hat man nie verloren. Eure Posten kennt ihr. Rondra sei mit euch allen!

(Quallantes salutiert mit sichtbar neu gefaßtem Mut und steigt den Turm hinab zurück zu seinen Männern. Der Herzog indes geht einige Schritte auf der Mauer entlang und blickt hinüber zum Lager der Feinde. Nur ganz schwach könnt ihr seine Stimme noch hören, als er sagt:)

Oh Rondra, stähle meiner Soldaten Herzen! Gib meinen Männern nicht Furcht ein! Und nimm ihnen den Sinn des Rechnens, damit die Übermacht der Feinde nicht ihre Herzen verwirrt! Nicht heute, oh Rondra, nur heute nicht!

(Eine ganze Weile noch steht er stumm so da, dann macht er sich ohne ein weiteres Wort an den Abstieg und kehrt zum Yslistein zurück.)

Die Helden haben nun Gelegenheit, ihre Aufstellung auf dem Plan noch einmal durchzugehen. Sie selbst werden mit ihren Männern den am Yslistein gelegenen Abschnitt der Südmauer zu verteidigen haben, **Quallantes** den weiter gen Rahja gelegenen. Die Mauer auf dem Yslistein selbst ist nur spärlich besetzt, denn hier bietet die steile Felswand dem Feind ausreichend Erschwernis. Ohnehin wird der Hauptansturm wohl auf die drei Tore erfolgen (Warunk im Efferd, Trallop im Firun und - besonders wichtig - das Haupttor Richtung Vallusa im Rahja). Im Falle eines Eindringens des Feindes in die Stadt sollen sich die Helden zum Yslistein oder der Magierakademie zurückziehen. Abschließend verteilt **Satu** an jeden Helden einen dem Banner zur Verfügung gestellten *Heiltrank* (Wurf mit dem W6: 1: B, 2-3: C, 4-5: D, 6: E). Wer will, kann noch versuchen, ein paar Stunden Schlaf zu finden.

Im Morgengrauen ertönen die Kriegshörner auf beiden Seiten. Der Feind hat Aufstellung für den Angriff genommen. Ihr bezieht eure Stellung auf der Südmauer. Der Herzog reitet noch einmal die Truppenteile ab. Er hat sein Schwert blank gezogen und hält vor seinen Soldaten eine letzte, motivierende Rede:

Herzog: Im Frieden, gibt es nichts was einem Mann so gut ansteht wie Beherrschung und Demut. Aber wenn der Sturm des Krieges losbricht, dann ahmt den Tiger nach! Spannt eure Sehnen, Freunde! Beschwört das Blut! Verleugnet eure friedliche Natur! Die Wut soll euch erfassen! Dann leiht dem Auge einen Schreckensblick und laßt es durch des Hauptes Bollwerk drohen wie ehernes

Geschützt! Die Braue überschatte es so fürchterlich, als wär's ein ausgewachsener Fels, der weit hängt über einem wilden Ozean, aufgewühlt von Leidenschaft, wie nie gekannt! Und knirscht die Zähne! Blast eure Nüstern auf! Der Atem füllt die Lungen! Alle Lebensgeister in höchste Höhen streben! Und dann - stürmt gen den Feind! Entehret eure Mütter nicht und beweist, daß die, die ihr Väter nanntet euch gezeugt. Ihr vom Lande, dort aufgewachsen, auf tobri-scher Erde; jetzt könnt ihr beweisen, daß ihr eurer Abstammung wert seid, was ich nicht bezweifle, denn keiner unter euch ist von so gemeiner Art, daß er nicht edlen Glanz im Auge trüge. Ich sehe euch stehen, wie Windhunde an den Leinen zerren, weil die Jagd beginnt! Das Wild ist auf! Folgt eurem Mute und ruft bei diesem Sturm: Rondra mit Bernfried, Tobrien und Ysilia!!!

Noch unter seine letzten Worten, deren Echo hundertfach aus den Kehlen der Soldaten widerhallt, mischen sich die Kriegsrufe der Feinde von der anderen Seite der Mauer her. Goblinische Plänkerer schwärmen zu Dutzenden über die Felder der Stadt und senden ihre Pfeilhagel auf die Verteidiger. Maraskanische Söldlinge setzen mit langen Leitern zum Mauersturm an, während Ballisten Steine und Sordulsäpfel auf die Zinnen niederregnen lassen. Noch einmal hört ihr den Herzog, der leise mehr zu sich selbst spricht als zu seinen Männern: 'Rondra, verfüge über diesen Tag, wie es dir gefällt!' Dann reitet er gen Haupttor davon.

Die Schlacht beginnt

An eurem Mauerteil bleibt es ruhig. Nur wenigen vereinzelt Geschossen müßt ihr ausweichen. Der See bietet den erwarteten Schutz, so daß sich der Ansturm auf leichter zu erreichende Teile der Mauer konzentriert. Ihr könnt von eurer Stellung aus nur wenig erkennen, doch aus dem, was ihr seht und hört, schließt ihr, daß Haffax eine schwer gepanzerte Kompanie mit einem mächtigen Rammbock gegen das Haupttor ausgesendet hat. Doch kaum hat die Ramme die weißglühenden Runen auf den Torflügeln berührt, geht sie in hell lodernde Flammen auf. Die viel gerühmten tobri-schen Bogenschützen strecken unter den leichtsinnigen Goblins Mann für Mann nieder, Leitern werden umgestoßen und durch größere Geschosse verursachte Schäden meist schneller behoben, als der Feind neue anrichten kann. Wie alle anderen so beobachtet auch ihr (soweit es euch möglich ist) gebannt den Kampf am Vallusanischen Tor, als plötzlich der Yslisee zu brodeln beginnt, als wolle ihm wie dem Neunaugensee ein Feuerberg entsteigen.

