

DAS ZERBROCHENE RAD – TEIL 2, V1.1

Ein Abenteuer für 3-5 Helden der Stufe 9-12

Komplexität: hoch/mittel

Ort, Zeit: Bornland, 27/28 Hal

Die Handlung

Nachdem es den Helden im ersten Teil gelungen ist, die Schwanenflügel aus Uriels Festung zu stehlen, kehren sie nach Festum zurück. Ihre neue Kampfgefährtin Thesia von Ilmenstein bittet sie, unterwegs im Dorf Geestwinkoje vorbeizuschauen, um dort ihrem alten Freund Graf Arvid ihre Einladung zum Kriegsrat auf Schloß Ilmenstein zu überbringen. Diese gilt selbstverständlich auch für die Helden. Nach der Übergabe der Flügel zieht die Gruppe also zu dem kleinen Nest an der Küste des Perlenmeers und trifft gleich auf einen Trupp Borbaradianer, die die Dorfschulzin „befragen“, um herauszufinden, in wie weit das Dorf die Reihen des Bethaniers verstärken könnte. Nachdem die Frau gerettet ist, werden die Helden gleich zu Arvid geführt. Dieser versteht zwar die Notlage, ist allerdings nicht gerne bereit, mit nach Ilmenstein zu ziehen, da er seine Frau verdächtigt, ihn zu betrügen, was ihm schwer zu schaffen macht. Allerdings liebt er seine Frau Algunde zu sehr, um das Thema bei ihr zur Sprache bringen. Hier hat ein Magier etwas zu tun, denn es ist mehr als Liebe, die Algunde an den Bauernsohn Matajew bindet... Nachdem der Bann gebrochen ist begeben sich die Helden mit Arvid und dessen fröhlichem Vetter Semkin auf den Weg zurück nach Norden. Mitte Firun versammelt Thesia dort ihre Verbündeten und bricht nach Notmark auf. Unterwegs läßt Thesia ihre Soldaten Anfang Tsa das Wirtshaus „Ochs und Eiche“ (oder ein anderes Wirtshaus, in dem Thesia von den Wirtsleuten verraten wurde, wenn sie die Szene in ein anderes verlegt haben) plündern, wo die Ilmensteiner allerdings durch Verrat in einen Hinterhalt geraten. 3 riesige Kampffogel werden auf die Ilmensteiner Landwehr losgelassen und die Helden werden verblüfft sein, Mengbillar wiederzusehen, den seine unheilige Herrin ins Leben zurückgerufen hat. Dieses Mal ist ein Duell der Magier nicht abzuwenden, aber der entsprechende Held kommt nochmal mit einem blauen Auge davon. Trotzdem werden die Ilmensteiner aufgerieben, Semkin stirbt und Arvid wird schwer verletzt. Das Heer der Ilmensteiner zieht sich also zurück, doch auch Uriel muß seine Truppen neu sammeln und wird zumindest aufgehalten: Seinen Feldzug wird er jetzt erst im Rahja starten, sein Plan, Thesia zu vernichten ist fehlgeschlagen.

Auch für diese ist die Sache noch nicht beendet, doch erstmal zieht sie sich mit den Verbleibenden Getreuen auf ihr Schloß zurück, um ihre Wunden zu lecken und auch Arvid liegt darnieder, in den nächsten Monaten ist an einen neuen Feldzug nicht zu denken und es bleibt zu hoffen, daß es Uriel eben so ergangen ist.... Während des Aufenthaltes auf Schloß Ilmenstein hat ein Held einen weiteren Traum: Borbarad befiehlt einem Zwillingpaar, ihm Gilias Kopf zu bringen. Zeit also, wieder aufzubrechen. Von den anwesenden Gefährten Thesias, die ja aus dem ganzen Bornland stammen, ergibt sich Gilias Spur. Nach einigen Wochen treffen die Helden bereits auf sie, retten sie vor besagten Zwillingen und geben ihr das Schwert Valaring zurück. Gilia hat ihren Glauben wiedergefunden und beginnt jetzt tatsächlich eine neue Amazonenschar um sich zu sammeln – mit ihren Helden als erste Mitglieder! Sie findet weitere Getreue, unter ihnen den greisen Graf Vigo von Arauken, der die Geschichte der 3 Flügelpaare zu erzählen vermag. Dabei bewegt sich der Troß beständig Richtung Neersand, da man vermutet, daß dies Uriels erstes Ziel ist. Doch schon bevor die Helden Gilia erreicht haben, hat Uriels Heer die ersten Dörfer vernichtet, was Tjeika allerdings dazu gebracht hat, ihn zu verraten. Dies und die Tatsache, daß Uriel Neersand erfolglos belagert hat und sich nun nach Festum wendet, können die Helden desertierten Söldnergruppen erfahren, die sich ihnen anschließen. Also begeben sich die inzwischen fast 100 Freischärler Richtung Festum, um Uriel dort zuvorkommen. Festum wird gewarnt, Gilia beschließt aber, Borbarad selbst anzugreifen. Allerdings zieht das notmärkische Heer in jedem Fall an Festum vorbei, direkt auf Geestwinkoje zu! Die Helden treffen dort mit Gilia, deren Kundschafter sie über die Lage aufgeklärt haben, gerade rechtzeitig ein, um die Bevölkerung zu evakuieren. Arvid ist ebenfalls zurück und kann berichten, daß Thesia in einigen Tagen mit einem neuen Heer anrücken wird. Nachdem das Heer das Dorf verwüstet hat, heftet sich Gilia mit ihren Leuten an Uriels Fersen. Dieser versucht, die Misa zu überqueren, um sich in Tobrien mit der Hauptstreitmacht Borbarads zu vereinen und so das Heer der Kaiserlichen zu vernichten. Doch Vallusa hat die einzige Brücke dichtgemacht, so daß erst eine neue gebaut werden muß. Die Freischärler können diesen Bau verzögern, doch nicht verhindern und Uriel wird den Fluß wenige Stunden bevor Thesia eintrifft überqueren. Ist jedoch erst einmal Thesia eingetroffen, kann die Brücke genommen werden und der Entscheidungsschlacht auf den Vallusanischen Weiden steht nichts mehr im Wege: Hier kann jeder der Helden sich nochmals bewähren: Gilia muß im Kampf gegen Karmoth beigestanden, Uriel besiegt und Mengbillar überlistet werden. Und dann sind da ja immer noch die Schwanenflügel...

Festum, die zweite

Es bleibt zu hoffen, daß die Helden sich an die Vereinbarung halten und irgendwann Anfang Hesinde in der Taverne „die zwei Masken“ sitzen, um Stane zu treffen. Betreten die Helden die Schankstube, werden sie bereits ungeduldig von ihm erwartet.

Allgemeine Informationen:

Stane ter Sivelling sitzt mit besorgter Miene und den Fingern ungeduldig auf die Tischplatte klopfend an einem Tisch gegenüber des Eingangs. Als er euch (und das Bündel mit den Flügeln) erblickt, hellt sich eine Miene deutlich auf. „Ah, da seid ihr! Ich wusste, ich würde mich auf euch verlassen können, meine Freunde!“ Er steht auf und lädt euch mit einer Geste ein, Platz zu nehmen. „Erzählt! Hattet ihr Schwierigkeiten oder ging die Sache glatt? Warum schaut ihr denn so finster aus der Wäsche?“ Gierig nimmt Stane das Bündel mit den Flügeln an sich.

[Heldenaktionen...]

„Na ja, das könnt ihr mir auch später erzählen...Hört mir zu, ich habe einen gerissenen Plan, wie ich aus diesem arroganten Magus noch ein paar Münzen mehr

rauspressen kann...Für euch wäre natürlich auch was drin! Ihr müßt nur hier sitzen bleiben und den einen Flügel unter dem Tisch verstecken. Ich wette, ich kann noch ein paar Batzen rausschlagen, wenn ich ihm den einen gleich gebe und den anderen noch zurückbehalte.“

Mit diesen Worten steht Stane schwerfällig auf und begibt sich mit dem Flügel in der Hand hinter einen der Vorhänge.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden wollen, können sie Stane und den Magier ohne weiteres belauschen. Dann hören sie mit, wie Stane den Flügel als kostbare Antiquität anpreist, die er selbst (!) unter großen Gefahren aus der Festung Uriels entwendet hat und meint dann, er würde dem Magus auch den 2. Flügel gegen die „relativ geringe“ Summe von 5000 Dukaten überlassen. Der Magus lacht heiser und fragt Stane, ob er denn überhaupt keinen Funken Verstand im Kopf habe, gibt ihm aber eine letzte Chance. Große Ereignisse stünden vor der Tür und jeder müßte sich entscheiden, auf welcher Seite er stehe. Stane solle ihm die Flügel überlassen, sich somit für die richtige Seite

entscheiden und der Magus würde es ihm mit unbezahlbaren Erkenntnissen vergüten. Stane, der sich immer noch für sehr gewitzt hält geht darauf nicht ein, denn er glaubt, den Mann in der Hand zu haben. Die Helden vernehmen ein Seufzen, ein gemurmeltes „BANNBALADIN“ und die Aufforderung: „Sag mir: Wo ist der andee Flügel?!“ „Die Abenteurergruppe im Schankraum hat ihn. Kommt mein Freund, ich stelle sie euch vor. Bitte erlaubt mir, euch die Flügel nach Hause zu tragen...“ Wieder ein Murren, dann „Verschwinde, du Rattel!“, worauf die Helden eine solche unter dem Vorhang nach draußen huschen sehen können. Eine GE-Probe +7 ermöglicht es, das Tier zu fangen. Der Zauber lässt sich durch einen „Verwandlung beenden“ aufheben, was allerdings eine Menge permanente ASP kostet, um die Helden davon abzuschrecken, denn dies würde die offizielle Aventurische Geschichte verändern. Der Nager wird dicht gefolgt von dem Magus, der, den Flügel unter dem Arm geklemmt, mit einer herrischen Geste den Vorhang aufreißt, den anderen Arm verlangend nach dem 2. Flügel ausstreckt und ungeduldig mit dem Fuß auftritt. Die Gesichtszüge des jungen Schwarzhäarigen sind außerordentlich fein geschnitten. „Gebt schon her, ich hab nicht den ganzen Tag Zeit. Ich nehme doch an, ihr habt ein besseres Gespür für die „richtige Seite“ als diese Landplage von ter Sivelling“ Der Magier lässt sich auf keine Diskussion ein, weigern sich die Helden, den Flügel auszuliefern, meint er zum Gruppenmagus „Ich hätte euch etwas mehr Intuition zugetraut [Heldennamen]!“ er versucht sich jetzt einfach den Flügel zu nehmen. Wollen die Helden ihn daran hindern versucht er es ein letztes Mal, sehr genervt mit verbaler Kommunikation: „Hört, ich bin wirklich in Eile. Das hier ist sehr wichtig. Bisher habt ihr doch auch alles richtig gemacht, also tut auch diesen letzten Schritt!“. Bleibt die Gruppe stur oder wendet sie gar Gewalt an, werden alle Helden einfach paralysiert und müssen die nächsten 2 Stunden gegen die Wand starren. Danach können sie sich allerdings in Stanes Geldbörse bedienen, die in seinem Kleiderberg in der Nische liegt. Sie enthält einen Scheck über 500 Dukaten, einzulösen beim Störrebrandt-Kontor. Eine Verfolgung des Magus gestaltet sich übrigens äußerst schwierig. Mit Gassenwissen-Proben +10 und Schleiche-Proben +15 lässt er sich allerdings zu einem Haus im Villenviertel verfolgen, wo den Helden allerdings eine ruppige alte Dame die Tür öffnet, die nicht gewillt ist, sie einzulassen. Für Einbrecher: Das Haus ist mit raffinierten magischen Fallen geschützt. Lassen sie ihrer Phantasie freien Lauf, falls die Helden dumm genug sind, es zu versuchen...

Nächste Station: Geestwinkoje

Zwei Tagesritte südlich von Festum direkt an Meer liegt das kleine, gemütliche Dorf Geestwinkoje, das die Helden durchqueren müssen, um Graf Arvid von Geestwinkoje auf seinem Landsitz zu erreichen. Doch bevor dies geschieht ist erst noch mal Action angesagt:

Allgemeine Informationen:

Ein kleiner, vielleicht 9-jähriger Junge in guten aber verdreckten Gewändern kommt panisch auf euch zugerannt, als ihr in das Dorf einreitet: „Sie schlagen sie tot! Sie schlagen die Witwe Schorkin tot!!!“ gelt der Junge, wild gestikulierend auf das kleine Bauernhaus hinter sich zeigend, in dessen Stall 3 Pferde mit rot-schwarzen Überhängen angebunden sind.

[Heldenaktionen]

Als ihr euch der leicht schief in den Angeln hängenden Tür nähert, vernehmt ihr von drinnen gedämpfte Stimmen. Ein Mann befiehlt in barschem Ton: „So und nun machs Maul auf, alte Vettel! Wie viele Männer kann euer Graf stellen?“ worauf eine wimmernde Frauenstimme antwortet, sie wisse nichts. „Du solltest dir besser was einfallen lassen, fettes Weib, dann wird der Tod dich schneller erlösen...“

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden jetzt nicht durch die Tür stürmen, verdienen sie ihren Namen nicht...

Die Stube der Frau, bei der es sich um die Dorfschulzin Duna Schorkin handelt, ist total verwüstet. In einer Ecke

liegt ihr Sohn Matajew in den letzten Atemzügen. Die Witwe selbst liegt neben einem umgekippten Hocker auf dem Boden und blutet aus zahlreichen Schnittwunden im Gesicht. Ihre Augen sind so verquollen, daß sie kaum etwas sehen kann und sie befindet sich mitten in einem Weinkrampf, was ihre Befrager nicht besser stimmt: Ein blondgelockter Krieger, eine grobgesichtige Frau im Kettenhemd und ein buckliger, schwarzhäariger Elf. Dieser beschwört auf der Stelle einen Dämon – ein pechschwarzes, entfernt humanoides Wesen mit weit vorstehenden Reißzähnen und einem langen Horn im Nacken - und versucht dann zu fliehen. Sobald einer der derischen Gegner und der Dämon vernichtet wurde, versuchen auch die Menschen ihre Pferde zu erreichen. In diesem Fall können sie eine spannende Verfolgungsjagd inszenieren, den Elfen sollten die Helden allerdings nicht lebend zu fassen kriegen – kurz davor tut sich vor ihm ein Spalt im Weltengefüge auf und verschluckt ihn. Die Söldner werden erst nach längerer Befragung erzählen, was eh schon klar ist: Daß sie von Borbarad kommen und auskundschaften sollten, wie viel die Zwangsverpflichtung dieses Dorfes bringt. Allerdings sollten nicht alle Helden an einer etwaigen Verfolgungsjagd teilnehmen (siehe unten).

Werte der 2 Söldner:

Mann:

AT/PA: 13/12 ; LE: 45; MR: 6; RS: 2; Waffe: Bastardschwert, 1W+5

Frau:

AT/PA: 14/11 ; LE : 50; MR 7; RS: 3; Waffe: Bastardschwert, 1 W+5

Werte des Elfen:

AT/PA: 12/11, LE: 35; AE: 30 (nach Beschwörung) MR: 10; RS: 1; Waffe: schwerer Dolch, 1W+2

Beschwört in der ersten Runde den Dämonen, ansonsten HARTES SCHMELZE, HÖLLENPEIN, SCHWARZE SCHRECKEN je 5.

Werte des Dämons:

AT/PA: 16/9 ; LE: 60; MR: 13; RS: 1, Waffe: Gebiß, 2W+4 (Bei einer 1 beißt sich der Dämon tief im Genick des Gegners fest und verursacht 2 W20 SP). Nicht-magische oder geweihte Waffen verursachen nur halben Schaden.



Nachdem die Borbaradianer bezwungen sind, sollten sich die Helden schnellstmöglich um die Bauersleute kümmern: Duna hat keine ernsthaften Verletzungen, doch ihr Sohn,

zu dem sie bereits während des Kampfes gekrochen ist, steht fast vor der Pforte zu Borons Hallen. Ein Balsam oder Heiltrank für 15 LE ist notwendig, um den jungen, rothaarigen Mann mit den leicht elfischen Zügen zu retten. Unternehmen die Helden nichts entsprechendes, muß Algunde kurzerhand zur Kräuterkundigen umgebaut werden. Bei dem kleinen Jungen handelt es sich übrigens um den Junker Erborn, der während des Kampfes zum Anwesen seines Vaters, des Grafen Arvid, geeilt ist. Beide und auch Arvids Frau Algunde treffen mit 4 Bütteln und einem jungen Pagen namens Wassjef bei Duna ein, als die Helden sich gerade um die Verletzungen kümmern. Daraufhin schickt Algunde einen der Büttel auf die Felder, um Dunas andere Söhne zu holen. Sie selbst hilft dem verarzenden Helden aufopferungsvoll bei der Pflege Matajews.

Beziehungskrise

Graf Arvid ist der Prototyp des Aventurischen Recken: Man könnte den Eindruck gewinnen, allen Darstellungen auf den alten DSA-Covern stand er Modell (blonder Hüne mit ausladendem Schnurrbart). Seine Frau Algunde ist eine ferdoker Magd, etwa 10 Jahre jünger als er und damit Anfang 30. Sie lernten sich innerhalb des DSA-Romans „Der Scharlatan“ kennen und lieben. Ihr kleiner Sohn Erborn wird stets von seinem Spielgefährten, dem 14-jährigen Pagen Wassjef begleitet, der übrigens mit haßerfülltem Blick beobachtet, wie seine „Adoptivmutter“ (er selbst ist Waisenkind und bei der Grafenfamilie aufgewachsen) den Bauernsohn Matajef mit Hingabe pflegt. Dies allerdings wird von Arvid ignoriert.

Erzählen die Helden von ihrer Auftraggeberin Thesia von Ilmestein, ist Arvid hoch erfreut. Seine alte Kampfgefährtin hatte schon seit einigen Monaten nichts mehr von sich hören lassen. Obwohl er ihre Sorge versteht und teilt, freut er sich doch, wieder Seite an Seite mit ihr, die Klängen sprechen zu lassen. Natürlich dankt er den Helden überschwänglich für die Rettung seiner Dorfschulzin, verspricht, die Wachen zu verstärken und lädt sie ein, auf seinem Anwesen zu übernachten. Er würde am liebsten sofort am nächsten Tag zusammen mit den Helden und seinem Vetter Semkin, der sich auch gerade in Geestwinkoje befindet (allerdings im Moment sein Mittagsschlafchen hält...), nach Ilmestein aufbrechen und auch Wassjef bittet darum, mitgehen zu können, doch hält ihn etwas zurück, das er aber nur unter vier Augen mit den Helden besprechen möchte. So findet sich die Gruppe eine halbe Stunde später bei einem Glas Meskinnes in Arvids Privatgemächern wieder. Nachdem er die Tür abgeschlossen und sich vorher vergewissert hat, daß niemand lauscht, richtet er das Wort an die Abenteurer:

Allgemeine Informationen:

Ich möchte euch zunächst nochmals dafür danken, daß ihr so tapfer eingeschritten seid! Das findet man nicht oft in diesen Tagen. Und natürlich würde ich sofort mit euch ziehen, wären meine Gedanken mit privaten und eigentlich kleinlichen Problemen beschäftigt...“ Der Graf zögert, scheint mit sich selbst zu ringen. „Meine Frau – Algunde, ihr habt sie ja bereits kennen gelernt – ist der liebste Mensch der Welt. Ich liebe sie über alles und weiß in meinem Herzen, daß sie ebenso empfindet. Doch scheint es etwas zu geben, daß ich ihr nicht bieten kann, denn ich habe Grund zu der Annahme, daß sie der Rahja in den Armen eines anderen...“ Arvids Stimme bricht, er räuspert sich und meint: „Entschuldigt, daß ich euch damit belästige, doch überall im Dorf und auf dem Gut wird getuschelt und sobald ich auftauche verstummt man. Meine Frau verschwindet mehrfach die Woche zu „Reitausflügen“ und besteht darauf, alleine zu gehen. Der Page Wassjef versucht schon seit Tagen, mich in einer „wichtigen Angelegenheit“ alleine zu sprechen und wirft meiner Frau haßerfüllte Blicke zu, doch ich gehe ihm seitdem aus dem Weg. Das alles schmerzt mich. Ich stehe hier und sehe zu, wie meine Familie auseinanderfällt, zu der ja auch der junge Wassjef gehört...er war immer eine Art Sohn für mich...Ich könnte der Sache natürlich leicht ein Ende setzten, doch dann müßte ich der schrecklichen

Wahrheit ins Gesicht schauen und würde meine Frau ins Unglück stürzen. Ich könnte sie darauf ansprechen, doch sollte mein Verdacht falsch sein, dann wäre nichts mehr so wie früher, und das nur wegen meiner Hirngespinnste...Ich traue mich also nicht die Sache aus der Welt zu schaffen, doch sie ignorieren kann ich auch nicht, obwohl es unter anderen Umständen vielleicht das beste wäre, Algunde mit dem jungen Mann ziehen zu lassen, wenn sie das glücklich macht. Doch würde ich jetzt mit euch kommen, ohne die Sache vorher geklärt zu haben, wird sie bei meiner Anwesenheit aus dem Ruder laufen, das weiß ich! Algunde hat einfach keine Autorität. Die Leute wissen, daß sie keine Adelige ist. Auf der anderen Seite sind sie mir loyal ergeben. Ich befürchte sie würden sie lynchen, wäre ich nicht hier und noch glauben, sie täten mir einen Gefallen. Deshalb bitte ich euch als Außenstehende um etwas, was ich selbst nicht vermag: Findet heraus, ob meine Frau mich betrügt oder nicht und berichtet mir objektiv. Nicht so, wie der Heißsporn Wassjef, der die Tatsachen verdrehen und Algunde und meinen Nebenbuhler als Monstren darstellen würde, wodurch mein Urteilsvermögen beeinträchtigt würde...

Spezielle Informationen:

Die Helden sollten erkennen, daß Arvid sich schon viele schlaflose Nächte um die Ohren gehauen hat, um sich eine Meinung der Lage zu bilden. Er ist tatsächlich an diesen Ort gebunden, bis sich an der Situation etwas geändert hat, will aber niemanden verletzen, weshalb ihm die Hände gebunden sind. Ich bitte um Verzeihung, wenn Arvid hier nicht ganz so sehr über dieser Angelegenheit steht, wie im Roman, wo er seine Frau äußerst nachsichtig behandelt. Allerdings hätten die Helden andernfalls ein extrem abwechslungsarmes Abnetuer vor sich...

Meisterinformationen:

Algunde betrügt ihren Mann tatsächlich. Und zwar mit dem Bauernsohn Matajef, dem die Helden hoffentlich das Leben gerettet haben. Doch kann man ihr eigentlich keine Schuld zuweisen, denn der Junge ist magisch begabt und wirkt ohne es zu wissen, einen intuitiven Beherrschungszauber auf Algunde, der ihr gebietet, ihn jeden Tag in einem Geräteschuppen am Strand zu treffen. Am schnellsten kommen die Helden dem auf die Spur, wenn sie den Pagen Wassjef befragen, der nur allzu bereitwillig Auskunft darüber gibt, daß er der Gräfin einmal bis zu eben jenem Schuppen gefolgt ist, wo er sie mit dem „miesen Strolch“ Matajef gesehen hat. Er wollte es schon lange dem Grafen sagen, hat sich aber nie getraut, oder Arvid hat ihn abgewimmelt. Wenn die Helden Wassjef versprechen, die Sache zu bereinigen, wird der Page den Mund halten, denn er ist insgeheim in Algunde verknallt, was mit Heilkunde-Seele-Proben leicht festgestellt und dann ausgenutzt werden kann.

Nun wird es Zeit, mal ein ernstes Wörtchen mit Matajef zu wechseln, der sich der Konsequenzen seines Tuns nicht bewußt ist. Bevor die Helden dazu aufbrechen, sei ihnen das Dorf Geestwinkoje mit seinen für die folgende Handlung relevanten Einwohnern ersteinmal vorgestellt:

Das Gutshaus liegt etwas abseits des Dorfs und kann über eine malerische Allee erreicht werden. Hier leben außer Arvid und seiner Familie auch

Semkin Ouveinstam von Geestwinkoje, ein schmerzbäuchiger, witziger, kleiner Mann in auffälligen Gewändern („geckenhafter Hut“), der sich außer dem Schnurrbart und dem herzlichen Gemüt auch die Vorliebe fürs Kämpfen mit Arvid teilt und ihn auf jeden Fall begleiten will,

die Hauslehrerin **Dela von Scherpinkoje**, eine zugeknöpfte Person, die mit der Angelegenheit nichts zu tun haben will,

der Verwalter **Andrej Kruschin**, der Algunde ganz und gar nicht akzeptiert, sich auch schon öfter in ihre Angelegenheiten gemischt hat und sie am liebsten gesteinigt sähe, also außer den im Dorf allgemeinen Tatsachen noch andere Lügen über sie verbreitet (nicht nur: „Die sogenannte Gräfin, die verlogene Schlampe

betrügt ihren Mann mit diesem Bauernlummel, das weiß doch jeder!“, sondern auch „Die ist doch ne Hexe! Die hat den Streuner von Matajew doch verwunschen, sonst würd der sich nich' mit der alten Schachtel abgeben!“ oder „Ist doch sowieso der Gipfel, daß die alte Schlampe glaubt, sie könnte mir erzählen, was ich zu tun und zu lassen hab! Sie kommt doch aus der Gosse! Ne Dirne aus dem Mittelreich ist sie und davon kommt sie nunmal nich' weg! Das hab ich dem Grafen schon immer gesagt!“ oder auch: „Was die beiden da treiben, das ist nicht mehr rahjagefällig. Diese Hexen haben ja ganz üble Praktiken, hab ich gehört...“), der **alte Kutscher Gorm**, der Algunde wohlgesonnen ist und die Gerüchte zwar kennt, sie aber abstreitet, der **Koch Lento**, der sich zwar gehässig zu dem Thema äußern möchte, aber immer von seiner Frau

Marissja unterbrochen wird, die Algunde besonders übel nachredet („und mit demundem hat sie ja auch schon was gehabt!“), außerdem ihr Sohn

Maris, der Algunde aus reiner pubertärer Neugier nachgeschlichen ist und so für die Aufdeckung des Geheimnisses gesorgt hat.

Im Dorf, das eigentlich eher eine lose Ansammlung von Gehöften ist und vor allem von Interesse:

Der **Perainetempel mit der Geweihten Vestissja**, die ob ihrer Schwerhörigkeit die Gerüchte nur verfälscht wiedergeben kann, was sie sehr ungern tut, der Hof des reichen **Bauern Donsemkin**, dessen Eingangszimmer von ihm zu einer Art Taverne umgebaut wurde, wo er sein selbstgebrautes Bier verkauft und der sich eigentlich aus allem heraushält und natürlich der Hof der **Dorfschulzin Duna Schorkin**, der ob der Faulheit ihrer drei Söhne recht auffällig wirkt. **Matajew** sitzt meist verträumt in einer Ecke, momentan liegt er allerdings noch verletzt darnieder und kann das Haus erst am nächsten Tag humpelnd und gegen den Protest seiner Mutter verlassen. Wenn die beiden älteren Brüder **Tirulf und Littjew** nicht durch die Gegend ziehen, machen sie sich über ihren Bruder (Mati oder Elfchen genannt) lustig. Es ist ihnen natürlich nicht entgangen, daß er verliebt ist, was natürlich Anlass zum Spott bietet. Ob an den Gerüchten was dran ist, konnten sie nie aus ihm herausbekommen. Duna hingegen spürt, das sie wahr sind, nimmt ihren Sohn aber in Schutz, auch gegenüber den Leuten, die sie gerettet haben, die natürlich trotzdem gebührend gefeiert werden, sobald sie die Stube betreten. Außerdem wäre da noch **Onkel Fredja Schorkin**, der gerade aus Tobrien gekommen ist und von der Schlacht um Eslamsbrück erzählen kann (siehe Teil 1, Kapitel 8. Wenn sie das Buch nicht zur Hand haben, müssen sie natürlich darauf verzichten oder sich was aus den Fingern saugen...).



Der Bann wird gebrochen

...wie dies allerdings geschieht, bleibt den Helden überlassen. In erster Linie geht es darum, Matajew davon abzuhalten, Algunde zu sich zu rufen. Immer wenn der Bauerssohn an die Gräfin denkt und sich auf sie konzentriert, verspürt diese den unwiderstehlichen Drang, sich in seine Arme zu flüchten, doch müssen die Helden erstmal auf die Idee kommen, daß der Junge magisch

begabt ist. Falls sie das nicht tun, gibt es immer noch genug andere Möglichkeiten...

Natürlich wäre die Methode, die Gerion auch im Roman anwendet zu bevorzugen:

Entweder im einfühlsamen Gespräch mit Algunde (schwer, da sie natürlich nicht darüber sprechen will, fühlt sich aber unbändigen und „unnatürlichen“ Drang zu Matajew hingezogen),

Matajews Familie (am einfachsten; Zitate: „Manchmal erschreckt mich unser Elfchen schon, wenn er einen mit Namen begrüßt, ohne aufzusehen oder auf Fragen antwortet, ehe ich sie gestellt habe...“ / „Mit Mati kannst du nich' Knobeln spielen. Der Kerl gewinnt immer. Er mogelt, der Mistkerl!“)

oder mit ihm selbst, wobei Matajew nur dann wirklich zu gebrauchen ist, haben sie Helden ihn mit Magie geheilt. Ist dem nicht so, kann er kaum aufrecht im Bett sitzen, aber noch kann der Gruppenmagier sein Versäumnis nachholen, so daß Matajew auch transportfähig ist und man ihn zu einem Gespräch unter vier Augen zB zu Bauer Donsemkin führen kann. Dort ist die Gruppe eigentlich unter sich, die wenigen Gäste gehen früh und auch der Bauer selbst zieht sich gegen 11 Uhr in seinen Privatbereich zurück und bittet die Helden vertrauensselig, die Tür beim rausgehen zu schließen. Spendiert man Matajew erst mal einige Bier, akzeptiert er die Helden schnell als „alte Freunde“ (Sie haben ihn ja auch gerettet). Werden es ein paar Bier mehr, kann die Freundschaft sogar so weit gehen, daß er Andeutungen über seine amourösen Abenteuer macht und sobald er erst mal richtig abgefüllt ist, beschreibt er in allen Details, wie er Algunde zu sich ruft und die Helden müssen ihn sogar davon abhalten, ihnen mehr von Algunde zu erzählen, als ihnen lieb ist...

Jetzt sollte dem Heldenmagier klar sein, daß Mati eine magische Begabung aufweist. Ein ODEM ARCANUM beweist dies (Matajew bemerkt in seinem betrunkenen Zustand nichts). Es braucht keine Magiekunde-Probe, um festzustellen, daß der Junge intuitiv eine Art Beherrschungszauber auf Algunde spricht. Er muß nur noch dazu gebracht werden, die Sache zu unterlassen und die Angelegenheit ist geregelt. Dafür stehen folgende Möglichkeiten zur Wahl:

1.) Mit dem Druidenspruch **MAGISCHER RAUB** kann Mati seine AE entzogen werden. Dies muß allerdings regelmäßig wiederholt werden, ist damit ein guter Anfang, aber nicht die Lösung des Problems.

2.) Matajew kann dazu gebracht werden, seine Tricks (Hellsichtszauber) zB bei einem Kartenspiel vorzuführen und so um seine AE gebracht werden (Problem siehe 1.))

3.) Die Helden könnten Matajew einfach töten, was allerdings nicht zu empfehlen ist. Sollte die Gruppe trotzdem so skrupellos sein und den Mord entsprechend gut planen und auch den Leichnam spurlos verschwinden lassen (Man wird natürlich trotzdem Verdacht schöpfen, vor allem Wassjef, dem es aber recht ist), sollte man ihr keine Steine in den Weg legen, allerdings ist ein dicker AP-Abzug empfehlenswert (ohne das der Meister einen Hehl daraus zu machen braucht, warum) und auf göttlichen Beistand (=Meistergnade) ist nie (NIE!!!!) wieder zu hoffen!

4.) Matajew in eine eiserne Rüstung zu stecken ist auch eine Möglichkeit, die nicht lange vorhalten wird...

5.) Die Helden geben sich von Matis Künsten höchst beeindruckt und verweisen ihn auf die Halle des Quecksilbers in Festum. Damit er es dorthin schafft, braucht er natürlich ein Startkapital in beträchtlicher Höhe und vielleicht das Empfehlungsschreiben eines angesehenen Magus...

6.) Eine rahjagefällige Heldin könnte Mati auf andere Gedanken bringen...

7.) Mati kann so lange mit den oben erwähnten Mitteln ruhiggestellt werden, daß Arvid beruhigt ist. Ist Mati nicht nach Festum geschickt worden, müssen die Helden ihn wohl oder übel in Arvids Landwehr rekrutieren, die ihn nach Ilmenstein begleitet, so daß der Junge keinen Schaden mehr anrichtet. Vielleicht opfert ein Heldenkrieger

ja seinen alten Eisenmantel, den Mati dann während der nächsten Monate tragen muß, um nicht aus der Übung zu kommen...

Spezielle Informationen:

Sobald der Bann gebrochen ist, wird sich Algunde deutlich verändern: Vorher gehetzt und unruhig, immer zusammenzuckend, sprach man sie an, wirkt sie nun entspannt und ruhig. Arvid entgeht dies nicht und nachdem Algunde mehrere Tage keinen Rückfall erlitten hat, verkündet der Graf, er sei bereit, mit seinen Männern nach Ilmenstein zu ziehen. Die Tage zwischen diesem Ereignis und Matajews Enttarnung können die Helden für Mußestunden nutzen: Mit Arvid über alte Heldentaten plaudern und sich besaufen, Strandspaziergänge, Kaffeeklatsch mit Algunde oder Spielen mit Erborn und Wassjew (falls einem der Helden danach ist). Kurz: In Geestwinkoje sind die Helden weit weg von den Sorgen der großen, weiten Welt. Den amüsantesten Zeitgenossen finden die Helden aber in Semkin. Der gemütliche, lebenslustige Mann mit dem Schmerbäuchlein verliert nie sein freches Grinsen und ist sich für keinen Scherz zu schade. Er behandelt die Helden freundschaftlich aber respektvoll, so daß man ihm keine Zote übelnehmen kann. Auch er hat alte Kriegsgeschichten zu erzählen und jeder Krieger sollte an seinen Geschichten stets erkennen, daß er hier einen Mann von großer Erfahrung vor sich hat. Semkin ist sehr unternehmungslustig und wird die Helden bei allen Aktivitäten in Geestwinkoje begleiten. Sie können während dieser paar Tage wenn sie wollen ein kleines Unterabenteuer in der Umgebung von Geestwinkoje einbauen, daß die Helden zusammen mit Semkin bestreiten. Von „Während eines Ausritts auf dem Damm kommt euch der Wagen eines Händlers entgegen; die Pferde gehen plötzlich durch und drohen den Wagen den Damm hinab zu stürzen“, erweitert um „auf eben jener Kutsche sitzt zufällig Erborn...“ bis „Am Ufer werden die Trümmer einer Dämonenarche angespült; ihr und Semkin beobachtet, wie einige Kinder gerade dabei sind, das Treibgut aufzusammeln, als...“ ist alles möglich. Wichtig ist nur, daß die Helden einen guten Freund in Semkin finden. Es soll der sympathischste NSC im ganzen Abenteuer sein (falls sie also eine Gruppe von Schwarzmagiern, Halsabschneidern und goldgierigen Söldnern haben ist er auch so ein A...Loch).

Das Heerlager auf Ilmenstein

Allgemeine Informationen:

In der letzten Hesindewoche brecht ihr Richtung Ilmenstein auf. Arvid wird von seinem Vetter Semkin, einigen Dutzend Bauern, die die Geestwinkojer Landwehr bilden und dem Pagen Wassjef begleitet, der es sich nicht ausreden lassen wollte, seinem Grafen als Knappe zu dienen. Nachdem sich Arvid leidenschaftlich von seiner Frau und seinem Sohn verabschiedet hat - auch euch blicken die beiden sorgenvoll nach - macht ihr euch wieder Richtung Firun auf.

Spezielle Informationen:

Keiner auf dem Gut wollte Wassjef erlauben, mitzukommen, doch da der Junge am Ende drohte, er würde einfach allein nach Ilmenstein ziehen, beschloß Arvid, ihn mitzunehmen und in Ilmenstein zurückzulassen. Dort verpflichtet sich der Page jedoch, der Landwehr beizutreten, was auch Arvid nicht rückgängig macht, da er erst davon erfährt, als der Zug schon nach Notmark unterwegs ist...

Auf dem Weg nach Ilmenstein sollten sie auf Goblins und Räuber, wie auch auf Borbaradianer verzichten. Von diesen wäre niemand so schwachsinnig einen über 20-köpfigen Trupp anzugreifen. Natürlich können Sumpfranzen zum Einsatz kommen, doch diese sollten kein ernsthaftes Problem darstellen (Sumpfranzjagd ist

eine weitere Gelgenheit, die Helden mit Semkin zusammenzuschmieden). Unterwegs sammelt man noch Semkins 9 Lanzenreiter ein, so daß der Zug gegen Anfang Firun in Ilmenstein eintrifft, wo sich Thesias Heer sammelt.