(Hier wäre eine besonders eindrucksvolle Musik im Stil von 'O Fortuna' oder 'Also sprach Zarathustra' sehr wirkungsvoll. Überhaupt kann die Schlacht sehr gut durch den Einsatz von Medien unterstrichen werden. Ich habe damals beispielsweise zum ersten und bisher auch einzigen Mal ein Video beim Rollenspiel eingesetzt, auf dem ich eine mehrminütige Schlachtszene mehrfach hintereinander geschnitten hatte. Das Video lief auf dem Fernsehschirm in meinem Rücken, so dass die Spieler immer die Eindrücke der Schlacht, den Kampflärm und sterbende Opfer um sich hatten, solange die Schlacht andauerte. Aber die Wirksamkeit solcher Mittel hängt natürlich stark von den Vorlieben des Meisters und seiner Spielgruppe ab...)

Ein riesiger Schatten steigt aus den Tiefen herauf. In die Höhe schraubt sich ein verwachsenes Ungetüm aus knorrigem Holz und wirft das Wasser in gischtenden Wogen auf: Eine Dämonenarche! Trutzige Aufbauten und Kreaturen aus niederhöllischem Wasser könnt ihr auf dem 70 Schritt langen Monstrum erkennen, das mit acht gewaltigen Beinen auf die Stadt zuschreitet.

Lähmende Angst ergreift euch. Schon hämmern die spinnengleichen Gliedmaßen des Dämonwesens machtvoll gegen die Mauer und reißen splitternd eine Bresche. Scharen charpythorothgefälliger Monstrositäten, deren Körper auf greuliche Weise einem Hummer gleichen, quellen aus dem Leib der Arche, dringen in die Stadt ein und fegen die Verteidiger achtlos beiseite. Das riesige Wesen bewegt sich weiter gen Rahja, bringt seinen gigantischen Körper so parallel zur Stadtmauer, die nun von den zahllosen Hummeriern auf seinem Rücken geentert wird. Nicht wenige Kämpfer um euch herum geraten in Panik und ergreifen die Flucht. Fast alle Einheiten des Herzogs sind zu weit entfernt, um den entstandenen Schaden rechtzeitig eindämmen und die dämonischen Feinde aufhalten zu können. Nur ihr und die Männer von *Quallantes* seid hier, um die Mauer zu halten. Schon hört ihr, wie *Satu* seinen Männern Befehle entgegenbrüllt und sie von der Mauer in Richtung der Bresche führt, um den Feind wieder aus der Stadt zu vertreiben. Doch überall springen weitere Hummerier auf die Mauer und schon macht sich die Arche daran, weitere Breschen in das massive Gestein zu schlagen, durch die immer mehr, neben der Arche vor der Mauer bereits harrende Hummerier und auch zunehmend Söldner in die Stadt eindringen wollen. Es scheint aussichtslos, doch ihr müßt euch dem Kampf stellen oder Ysilia schon jetzt kampflös dem Feind überlassen.

Da erkennt ihr, daß Marschall Isebeorn vom Yslistein aus mit zwei Bannern der dort zurückgehaltenen Reserve an Elitekämpfern einen Ausfall wagen will, doch sein Weg wird ihm durch zahlreiche Feinde versperrt, so daß eine geordnete und schlagkräftige Annäherung an die Arche fast unmöglich erscheint. Überall wimmelt es bereits von Feinden, die nur darauf warten, zu Dutzenden durch eine Schwachstelle endgültig in die Stadt eindringen zu können. Ihr seid zu wenige, um sie überall gleichzeitig zurückzuschlagen. Ihr müßt euch entscheiden, denn die Zeit läuft gegen euch mit jedem Herzschlag, den ihr zögert, eure Kräfte zur Verteidigung der Mauer optimal zu organisieren. Wollt ihr dem Marschall den Weg zur Arche ebnen, den Feind durch die bereits geschlagenen Bresche zurücktreiben und diese verschließen, euch der Übermacht der Gegner überall auf der Mauer stellen oder euch selbst daran machen, die Arche zu vernichten?

Die Helden sollten sich so aufteilen, daß eine Gruppe die Bresche zu halten versucht, womit *Satu* bereits begonnen hat, wobei er jedoch Unterstützung gebrauchen könnte; mindestens zwei weitere Gruppen sind nötig, um die Hummerier auf der Mauer zu beschäftigen; schließlich sollte eine Gruppe dem Marschall den Weg ebnen. Wenn dieser die Arche erreicht hat, sollte sich eine Gruppe von der Mauer her am Kampf gegen die Arche beteiligen, wozu sich wohl besonders die Dämonenjäger eignen. *Satu* wird indessen versuchen, die Bresche mit einem Hexenknoten (Feuerwand) zu schließen. Dies wird zwar nur Söldner, jedoch keine Dämonen aufhalten können, doch läßt er zugleich von seinen Männern direkt dahinter einen wirklichen Brand legen, um den Wasser-Dämonen eine Falle zu stellen.

Die Dämonenarche

Als der Ausfall-Trupp die Arche erreicht hat, hat diese gerade weiter östlich eine neue, größere Bresche gerissen, die *Quallantes* nun zu verteidigen hat.