Allgemeine Informationen:

Wäre die Straße von dem Dörfchen Torsin zum Schloß Ilmenstein nicht von knorrigen Steineichen gesäumt, ihr hättet sie sicher übersehen, da sie nun, wie alles in Sewerien, unter einer dichten Schneedecke versteckt liegt. Nun seht ihr vor euch das prachtvolle Schloß der Gräfin Thesia aus der weißen Landschaft ragen. Unter dem Torbogen könnt ihr zwei grazile Gestalten erkennen: Thesia und eine junge Tulamidin. Beide scheinen euch vorfreudig zu erwarten.

Spezielle Informationen:

Die Tulamidin ist natürlich Baronin Mirhiban Saba al Kashba von Pervin, beste Freundin und Gerüchten zu Folge auch Geliebte Thesias. Die Helden könnten sie zB aus dem Abenteuer „Der Zorn des Bären“ kennen. In jedem Fall wird die der Rahja äußerst zugetane Südländerin (die man aber nicht unterschätzen sollte!) die Augen nach einem charismatischen Helden offenhalten. Thesia umarmt die Geestwinkojer Vettern und auch die Helden herzlich, wie man eben alte Kampfgefährten begrüßt – Mirhiban umarmt jeden einzelnen auf ihre Weise. Die Helden erfahren, daß Arvids Zug der erste ist, Thesia aber auf die Unterstützung vieler weiterer Bronnjaren hofft, die sie über Uriels Truppenbewegungen informiert hat und die innerhalb der nächsten Tage eintreffen sollten. Doch erst einmal werden die Helden ins Schloß geführt (vom Grundriß eher eine Villa mit ein paar Türmchen, eine sehr schöne Farbkarte ist in dem Abenteuer „Die Attentäter“ zu finden), wo sie sich ein nobel ausgestattetes Gästezimmer teilen. Ebenso ergeht es Arvid und Semkin...auch der Adel muß bei einer solch großen Veranstaltung näher zusammenrücken (Für solche Zwecke hat man zwar Zelte, doch dafür ist es doch entschieden zu kalt – die untergebenen Soldaten – auch Wassjef, der sich der Landwehr hat zuteilen lassen - müssen sich natürlich mit Zelten, Hütten und Schuppen zufrieden geben). Die verbleibenden Tage bis zur Ankunft der restlichen Bronnjaren wird Thesia mit ungeduldigem Warten vor dem Tor verbringen. Kurzen Gesprächen mit ihr können die Helden nur entnehmen, daß sie es ernst meine und daß sie die Schande, die Uriel ihr zugeführt hat, nicht auf sich sitzen lassen werde. Außerdem äußert sie jeden Tag, daß wohl Ugo von Eschenfurt als nächstes eintreffen müsse – was er nicht tut, worauf Mirhiban meint, er müsse wohl erst noch sein Selbstgebranntes austrinken. Arvid meint schulterzuckend, er habe sie noch nie so entschlossen gesehen. Ihre schmähliche Flucht scheint Thesia mehr zu schaffen zu machen, als die Helden annehmen sollten. Ein Tag vergeht, den die Helden mit der Erkundung des Guts oder Mirhibans (bei CH über 13) verbringen können, dann trifft ein weiterer Troß ein:

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Tag gesellt ihr euch zu Thesia und Mirhiban ans Tor. Die Augen der Tulamidin erspähen als erste [außer es sind Elfen anwesend...] einen großen Troß, der von einem kunstvoll mit goldenen Schnitzereien verzierten Schlitten angeführt wird, den Mirhiban als den des Isidor von Norburg erkennt, der von seinen elfischen Verbündeten begleitet wird. Außerdem kann sie euch sagen, daß in dem Schlitten auch der berühmte Graf Wahnfried von Ask sitzen muß, denn dessen langhaarige Jagdhunde flankieren das edle Gefährt. Thesia meint: „Es ist schön, daß die Norburger so schnell gekommen sind! Schließlich hatten sie einen weiten Weg. Als nächstes wird gewiß der Eschenfurter eintreffen...“

Spezielle Informationen:

Der Norburger Troß wird auf Seite 122 von Teil 2 genaustens beschrieben. Thesia wird bald feststellen, daß

die beiden Grafen „nicht eben viele Soldaten mitgebracht haben“ und bitter bemerken, daß man den als stumpfsinnig geltenden Uriel nicht ernst genug nimmt. Mirhiban bereut es schon, ihren Säbel nicht dabei zu haben, da Wahnfrieds Jagdhunde auf die Gruppe zuwetzen, doch bevor sie erreicht wird, steckt der Graf seinen blonden Kopf aus der Kutsche und ruft sie zurück. Wahnfried ist ein sehr anziehender, blonder, schlanker, eleganter Mann mit braunen Augen und markantem Kinn, über den man sich erzählt, er ließe nichts anbrennen (ob da was dran ist, bleibt dem Meister überlassen). Er gilt, wie auch der braun gelockte Graf Isidor wegen seiner humorvollen und scharfsinnigen Art als gerngesehener Gast. Thesia bittet die beiden ins Schloß, wo man erst mal damit beginnt, Höflichkeiten auszutauschen. Innerhalb der nächsten Tage treffen weitere Bronnjaren ein. Arvid und Semkin beschäftigen sich so lange mit dem Trainieren des immer größer werdenden Landwehrhaufens. Eine genaue Liste aller Edlen findet sich auf Seite 125 von Teil 2, wobei auf den „Meistermagus“ natürlich verzichtet werden kann, besonders, wenn der Heldenmagus den BANNBALADIN kann. Ist dem nicht so, ist der Magus auf Seite 129 beschrieben. Als letztes trifft dann doch noch der schnapskrugschwenkende Graf Ugo Damian von Eschenfurt ein, ebenfalls mit recht wenigen Kriegern („Klasse geht vor Masse“). Eschenfurt ist übrigens wirklich die meiste Zeit betrunken, was ihn aber nicht daran hindert, altkluge und meist überflüssige Kommentare zur Situation abzugeben, aber auch unter denen kann mal eine echte Weisheit sein („hört nur auf den alten Ugo...“). Mirhiban ist davon schnell genervt und mault ihm nach: „Du weist Bescheid, Stratege des Schnapskrugs!“

Kriegsrat auf Ilmenstein

Am nächsten Tag – dem 12. Firun 27 Hal – treffen die Bronnjaren (wie auch die Helden) im kleinen Saal zum Kriegsrat zusammen. Es wird klar, daß man Uriel nicht im geringsten ernst nimmt. Man fragt sich, wieviele Krieger er schon aufstellen könne und ist sich sicher, ihm den gräflichen A.... aufreißen zu können. Isidor von Norburg meint gar: „Zieh dich warm an, du Warze auf dem Grafenthron!“, worauf zustimmendes Glächter ertönt. Thesia ist darüber nicht gerade erfreut. Es frustriert sie, daß man ihrem Bericht keinen Glauben schenkt. Sie schmettert ihr Glas in die Feuerstelle und meint: „So kommen wir nicht weiter, Bronnjaren“. Obwohl sie sich geschworen hatte, niemals darüber zu berichten, erzählt sie nun von ihrer „hasenfüßigen“ Flucht vor Uriels Häschern und endet mit der Vernichtung des unheimlichen Mengbillar (der das Interesse der Anwesenden erweckt. Thesia hält ihn allerdings nicht für besonders mächtig, da er ja von einigen Goblins mühelos zur Strecke gebracht wurde), „Nein, Kinderchen! Notmark wird kein Schneespaziergang!“. Dann bittet sie die Helden die Geschichte zu bestätigen und von dem Heer in Notmark zu berichten. Danach spricht Isidor erneut (Seite 129, Abschnitt 2 bis „...für eure freundlichen Reden“). Sinngemäß: Isidor bewundert Thesias Mut, von ihrer Schande zu berichten und ist entschlossen, Uriel zu schlagen. Wahnfried stimmt ihm zu.) Auch er und Wahnfried werfen ihre Krüge ins Feuer. Eine eifrige Diskussion entbrennt und im Stimmengewirr können die Helden vernehmen, wie Wahnfried zu Thesia meint, er und seine Ritter hätten die Drachenflügel im Gepäck. Zusammen mit den Geflügelten Thesias seien sie unüberwindlich, worauf die Gräfin allerdings erwidert, er sei ein Lügner, da er ja wisse, daß auch Uriels Ritter über Flügel verfügten und es überliefert sei, daß sich die Macht nicht entfaltet, wenn Flügelträger gegen Flügelträger reitet. Sprechen die Helden darauf an, meint sie, das seien sowieso nur alles Ammenmärchen und sie habe noch nie irgendeine besondere magische Wirkung gespürt. Sollten die Flügel ein Geheimnis bergen, so könne es sicher nur mittels eines uralten und längst verschollenen Rituals gelüftet werden...wenn überhaupt. Außerdem kann Thesia berichten, daß die Flügelpaare von den Vorfahren derer

von Ask, Ilmenstein und Notmark bei einem gemeinsamen Abenteuer vor einigen hundert Jahren in einem alten Burgkeller gefunden wurden.

Unterbrechen sie eine Unterhaltung der Helden mit den NSC durch folgenden Text:

Allgemeine Informationen:

Plötzlich wird die Tür aufgerissen. Der Diener, setzt zu einer Meldung an, doch die beiden jungen Männer, die hereinmstürmen, warten nicht auf eine Ankündigung. Der ältere der beiden trägt glatte, braune Haare und fällt nicht durch eine besondere Körpergröße auf. Der andere, der ihn kaum überragt, dafür aber schlaksiger ist hat schulterlange, rote Haare. Beide tragen ramponierte, blutverspritzte Rüstungen und haben ihre Schwerter gegürtet. Um den Kopf des Älteren ist gar ein blutgetränkter Verband gewickelt. Thesia kennt den Älteren: Es handelt sich um Brin von Rhodenstein, einen Meister des Bundes zur Orkenwehr und somit Knappe von Ayla von Schattengrund. Dieser hebt kurz die Hand zum Gruß, bleibt vor Thesia stehen und beginnt noch, bevor diese antworten kann zu erzählen:

„Wir bringen schreckliche Kunde aus dem Norden. Das Schwert der Schwerter schickte Heermeisterin Hauka und mich nach Bjaldorn, da der oberste Firungeweite dort, der Weiße Mann sie in einer Vision um ihre Hilfe gebeten hatte. Letzten Sommer ist dort die Kuppel der Halle von Kristall, des obersten Tempels des Firun, ein strahlendes Wunder, gesplittert und verloschen. 7 Risse zogen sich durch das Eis der Decke. Baron Trautmann von Bjaldorn und der Hochgeweite hielten dies für das Werk des Erzdämonen, den sie als den Fürsten des Frostes kennen. Wir allerdings mußten ihnen erklären, daß es sich um das Werk des Bethaniers handelte.“

Er erntet einen leicht mißbilligenden Seitenblick von seinem Gefährten. „So warnten wir also die Bjaldorn vor der drohenden Gefahr und hielten sie an, eine Streitmacht aufzustellen, um sich letztendlich euch, Hochwohlgeboren, anzuschließen, doch einige Tage später erhielten wir Kunde, daß Uriel, der sich ja allem anschein nach dem Bethanier verschrieben hat, bereits auf Bjaldorn marschiere. So wurden Boten ausgesandt, um Unterstützung anzufordern: Zu euch, Gräfin, und nach Paavi. Doch offensichtlich kamen sie niemals an...“

Der Junker Fjadir, der Erbe Bjaldorns – er zeigt auf seinen Begleiter – „und ich jedenfalls, wurden ausgeschiedt, die Waldschrate um Hilfe zu bitten, denn es besteht ein alter Pakt zwischen ihnen und den Bjaldornern. Doch sie verweigerten die Hilfe. So kehrten...“ Da wird er von Fjadir unterbrochen: „Du vergisst das wichtigste: Sie sagten, sie würden nichts tun können, da sich der alte Schutzpakt nur auf Feinde beziehe, die aus dem Wald kommen.“ Fjadir gerät jetzt in Eifer: „Als wir zurückkehrten, standen die Notmärker schon fast vor den Wällen meines Heimatdorfs Bjaldorn. Mitgebracht hatten sie eine niederhöllische Kälte. Doch statt anzugreifen, wurde der Pallisadenwall belagert und nur nachts immer wider von Goblins berannt, um uns zu zermürben. Als „Geschenk“ schickte die Warzensau meinem Vater den Kopf einer befreundeten Ifirngeweiten und stellte unerhörte Forderungen an uns. So gelang es ihm, uns alle zu provozieren. Einige Tage später sahen wir einen kleinen Reitertrupp aus Süden herrannahen, der das Banner der Ilme erhoben hatte. Wir erkannten, daß diese 2 Dutzend Leute keine Chance gegen Uriel haben würden und stürmten sofort aus dem Schutze der Feste, um den Ilmensteinern zu Hilfe zu eilen“

Verwundertes Tuscheln im Saal. Fjadir achtet nicht darauf:

„Doch als wir heran waren – kaum 60 Kämpfer, die sich durch Uriels Goblins und Plänkler prügeln mußten, denn Uriels Heerlager und damit der Großteil seiner Armee lag auf der Nordseite der Burg und hatte die Verstärkung noch nicht bemerkt, wie wir dachten, erkannten wir die Falle: Es handelte sich nur um als Ilmensteiner verkleidete Söldner! Sofort begann die Schlacht, denn im nahen Noranja-Wald hatte sich Uriels Hauptheer versteckt und schoß nun auf uns zu. Doch dies war der Fehler der Warzensau! Nun galt nämlich der Pakt mit den Schraten, die schon gewartet

hatten und die Notmärker aus den Sätteln schlugen. So hätten wir vielleicht noch gewonnen, hätte Uriel nicht diesen kahlen, häßlichen Magier dabei gehabt, der die Schrate mit Feuerbällen zurücktrieb.“

Ein weiteres Murren, Thesia schaut euch entgeistert an.

„Die volle Wucht des Notmärkischen Heers brach wieder auf uns kleinen Haufen herein, Brin wurde von dem Streitkolben eines dicke, schwarzen Ritters aus dem Sattel und halbtot geschlagen. Als der Weiße Mann, der zusammen mit den Greisen und Kindern auf der Burg geblieben war, erkannte, daß die Situation hoffnungslos war, sammelte er alle um sich und führte sie in die geschändete Halle von Kristall, um zu Firun und Ifirn zu beten, als auch schon die ersten Söldner über die Wälle kamen, die nun nicht mehr länger von uns aufgehalten werden konnten. Trotzdem gelang es den Wehrlosen, den Tempel zu erreichen. Bei den Tapferen, die fielen, als sie den Rückzug der Bürger in die Halle deckten, war auch mein Vater, der Bjaldorner Baron Trautmann, dem Rondra gnädig sein möge. Ebenso die Herrmeisterin Hauka.“ Ein erneutes Raunen erhebt sich, von einigen Seufzern und Schreckenslauten durchdrungen. „Doch sobald alle in der Halle waren, begann die Kuppel von neuem Glanz zu strahlen und eine gewiß 10 Schritt hohe und genau so mächtige Mauer aus Eis wuchs um den Tempel, sodaß keiner der ketzerischen Notmärker sie betreten konnte. Ich selbst verlor irgendwann die Besinnung. Als ich wieder zu mir kam fand ich Brin und verarztete ihn und wir beschlossen, daß eine Rückeroberung der Feste, in der jetzt die Notmärker feierten, zu zweit ein sinnloses Unterfangen sei. So kamen wir zu euch“.

Meisterinformationen:

Die Helden werden die Sache mit Mengbillar bestätigt wissen wollen (Thesia ebenfalls). Und tatsächlich: Der von Fjadir und Brin beschriebene Mann ist exakt der, den Helden eigentlich getötet haben... Eine einfache Magiekunde-Probe reicht, damit ein Magier sagen kann, daß hier dämonische Kräfte im Spiel sein müssen: Ein Erzdämon muß noch Pläne mit dem unheimlichen Sadisten haben. Wollen die Helden übrigens eine genauere Beschreibung der Ereignisse, finden sie in dem Roman „Steppenwind“ von Niels Gaul eine solche. Übrigens sollten die Helden nicht allzu aufdringlich sein und die beiden Edlen aus Bjaldorn mit Fragen nicht entnerven. Sie haben sich die letzte Woche über durchs Totenmoor gekämpft und stehen eigentlich unter Schock.

Spezielle Informationen:

Nachdem Fjadir geendet hat, hält ihm Thesia gastfreundlich einen Krug hin, heißt ihn willkommen und versichert ihm, sie würden am liebsten sofort aufbrechen, um Bjaldorn zu entsetzen, worauf der Junker aber meint, er sei nicht gekommen, um Hilfe zu erbetteln, sondern um vor Uriel zu warnen. Thesia hält dies für unnötig, bietet aber an, die beiden in ihr Heer aufzunehmen. Fjadir nimmt an, doch Brin will nach Perricum, um das Schwert der Schwerter zu informieren. Alle Bronnjaren sind ziemlich erschüttert und nachdenklich. Einige meinen, man sei nicht genug vorbereitet. Andere drängen zur Eile, diese obsiegen schließlich, da Isidor darauf hinweist, daß man die Gunst der Stunde nutzen müsse, da Uriels Heer nun verstreut und geschwächt sei. Semkin wiederum mahnt, noch wenigstens 3 Tage zu warten, bis noch einige weitere Truppenteile eingetroffen seien, die sich angekündigt hatten (womit er rechtbehält). Man spricht sich gegenseitig Mut zu, trinkt Meskinnes und erhält die alte Zuversicht zurück. Nur Thesia ist nicht überzeugt.

Zu Fjadir:

Abgesehen davon, daß es im Moment recht deprimiert und voller Rachegefühle ist, ist der Junker ein recht schwieriger Mensch: Bockig, stolz und frech, aber auch witzig und mutig. Wer sich seine Freundschaft verdienen will, muß sich erst seinen Respekt verdienen, was natürlich am besten im Kampfe zu bewerkstelligen ist.

Die Siegesfeier

Nein, wir haben kein Kapitel ausgelassen, die Sewerier feiern ihre Siegesfeiern VOR der Schlacht und zwar aus mehreren Gründen: 1. ist die Vorfreude auf die Schlacht schon Grund genug, 2. würde man sich durch das Auslassen der Feier eingestehen, man hätte keine Hoffnung und 3. wäre es auch nicht schlimm, im Falle einer Niederlage ein Fest zuviel gefeiert zu haben. Dies alles kann Thesia den Helden natürlich erklären. Jedenfalls werden die verbleibenden Tage bis zur Ankunft des restlichen Heers für die Ausrichtung des Festes genutzt, entsprechend vorfreudig ist die Stimmung überall. Die Bronnjaren benehmen sich, als wären sie im Horasreich, nur kleiden sie sich etwas geschmackloser. 2 Tage später um 8 Uhr beginnt das Fest (auf Seite 141, Abschnitt 2 von Teil 2 kann man nachlesen, wie; hier findet sich auch das Festtagsmenu, daß den Spielern ja auch als Speisekarte vorgesetzt (und vielleicht auch kredenz?) werden kann. Die Helden haben hier wohl das üppigste Mahl ihres Lebens vor sich (außer sie waren schon mal in Al'Anfa) und wahrscheinlich auch das beste. Nachdem der Koch lautstark gelobt wurde, begibt man sich in den Tanzsaal, wo der *Walsarella* den Auftakt zu einem Abend bildet, der langsam zur Orgie mutieren wird. Thesias Einleitungsrede ist auf Seite 158, Abschnitt 4 von Teil 2 zu finden (Thesia meint, man solle auf dem folgenden Fest von der harten Zeit, die nun folgen würde, schweigen, und nur noch einmal Uriels Namen rufen, um ihn zu grüßen, worauf sich im Saal eine Reihe wüster Beschimpfungen erheben. Kampflieder werden gesungen und Krüge zerschmissen (warum heißt der Roman eigentlich nicht „der zerbochene Krug?!“). Thesia ruft zum (wörtlich!!!) „singen, tanzen, trinken, saufen, lachen und huren“ auf. Nachdem das Tanzen also ein Ende hat und der Junker Fjadir, der nur aus Höflichkeit anwesend war, das Fest verlassen hat, beginnt der Teil, auf den sich Ugo von Eschenfurt schon gefreut hat. Ist erst mal genug Alkohol geflossen (Zechen-Proben!), ist eigentlich alles möglich. Eine genaue Beschreibung der Ereignisse findet sich auf Seite 161. Es handelt sich eigentlich nur um allerlei peinliche Party-Spiele, die ihren unrühmlichen Höhepunkt in der Wette zwischen Thesia und Arvid oder einem der Helden (Preis: ein Kuß) finden, die Gräfin könnte 5 Knechten ein rohes Ei vom Kopf peitschen. 4 Mal klappt's, doch Nr. 5 wird das Ohr zerfetzt. Thesia bietet dem armen Kerl 10 Dukaten oder die Möglichkeit, zurückzuschlagen. Heilversuche durch einen Magus wird sie halbherzig abweisen („verschwende deine Kräfte nich', oh Mächtiger...“). Die Orgie wird immer wüster und am nächsten Morgen ist gar eine Junkerin einem Herzschlag erlegen.

Gut möglich, daß ihre Helden nicht in diese Art von Feier passen und sich sogar freiwillig entscheiden, den Abend lieber mit den Soldaten zu verbringen. Für diese werden einige Kühe und Schafe über offenen Feuern gebraten. Ein ziemliches Gedränge entsteht um die besten Fleischstücke zu ergattern. Hier können die Helden auch Wassjef und evtl. Matajew wiedertreffen (die natürlich kein Wort miteinander reden). Beide haben sich ganz gut eingelebt. Wassjef, der schon ganz heiß darauf ist, sich vor Arvid zu beweisen (was er den Helden auch mitteilt, denen es überlassen bleibt, ihn zur Vorsicht zu ermahnen), hat sich mit einigen Leuten von der Landwehr angefreundet und herausgefunden, daß die meisten sehr aufgeregt sind, da sie zum ersten Mal die Waffen in die Hand nehmen müssen: Alle bisherigen Bedrohungen durch Orks und Goblins wurden von der Ritterschaft ohne ihre Hilfe zurückgeschlagen. Trotzdem ist man zuversichtlich, da man ja der tapferen Thesia dient. Über den Feind weiß man hier wenig: Kaum einer glaubt, daß es wirklich gegen Notmark gehen soll (einige haben dort Verwandte...). Die meisten Soldaten sind nach wie vor Bauern, die mit Mistgabeln und Sensen bewaffnet sind und - trotz der zahlreichen Übungen, die seit der Ankunft in Ilmenstein unter Semkins Aufsicht durchgeführt wurden - keine Ahnung von Disziplin haben.

Wie gesagt hat sich Wassjef heimlich der Landwehr angeschlossen, was er aber auch den Helden erst nach energischem Nachfragen, was er denn bei diesen Leuten tue, verrät. Entscheiden sich die Helden, Wassjef bei Arvid zu verpetzen, wird dieser ihn einsperren wollen. Allerdings läßt sich der Page dann nirgendwo finden und läßt sich erst kurz vor der Schlacht wider ausmachen. Die einzige Person, der er sich ansonsten anvertraut ist Mirhiban, die sich mit ihm angefreundet und versprochen hat, Arvid nichts zu erzählen. Allerdings bittet sie vor der Abreise einen der Helden, ein Auge auf den Jungen zu haben...

Auch die Unfreien sprechen dem Alkohol zu und verhalten sich entsprechend enthemmt, allerdings ist es im Freien doch etwas kälter, so daß am nächsten morgen 3 der Soldaten im Suff erfroren sind.

Die Schlacht bei Ochs und Eiche

Zwei Tage darauf macht sich Thesias kleines Heer (nur 270 Kämpfer!) Richtung Notmark auf. Die Helden gehören inoffiziell zu Thesias Stab, der ansonsten nur aus Bronnjaren besteht. Die Streitmacht besteht zum größten Teil aus Landwehr, dazu 20 schwere Ritter (die Geflügelten), 9 Lanzenreiter, einige leichte Reiter, (zum Teil elfische) Bogenschützen aus Norburg und je ein Banner Hellebardiere und Pikeniere. Unterwegs unternimmt Isidor von Norburg mit einigen seiner Getreuen immer wieder Kundschafterdienste, sichtet jedoch keinerlei Feinde. Man vermutet, daß Uriel vor Notmark wartet. Der Winter fordert unterwegs einen hohen Tribut: 40 Leute müssen zurückgelassen werden, die Hälfte davon tot. Auch die Helden nehmen „Kälteschaden“ (orientieren sie sich an dem System aus der Phileasson-Saga), ein Magier oder Medicus muß sich evtl. mit den halberfrorenen Soldaten befassen. Wassjef gibt sich Arvid nicht zu erkennen (falls die Helden ihn nicht melden), da er Angst hat, zurückgeschickt zu werden (was Arvid bei dem mörderischen Wetter aber nicht tun wird), und wird versuchen, sich an einen kriegerischen Helden zu hängen, wird aber von seinem Landwehr-Weibel immer wieder zurück in Reih und Glied gerufen. Am Nachmittag des 6. Tsä wird schließlich die Schenke „Ochs und Eiche“ an der alten Reichsstraße nach Notmark erreicht (Bzw. eine andere Gaststube, sollten sie den Beginn der Verfolgungsjagd wo anders hin verlegt haben). Bereits am Vormittag hatte Isidor das Gebiet für sauber erklärt, unternimmt aber sicherheitshalber einen erneuten Ritt mit den elfischen Jägern, als das Heer am Fuße des Hügels, auf dem sich die Taverne befindet, rastet. Links und rechts der Straße befindet sich dichter, schneebedeckter Wald. Wahnfried zeigt sich von Isidors Idee überrascht, zweifelt aber nicht an der Entscheidung seines Freundes.

Meisterinformationen:

In Wirklichkeit ist Isidor ein Verräter, der sich nun mit Graf Uriel trifft um sicherzugehen, daß die Falle zuschnappt, in die die Ilmensteiner gerade getappt sind. Im nahen Wald verstecken sich die Notmärker. Uriels Reiterei wartet auf den Befehl sich hinter die Ilmensteiner zu setzen und ihnen somit jede Fluchtmöglichkeit zu nehmen.

Spezielle Informationen:

Sobald Isidor davongesprengt ist, erscheinen die Wirtsleute, die Thesia und die Helden einige Monde zuvor an Ugo ter Sappen verraten haben und rufen der Gräfin heuchlerisch zu, sie solle doch ins Haus kommen und einen Krug Bier trinken. Thesia meint, dies sei ein Fehler gewesen, sie sei gerade gewillt gewesen, die beiden zu vergessen. Sie bietet den Wirtsleuten an, ihre Schenke zu plündern, damit Uriel nicht den Eindruck gewinne, die beiden stünden auf der Seite seines Feindes. Kaum hat sie den Befehl gegeben, stürmt die ausgehungerte Landwehr in das Gebäude und tötet dabei den Wirt, der versucht, das zu verhindern. Als Thesia das sieht, wird sie jedoch reumütig und schlägt vor, umzukehren, da nicht noch mehr Leute für ihre persönliche Rache sterben sollen. Es ist an den Helden, Arvid und Wahnfried, sie davon zu überzeugen, daß es hier nicht um ihre Rache,

sondern um eine ernste Bedrohung geht, der man sich stellen muß. Trotzdem legt sie das Kommando in Wahnfrieds Hände. Da kehrt Isidor – ohne Elfen – zurück, läßt sich von einem der Bronnjaren die Lage erklären und meint dann zu Thesia: „Meine Männer haben nochmal hinter jeden Baum geschaut. Noch ist das Waldstück vor uns feindfrei, doch das könnte sich ändern, deshalb sollte dieses unübersichtliche Stück hinter uns liegen, bevor die Nacht hereinbricht. Deswegen bin ich auch persönlich zurückgeritten, statt einen der Elfen zu schicken. Ich wollte unbedingt selbst zum baldigen Aufbruch drängen...“

Eine Menschenkenntnis-Probe +10 läßt einen Helden erkennen, daß hier etwas faul ist, doch setzt sich der Zug schon kurz darauf wieder in Bewegung, da der Asker den Befehl dazu gibt. Thesia läßt sich mit Arvid und Semkin etwas zurückfallen, Isidor reitet in der Mitte des Zugs. Er blickt sich dabei sehr gehetzt um, einen einfache Menschenkenntnis-Probe reicht, um seine Nervosität zu bemerken. Sprechen die Helden ihn darauf an zuckt er zusammen und -je nachdem, wie weit er von den Helden entfernt ist – reagiert nicht oder ausweichend. Je nachdem, wie die Helden sich jetzt verhalten, gibt Isidor früher oder später seinem Pferd die Sporen und verschwindet im Wald. Reagieren die Helden nicht so, ruft Semkin „Alarm! Verrat!“ und meint dann: „Ich muß zu meinen Lanzern, um zu retten, was zu retten ist!“. Dabei wendet er sein Pferd, um mit seinen Lanzern und den leichten Reitern das Ende des Trosses zu erreichen.

DIE SCHLACHT

Zu diesem Zeitpunkt herrscht folgende Situation:

Der gesamte Zug ist bereits auf dem von Wald eingeschlossenen Straßengebiet, hält aber an, da Wahnfried auf Semkins Alarmruf (oder den der Helden) reagiert hat, so daß die Ilmensteiner sich nicht vollends in Uriels Falle begeben.

-**Wahnfried** und die schwere Reiterei befinden sich an der Spitze des Zugs, in unmittelbarer Nähe der Notmärker.

-**Thesia und Arvid** haben sich zurückfallen lassen, preschen nun aber wieder nach vorne, um Wahnfried zu warnen.

-**Semkin** und die leichte Reiterei begeben sich an das Ende des Zuges, einen Angriff erwartend, der nicht lange ausbleibt.

-**Die Landwehr** (Wassjef, evtl. Matajew) verharrt, da sie keinen Befehl erhalten hat, in der Mitte des Zuges.

-**Isidor** versucht **Uriel** zu informieren. Dieser wird ihn töten, sobald er von seinem Versagen erfährt und dann den Befehl zum Angriff geben. Dies geschieht eine Spielrunde nach dem „Alarm“-Ruf.

- Nach einer Spielrunde stürmen **Uriels Truppen** auf die Ilmensteiner ein: Die berittenen Söldnertruppen „Säbelschwinger“ und „Beilunker“ versuchen, der Ausgang aus dem Waldstück im **Westen** zu verschließen (eigentlich sollten sie dabei von Uriels schwerer Reiterei und den Orks unterstützt werden, die in den südlichen Wäldern lauern und jetzt nicht wissen, was sie tun sollen, da die Ilmensteiner nicht weit genug in die Falle gelaufen sind), doch Semkin wirft sich mit seinen 20 Kämpfern dagegen. Die weit zahlreicheren Söldner wittern eine Falle gehen in die Defensive. Die Falle bleibt aus, doch Semkin bricht wie ein Donnerkeil in die feindlichen Linien. Im **Osten** trifft die schwere Reiterei unter den sewerischen Grafen sofort auf weitere Söldnerheere Uriels (auch Armbrustschützen und Fußsoldaten) und seine Panzerreiter.

Einen genauen Plan der Schlacht gibt's im Anhang von Teil 2 des Romans. Übrigens läßt sie sich sehr gut mit Armalion nachspielen. Selten gab es eine bessere Gelegenheit, eine Armalion-Schlacht in ein Abenteuer zu integrieren.

Was machen die Helden?

Das bleibt natürlich den Spielern überlassen. Folgende Möglichkeiten sind gegeben:

1. Verfolgung Isidors

Wollen die Helden den Verräter bestrafen, sind entweder erschwerte Reiten-Proben oder ein Axxeleratus nötig, um

ihn einzuholen, bevor er Uriel erreicht; gehen die Proben daneben und die Helden geben nicht auf, laufen sie Uriels Armee direkt in die Arme. Holen sie Isidor ein, wird dieser nur kämpfen – Werte eines ST 10-Kriegers - (und dann auch nicht bis zum Tode), wenn er in die Enge getrieben wurde und natürlich versuchen, die Helden zu Uriel zu locken. Sollte es gelingen, ihn zu überwältigen, wird er preisgeben, daß im Wald Uriels Armee lauert und die Helden sowieso zu Boron gehen würden. Er gesteht, Uriel wollte ihn für seine Dienste zum Vizekönig von Westsewerien machen (da er als einziger Westsewerischer Adeliger übrigbleibe). Doch auch so wird anderthalb Spielrunden nach dem Alarm Uriels Angriff starten lassen die Helden ihn gefesselt zurück, werden sie ihn nach der Schlacht von einem Streitkolben erschlagen finden. Sollte Isidor irgendwie hingehalten werden, bis der Angriff beginnt und dann fliehen können, wird er das Schlachtfeld verlassen. Die Helden könnten ihn ein andermal zufällig wiedertreffen...

Jedoch sollten sie jetzt nicht zu Zeit mit dem verräterischen Norburger verbringen. Es kann bei **2, 3 oder 4** weitergehen

2. Semkin helfen

Als Semkin auf die Übermacht der Söldner stürzt, die verwirrt vor ihm zurückweicht, ruft er seinen Leuten (und evtl. den Helden) zu: „An Rondras Tafel sehen wir uns wieder!“

Fjadir von Bjaldorn wird sich, nachdem er beobachtet hat, daß Semkin sich der Söldnerübermacht entgegenwirft, zu diesem gesellen. Auch die Helden können dies tun, wenn sie denn den Mut haben. Entscheiden sich die Helden schneller als er dafür, könnte Fjadir einen Treffer auf einen der Helden im letzten Moment abfangen, nachdem er aus dem Nichts aufgetaucht ist. Er meint dann: „Mir schien, ihr könntet Hilfe gebrauchen!“ In den ersten Kampfunden haben Semkins Leute die Oberhand, Dutzende Söldner vom Pferd geholt. Dann jedoch erkennen die Notmänner, daß es keine Falle gibt, die 20 Lanzenreiter der einzige Feind sind und kesseln Semkin ein. Dieser läßt sich jedoch nicht unterkriegen und fährt mit seinem Säbel blitzschnell durch die gegnerischen Reihen – bis eine der Söldnerinnen Semkins Fuchs die Sehnen durchschneidet. Das Pferd kippt und begräbt den Dicken unter sich, sein lustiger Hut ist in der Menge plötzlich nicht mehr zu sehen. Begeben sich die Helden an die entsprechende Stelle, können sie beobachten, wie eine abgestiegene Söldnerin so etwas sagt wie „...bestimmt hast du auch noch nie erlebt, daß jemand einen dicken Verwundeten ersticht!“ und dann genau das tut. Semkins Tod darf und soll gerächt werden. Durch sein Opfer werden die Söldner letztendlich so stark geschwächt, daß sie sich langsam zurückziehen und „den Sack nicht zumachen können“, was den Ilmensteinern den Rückzug ermöglichen wird. Achten sie jedoch darauf, daß zumindest der Gruppenmagus rechtzeitig zur Landwehr eilt (siehe unten, 4.). Werden die Söldner schnell besiegt kann es spätestens nach dem 3. toten Söldner pro Held bei **3.** (in der Mitte) oder **4.** weitergehen

Werte der Söldner (auf jeden Helden kommen im Schnitt 6, die aber nicht alle gleichzeitig angreifen):

MU: 12; AT/PA: 11/10; LE: 35; MR: 4; RS: 2; Waffe: Säbel, 1W+3

Hat jeder beteiligte Held 2 Söldner erledigt, fällt Semkin. Nach einem 4. Söldner ziehen die Gegner sich langsam zurück. Sie fliehen zwar nicht, sind aber in die Defensive gegangen, obwohl ihnen nun nur noch ein Dutzend Gegner gegenüberstehen. Während sie sich langsam nach Norden bewegen, versuchen sie, sich neu zu formieren und die verbleibenden Ilmensteiner noch zu töten, obwohl der Plan bereits gescheitert ist.

Die Söldner gehen auch auf die Pferde los. Jede 2. Runde ist eine Reiten-Probe fällig. Mißlingt sie, ist die in der nächsten Runde um 2 erschwert (dann um 4 usw.) Mißlingt sie 3 Mal, stürzt das Pferd (1W20 SP, KK-Probe). Dies gilt, bis der Rückzug beginnt.

3. Vorsturm mit Thesia und Arvid

Naheliegender ist es, den alten Kampfgefährten beizustehen. Bei bestandenen Sinnesschärfe-Proben, kann ein Held von diesem Abschnitt auch noch zu. wechseln.

a) Zuerst führt Thesia eine Attacke auf die Armbruster vom „Pfeilgewitter“ an. Natürlich nicht ohne Gegenwehr:

Bei einem Treffer der Armbruster auf einen der Helden zu Pferd: Reiten-Proben + 10 falls beim AT-Wurf 1-7 geworfen wurde, bei Mißlingen wird das Pferd getroffen; bei 8-12: Ausweichen + GE oder Parade mit einem ausreichend großen Schild, ansonsten wird der Held getroffen. Wird ein normales Pferd 2 Mal getroffen, geht es durch (LE 30), ein Schlachtross braucht 5 Treffer (LE 50). Geht das Pferd durch, muß eine Reiten-Probe +15 geschafft werden, um es in der nächsten Runde herumzureißen. Nach 3-4 Kampfunden sind die Söldner erreicht.