Marschall: **Ihr verfluchten Kerls, wollt ihr denn ewig leben? Zum Angriff! Ein Baum fällt nicht von einem Streich.**

Beim Kampf gegen die Arche kann folgende Zufallstabelle hilfreich sein:

1-9: nichts passiert

- 10-12 W6 TP durch Holzsplitter (Ausweichen)
- 13-14 Ranke umschließt Helden (Ausweichen), jede KR W6+2 SP, Befreien GE+KR
- 15-16 giftiger Qualm aus Astloch (MR-Probe), Böser Blick (Furcht), W6 SP
- 17-18 Ader platzt, Säure (Ausweichen), 2W6 SP
- 19-20 Bein stapft heran (Ausweichen), 2W20 TP - wenn Held auf Rücken der Arche: Hummerier

Um eine schwache Stellen zu finden, braucht es eine IN-Probe. Zu erreichen ist diese dann in 2W6 KR mit einer gelungenen GE-Probe. Dort erfolgt dann mit einer magischen Waffe von ausreichender Größe (notfalls wirft der umschlungene **Beorn Hellmark** dem Helden sein Dämonenschwert zu) der Todesstoß. Bis dahin sind fast alle 100 Soldaten tot.

Eure Mannen fallen zuhauf, werden von nadelspitzen Zweigen durchbohrt; Kreaturen auf der Arche werfen Pfeile und Speere hernieder. Doch schließlich durchläuft ein Beben das Ungewöhnliche, aus blauen Adergeflechtem im Holz spritzt Unwasser hervor. Die Spinnenbeine verkrampfen sich, und blasiger Schaum treibt an die Oberfläche. In einer schwefeligen, bestialisch stinkenden Giftwolke wird die Dämonenarche entzweigerissen und sackt gurgelnd in die Tiefen des Yslisees.

Der Marschall und viele seiner Gefährten werden - einen Fluch, ein Gebet oder Worte des Triumphes auf den Lippen - in den Strudel gerissen.

Wenn Held unter Arche: 1W20 Blut-Säure-SP.

Wenn Held auf Arche: GE-Probe auf Mauer, sonst in Tiefe gerissen (Schwimmen-Probe + 18 - KK ... oder ein Wunder).

Mauerkampf

Auf der Mauer haben die Helden verschiedene Handlungsmöglichkeiten:

Um Deserteure aufzuhalten ist eine CH-Probe nötig, begleitet von gutem Rollenspiel - sonst erfolgt eine Massenflucht.

Hummerier:

LE: 40-80 RS 6 (Efferd 2x SP) TP: 2W+2 (2x) 10/6 (2x) MR: 9-15 KK: 19-24

Bei gleichen AT/PA-Würfen kommt es zu einer Kraftprobe auf der Mauer, die steigend erschwert wird, solange beide Beteiligten sie schaffen (+1, +2, +3...). Der Verlierer stürzt von der Mauer (auch nach Patzer und anschließender mißlungener GE-Probe) und erleidet 4W6 SP.

Nach einem Todestreffer beim Gegner ist eine KK-Probe fällig, sonst bleibt die Waffe des Helden in seinem abstürzenden Gegner stecken.

Da es sich jedoch nicht um Zweikämpfe, sondern um eine Schlacht handelt, wird außerdem jede KR mit dem W6 gewürfelt:

- 1: Hummerier des Helden wird von einem Umstehenden umgebracht
- 2-4: nichts
- 5:
- Held von Speer aus Geschütz Magen durchbohrt
 - Held von Armbrustbolzen Waffe an Hand genagelt
 - Held Brandpfeil ins Bein
- 6:
- NSC Arm abgerissen
 - NSC Bauch von Hummerier-Arm durchbohrt
 - NSC von Hummerier geköpft

Kampf unten an der Mauer

Der Kampf am Fuße der Mauer läuft im Prinzip ähnlich ab wie oben. Jedoch muss hier der Gegner nicht zwingend ein Hummerier sein.

Söldner: LE: 30-40 13/11 RS 3 TP: 1W+4 MR 2-4

Goblins: LE: 25 11/9 RS 1-3 TP: 1W+3 MR -1

W6-Wurf:

- 1: Gegner von Held wird von einem Umstehenden umgebracht
- 2-4: nichts
- 5:
- Held von hinten Schlag in Beine, Gegner auf ihn, will ihn in Pfütze ersäufen (KK)
 - Held von Seite Hand abgeschlagen
 - Held von hinten Schwert in die Rippen
- 6:
- NSC Kehle aufgeschlitzt, verblutet
 - NSC Bauch aufgeschlitzt, Gedärme quellen raus, anderer NSC will ihn 'zusammenhalten'
 - NSC durch mehrere Armbrustbolzen röchelnd tot

Rückzug

Schließlich ist der Feind nicht mehr aufzuhalten. Verstärkung eilt zwar herbei, jedoch auch auf der Gegenseite. Der Herzog reitet heran, springt von seinem Pferd und schwingt sein Schwert: **'Noch einmal die Bresche haltet, treue Freunde! Noch einmal! Oder füllt die Mauern mit unsern toten Tobriern!'** Ein Rückzug ist unvermeidbar. Das Signal, daß der Feind in die Stadt eingedrungen ist, muß

gegeben werden, doch das Signalhorn ist im Turm hoffnungslos von Feinden umlagert. Zwar könnte man wohl bis hin kommen, aber während des Signalgebens würde man mit ziemlicher Sicherheit getötet. Trotzdem muß ein Held einem der Männer genau das befehlen. Gehorsamsverweigerung ist zunächst die Folge. Trotzdem muß sich der Held durchsetzen...

Es folgt ein geordneter Rückzug (Kriegskunst-Probe). Häuser beginnen durch Brandpfeile in Brand gesteckt zu brennen. Geschosse fliegen über die Mauern hinweg. Die Einheit ist kaum zusammenzuhalten. Menschen flüchten, Massenpanik, überall Verletzte, Verwundete, Tote...

Satu versucht, die Flucht der Menschen irgendwie zu koordinieren, sie zu beruhigen (CH-Probe). Er gibt **Leyla** Zeichen, den Zugang zum Marktplatz per Hexenknoten zu versiegeln (**'Eine sensible Frau wie du wird hier dringender gebraucht'**).