Bei einem Treffer der Armbruster auf einen der Helden zu Fuß: Ausweichen-Proben +3 oder Schildparade. Die Söldner werden erst nach 8 Runden erreicht. In den letzten 4 Runden wird der Held allerdings nicht mehr beschossen, da Thesias leichte Reiter bereits da sind.

Werte der Armbruster: TaW: Armbrust (bereits erschwert):12; Schaden: 2W+4; AT/PA: 12/9; LE: 35; MR: 5; RS: 2; Nahkampfwaffe: Kurzschild, 1W+3

Sind 2 Söldner pro Held besiegt, flieht der Rest in den Wald. Die berittenen Soldaten setzen nach und können die Fußsoldaten vom Pferd bequem erschlagen.

b) Danach bemerkt Thesia, daß Wahnfried sich verzweifelt gegen weitere Söldnerhaufen wehrt und hält auf ihn zu, um ihn zu unterstützen. Der folgende Kampf kann wie der obige unter 2. gehandhabt werden. Möglich, daß ein Held dabei in die Nähe Uriels gelangt und die Befehle mithört die dieser kreischt (Seite 209 von Teil 2). Außerdem kann man beobachten, wie Ugo von Eschenfurt im Vollrausch gegen eine Übermacht kämpft und wie durch ein Wunder gewinnt! Besiegt auch hier jeder Held 2-3 der Söldner, gibt es eine allerletzte Chance, zu **4.** (wie gesagt, zumindest der Gruppenmagier muß eigentlich dahin, was soll er auch im Nahkampf, also ist es gut möglich, daß er die dortigen Ereignisse bemerkt) zu wechseln oder es geht zu

c) Arvid und Thesia machen kehrt, um Semkins Lanzern beim Vertreiben der Söldnerhaufen im Westen zu helfen, die sich zu diesem Zeitpunkt bereits auf dem Rückzug befinden. Auch wenn ein Held bei 2. war und nie zu 4. gewechselt ist, kann er das Folgende miterleben: Thesia mäht sich durch die Reihen der fliehenden Söldner (auch den Helden sollten jetzt sie einen AT-Bonus zugestehen), die in wilder Panik vor ihr fliehen. Arvid allerdings wird von einem Bastardschwert in die Brust getroffen und sikt vom Pferd. Der triumphierende Söldner will ihn mit seiner Lanze erstechen. Gelingt es den Helden nicht, dies zu verhindern, wirft Thesia dem Mann ihren Dolch ins Gesicht (Knauf voran). Nun haben die Helden Zeit, den Söldner zu töten, falls sie auch das verbocken, übernimmt es der heranstürmende Fjadir. Thesia stürzt zu Arvid, der gerade noch röchelt: „Thesia, führ die Leute heim!“, dann mit den Augen rollt und schwach lächelnd noch meint „Schade, daß wir verloren haben...“ bevor er das Bewußtsein verliert.

4. Mengbillar und die Oger

Ihr rondrianischer Charakter wird den Bronnjaren sicher nicht von der Seite weichen. Doch einen Magus, Hexer, Druiden oder Elfen (haben sie keinen, muß Pirmakan herhalten) und auch einen Söldner oder Streuner sollten sie folgendes bemerken lassen, um ihn dazu zu motivieren, seinen Kampf zu beenden und der verloren wirkenden Landwehr (da sind die vertrauten Gesichter von Wassjef und evtl. Matajef als Motivationsgrund) zu Hilfe zu eilen. Dies ist jedenfalls der reizvollste Abschnitt der Schlacht:

Zunächst steht die Landwehr völlig orientierungslos in der Gegend herum. Vor und hinter ihr ist die Hölle ausgebrochen. Der Weibel, weiß nicht was los ist und sieht sich somit unfähig, Befehle zu erteilen. Da entscheiden

sich die notmärkischen schweren Ritter, sich die Bauern als Ziel vorzunehmen und stürmen aus ihrer Deckung im südlichen Wald. Aus einer Schneise kann man die Ritter mit den schwarzen Helmen plötzlich in 2er-Gruppen hervorstechen sehen. Sie fächern sich sofort zu einer breiten Front auf und gehen auf die Soldaten los, was viele der einfachen Bauern zu einer sinnlosen Flucht verleitet. Diese werden dann einfach von hinten erstochen. Hat ein Held eine Sinnesschärfe-Probe besonders gut bestanden, können sie ihn schon früh das Auftauchen der Notmärker bemerken lassen, so daß er der Landwehr zu Hilfe eilen kann. Früher oder später sollte der entsprechende Held die Gefahr auf jeden Fall wahrnehmen. Interessiert er sich nicht dafür, oder will er um's Verrecken nicht von seiner jetzigen Tat ablassen, beschreiben sie, wie aussichtslos die Situation für die Bauern aussieht, daß viele ohne Gegenwehr in den zugeschnittenen Boden genagelt werden, dessen Farbe von weiß langsam in rot übergeht. Nähert der Held sich, wird er erkennen, daß Wassjef gerade vor einem der Ritter flieht, der ihn aufspießen will. Wie viele andere versucht auch er, die Deckung verheißende Taverne zu erreichen, was allerdings völlig sinnlos ist. Ruft der Held Wassjef nicht in letzter Sekunde zu, er solle sich auf den Boden werfen, oder hält den Verfolger irgendwie auf, wird der Page schwer verletzt und bleibt bewußtlos am Boden liegen. Machen sie dem Helden klar, daß der gesamte Landwehrhaufen verloren ist, wenn er nicht dazu gebracht wird, sich zum Kampf zu stellen. Eine gute Idee ist es, wie es Orschin im Buch tut, den Bauern, die ja nur notdürftig mit Waffen ausgerüstet sind, eine einfache Strategie zu vermitteln, die zahlenmäßig unterlegenen Ritter zu besiegen. Der Ex-Söldner Orschin blendet im Roman die Ritter mit wohlgezielten Schneebällen (Wurfaffen-TaW), um sie dann an der Lanze vom Pferd zu reißen und mit Hilfe einiger anderer Landwehrleute totzuschlagen. Diese Strategie wird von den anderen Bauern schnell übernommen, da die Notmärker sich planlos unter der Landwehr verteilt haben und somit verletzlich sind. Die Ritter müssen sich bald zurückziehen, um sich neu zu formieren. Sie werden dann aber von den norburger Rittern von einer 2. Attacke abgehalten. Belohnen sie hier den Einfallsreichtum ihrer Helden. Jede Idee, die von den Bauern nachgeahmt werden könnte sollten sie akzeptieren. Ein „normaler“ oder magischer Angriff wird die Landwehr zwar ebenfalls soweit moralisch soweit stärken, daß sie sich zum Kampf stellt, allerdings wird ohne eine brauchbare Strategie ein noch größerer Teil fallen.

Werte der schweren Ritter:

MU: 13; AT/PA: 13/9; LE: 35; MR: 3; RS: 4; Waffe: Lanze, 2W+4 oder Schwert, 1W+4

Nachdem die schweren Ritter überwunden sind, spielt Uriel ein weitere „As“ aus:

Allgemeine Informationen:

Im Süden gewahrt ihr eine plötzliche Bewegung hinter den mannshohen Stechpalmenbüschen. Hinter diesen erheben sich nun 3 Gestalten, denen das Gebüsch nur bis zu den blassen, fetten Bäuchen reicht. Hinter den Ungeheuern lauern kleinere Gestalten: Orks. Mit unerwartet schnellen Schritten zerteilen die Oger die Büsche und brechen in ihrer ganzen Massigkeit hervor, auf euch zu. Die erschöpften Bauern sind starr vor Schreck und blicken euch/dich ratlos und entsetzt an.

Egal, was die Helden jetzt tun (3 Oger lassen sich nicht in einer KR fällen...), sobald die ersten Gliedmaßen durch die Luft fliegen und die ersten Menschen bei lebendigem Leibe gefressen werden, brechen die Nierhöhlen aus und alles flieht kopflos in alle Himmelsrichtungen. Die Orks halten sich erst mal noch im Hintergrund.

Auffällig ist jedoch ein riesiger Schamane (namens Kerschoi, er gehört zu Uriels Stab, über und über mit Ketten behängt und für einen Schamanen sehr kräftig gebaut), der die Oger sorgenvoll beobachtet. Er hält sich zunächst im Hintergrund um zu sehen, wie sich seine Oger vergnügen. Sollte er angegriffen werden, kämpft er mit

folgenden Werten (AE durch Schutzsprüche auf die Oger verbraucht): MU: 15, AT/PA: 14/13, TP: 1W+6 (riesige Knochenkeule), LE: 55, AU: 70, MR: 10, RS: 2. Er flieht allerdings sobald er auf 20 LE gesunken ist und hetzt lieber eine Orkmeute auf den entsprechenden Helden. Bei den Menschenfressern handelt es sich um 4 Schritt hohe Kampfoger. Sie kämpfen mit bloßen Händen, groben Keulen, ausgerissenen Bäumen oder Leichen. Nach gelungener Sinnesschärfe-Probe +5 fällt auf, daß jeder der Menschenfresser ein häßliches Amulett aus Knochen, Haaren und Zähnen um den Hals trägt. Ein Magier erkennt es sofort als Schutzamulett gegen Zauber. Beherrscht ihr Magier (oder Elf usw.) den Bannbaladin oder den Paralü, so richten sie es so ein, daß der größte der Oger nachdem er eine verstümmelte Leiche achtlos zu Boden geworfen hat, auf ihn zugeht, um ihn zu packen. Schon sieht der Held die riesige Pranke vor den Augen, da geben sie ihm die Chance, EINE letzte Aktion zu starten. Wirft er jetzt einen Kampfzauber, zuckt die Hand zurück und die Sache wiederholt sich in der nächsten Runde. Wie gesagt, es sollten höchstens 2 Helden in der Nähe sein, was es unmöglich macht, 3 Ogern auf „konventionelle“ Art beizukommen. Irgendwann wird ihr magischer Held also etwas originelles tun müssen...oder sterben. Das beste, was er tun kann ist der BANNBALADIN. Allerdings schützt das Amulett die Oger vor Beherrschungssprüchen, so daß sie den Zauber zwar nicht erschweren, jedoch teurer machen sollten. Orientieren sie sich an der aktuellen AE des Helden. Einen der Oger zu verzaubern sollte etwas weniger als die Hälfte der restlichen Gesamt-Energie in Anspruch nehmen. Sind die Oger unter dem Bann des Helden, kann ihnen zB befohlen werden, die Notmärker anzugreifen. Diese werden sich wehren und auch auf die Orks eindreschen, da sie sich verraten glauben. Daraufhin werden die Orks, die eben noch versucht haben, die Oger zu beruhigen, auch gegen die Notmärker vorgehen. Denkbar wäre auch ein PARALÜ, der allerdings nur Zeit verschafft. Sind 2 Oger jedoch erst mal versteinert, kann man sich in Ruhe dem 3. zuwenden, usw. Weitere akzeptable Mittel sind BAND UND FESSEL, GROßE GIER (falls die Hexe mit ihrem Besen die Stirn des Oger erreicht...), Zwangstanz (gefährlich!) oder auch ATEMNOT, nicht oder nur bedingt zulassen sollten sie zB HORRIPHOBUS („Dagegen wirkt das Amulett besonders stark“). Egal, für was der Magus sich entscheidet: Es ist wichtig, daß das Amulett ihm eine hohe Menge an AE entzieht, damit seine Zauber wirken. Er darf am Ende nur noch einen Bruchteil seiner vollen AE besitzen und sollte auch evtl Zaubersprüche verbraucht haben.

Werte der Oger:

MU: 16; AT/PA: 12/5; LE: 80; MR: 5 (eigentlich -3, das Amulett hebt den Wert auf 5 und „saugt“ die AE des Magiers auf, bis es zerstört wird); RS: 6; Waffe: Keule / bloße Hand, 3W +6 / 2W+4; Beim erfolgreichen Angriff mit der Hand besteht eine Chance von 13-20 auf dem W20, daß das Opfer gepackt wird. Es steht ihm eine KK-Probe zu, um sich zu entwinden, ansonsten beißt der Oger herzhafte hinein (2W20+15 SP), was noch einmal mit einer AT + 3 in den Rachen verhindert werden kann, worauf der Oger das Opfer allerdings zerquetschen will (1W 20 +7 SP). Es kann in der nächsten Runde nochmals versuchen, sich zu befreien. Fällt beim Angriff mit der Hand eine 1 wird das Opfer sofort gebissen und verliert bei einer 13-20 auf einem W20 ein Körperteil (W6: 1-2 =Arm, 3-4 = Bein, 5= beide Beine; 6= Kopf). DAS SIND ALLES NUR VORSCHLÄGE!!! SIE MÜSSEN IHRE HELDEN NICHT KILLEN!!!!

Sind die Oger erstmal bezwungen wird ein weitaus gefährlicherer Gegner auf: Mengbilar ist auf den/die Helden aufmerksam geworden. Er erkennt, daß ein magiebegabter Held sich völlig verausgabt hat und wittert eine leichte Beute.

Spezielle Informationen:

Doch zuerst werden einige Orks mit dem Gedanken spielen, anzugreifen (AT/PA: 11/9; TP: 1W+3, LE: 35, RS: 2, MR: 2). Sie haben beobachtet, was die Helden mit den Ogern angestellt haben und halten respektvoll Abstand,

sind sich jedoch nicht sicher, ob sie losstürmen oder fliehen sollen. Da teilt sich plötzlich die Orkmenge und die verhaßte Gestalt des Paktierers, der einen Stab mit Geierkopf trägt, erscheint. Natürlich erkennt er den Helden wieder, hält sich jedoch nicht lange mit Reden auf. Einen Moment lang blickt er den Heldenmagus abschätzend an, dieser bekommt das Gefühl, auf dem Schlachtfeld gäbe es niemanden außer diesen beiden ebenbürtigen Magiern – ihm und seinem finsternen Konkurrenten. Alles andere wird nebensächlich, nur wie dieses Duell ausgeht, scheint zu zählen.

Natürlich kann sich Mengbillar denken, wie es um die astralen Reserven des Helden steht – sonst würde er ihm vermutlich nicht gegenüberreten. Der Schwarzmagier zögert einige Sekunden, sei es aus Respekt vor dem Kollegen oder aus Zweifel, es läßt sich nicht sagen. Jedenfalls hat der Heldenmagier Zeit für einen letzten Zauber. Wir gehen davon aus, daß dieser nicht mehr vernichtend genug sein kann, um Mengbillar zu töten. Evtl. könnte er ihn in die Flucht schlagen. Ansonsten kommt der Held wirklich ins Schwitzen, denn er wird Opfer von Mengbillars BLITZ DICH FIND und hört dann die schnarrenden Worte des Mannes: „Holt ihn/sie auch! Er/sie sieht euch nicht!“ Eine Handvoll Orks stürmen auf den Magus ein. Mengbillar verzieht sich. Nur mit erschwerten IN-Proben, kann dem Angriff kurzfristig entgangen werden. Ansonsten hoffen wir auf gute Einfälle ihrer Spieler. Es wäre zB eine gute Gelegenheit, ein mächtiges Artefakt einzusetzen, daß der Spieler schon lange mit sich herumträgt (vielleicht schleppt er ja seit 20 Jahren das Horn mit sich rum, mit dem man Faldegorn rufen kann...) . Oder einer der anderen Helden, der oben erwähnte Söldner oder Streuner, der dem Ogerkampf beigewohnt hat, könnte seinen Freund freikämpfen. Die letzte Alternative muß immer sein, NSCs eingreifen zu lassen. Helden lassen sich nur ungern von ihnen die Schow stehlen. Unterstützen sie daher gewagte Ideen, damit der Held den Orks letztlich entkommen kann. Dem erwähnten Streuner oder Söldner können sie (als Hindernis bei der Rettung des Magiers) auch ein Duell mit Kerschoi spendieren, der allerdings zu fliehen versuchen wird.

Ist dies bewerkstelligt, ist die Rückzugsphase des Kampfes erreicht: Arvid ist bereits schwer verletzt, Thesia hat mit dem Sammeln der Leute begonnen und auch die Notmärke, die es evtl. inzwischen geschafft haben, mit den Ogern fertig zu werden, sind ein Stück nach Osten abgewandert, um sich neu zu formieren. Thesia versucht natürlich, möglichst schnell von Uriel wegzukommen, dessen Plan, alle Bronnjaren zu vernichten gescheitert ist, obwohl die Hälfte der Ilmensteiner auf dem Schlachtfeld liegengeblieben ist. Überlebt haben auch Wahnfried, Mirhiban, Arvid, Ugo von Eschenfurt Wassjef und Matajew. Nur irrsinnige Helden machen sich an eine Verfolgung Mengbillars, der wieder im Schutze einer immer noch 300-köpfigen Armee steht. So endet die Schlacht bei Ochs und Eiche mit einer Niederlage für die Ilmensteiner, doch dank der Helden und Semkins Opfer konnte das Schlimmste verhindert werden.

RÜCKZUG

Vielleicht können sich die Helden an der Heilung der Verletzten (v.A. Arvid und Wahnfried) beteiligen. Diese werden auf Schlitten gepackt, wo sie bibbern und bleich um ihr Leben kämpfen. Der Zug braucht wieder etwa 2 Wochen nach Ilmenstein zurück. Nur anfangs gibt es noch einige Geplänkel mit wenigen verfolgenden Notmärkern. Die Helden sind wahrscheinlich frustriert. Auch Wassjef ist geschockt und desillusioniert. Aufgefallen ist vielen, daß keiner der Notmärker seine Schwanenflügel getragen hat.

In Ilmenstein angekommen, wir erst mal ein Notlager für die immer noch Verletzten eingerichtet. Teilweise werden die Adeligen auf andere Baroniern verteilt. Heilmagier und Medici aus der Gegend werden herbestellt – Eile herrscht dabei kaum, da die schlimmen Fälle entweder schon zu Boron gegangen oder über den Berg sind. Arvids

Verletzungen sind so schwer, daß es eine Zeit lang so aussah, als würde er es nicht schaffen, doch letztendlich muß er nur noch einige Wochen auf Ilmenstein bleiben, bis er genug Kräfte gesammelt hat, um mit den Seinen nach Geestwinkoje zurückkehren kann (Matajew sollte nicht mitgehen, sondern in Festum die Magierakademie besuchen...). Gut möglich, daß die Helden ebenfalls Ruhe brauchen. Bis Mitte Peraine sollten sie sie auf jeden Fall bei Thesia festhalten, da das nächste wichtige Ereignis erst im Rahja stattfindet.

„Zwischenspiel“

Helden haben untätiges rumsitzen. Eigentlich haben sie nichts zu tun, bis sie Peraine oder Ingerimm (wie es ihnen in den Kram passt) ihren nächsten „Auftrag“ erhalten. Die Ausrede „ihr seid halt schwer verletzt“ wird nicht immer funktionieren. Irgendwann wird die Gruppe Thesia vielleicht auch drängen, erneut gegen Uriel vorzugehen. Doch haben die Ilmensteiner und ihre Verbündeten zu starke Verluste hinnehmen müssen, um an einen neuen Feldzug auch nur zu denken. Reicht dies den Helden nicht, können sie ja vom Verhör eines Gefangenen erzählen, der von einer weit größeren Armee bei Paavi berichtet, die sich mit der Uriels vereinen soll. Somit sollte sich langsam (auch durch die Berichte aus Tobrien) ein Bild von Borbarads Vorhaben herauskristalisieren: Eine geschlossene Front im Osten Aventuriens zu errichten. Dies ist zwar bedrohlich, doch hat Thesia noch keine Rückmeldung aus dem Mittelreich, obwohl sie Boten geschickt hat. Was man im Bornland eben noch nicht erfahren hat, ist daß die Führer des Mittelreichs unter Prinz Brin sich bereits mit einer über 3000-köpfigen Armee in die besetzten Gebiete aufgemacht hat. In diesen Reihen marschiert auch Brin von Rhodenstein.

Außerhalb der eigentlichen Handlung gibt es auch nicht viel zu tun: Arvid bleibt noch einige Zeit in der Nähe von Ilmenstein, ihn zurück zu eskortieren fällt also erstmal auch flach.

Was also tun die Helden? Es gibt folgende Möglichkeiten:

1. Ein unglaublicher Schneesturm (ein Werk des Bethaniers?) schneidet die Helden in Ilmenstein ein. Hier könnte schon ein Gang ins Dorf, um Vorräte zu besorgen zum Abenteuer werden...
2. Die Helden sollen einigen Spionage-Missionen durchführen, um herauszufinden, wie es um die Streitmacht Uriels bestellt ist. Die Ergebnisse sind niederschmetternd. Vielleicht hören die Helden so das erste Mal von Stian Zornbrecht (siehe „die Suche nach Gilia“)
3. Denkbar wäre ein Botengang ins Mittelreich: Die Helden sollen herausfinden, warum keine Verstärkung kommt (Antwort: Die Armee ist schon nach Tobrien abgerückt).
4. Es bietet sich an, in der 2monatigen Lücke ein anderes Abenteuer im Nordosten des Kontinents zu spielen

Irgendwann wird die Zeit schon reif sein und das nächste Kapitel kann aufgeschlagen werden:

Die Suche nach Gilia

Eines nachts im Peraine oder Ingerimm wird einer der Helden (es muß nicht der Träger Valarings sein) im Traum Zeuge des „Zwischenspiels“ von Seite 285 des 2. Teils (Borbarad befiehlt 2 Kampfmaschinen ihm Gilias Kopf zu bringen). Gleichzeitig fängt die Klinge Valarings an zu bluten (so stark, daß ein Rucksack innerhalb weniger Minuten getränkt ist) und der Held, der die Klinge mit sich trägt vermeint, ein unheiliches Wehklagen zu hören, daß seinen Ursprung in der Waffe hat. Dies sollte genügen, um den Helden Gilia in Erinnerung zu rufen. Da immer noch Bronnjaren samt Gefolge aus dem ganzen Bornland anwesend sind, ist es möglich, nach einer genauen Beschreibung ihre Spur wieder aufzunehmen: Sie hat in mehreren Städtchen im Osten des Landes ihren Schwertarm vermieten wollen, doch nirgends hat es ihr richtig gepasst. Ein Söldner aus Eschenfurts Gefolge will

sie in Rodebrannt gesehen haben. Dort jedoch findet sich von ihr keine Spur. Je näher die Gruppe der Amazone jedoch kommt, desto weniger blutet und schreit das Schwert.

Unterwegs können sie folgende Begegnung einbauen:

Als die Helden am Mittag eine Taverne erreichen, strömen etwas 20 rot-schwarze Soldaten heraus und bilden eine Gasse, in die ein kleiner Südländer mit Pferdeschwanz tritt. Ein weiterer Soldat hilft dem Mann auf sein Pferd zu steigen und die ganze Gruppe sprengt nach Norden. Sollten die Helden diese Aktion auch nur ansatzweise behindern, werden sie von den Soldaten (die typischen Söldner-Werte...) zu Boden gestoßen und darüber informiert, daß es sich bei dem Mann um Stian Zornbrecht handle, den „man besser nicht aufhalte“. Fragen die Helden beim Wirt nach, erfahren sie, daß der Mann seine Unterkunft mit Gewaltdrohungen erpresst habe und er die Söldener irgendwas von Maraskan hat faseln hören.

Bis Rahja dauert die Suche nach der Amzonenkönigin, wobei die Helden kreuz und quer durch das östliche Bornland geschickt werden (was wiederum Platz für eigene „Abenteuerchen“ bietet...).

Eines Morgens ist es schließlich so weit: Auf der Küstenstraße zwischen Festum und Neersand, westlich des Dorfes Gabeldüne rasten die Helden.

Allgemeine Informationen:

Als ihr erwacht ist vom Strand her das Klirren von Waffen zu vernehmen.

[Aktion]

Ihr erreicht bald einen 10 Schritt tiefen, steilen Abhang der den Weg zum felsigen Strand blockiert. Dort unten, neben den Resten eines Lagerfeuers und zwische drei Pferden, sind 3 Kämpfer in einen lautlosen, verbissenen Kampf vertieft: die aus zahlreichen Schnittwunden blutende Gilia behauptet sich mit letzter Kraft gegen 2 fast gleich aussehende Maraskaner (männlich und weiblich), die völlig unverletzt sind. Keiner der Beteiligten bemerkt euch. Die Bewegungen der Kämpfenden sind underisch schnell. Nach einigen Schlägen zerbrst Gilias Säbel und sie ist dazu verdammt, den Schlägen ihrer Gegner auszuweichen.

Spezielle Informationen:

Die Helden kommen hoffentlich von alleine auf die Idee, Gilia das notdürftig gekittete Schwert Valaring zuzuwerfen. Wenn nicht: die Waffe fängt wieder wie wild an zu schreien und zu bluten, nachdem sie in letzter Zeit fast verstummt war. Außerdem verspürt der Träger ein Ziehen in Richtung Gilias. Das Schwert muß hinuter an den Stand geworfen werden. Obwohl eigentlich unbrauchbar, wird Gilia in ihrer Verzweiflung die Waffe mit letzter Kraft aufnehmen, als sie unter den Beinen ihres Pferdes in Deckung hechtet. Die Maraskaner haben versucht, sie einzukesseln und umrunden das Tier von beiden Seiten. Die Frau erreicht Gilia zuerst und ist erstaunt, darüber, daß sie wieder eine Waffe trägt, als sie auf der anderen Seite herauskommt. Valaring – nun wieder wie aus einem Guß (Ein Rondra oder Ingerimmwunder!) - fährt durch das hektisch hochgerissene Schwert der Maraskanerin genauso leicht, wie durch ihren Hals. Einen Augenblick später ist auch der Mann heran, ruft einen unverständlichen Namen und greift an, Gilias Schwertarm fährt hoch, um zu parieren, ohne daß Gilia hinsieht. Sie scheint mit der Ohnmacht zu kämpfen, doch ihre Hand ist blitzschnell, als würde sie von einer anderen Macht geleitet. Schließlich gewinnt sie die Besinnung wieder und Valaring fährt von oben auf den Schädel des Mannes, der gerade noch pariert, aber von Gilias Kraft in die Knie gezwungen wird. Dann zerspringt seine geschwärzte Klinge und Valaring fährt tief in seinen Schädel. Gilia murmelt „ihr hättet mir eure Namen sagen sollen....wie soll ich euch nun begraben?“ bevor sie zusammenbricht.

Falls die Helden anderweitig eingreifen wollen:

-der Abrung ist 10 Schritt tief. Falls ein Held trotzdem runterspringt oder sich sonstwie nach unten begibt, wird er schwer verletzt und beiläufig von einem der Maraskaner niedergeschlagen.

-Fernwaffen und Angriffszauber sind riskant: Die Kontrahenten sind zu schnell, Gilia könnte getroffen werden.

-andere Zauber werden durch die Entfernung erschwert. Die Magieresistenz der Maraskaner ist ebenfalls sehr hoch.

-Zur Not können die Maraskaner „normale“ Söldner dabeihaben, die die Helden beschäftigen.

Die Amazonenkönigin

Nachdem Gilia versorgt und über die neuesten Geschehnisse in Kenntnis gesetzt wurde, ist sie entschlossen, nun wieder in die Politik einzugreifen: Das Wunder des erneuerten Löwenschwerts wertet sie als Zeichen, daß ihr Rondra doch nicht zürnt: „Das zerbrochene Schwert soll unser Zeichen sein: Das zerbrochene Rad und das zerbrochene Schwert!“. Sie ist entschlossen, eine neue Amazonschar aufzubauen und die ersten Mitglieder sind, wenn sie wollen, die Helden („Warum stellt ihr euch nicht unter meine Fahne? Die goldenen Blüten auf blauem Grund sind immer gute Farben gewesen und ich werde ein Heer aufstellen, daß unter ihnen zu marschieren bereit ist! Laßt uns Verbündete suchen und nach Tobrien ziehen und uns dem Seelenfresser stellen, der dort wütet!“)!

Die Freischärler

Gilia zieht von nun durch die Dörfer und sammelt Anhänger um sich, zumeist Söldner, die nicht wissen, wo sie hingehören, da sie ein Gewissen haben, aber auch junge Adelige, Streuner und alle möglichen Gelichter, die im folgenden unter „Freischärler“ zusammengefasst werden. Gilia spricht alle an, die ihr gefallen, fragt, wie sehr sie am Leben hängen und ob ein Leben in Angst überhaupt ein Leben sei. Die meisten scheinen dankbar dafür zu sein, wachgerüttelt zu werden und nicht mehr davonlaufen zu müssen. Wer zweifelt, zu dem meint Gilia, vor dem Bethanier könne man eben so wenig davonlaufen, wie vor sich selbst. Von einem desertierten Söldner Uriels namens **Fregoris** erfährt man, daß Uriel bereits seinen Feldzug nach Süden gestartet und die ersten Dörfer überrannt habe, wobei jedesmal ein fürchterliches Blutbad angerichtet wurde, bei dem weder Frauen noch Kinder noch Haustiere der Mordlust entgangen. Danach habe sich jedoch Tjeika gegen ihren Vater gewandt – angeblich, so hatte man im notmärkischen Lager gemunkelt, hatte sie sich mit dem Schwarzmagier zerstritten, dem sie als Weib versprochen worden war, als rauskam, daß sie unfruchtbar sei...

So wurde sie an einen Baum gefesselt, von dem ein verliebter, kleiner Bronnjar sie wieder befreite. Dann eilte sie nach Neersand, um die Stadt zu warnen und sich dort zu verschanzten.

Wohin jetzt?

Zieht der ständig wachsende Troß nach Neersand (gegen Gilias Willen, sie will nach Tobrien und muß erst überzeugt werden), so können die Helden eventuell als Späher eingesetzt werden und sich vielleicht an die belagerte Stadt heran schleichen. Die Belagerung wurde allerdings schon aufgegeben, die Notmärker bauen ihr Lager wieder ab, um sich Festum zuzuwenden – Tjeikas Vorbereitung war zu gut (sie wird später zur „Retterin Neersands“ ernannt) und angeblich hat Uriel aus dem Süden neue Order erhlaten (evtl. kann dies auch durch einen weiteren Deserteur in Erfahrung gebracht werden). Außerdem erfährt man als Spähtrupp (der sich natürlich Scharmützel mit borbaradianischen Söldnern gefallen lassen muß), daß Oberst Stian Zornbrecht Uriels „Propagandaminister“ ist, der es glänzend versteht, die Bauern gegen ihre „Feinde“ aufzubringen und zu sinnlosen Mordtaten zu verleiten (vielleicht erleben die Helden eine Rede, in der die Landwehr gegen die ausbeuterischen Festumer Pfeffersäcke aufgehetzt wird und Stian sich als Praios' Werkzeug darstellt, in dem er sich so aufstellt, daß er im dramaturgisch günstigsten Moment von der Sonne getroffen wird). Die Helden können auch an den Soldaten

selbst eine immer stärkere Verrohung feststellen. Oger führt die Armee diesmal nicht mit, jedoch aber einige Orktrupps. Ins Innere von Uriels Lager oder Zug vorzustößen sollte unmöglich sein, da die Helden inzwischen von den Offizieren erkannt werden. Gelingt es ihnen trotzdem, sollt es ihnen nicht vergönnt werden, Uriel oder Mengbillar bereits jetzt auszuknipsen.

Neues von den Flügeln:

Etwa zu dieser Zeit erscheint abends der notmürkische Bronnjar Graf **Vigo von Arauken** am Lagerfeuer der Freischärler (die Stimmung ist übrigens recht ausgelassen), bittet einen der Helden geistesabwedsnd, sein Pferd zu versorgen, grüßt Gilia mit „Euer Majestät“ und bittet, sich ans Lagerfeuer setzen zu dürfen, wo er erklärt, er habe Uriel den Rücken gekehrt, da man ihm verbiete, seine Schwanenflügel zu tragen. Der sympathische Greis Marke „Don Quixote“ kann die *Geschichte der Flügel* (Kapitel 29) vollständig erzählen.

Der Zug – mittlerweile fast 100 Mann stark, auch **Matajew**, der in der Magierakademie nicht zurecht kam befindet sich darunter(!) – begibt sich nun **Richtung Festum**, das Uriels offensichtliches Ziel ist und auf dem Weg nach Tobrien liegt. Gilia ist immer noch entschlossen, sich Borbarad entgegenzustellen. Die Freischärler verfolgen den schwerfälligen Trupp Uriels (knapp 1000 Mann) Richtung Südwesten, wobei ein offener Angriff natürlich Selbstmord wäre, kleinere Sabotageaktionen allerdings durchaus möglich sind. Trotzdem sollte man sich auf Gegenschläge gefasst machen – bald werden die Notmürker bemerken, daß sie jemand „beschattet“. Gilia hat schon früh Boten nach Festum gesandt, um die Leute dort zu warnen und als die Freischärler die Stadt erreicht, steht man bereits vor verschlossenen Toren. Gilia und die Helden werden eingelassen, um in der Stadt die Namenlosen Tage zu verbringen, ihrer Armee traut man jedoch nicht. In der Stadt kann Verpflegung und Ausrüstung für die Freischärler erworben werden (hier dürfen die Helden mal Gold bluten...), allerdings erlaubt man Gilia nicht, weitere Söldner anzuwerben, da man sie „selbst für den bevorstehenden Angriff brauche“, so daß sie, nachdem sie sich davon überzeugt hat, daß Festum alleine klar kommt, die undankbare Hafenstadt Richtung Tobrien wieder verläßt. Sie ist nun fest davon überzeugt, das Bornland komme auch allein mit Uriel zurecht und will das Übel an der Wurzel packen. Der Weg nach Tobrien führt erneut durch Geestwinkoje. Auf Drängen der Helden (oder auch von allein, falls sie nicht drängen) behalten die Späher aber Uriels Armee noch im Auge und so kommt heraus, daß sie geradewegs an Festum vorbei nach Süden zieht! Direkt in Richtung Geestwinkoje!!

Geestwinkojes Verheerung

Die Helden erfahren von Uriels Kurswechsel, als sie gerade mit Gilia in Arvids und Algundes Gemächern sitzen und darüber diskutieren, ob das Dorf einige Krieger entbehren kann. Von Uriels Marschgeschwindigkeit ausgehend, läßt sich sagen, daß er das Dorf in etwa einem halben Tag erreicht haben wird! Die Evakuierung sollte sofort beginnen. Die Leute sollen geordnet das Dorf verlassen und sich in den westlichen Bergen verstecken. Die Helden können diese Aktion planen und überwachen, dafür sorgen, daß niemand vergessen wird, alles wichtige auf die verfügbaren Wagen gepackt wird und keiner seine „echte Mohastatue“ mitnimmt und dafür Oma zurücklässt. Das Dorf zu verteidigen wäre Schwachsinn.

Als alle ängstlich in den Bergen kauern wird nochmals durchgezählt: es kommt heraus, daß Duna Schorkin fehlt! Ihre einfältigen Söhne meinen, sie habe nicht mitkommen wollen, erwägen nun, sie zu holen, doch da kann von Osten eine Rauchsäule gesehen werden. Wenig später ist Uriels Zug vorüber. Die Brüder stürmen ins zerstörte Dorf zurück (auch das Gutshaus wurde niedergebrannt), ignorieren 2 zurückgebliebene Goblins, die sich um ein totes Huhn streiten. Kurz darauf erklingt vom (nicht

niedergebrannten) Schorkin-Hof ein Schreckensschrei: Die 3 Brüder sind vor Dunas Leichnam zusammengesunken, der nackt an das Scheunentor genagelt wurde. Einige Wurfbeile stecken im Tor und in blutigen Wunden. In ihrer Wut erschlagen die Brüder die 2 verdutzten Goblins, können aber von Helden beruhigt und bei den Freischärlern aufgenommen werden.

Gilia drängt zum Weiterritt, Arvid bleibt allerdings im Dorf, um bei den Aufräumarbeiten zu helfen.

Die Brücke

Uriel hat den Auftrag, sich in Tobrien mit der Armee von Helme Haffax zu vereinigen, um dem Heer Prinz Brins so verlustfrei den Todesstoß bringen zu können. Er kann – genauso wenig wie Gilia – die Misa allerdings nicht überqueren, da die einzige Brücke sich in sehr gut befestigten Vallusa befindet, welches seine Tore geschlossen hat. Also läßt gegenüber eines kleine Forts, über dem das Banner Borbarads weht, auf der anderen Seite Halt machen. Dort haben zwergische Konstrukteure mittels Booten und Baumstämmen bereits begonnen, eine Brücke zu bauen, um dem Heer das Übersetzen zu ermöglichen. Gilia läßt von ihren Freischärlern ein kleines (befestigtes) Lager à la Robin Hood im nahen Wald errichten (der sich bis ans Flußufer zieht), um Uriel im Auge zu behalten. Durch eine Guerillia-Taktik kann der Bau der Brücke nicht verhindert, aber doch um einige Tage verzögert werden, indem man die Zwerge von der Brücke schießt, und sich dann schnell zurückzieht.