Im Wesentlichen gilt es, während des Rückzugs drei Aufgaben zu koordinieren:

- Ordnung schaffen, Massen beruhigen (**Satu**)
- drei Straßenzüge verteidigen
- am Marktplatz Barrikade errichten (**Leyla**)

Bis in den Abend hinein können die Stellungen bei guter Planung erfolgreich gehalten werden. Indessen passiert Folgendes:

Regelmäßiger Wurf mit dem W6:

- 1: - Gegner von Trümmern erschlagen
- Gegner von Sordulsapfel getroffen
- Gegner von Pfeil getroffen (W+5 TP)
- 2-4: nichts
- 5: - Held von Trümmern erschlagen (2W TP)
- Held von Sordulsapfel getroffen (2W6 SP, nicht metallische Ausrüstung aufgelöst)
- Held von Pfeil getroffen (W+5 TP)
- 6: - brennende Frau
- Greis wird niedergestochen
- Kind von Trümmern erschlagen

Szenen im Barrikadenkampf

Sollte ein Held inmitten der Sterbenden und Schwerverwundeten einen Heiltrank trinken, ohne ihn wirklich nötig zu haben, wird ein niederer Soldat oder Zivilist ihm eine Ohrfeige geben: **'Man kann nicht allen helfen, sagt der Engherzige - und hilft keinem.'**

Ein Held hört Schreie aus einem brennenden Haus. Drinnen könnte ihn ein finsterner Nichtspielercharakter erwarten, mit dem er (vielleicht aus einem früheren Abenteuer) noch eine Rechnung offen hat: **'Alles kommt von selbst zu dem, der warten kann, und ich habe schon so unendlich lange auf diesen Augenblick gewartet...'**

Der Held hat 30 KR Zeit, dann stürzt das Haus ein - und mit ihm zwei Kinder, die verängstigt in einer Ecke kauern.

Ein weiterer Held kämpft an der Barrikade. Vor der Barrikade steht ein maraskanischer Offizier und hält einem jungem Mädchen einen Dolch an den Hals. Er verlangt die sofortige Kapitulation. Er tötet das Mädchen jedoch so oder so.

Auf der anderen Seite der Barrikade befinden sich einige Söldner und zwangsrekrutierte Tobrier. Die Tobrier fallen den Söldnern jedoch plötzlich in den Rücken. Wenn ein Held mit seinen Leuten schnell genug reagiert, kann er verhindern, daß sie getötet werden. Dann werden sie sich den Verteidigern anschließen.

Ein anderer Held sieht eine junge Geweihte der Tsa, die auf der anderen Seite der Barrikade von zwei Goblins aus einem Haus gezerrt wird. Er kann durch ein Haus steigen und sie abfangen, um die Geweihte zu befreien, die auf ihrer Flucht jedoch von einem Bolzen getroffen wird und schwer verletzt zu Boden geht. Wenn er die Goblins besiegen oder vertreiben kann, wird ihm die Sterbende ein Amulett anvertrauen, ihn anlächeln und für immer die Augen schließen.

Je schwächer sie wird, desto mehr scheint das Amulett zu leuchten und warm zu werden. (Der Held ist bis Sonnenaufgang vor allen Untoten und dämonischen Wesenheiten sicher und kann sie mit dem Amulett auf Abstand halten.)

Die Barrikade wurde erfolgreich errichtet und verteidigt. Auf dem Marktplatz kommt gegen Abend der Herzog in Bedrängnis. Niemand sonst ist da, der helfen könnte. Ein Held rettet dem Herzog vielleicht das Leben.

zusätzliche Gegner ab Einbruch der Dunkelheit:

Lebender Leichnam: LE: 30 8/2 RS 1-4 MR 5 1W+4 (TA-Probe, AT+8 Kopf)

Zombie: LE: 25 7/0 RS: 0 MR 10 1W+2 (TA-Probe -3, Zerstückeln)

Heshthot: LE: 20 13/8 RS 0 MR 5 1W+4 / 1W (+ BF+1 / KK -1) (MU-Pr.)

Zant: LE: 30 15/ 8 RS 3 MR 15 TP (2x): 2W+2 / 1W+4 / 1W+2 (MU-Pr.)

Karmanthi: LE: 25 15/12 RS 3 MR 12 1W+7 (MU-Pr.)

Braggu: LE: 35 12/0 RS 0 MR 12 TP: 1W (unparierbar) (MU-Pr+4, AG-Pr.)

Joven

Der Held, der am Vorabend von den Verrätern verletzt wurde, hat plötzlich - ohne es zu bemerken - **Joven** hinter sich. **Erken** stößt den Helden jedoch im letzten Moment beiseite und wird von **Jovens** mächtigem Schwertschlag von der Schulter bis zur Hüfte gespalten.

Joven: LE: 80 AT/PA: 17/15 TP: 3W+7 RS: 5 MR: 18 Stufe: 18

Winterharsch

Ein weiterer Held kämpft auf dem Marktplatz. Ein bulliger Answinist ist vom Pferd abgestiegen, hat einem Kämpfer der Wulfengarde mit bloßen Händen das Genick gebrochen und wird jetzt von einem zweiten angesprochen: **'Winterharsch! Warum habt ihr die unschuldigen Menschen in Eslamsbrück abgeschlachtet?'** Antwort: **'Ich kann mich nicht erinnern. Ich mußte so viel lästiges Ungeziefer zertreten in letzter Zeit. Schweine seid ihr. Alle. Und wir werden euch abschlachten wie Schweine.'** Es muß ein Oberster sein. Er hat seinen Gegner schnell getötet und wendet sich dann dem Helden zu. **'Merke wohl, Kämpferchen, daß du die Ehre hast, von Andred von Winterharsch erschlagen zu werden. Ich werde aus deinen Eingeweiden die Zukunft lesen!'**