Um an die Brücke soweit ranzukommen sind aber erstmal „Schleichen“ und „Verstecken“-Proben fällig. Mehr als 2 Schüsse kann keine Waffe abgeben, bevor Alarm gegeben wird. Es bedarf einer um 7 erschwerten Schußprobe und 10 TP um einen der Zwerge von der Brücke zu schießen (er fällt dann ins Wasser und geht unter wie ein...Zwerg). Pro totem Zwerg wird der Bau um 6 Stunden verzögert. Ansonsten wäre sie nach 2 Tagen fertig (es sind einen Menge Zwerge!). Wer sich nicht rechtzeitig zurückzieht, wird auf jeden Fall verfolgt, was natürlich zusätzlich zu den obigen auch Wildnisleben-Proben erfordert. Ansonsten muß man sich der Verfolger halt entledigen. Wird das Lager entdeckt, muß Gilia sich einen neuen Unterschlupf suchen. Gilia weiß allerdings, wann der Bogen überspannt ist und Uriel sich mit seiner ganzen Kraft auf die Vernichtung der nervigen Freischärler konzentriert, so daß sie die Aktion nach 5 Tagen sein läßt. Außerdem haben die Zwerge gelernt, sich anzubinden.

Es stellt sich immer noch die Frage, was Uriel denn in Tobrien will. Es scheint ein Plan Borbarads zu sein, da er ja von anderen Truppen erwartet wird. Vielleicht haben die Helden ja schon gehört oder selbst herausgefunden, daß das Mittelreich eine große Armee nach Tobrien geschickt hat. Entweder durch einen der Freischärler oder durch einen Spähausflug (was vorzuziehen ist, aber auch gefährlich: Schwimmen, Schleichen, Wildniskunde, Kämpfe mit Spähern der Borbaradianer...) läßt sich in Erfahrung bringen, daß eben diese Armee inzwischen auf der Flucht vor dem wesentlichen größeren borbaradianischen Heer unter Helme Haffax ist. Mit einer Krigenkunst-Probe ist klar: Uriel soll helfen, das Heer des Kaisers restlos zu vernichten, danach will Haffax über die Brücke ins Bornland einmarschieren.

Am 22. Praios kann Uriel jedenfalls die Misa überqueren. Doch Gilia hat nicht aufgegeben: Bevor sie beschloß, den Beschuß der Brücke einzustellen, erfuhr sie von Spähern, das Thesia von Ilmenstein mit einer neuen Armee, ebenfalls Uriel folgend, Geestwinkoje erreicht hat. Sie beschließt nun, auf Thesia zu warten und dann mit ihr gemeinsam die immer noch bewachte Brücke zu nehmen.

Thesia

Die Helden werden Thesia entgegengeschickt, da sie sie ja kennen. Sie treffen schon nach kurzer Zeit auf eine 700-Mann strake Armee, angeführt von Thesia, Wahnfried, Mirhiban und Ugo von Eschenfurt. Sie alle tragen ihre Adler- und Drachenflügel, genau wie ihre Ritter. Außerdem haben sich den Ilmensteinern Arvid und Algunde

angeschlossen (und auch Wassjef, jetzt offizieller Knappe Arvids, ist wieder unter der Landwehr, da er kein Pferd besitzt), die allerdings nicht mit den Geflügelten mithalten können: Alle oben erwähnten Anführer und deren Ritter tragen ihre Drachen oder Adlerflügel, weswegen ihre Pferde „es eilig haben“. Bereitwillig lassen sie sich von den Helden zu Gilias Lager führen und über die Situation aufklären. Danach werden alle Truppen im Lager zusammengezogen. Erblickt Thesia Graf Vigo, ist sie zunächst verwirrt, dann aber glücklich, einmal Schwanen-, Drachen- und Adlerflügel beisammen zu sehen. Vigo meint allerdings, daß, wenn Uriel ihn als Flügelherr rief, er ihm folgen müsse...

Flügel für die Helden

Ein Held (oder 2, falls es sonst Streit gibt...), der Thesia in der letzten Schlacht besonders beeindruckt hat, erhält von ihr ein Bündel, in dem sich ein Paar Adlerflügel befinden, sie meint, eine greise Bronnjarin ohne Erben hätte sie gebeten, diese jemand Würdigem zu übergeben. Je nachdem, wie sich der Held auf dem Schlachtfeld schlägt, könnte damit auch ein Lehen verbunden sein...

Auswirkungen: Trägt der Held die Flügel auf seinem Roß, galoppiert dieses 20% schneller. Im späteren Angriff auf Uriels Heer erhält er allerdings folgende Modifikationen, allerdings nur im Galop und nur ein Mal:

MU: +3

IN: +3

CH: +3

JZ: +2

AU: unendlich

MR: +10

AT: +4, 3 AT/Runde

PA: +3, 2 PA/Runde

RS: +5

LE: +20

Reiten: Erleichtert um 7

Geschwindigkeit: Verdoppelt

„Herr Lamertien“

Unter den Ilmensteinern befindet sich ein junger Mann in schwarzen Roben, der einen Zweispänner lenkt und den die Heden aus Festum als den Käufer der Flügel kennen. Haben sie den Spielern (in der Befürchtung, sie könnten zu viel Hintergrundwissen besitzen) damals den Namen Lamertien verschwiegen, können sie ihn nun von Thesia in Erfahrung bringen, die ihn für äußerst vertrauenswürdig hält und geheimnißvoll grinst. Sie meint, man solle froh sein, daß es da ist und er würde wissen, was er tue. Lamertien selbst ist erfreut, zu sehen, daß die Helden noch immer „auf der richtigen Seite stehen“. Eine magische Untersuchung führt immer zum selben Ergebnis: Der Magier sieht anstelle des jungen Mannes eine schimmernde Gestalt, der sich wie hunderte von Schlangen Zöpfchen auf dem Kopf winden und die ihn böse anfunkelt..

Offensive

Nachdem kurz diskutiert wurde, ob man den Kaiserlichen sofort zu Hilfe eilen solle, oder erst mal die Brücke zerstören und dann auf Hilfe aus Festum warten solle, setzt sich Gilia durch und das Heer wird für den Abmarsch nach Tobrien bereit gemacht. So begibt man sich einige Stunden später(nachts) auf den Weg zur Brücke, um sie intakt einzunehmen. Das Südende der Brücke wird von dem Nordtor des Forts abgeschlossen. Wie die Strategie aussieht, hängt von den Vorschlägen der Helden ab. Im Roman läßt Arvid einen 100köpfigen Trupp über die Misa schwimmen, der von Süden her einen großen Angriff vortäuscht. Sofort läßt der Kommandeur des Lagers alle Leute nach Süden rücken. Derweil stürmt der Rest des Heers mit Rammböcken aus Kutschen, die von der Landwehr geschoben werden (Darunter die rachdirstigen Schorkin-Brüder mit dem Schlachtruf „Duna! DUNA! DUNA!“) die Brücke, um das Nordtor zu stürmen, was erst bemerkt wird, als das Tor am Boden liegt und die Armee metzelnd in das Lager einfällt. Die unterlegenen

Borbaradianer fliehen nach verzweifelter Gegenwehr. Falls die Helden in Rage sind, gönnen sie ihnen den Kampf mit einem durchschnittlichen Ork oder Borbaradianerzweig. Sobald das Lager eingenommen ist, läßt Gilia auch die Reiterei übersetzen und sammelt das Heer am Ufer der Misa.

Die Flügelpaare

Gilia, Wahnfried und Thesia treten vor das versammelte Heer. Gilia hebt eine Fackel über den Kopf und beleuchtet so die 3 Gesichter. Lesen sie nun die Rede von Seite 535 unten, Teil 2 vor. Die Armee begibt sich nun ohne weitere Befehle, enorm motiviert, auf den Weg nach Süden. Doch schon bald fällt der Großteil zurück: Die Geflügelten sind durch die Macht der Schwingen natürlich schneller und so reiten die gut 70 Reiter (mit den Helden, da einer ja selbst Flügel hat und die anderen...ja auch was besonderes sind) bald einige hundert Schritt vor dem Hauptteil des Heers. Nach einer Stunde ist aus südlicher Richtung Schlachtenlärm zu vernehmen, als von Norden eine einzelne junge Reiterin heransprengt, die 2 längliche Bündel an ihr Pferd gebunden hat. Sie sieht Herrn Lamertien sehr ähnlich. Sie treibt ihr Pferd neben Thesias Falben, spricht kurz mit ihr, worauf Thesia das Zeichen zum Anhalten gibt. Sie steigen beide ab und umarmen sich. Sollte jemand blöd kucken (zur Not Wahnfried), stellt Thesia erst die Helden und Bronnjaren vor und meint dann, auf die Frau deutend „Nahema ai Tamerlein“, diese nickt den Helden verschwörerisch zu. Allgemeines Gemurmel. Mirhiban springt vom Pferd, um die Zauberin freudig zu umarmen. Danach wendet sich Nahema an Gilia: „Gilia von Kurkum nehme ich an. Ich kenne eure Mutter“ (genauer Wortlaut: Seite 540) Gilia meint, die sei tot, aber Nahema beharrt auf dem Wort „kenne“, da sie sie nicht vergessen hat. Dann packt sie eine Brünne aus und bittet Gilia, sie anzulegen. Sie tut dies verwundert, doch dann holt Nahema zum allgemeinen Erstaunen aus den Bündeln die Schwanenflügel, die die Helden Uriel gestohlen haben. Alle Geflügelten sind gespannt und erwartungsvoll, denn sie wissen, was passieren soll, wenn die Paare vereint sind. Mit den Worten: „Einige sehr gute Freunde haben mir dabei geholfen, diese hier zu beschaffen“ rastet Nahema die Flügel in die Brünne. Gilia seufzt. Nahema meint, die 3 Anführer sollen sich an den Händen fassen, sie packen sich an den Handgelenken, sodaß ein Dreieck entsteht, die übrigen Geflügelten (also auch mindestens ein Held) tun es ihnen gleich, je in Zweier oder in einer Dreiergruppe mit Vigo (da sollte auch der Held drin sein), also immer ein Drache und ein Adler und einmal auch ein Schwan. Dies geschieht fast automatisch. Was nun geschieht können sie auf Seite 542 nachlesen (spielttechnisch: siehe oben): Eine uralte Magie erwacht zu neuem Leben, sie greift den Streibern ans Herz und erfüllt sie mit Tatendrang, Mut und Kampfeslust, doch als man sich lösen will, befiehlt Nahema, zusammenzubleiben. Da hört man auch schon von Süden her Hufgetrappel und das Rauschen weiterer Geflügelter: Unter wüsten Beschimpfungen reiten die Schwanengeflügelten ein, trotz der Abscheu entsteht der magsiche Wunsch eines jeden Geflügelten, sich mit ihnen zu vereinen. Auch diese bitten Gilia unterwürfig und flehentlich, sich ihr anschließen zu dürfen. Diese willigt widerwillig ein „Nur heute will ich an eurer Spitze reiten“, da sie weiß, daß der Zauber dies verlangt. Die Zweiergruppen werden durch Notmärke Schwanenflügler aufgefüllt, der Spruch ist vollendet. Danach wendet sie sich ihrem Pferd zu, hält aber inne, als ein kehliges Wiehern zu hören ist: Ein großer schwarzer, blauäugiger (beunruhigend!) Hengst bahnt sich den Weg durch die Menge und bleibt vor Gilia stehen, die jauchzt: „Rabe! Du bist gekommen! Wirst du mich in die Schlacht tragen?“ Der Hengst nickt ein, Gilia steigt auf, erhebt Valaring und schreit: „Frauen und Männer! Dies ist – so drückte es die Gräfin von Ilmenstein aus – ein guter Tag zum Kämpfen, zum Sterben oder zum Siegen! Was er bringen wird, werden wir sehen. Nun folgt mir nach! Wir haben keinen Augenblick mehr zu verschwenden!“ Die Geflügelten bilden eine Gasse für ihre Anführer, dann

sprengen alle 99 Geflügelten Richtung Süden, dicht gefolgt vom restlichen Heer, das aber bald wieder zurückfällt (diesmal mit den restlichen Helden).

DIE SCHLACHT AUF DEN VALLUSANISCHEN WEIDEN

(Morgendämmerung des 24. Praios 1021 BF/28 Hal)
Allgemeine Informationen:

Lesen sie dem/den Geflügelten Helden folgendes vor:
Du und die anderen Geflügelten stürmen hinter Giliass Hengst her. Der anfangs ungeordnete Trupp fächert sich bald breit auf und läßt das restliche Heer hinter sich, doch trotzdem wollt ihr, *könnt* ihr den Galopp nicht mehr bremsen. Im Gegenteil: Immer schneller wird der Ritt. Die Luft ist geschwängert von Magie, die euch ans Herz greift und in unerträgliche Erregung versetzt. Ihr stellt euch in euren Steigbügeln auf, seht eure Pferde unter euch dahingleiten. Der scharfe Wind treibt euch die Tränen in die Augen, doch ihr denkt nicht daran, sie abzuwischen; wie versteinert steht in euren Steigbügeln, gebannt vom Rauschen der Flügel hinter euch. Als ihr vor euch durch den Morgennebel das Schlachtfeld errahnen könnt, stößt Rabe einen drohenden Schrei aus, der von den anderen Pferden hundertfach beantwortet wird. Da tauchen vor euch Notmärker Soldaten auf, die euch schreckensbleich anstarren und bei eurem Anblick versuchen, die Flucht zu ergreifen.

Meisterinformationen:

Für die Feinde sind die Geflügelten mit einer magischen, roten Feuersbrunst umgeben. Jeder Geflügelte darf 5 AT auf Soldaten ausführen. Bei einem Treffer ist der entsprechende Gegner sofort aus dem Spiel, da ihn die Wucht des Angriffs umhaut. Erst dann wird einer der Soldaten mit AT 8 auf den Geflügelten einschlagen (nur 1W+4 TP). Es folgen 5 weitere AT der Geflügelten, dann bekommen sie es mit den Rittern zu tun. Einer wendet sich jedem zu (AT 10, TP 2W), dann dürfen die Geflügelten 5 AT auf die Ritter ausführen, wobei auch diese bei einem Treffer aus dem Rennen sind. Die Geflügelten hinterlassen dabei eine breite Schneise der Verwüstung, bestehend aus toten und verwundeten Pferden und Soldaten, in Uriels Heer, das danach nur noch aus einigen versprengten Teilen besteht. Etwa 1000 Notmärker sind gefallen. Übrigens befindet sich Uriel unter den Rittern: Er schreit gerade „Schwanenreiter, wie könnt ihr...!“. Er kann nicht getötet werden, aber eine AT reißt ihm seinen Helm herunter, sodaß Thesia ihm im Vorbeireiten das Ohr abschlagen kann.

Danach müssen die Geflügelten ihren Galopp verlangsamen. Die Wirkung des Zaubers läßt langsam nach und sie geraten in „normale“ Gefechte mit borbaradianischen Berittenen in der Mitte des Schlachtfelds (MU: 12; AT/PA: 14/12; TP: 1W+5; RS: 4; LE: 45).

Nicht-Geflügelte Helden (zB Magier)

Diese bleiben zwangsläufig mit der restlichen Armee weiter hinten zurück, gleichauf mit Arvid und Algunde. Sie können beobachten, wie die Schorkin-Brüder den Geflügelten hinterherstürmen und alles niedermachen, was diese übriggelassen haben. Kurz bevor es aufs Schlachtfeld geht, kommt den Helden und Arvid eine mitgenommene Gestalt entgegengewankt. Evtl. erinnern die Helden sich an Stian Zornbrecht... Er hat den Angriff durch Glück überlebt, sein Pferd ist tot und er ist auf der Flucht. Er bemerkt die Helden erst als sie vor ihm stehen. Egal, was die Helden tun, er wird einen Wutanfall bekommen, seinen Säbel greifen und fordern: „Ich bin Oberst Stian Zornbrecht! Laßt mich durch!“ Dann wird er Arvid zu einem gerechten Zweikampf fordern. Als dieser absteigt, packt Stian sich aber Algunde und hält ihr den Säbel an den Hals, droht sie aufzuschlitzen und verlangt freies Geleit und ein Pferd. Es ist an den Helden, die Situation zu meistern. Auf jeden Fall sollte er sterben und

Algunde nicht. Die Szene ist brauchbar, um den Haß eines Helden zu schüren (siehe Karmoth).

DIE SCHLACHT

DIE LAGE NACH DEM ANGRIFF DER GEFLÜGELTEN:
Die Borbaradianer und Notmärker haben das Nachtlager der Kaiserlichen von allen Himmelsrichtungen aus angegriffen. Die Nordblockade ist jetzt aber völlig aufgelöst, Uriel sammelt seine restlichen Leute zum Rückzug, wird aber auf diesem Wege in das Ilmensteiner Hauptheer laufen. Die Kaiserlichen sind ob der Ankunft der Geflügelten schon im Siegestaumel, die Zwerge singen alte Kampflieder, es erklingen „Hurra“-Rufe, etc. Die Borbaradianer haben bereits begonnen, sich zu zerstreuen und vor den Gegnern zu fliehen. Dies alles wird allerdings durch die Ankunft Karmoths (gerufen vom Haß der Kämpfenden) zunichte gemacht.