Winterharsch: LE: 74 16/15 1W+7 RS 5 MR 9 (Gardianum gegen 30 SP) KK: 15

Hier ist die Situation ideal für einen spannenden Dolchkampf um Leben und Tod: Winterharsch entwaffnet den Helden, wird dann jedoch selbst angegriffen. Seine Waffe bleibt in seinem Angreifer stecken. Er zieht einen Dolch und stürzt sich auf den Helden. Es folgen mehrere KK-Proben:

Es gibt 7 verschiedene Positionen (Der Anfang liegt bei neutral, wenn einer seine KK-Probe schafft, der andere jedoch nicht, verändert sich das Niveau zu Gunsten des Stärkeren):

- 1) Winterharsch tot
- 2) Winterharsch in Bedrängnis
- 3) Richtung Winterharsch
- 4) neutral
- 5) Richtung Held
- 6) Held in Bedrängnis
- 7) Held tot

Winterharsch wird notfalls mit Tritten und Tricks betrügen. Wenn der Held in Bedrängnis kommt, spuckt er ihm entgegen: **'Stirb schon, du Hund! Warum stirbst du nicht?'**. Dann passiert nach der nächsten KK-Probe folgendes:

Kaum vermagst du deinen Gegner durch den blutroten Schleier vor deinen Augen noch zu erkennen. Es ist still um dich geworden. Dein Kopf liegt auf dem kalten, feuchten Pflaster. Andred von Winterharsch bleckt triumphierend die Zähne, da bewegt sich hinter ihm plötzlich geisterhaft die Wolfstatue. Der wundersam belebte Wolf springt mit leuchtend gelben Augen dem Answinisten in den Nacken, sein Knurren durchdringt die Nachtluft. Er schlägt die Fänge seiner beiden Köpfe in den Hals des verhassten Feindes, der mit überraschtem Aufschrei von dir abläßt. Ein weiteres rotes Bächlein fließt über das Pflaster und vermischt sich mit dem Blut vielhundert Erschlagener; dir schwinden die Sinne.

Der Held sollte von den anderen oder von **Leyla** geborgen und vorerst in Sicherheit gebracht werden. Nach wenigen Minuten ist er jedoch wieder ok.

Verrat des Hexers?

Ein weiterer Held (vielleicht einer, der mit **Satu** nicht sonderlich gut auskommt) hört aus dem Trümmer-Haus neben sich leises Stöhnen. Wenn er nachsieht, liegt dort ein eingeklemmter, halbtoter Mann unter einem Balken. Er hebt den Balken an (KK+10). Bei Mißlingen spürt er die Auswirkungen eines Hexenschusses (-6 auf GE und KK). Gleichzeitig wird es stockdunkel um ihn (-4/-4). Ein Radau prügelt auf ihn ein nebst einem Kurzschwert. Notfalls kommt ein Krähenruf hinzu mit 20 Krähen. Der Held geht zu Boden. Die Dunkelheit löst sich auf. Er erkennt einen jungen Mann, offensichtlich einen Hexer, der ihn triumphierend anlächelt. **Satu** tritt langsam hinter ihn und blickt mit ausdruckslosem Gesicht auf den Helden herab: **'Wo ist dein prahlerischer Mut?'** Offensichtlich kennen sich die beiden Männer. Ist **Satu** etwa auch zum Feind übergelaufen? Der andere Hexer schreitet auf den Helden zu mit blank gezogenem Kurzschwert. **Satu** jedoch schlägt ihm plötzlich seinen Stab von hinten in die Kniekehlen, bringt ihn damit zu Fall, tritt das Schwert fort und blickt seinen ehemals besten Freund starr an. Zu dem Helden sagt er nur unwirsch: **'Geh jetzt!'** Der Held wird sich noch etwas schonen müssen, aber dann sind die Auswirkungen des Hexenschusses bald überwunden. Der Eingeklemmte ist inzwischen tot.

Eradan

Ein Held sieht **Eradan**, der von einem Dach aus auf einen dem Helden gut bekannten Verteidiger zielt und sich selbst in Wurfreichweite befindet. Er kann ihn aufhalten und vom Dach holen bzw. stellen, bevor er selbst niedergeschossen wird. Doch **Eradan** hat keine Nahkampfwaffe bei sich. Als er sich ergeben will, wird er von einem anderen Feind getötet.

Flucht

Leyla kann von ihrer Position aus am Abend erkennen, daß der Marktplatz nicht gehalten werden kann. Das Banner läuft Gefahr, von seinen Feinden eingeschlossen zu werden. Sie muß für einen kontrollierten Rückzug sorgen und die Weibel darüber informieren. Als sie beim Letzten angekommen ist, ist es passiert: Der Feind schneidet ihnen den Weg ab und fällt ihnen in den Rücken. Die Warnung kam gerade noch rechtzeitig, aber jetzt muß sich jeder allein zum Yslistein oder der Magierakademie durchschlagen. Die Helden werden getrennt im Tumult. **Leyla** und ein Held schlagen sich zur Magierakademie, **Satu** und der Rest zum Yslistein durch.

Langsam weichen alle Verteidiger zum Yslistein, der Magierakademie oder dem Grafenschloß zurück - die einzigen verbliebenen Inseln im schwarzen Meer der anbrandenden Horden. Auch ihr habt dort vorläufig Zuflucht gefunden, so daß euch eine kurze Verschnaufpause vergönnt ist. Alle anderen bedeutenden Gebäude stehen inzwischen unter Kontrolle der dunklen Heerscharen. Zu eurem größten Entsetzen gilt das auch für die Tempel der Peraine, Travia und Tsa. Man erzählt sich, als die Borbaradianer den Tempel der Hoffnung erstürmen wollten, sei plötzlich jeder Kampfeswille von ihnen abgefallen. Nun müßt ihr hilflos mit ansehen, wie die dunklen Horden am Tempel Feuer legen. Die Todesschreie der verbrennenden, schutzsuchenden Gläubigen und Geweihten in seinem Inneren vermischen sich mit denen der Geweihten der Travia, die vor ihrem ebenfalls bereits lichterloh brennenden Tempel gepfählt werden.

Einzig die Geweihtenschaft der Peraine hat sich wie ein Großteil der übrigen Bevölkerung auf den Yslistein retten können, wo die alte Herzogenmutter Faduhenne in dieser Nacht vor Gram ob dieses frevlerischen Anblicks gestorben ist.

(Zu einem Helden auf dem Yslistein) **Satu steht neben dir und blickt auf die brennenden Tempel herab. Er kämpft mit den Tränen. Bitter sieht er dich an und sagt: 'Es ist ein so entsetzlich mörderisches Verbrechen wie es nur in dieser Welt vorkommen kann. Bei eurem Gewissen - ist es nicht so?'**

Andere bekämpfen die aufsteigende Verzweiflung mit unermüdlicher Arbeit, versorgen die Verwundeten, erfüllen die heiligen Riten, schleppen Wurfgeschosse auf die Mauern oder rufen sich und anderen ins Gedächtnis, daß es diese Schlacht nicht zu gewinnen, sondern lediglich auszuharren gilt, bis der Reichsbehüter mit seinen Truppen zurück sein wird. Viele haben seit langem nicht geschlafen, haben jedoch wie auch ihr einfach keine Zeit, müde zu sein.

Eine schlaflose Nacht

Ihr habt an diesem Tag 6 Banner verloren, darunter das komplette Banner der herzoglichen Bogenschützen, das am Osttor eingesetzt war und nach dem Einfall der Hummerier in die Stadt von den anderen Truppenteilen abgeschnitten und bis auf den letzten Mann niedergemacht wurde. Viele Kämpfer haben auch beim Kampf gegen die Dämonenarche ihr Leben verloren. Die größten Verluste jedoch sind unter den Edlen, Rittern und Knappen zu verzeichnen, die sich tapfer den vorrückenden Hummeriern in den Weg gestellt haben, doch zu großen Teilen bereits einen Tag nach ihrem Ritterschlag den Tod fanden.

Noch vor dem ersten Morgenlicht fällt das Grafenschloß mit Mensch und Mauern. Eine schmatzende Wesenheit der Finsternis hat den Boden des alten Gebäudes durchwühlt und es zusammenstürzen lassen. Der Graf und viele Tobrier wurden unter den Trümmern begraben. Was ihre Hoffnung werden sollte, wurde ihr Verderben. Nur wenige konnten sich noch auf den Yslistein oder zur Magierakademie retten.

Einige weitere stimmungsvolle Zitate von NSCs in dieser Nacht:

- **Ich sehne mich nach dem Tod, aber ich fürchte ihn.**
- **Strebe nicht so eifrig nach dem Tod. Er ereilt uns alle früh genug.**
- **Ich bin ein Elf, und wir Elfen wissen, daß die Dinge geschehen, wenn es Zeit ist, daß sie geschehen.**
- **Es gibt nie ein glückliches Ende, denn es endet nichts.**
- **Träume sind hartnäckig. Man hält noch an ihnen fest, auch wenn sie längst zu Staub zerfallen sind.**
- **Wer über gewisse Dinge den Verstand nicht verliert, der hat keinen zu verlieren.**
- **Verderben gehe deinen Gang.**
- **Kämpft mit dem Kopf, nicht mit eurem Herzen! Entschlossenheit, nicht Leidenschaft!**

- Dum spiro, spero. (Solange ich atme, hoffe ich.)

Am Hang des Yslisteins liegt ein schreiender Verwundeter. Er demoralisiert die restlichen Soldaten. Zwei der Verteidiger wurden getötet bei dem Versuch, ihn zu bergen. Die Helden sollten ihn erschießen, was ihnen Kritik auf der Burg einbringen wird, oder ihn bergen, wozu sie sich allerdings eine verdammt gute Taktik ausdenken sollten (**Satu** könnte helfen).

17. TSA

Im fahlen Licht des neuen Morgens seht ihr vom einst prächtigen Ysilia nur noch rauchende Ruinen. Wie schon beim Zug der Oger ist es dem Erdboden gleichgemacht worden. Wann immer die Verstärkung eintreffen wird, sie mag die Menschen noch retten können, die Stadt jedoch ist bereits fast restlos zerstört. Überall wimmeln die Truppen des Dämonenmeisters, plündern Häuser und erschlagen noch gefundene Überlebende. Und da erkennt ihr auch den roten Kahlschädel dessen, der einst die Menschenfresser auf Tobrien hetzte: Galotta, der seinen Knecht Publius Rothorn und die mordbrennenden Maraskaner gegen die Bannakademie schickt. Ein einzelner geflügelter Schlangendämon wirft seinen unheiligen Schatten über die anmarschierende Streitmacht.

Den ganzen Tag über werden Yslistein und Bannakademie immer wieder brannt und kommt es zu kleineren Gefechten, denen sich die Helden stellen sollten. Spätestens heute werden die Helden viele treue Freunde unter ihren Männern verlieren, was der Meister (in Anlehnung an die Beispielszenen vom Vortag) entsprechend dramatisch ausgestalten sollte. Nur wenige Männer und Frauen aus ihrem Banner werden den Morgen des nächsten Tages erleben.

Die Maraskaner versuchen, sich mit Ramme und Pfeilhagel, Publius Rothorn und drei weitere Zauberer mit Foramen den Weg in die Akademie zu bahnen. Doch die Gegenzauber der Antimagier, allen voran Spektabilität Jalna Ingrimmsdottir und Rhayad al Hashinnah, machen das Tor unbezwingbar, und sogar der Krakil wird schnell gebannt, was von den Magiern mit einem freudigen 'Hoc habet!' gefeiert wird. Zweimal rennen die Maraskaner im Laufe des Tages gegen das Bollwerk an und zweimal werden sie zurückgeschlagen. Und auch der Yslistein kann unter etwas größeren Verlusten recht gut gehalten werden.

Der Anti-Antimagie-Zauber

Es wird Abend. Die Helden sind erschöpft, aber nicht entmutigt, sollten jedoch ihre Mitkämpfer nach Kräften aufbauen. Nach Einbruch der Dunkelheit werden einige Magier verrückt. Andere diagnostizieren Besessenheit (durch Bha'Levekim), sind jedoch nicht in der Lage, diese auszutreiben. Sie werden durch einen Anti-Antimagie-Zauber geschützt. Die Hälfte der Magier wird wahnsinnig. Die Hummerier stürmen erneut vor, zermalmen alles, was ihnen vor ihre Scheren kommt. So auch die zu Tode erschöpfte Spektabilität...

Die beiden Helden sollten die Magierin retten. Sie wird jedoch trotzdem sterben. Vorher fleht sie die Helden an, das wichtigste Inventar zu retten, Aufzeichnungen über Borbarad und die Weidener Wüste, die Originalthese des Invercano und die magische Alhanierkappe. **'Dies ater. Sic transit gloria mundi...'**

Feuer bricht im alchemistischen Labor aus. Die wenigen Überlebenden sind vollkommen irre geworden und tragen flammende Male auf der Stirn. Der Ansturm ist nicht aufzuhalten. Ihr könnt nur noch den wenigen, die noch bei klarem Geist sind, den Rücken für ihren Rückzug über die Brücke zum Yslistein freihalten und diese für die Angreifer unpassierbar machen.

Auf der Brücke werden die Helden beschossen. Ein Hexenknoten bietet sich an, um selbst fliehen zu können. Auf der anderen Seite mag ein Magier den Desintegratus beherrschen...

18. TSA

In der Nacht ertönen die Hörner der Feinde über die ganze Stadt. Sterbliche, untote und niederhöllische Wesen folgen ihrem Ruf und krabbeln, klettern, fliegen auf den Yslistein zu. Von allen Seiten rücken die Truppen an: Sie wollen den Sieg und sie wollen ihn in dieser Nacht. Das Öl ist erhitzt, die Pechnasen bereit, die Waffen zur Hand. Die Mienen der Verteidiger sind eisern. Dies ist der letzte Kampf, das Alles oder Nichts.

Während der insgesamt 5 Angriffe wird bereits mit der Evakuierung der Bevölkerung begonnen. Hunderte von Ysiliern fliehen von der Kanzlei aus durch die geheimen Gänge vor die Tore der Stadt. Behütet von einigen der getreuesten Diener der Wolfenkrone flüchten sie nach Norden in die vermeintliche Sicherheit der Gebirge. Doch diese Kämpfer fehlen nun bei der Verteidigung.

Quallantes wird vom Herzog beauftragt, seinen Sohn Jarlak in Sicherheit zu bringen, damit das Haus Ehrenstein fortlebe.

Mehrere Gegner der Helden sind nun gefallene Kameraden aus dieser Schlacht.

Satu wird von einer Harpyie entführt und fallengelassen, als die Harpyie erschossen werden kann. Er ist verletzt.

Die Helden haben fast alle ihre Männer verloren. Von militärischer Organisation kann keine Rede mehr sein. Ihre Männer werden nach dem dritten Angriff zur Eskorte der Flüchtlinge eingeteilt. Sie selbst stehen vier der Angriffe durch. Dann werden sie zum Herzog bestellt.

Der Tod der Herzogin

Auf der Festung sind kaum mehr als ein Dutzend Verteidiger verblieben: Der getreue Kanzler Delo, der grimmige Prinz Pelmen, Drachabt Eno, der die Hände der erblindeten Llezean von Ilsur hält, Baron Darian von Ulmenburg und Hofmagus Thiomar sowie Baron Marvin von Alst, der den Zauberer Rhayad stützt. Der Herzog selbst hält seine Gemahlin Efferdane in den Armen. Ihr Herzblut tränkt den kalten, uralten Fels. Ein nagrachscher Freipfeil hat sie getroffen. Als sie stirbt, kann der Herzog nicht für sie beten. Der Bethanier hat alles Fromme in ihm zu nichts gemacht. 'Nichts ist vergessen', flüstert er. 'Nichts wird jemals vergessen.' Dann wendet er sich an euch: 'Geht und sagt dies meinen Landsleuten! Geleitet sie sicher in eine neue Heimat und verkündet, daß das Letzte, das die Herzogin der Tobrier sah, das Licht eines neuen Morgens war!'

Die Helden werden mit diesen Worten weggeschickt. Der Feind formiert sich zu seinem letzten Angriff. Als sich die Helden entfernen, hören sie den Herzog über die Mauern brüllen: **'Haffax, gib mir meine Soldaten wieder!'**

Heldentod

Wenn der Meister einem Helden einen besonders heldenhaften Tod bereiten will, so bietet sich folgende Szene dafür an: Der Held bleibt hinter den anderen zurück. Das Funkeln des Gongs des Praiostempels fesselt sein Auge. Während der Feind erneut gegen die Mauern anrennt, besteigt er den Turm des Tempels. Dort findet er einen vollkommen erschöpften Ritter Berman von der Wulfengarde vor, der neben zwei toten Soldaten den Gong schlägt und ihm rät: **'Bleibt wo ihr seid! Dies ist keine Aufgabe für euch. Bleibt auf eurem Posten und gebt auf unsern Herzog acht! Und viel Glück, denn ihr seid die letzten.'**

In diesem Moment saust eine Flammenlanze von unten heran, trifft und verbrennt den armen Berman. Der Gong, der seit Tagen nicht mehr geschwiegen hat, droht auszuklingen. Unten vor dem Tempel steht Publius Rothorn mit einigen Hummeriern und Söldnern. Er hat den Herzog und einige andere gefangen nehmen und entwaffnen können. Bitter blickt der Herzog hinauf zum Turm des Praiostempels.

Wenn der Held den Gong erneut zu schlagen beginnt, wird er sofort die neue Kraft spüren, die seinen Körper durchströmt. Der Gong wird lauter und lauter werden, der Tempel beginnt zu beben und zu zittern. Rothorn wird auf ihn aufmerksam, läßt Armbrustschützen nach ihm schießen. Der Held wird mehrfach getroffen, gibt jedoch trotz Schmerzen nicht auf. Schließlich stürzt der Turm des Tempels unter den Schwingungen des Gongs zusammen und begräbt Rothorn (der demaskiert wird und sich als Shernarius von Darbonia, verbannter Graf von Mendena erweist) und einige andere unter sich. Der Herzog und die Seinen können fliehen.

Der Held bleibt vollkommen geschwächt zurück. Ein feindlicher Söldner kommt gefolgt von zwei anderen auf den Turm. Er blickt hinab, legt dem sterbenden Helden ein Schwert in die Hand und drückt ihm schließlich die Augen zu...

Im Tunnel

Die anderen treffen in den geheimen Gängen auf Feinde. **Chando** und einige andere finstere Schergen greifen sie an. **Satu**, dem es sehr schlecht geht, muss von einem Helden gestützt werden. Offenbar haben die Helden die Feinde bei etwas gestört, denn im Hintergrund kämpft **Quallantes**, nur noch mit Linkhand bewaffnet, gegen einen Söldner, und mehrere Tote liegen bereits um ihn herum. Auf dem Arm hat der Kommandant der Söldlinge des Sturmbanners den kleinen Jarlak, den er mit seinem Leben zu verteidigen gewillt scheint. Die Helden sollten ihm helfen...

Chando: LE: 50 AT/PA: 18/18 TP: 2x1W+9 RS: 3 MR: 19 Stufe: 18

Söldner: LE: 35 AT/PA: 12/12 TP: 1W+4 RS: 2 MR: 8

Die Wölfe des dunklen Druiden

Ist der Kampf überstanden, müssen die Helden sich selbst, Jarlak, **Quallantes** und **Satu** nach draußen schaffen und gen Norden flüchten. Am Waldrand erblicken sie jedoch ein Schlachtfeld. Unzählige zerrissene, blutige Leichen von Zivilisten, vereinzelt auch von Soldaten. Wölfe mit Geifer vor dem Maul hetzen auf sie zu. Leyla und der vollkommen geschwächte Satu können sie ein Weilchen aufhalten. Dann taucht ein Geode mit anderen Vertretern vom 'Kreis des Lebens' auf (Hexen, Druiden und Geoden). Zusammen kontrollieren sie die Wölfe und befreien sie von dem finsternen Einfluß, unter dem sie stehen. Dann verschwinden sie wieder...

Bitterer Ausklang

Der Herzog kommt mit einer Gruppe Tobrier am Schauplatz an. Es besteht die Möglichkeit, sich zum Ritter schlagen zu lassen, wenn man im Norden Sicherheit gefunden und den Reichsbehüter wieder getroffen hat.

Das Abenteuer endet mit einem Blick auf die brennende Stadt und all die Toten am Waldrand.

ENDE

Anhang

Als Bildmaterialien würden sich eine Karte von Ysilia aus dem offiziellen Abenteuer und einige Bilder von der Dämonenarche oder Ähnliches anbieten. Ohne eine Karte von der Stadt mit den entsprechenden Markierungen ist die Orientierung nur sehr schwer möglich. Notfalls müsste man sowas nachzeichnen, wenn man es nicht benutzen darf.

Die Werte von Satu und Leyla als Meisterpersonen stehen auf der entsprechenden Homepage vom Kreis des Lebens im Schwarzen Limbus.

Legende zur Karte (falls vorhanden):

- 1) Halle des göttlichen Zorns (Praios-Tempel)
- 2) Halle des heiligen Jarlak & Kanzlei (Ort der Stabsbesprechungen)
- 3) Herzogenschloß (Quartier der höhergestellten Streiter, außerdem Firun-Schrein)
- 4) Bannakademie (gehört zur Grauen Gilde des Geistes)
- 5) Grafenschloß (Sitz des Landgrafen Elkrat Gurdner von Ysilien)
- 6) Residenz der herzoglichen Stadtvögtin (quasi eine 'Botschaft' des Mittelreichs)
- 7) Heim des Herdfeuers (Travia-Tempel)
- 8) Tempel der Schale und des kelches (Peraine-Tempel und Ordenshaus, Hospiz)
- 9) Tempel der Hoffnung (Tsa-Tempel)
- 10) Yerodinsmarkt und Wolfsstatue (doppelköpfiger Wolf Wahrzeichen Ysilias)
- 11) Garnison (Quartier der Helden und einfacheren, herzoglichen Truppenteile)
- 12) Fechtschule (weitere Quartiere)
- 13) Herzoglich-tobrische Messermanufaktur (Waffen- und Rüstungsschmiede)
- 14) Ruinenfelder (Trümmer Alt-Ysilias)
- 15) Boronsanger und Ordenshaus der Golgariten (wird vor der Schlacht aufgegeben)
- 16) Inquisitionsturm (Sitz der praioskirchlichen Inquisition)