Verteilen sie folgende Ereignisse auf die passenden Helden, sobald diese das Schlachtfeld erreicht haben (bei mehr als 3 Helden bzw. Falls sie nicht in das Schema passen, können sie die Grenzen der einzelnen Unteraufgaben auch etwas verschwimmen lassen und zB auch einen nicht berittenen Helden an Uriels Verfolgung teilnehmen lassen):

- a) **für Nachzügler-Helden:** Die Ilmensteiner Armee fängt die Reste der Notmärker ab, die keine Chance haben, doch Uriel und einige Getreue (Ugo ter Sappen) bahnen sich per Streitkolben den Weg durch die Landwehr, um einen rettenden Wald zu erreichen. Ein Held kann sehen, wie Wassjef in Uriels Nähe gerät und ihm einen Sauspieß in die Rüstung rammen will, den er aber am Ende selbst in der Brust stecken hat. Für den Pagen kommt jede Hilfe zu spät. Auch Uriel ist für einen Helden ohne Schlachttroß nicht einzuholen – außer mit magischen Mitteln, und der Magier der Gruppe wird gleich nach Wassjefs Tod von einem anderen Ereignis abgelenkt: **Duell der Magier mit Mengbillar:** Der Magier der Gruppe, wahrscheinlich gerade mit Wassjefs Leiche oder Gedanken an Uriels Verfolgung beschäftigt, erlebt Folgendes: Im Troß der fliehenden Notmärker rast ein Planwagen durch die Menge und fährt dabei die Landwehr nieder. Wird der Kutscher erledigt (am besten von einem Helden), stürzt die Kutsche um und Mengbillar und eine tote Dirne purzeln heraus. Mengbillar hat sich jedoch schnell wieder gefasst und der Showdown mit dem Held kann beginnen. Am Ende liegt Mengbillar schwer verletzt am Boden kann aber noch einige Worte murmeln: Eine Fajlaraan und 2 Canilaraanji (die Hundedämonen) erscheinen, letztere werfen sofort den Helden zu Boden, erstere (eine haarlose, nackte Frau), heilt Mengbillar, nachdem er es ihr herrisch Befohlen hat. Die „Hunde“ nageln den Helden am Boden fest. Mengbillar spottet (S.624) und befiehlt, den Helden zu zerreißen. Dann wendet er sich mit der Frau zum Gehen, dreht sich aber nochmal verwundert um, da die Hunde den Helden wie Welpen abschlecken. Sie können nun etwa den Dialog von S. 625 vorlesen: Mengbillar regt sich auf und ist irritiert, rennt dann aber weg, da die Ilmensteiner nah sind. Die Dämonin hält ihn aber fest, will sich mit ihm amüsieren, da ihre Herrin es ihr erlaubt hat. Sie meint sie wolle sich für die Schmerzen revanchieren, die er ihr in Notmark zugeführt hat, es möge sein, daß er nun endgültig in Ungnade bei der Herrin gefallen sei, da er ihre Kinder für die *falschen* Zwecke (nämlich Metzeln) beschworen habe. Mengbillar kann sich nicht aus der Umarmung lösen, die Schlangenzunge der Frau fährt ihm übers Gesicht, verbrennt es ihm tief in den Hals ein, er

speit Blut, sie greift in seine Haut und reißt Knochen heraus, verwandelt sich in einen Laraan (Mysteria für Bild), schrumpft und beginnt ihn von innen heraus aufzufressen. Der Magus ist dabei bei Bewußtsein und schreit bis zum Ende. Der Held kann sich wider frei bewegen und gegebenenfalls fliehen oder zuschauen... oft wollen Helden aber „sicher gehen“. Will der Betroffene Mengbillars Leiche also den Kopf abhauen o.ä. wird sie wieder belebt, packt die entsprechende Waffe, richtet sich auf und meint mit der Stimme der Dämonin: „Dies ist jetzt MEIN Körper. Bitte laß ihn zufrieden“ bevor sie sich zum Gehen wendet...

- b) Geflügelte/ Berittene Helden - Thesia-Orientiert:** Thesia und die meisten Geflügelten sind dabei, die restlichen Notmärer Ritter zu erledigen, als Thesia ausruft: „Das darf nicht sein!“ Sie zeigt nach Norden, wo Uriel gerade flieht und sprengt in diese Richtung davon. Ugo v. Eschenfurt und 4 weitere Geflügelte hinterher - und hoffentlich auch ein Held! Die Flügel ermöglichen es, die Verfolgung aufzunehmen. Verlangen sie jetzt wieder Reiten-Proben. Uriel merkt natürlich, daß er verfolgt wird und befiehlt seinen restlichen Leuten, mit Pfeil und Bogen am Waldrand zu warten und im Dickicht auf die Verfolger zu lauern. Die abklingende Macht der Flügel ermöglicht es immer noch, die Feinde mit einer Sinnesschärfe-Probe zu erkennen, danach können sie etwa die gleiche Regelung verwenden, wie bei den Armbrustern in der Schlacht bei „Ochs und Eiche“, die Proben allerdings nicht ganz so erschweren und die Schützen höchstens je 2 Pfeile abschießen lassen. Da es aber 10 Schützen sind und pro Runde nur einem Pfeil ausgewichen werden kann, ist die Möglichkeit eines Treffers trotzdem gegeben: Verlangen sie beim Weiterritt auch Selbstbeherrschungsproben. 2 der Bronnjaren werden vom Pferd geschossen. Der Rest dringt allerdings in den Wald ein, was die Bogenschützen nun in wilde Panik versetzt. Die mit 3 Pfeilen gespickte Thesia schert sich nicht um diese sondern bleibt an Uriel kleben. Ugo von Eschenfurt hat einen Pfeil im Bein, was ihn nicht stört. Er entdeckt Ugo ter Sappen (den Kommandeur aus der Kneipe im Gehölz und speißt ihn an seiner Lanze auf, was ihn allerdings auf dem Sattel wirft. Ter Sappen wird an einen Baum genagelt. Eschenfurt rappelt sich auf, setzt sich auf einen Stein, holt seinen Schnaps raus, verarztet sich und meint „so ein schöner Vorname und so ein Dreckschwein...“ Der Held wird wohl versuchen, Thesia zu helfen. Auf seinem Weg durch den Wald kann er mit einer Sinnesschärfe-Probe ein Orklandpony ausmachen, daß in Gehölz versteckt steht. Als er diesem nachschaut, kann er noch einen heranrasenden Schatten wahrnehmen und wird dann von Kerschoi, der auf einem Baum gelauert hat, vom Pferd gerissen (2W Schaden). Kerschois letzte Aufgabe ist es, Verfolger aufzuhalten und diese Aufgabe wird der riesige Ork auch verbissen auszuführen suchen (Werte siehe „Ochs und Eiche“)

- c) Geflügelte Helden – Gilia-Orientiert**
Kurz nachdem die Garether bereits Siegesrufe ausgestoßen haben, wendet sich das Blatt: Gerufen vom Haß der Kämpfenden erscheint ein Dämon auf der Bildfläche. Der sechseckhörnte, stierköpfige, einäugige, vierarmige, axtschwingende Gladiator Belharhars: Der Kriegsdämon Karmoth, der nur eine Freude hat: Das Töten. Alle Helden können mit einer Sinnesschärfe-Probe +5 schon recht früh eine kleine dunkle Gestalt erkennen, die von einem

nördlichen Wäldchen her langsam richtig Schlachtfeld tänzelt. Die Helden können dies aber nicht untersuchen, da sie abgelenkt werden. Wenig später hat der Dämon die Mitte des Feldes erreicht, wo die Kaiserlichen jubeln und die Borbaradianer sich gerade neu zu formieren suchen. Der Dämon ist gewachsen und nun 5 Schritt hoch. Er stößt einen markerschütternden Schrei aus, der jeden, der ihn vernimmt dazu zwingt, sich ihm zu stellen (Im Hirn wird der Schrei mit „hier steht der große Karmoth, der Gladiator Belharhars, der noch nie einen Kampf verlor! Kommt und kämpft mit mir übersetzt). Wer eine Magiekunde-Probe +13 schafft (Magier +5, Dämonologen –5), weiß, daß man sich nur die Ohren zuhalten muß, um den Schrei nicht zu hören und so nicht dem Zwang zu unterliegen. Der Dämon trennt beiläufig massenweise Köpfe ab (AT/PA: 30/30, aufteilbar!) – zunächst wahllos auf beiden Seiten, dann erkennt er über dem Lager der Garether das goldene Löwenbanner der Rondrakirche und hält darauf zu (Genaue Beschreibung der Ereignisse ab Seite 581). Die Rondrianer versuchen ihn aufzuhalten, da sie wissen, sollte der Dämon das Banner zerreißen, wäre die Moral endgültig am Boden, die Schlacht verloren. Nun sammeln sich die Borbaradianer wieder im Gefolge des Dämons und beobachten sein Tun. Die erste, die sich Karmoth in den Weg stellt ist Ayla von Schattengrund, das Schwert der Schwerter. Zusammen mit einigen Getreuen, die jedoch nach und nach allesamt fallen, gelingt es ihr, den Äxten auszuweichen und so einige Treffer zu landen, die Wunden tiefen grün, heilen aber schnell wieder. Eine große Zahl Beobachter aus beiden Lagern versammelt sich schweigend, bangend. Irgendwann wird es dem Dämon zu blöd und er versucht Ayla zu zerhacken. Ihr letzter Begleiter wirft sich allerdings in die Klinge, wodurch Ayla nur gestreift und nach hinten geschleudert wird. Sie bleibt bewußtlos im Gras liegen. Der Dämon stapft weiter, doch dann wird ihm der Weg vom Weidener Bären, Herzog Waldemar versperrt, der die Schläge Karmoths mit seiner Ochsenherde zu parieren versteht (er lenkt sie ab, statt zu blocken) und dem Dämonen auch einige Wunden beibringt. Doch der Herzog ist alt und muß immer weiter zurückweichen, Schließlich fährt ihm die Axt tief in die Brust und der alte Recke ist tot. Karmoth stapft weiter, doch diesmal stellt sich ihm Nahema in die Weg, die per Fortifex eine Barriere aufbaut. Der Dämon schlägt mit seinen Äxten wie wild auf diese ein, wodurch Nahema all ihre Kraft braucht, um sie aufrecht zu erhalten. Schon sinkt sie in die Knie, als Gilia auf ihrem Rappen stehend heranrast und ruft: „Karmoth! Die Herrin wird dich strafen – niemand entkommt ihrem Zorn!“, dabei reitet sie an dem Unwesen vorbei, weicht der Axt aus und zieht ihm Valaring über die Brust. Einige Schritt weiter wendet sie und bleibt drohend stehen. Karmoths Schrei formt die Worte: „So, nun also die lüsterne Gilia, die Amazonendirne! Und wer wirft sich nach dir in meine Äxte?“ – „Niemand! Denn dich und deine Äxte wird es nicht mehr geben!“, Karmoth lacht. So beginnt der legendäre Zweikampf. Gilia und Rabe agieren wie ein Wesen. Das Pferd bewegt sich so, daß es Gilia das optimale Zuschlagen ermöglicht und weicht selbständig aus. Trotzdem wird die Amazonenkönigin zweimal vom Pferd geschleudert, was Karmoth ausnutzen will, doch Nahema ist jedesmal mit einem Zauber zur Stelle, so daß Gilia wieder aufsteigen kann. Am Ende des langen Kampfes,

blutet der Dämon aus zahllosen Wunden grünen Schleim, doch er hat die Schwanenflügel zerfetzt und schafft es, - mit einer Finte der Äxte - seine Hörner zu benutzen, um Rabe der Länge nach aufzuschlitzen. Das sterbende Pferd hat noch Kraft für einen letzten Angriff: Kurz bevor es den Dämon erreicht, taucht Gilia, an der Flanke des Rappen hängend, ab und rammt Karmoth mit aller Kraft das Schwert in die Brust, so daß es hinten wieder herausschaut. Der Dämon schreit schmerz erfüllt, reißt Valaring heraus und wirft es weg, wofür er seine Äxte fallen lassen muß. Dadurch gerät er ins Stolpern und fällt nach hinten. Gilia verabschiedet sich vom toten Raben, hebt Valaring auf und geht drohend auf ihn zu, der sich jetzt verängstigt umblickt, etwas zurückweicht, gehetzt nachdenkt – und dann einfach verschwindet. Lange Zeit des Schweigens. Ein Junge ruft „Hurra“, worauf Hundert andere einstimmen. Flöten und Trommeln beginnen zu spielen, die Borbaradianer fliehen, doch es wird ihnen nur halbherzig nachgesetzt.

Spezielle Informationen:

Wann sie den Helden auf Karmoth (AT/PA 30/30 Der RS beträgt 5. LE wird nicht angegeben, da der Dämon nur durch Gilia getötet werden kann. MR : 7) treffen lassen, bleibt ihnen überlassen. Auf jeden Fall, nachdem Ayla ihren Angriff begonnen hat, denn sonst ist der Held totgeweiht. Pariert werden können die aufteilbaren AT des Dämons nur mit geeigneter Waffe (Meisterentscheid) und bei einem PA-Wert von mindestens 15 (ablenken). Wird der Dämon nur von dem Held angegriffen, kann dieser ihn nicht treffen, wird aber selbst immer getroffen. Hat er einen Mitsteiter, pariert und attackiert er mit 15, sind es 2 nur mit 10 und so weiter. Nur magische und geweihte Waffen verursachen Schaden.

Vielleicht erlebt der Held gerade den Sturz Aylas mit, als er ankommt, vielleicht ist auch er derjenige, der sie rettet. Er könnte danach ankommen (die von mir favorisierte Variante), gerade noch sehen, wie Ayla ins Gras geschleudert wird und an der Seite Waldemars fechten, ihm kurze

Atempausenverschaffen. Dabei wird der Held ebenfalls verletzt (abgetrennte Gliedmaßen können ja wieder „angebalsamt“ werden...), Karmoth will ihm den Rest geben, doch er wird von Nahema abgelenkt. Als dann Gilia auftaucht, kann der Held sich wieder aufrappeln und auch ihr helfen, zB als sie gerade vom Pferd geschlagen wird. Sie können auch andere Helden (Magier unterstützt Nahema mit Unitatio oder eigenständig, ein Streuner könnte unter dem „Publikum“ sein, und muß erst eine MU-Probe ablegen, um Gilia auch nur ihr verlorenes Schwert zuzuwerfen) in diesen Kampf der Titanen einbauen, doch dann wird es unrealistisch, daß alle überleben... Wie und wie stark sie die Helden in den Kampf involvieren bleibt also ihnen überlassen. Reagieren sie flexibel auf das Verhalten der Helden. Wichtig ist, daß sie die NSC (Ayla, Waldemar...) als Teile der Helengruppe ansehen, die auch mit den Helden kommunizieren, daß Gilia und niemand sonst am Ende den Dämon besiegt und daß der Kampf sozusagen in 3 Kapitel unterteilt ist (Ayla, Waldemar, Gilia), zwischen denen Pausen im Ansturm auf den Dämonen stattfinden. Der Held, der mitkämpft muß also zwischendurch mal außer Gefecht gesetzt werden, er kann auch nicht dem Kampf vom Anfang bis zum Ende beiwohnen. Seine Verletzungen sollten ihn spätestens in der Endphase von Gilies Angriff dazu bewegen, ihr das Feld zu überlassen, oder er ist ein toter Held (orientieren sie sich am Endkampf von Star Wars 2: Erst wird der Held nur bewußtlos zu Boden geschleudert, dann jedoch *ernsthaft* verletzt, zB vom Axthieb übers halbe Schlachtfeld geschleudert...dann schlägt Yodas...äh Gilies

Stunde). Dann allerdings können sie verstärkt Magier oder Streuner (s.o.) miteinbeziehen.

Nach der Schlacht

Thesia

Der Held, der mit Thesia geritten ist, wird sie wohl suchen wollen, falls er sie nicht auf Anhieb findet, gesellen sich auch Mirhiban und evtl. andere Helden dazu. Verlangen sie Wildniskunde- und Fährtsuchen-Proben. Irgendwann kann man auf einer Lichtung Thesias Falben stehen sehen. Einige Dachse verschwinden gerade im Wald. Uriel liegt ausgestreckt mit dem Gesicht in einer Pfütze neben dem eingestürzten Dachsbau. Er ist tot, offensichtlich von seinem Pferd abgeworfen, hat jedoch keine neuen Wunden, sein Hals ist jedoch sehr steif... In der Nähe ihres Pferdes liegt auch Thesia. Die Brünne liegt neben ihr, ihre Wunden sind nach Goblinart versorgt, ein grünes Bündel stützt ihren Kopf. Sie schläft, wacht aber auf als der Held sich nähert, fragt nach Uriel und ist schon wieder guter Dinge, als sie von seinem Tod erfährt.

Sieg?

Prinz Brin sammelt die Überlebenden und läßt die Toten verlesen, auch die Ilmensteiner und die Helden werden zu ihm gerufen. Der Reichsbhüter bedankt sich persönlich bei jedem, der eine Rolle gespielt hat (vielleicht haben ihm die Helden ja schonmal das Leben gerettet...). Das Heer verläßt Tobrien auf schnellstem Wege Richtung Bornland, da die Leute zermüht sind. Da den Feinden nicht nachgesetzt wird, kann sich die gegnerische Armee wieder erholen, weshalb die Schlacht nur „unentschieden“ ausgegangen ist. Das Heer bezieht erstmal vor Festum ein Lager, um sich zu erholen. Prinz Brin und die anderen Edlen werden in der freien Stadt natürlich aufgenommen und erhalten Zimmer in den besten Hotels. So kann in Festum auch eine kleine Siegesfeier stattfinden, bei der die Helden mit den NSCs nochmal etwas Spaß haben können... Auch können sie von ihren weiteren Plänen hören:

Seine Allerdurchlauchtigste Hoheit Prinz Brin plant ein weiteren großen Feldzug gegen Borbarad. Er diskutiert gerne seine Schlachtpläne mit den Helden (vielleicht sind die ja auch völlig schwachsinnig und die Helden müssen ihn erst auf die richtige Strategie bringen...)

Arvid und Algunde sind nicht da, sie sind schon dabei, Geestwinkoje wieder aufzubauen (wo die Helden nun immer gern gesehen sind), nachdem sie Wassjef begraben haben.

Ayla von Schattengrund ist eine gute Möglichkeit, Kontakte zu knüpfen, besonders, wenn man ihr gegen Karmoth beigestanden hat.

Thesia und Mirhiban sind damit zufrieden, Borbarad das Bornland entrissen und Uriel zur Strecke gebracht zu haben. Sie sind sehr zugänglich.

Gilia hat bereits neue Amazonen gefunden und plant mit diesen in die Drachensteine zu ziehen, um dort als Amazonenkönigin auf Yeshinna zu herrschen. Sie sucht aber noch weitere Neuzugänge.

Ugo von Eschenfurt...na ja, sie wissen schon...

Nahema ai Tamerlein ist nun wesentlich umgänglicher als am Anfang. Noch mehr, wenn sie jemand im Kampf gegen Karmoth unterstützt hat. Evtl ist sie bereit einem Magier ein Artefakt (nicht zu mächtig) zu überlassen oder einen seltenen Spruch beizubringen.

Brin von Rhodenstein ist nun bereit die ganze Geschichte von Bjaldorn zu erzählen.

Belohnungen:

Da die Aufgaben in diesem Abenteuer sehr davon abhängen, wie sich die Helden verhalten, ist es schwer, eine Zahl an Abenteuerpunkten festzulegen. Daher verlasse ich mich auf ihre Entscheidung...

Auf jeden Fall sollte es Steigerungsversuche für Kriegskunst, Reiten, Zechen, Geographie und Etikette geben. Außerdem die Möglichkeit auf ein Lehen in Sewerien (Anwesenheit wird verlangt!), verbunden mit dem dauerhaften Besitz eines Schwingenpaares und allen Pflichten, die man gegenüber seinem Lehensherrscher so hat...

NSCs

Die wichtigsten NSCs finden sich im Anhang des ersten Teils oder in den entsprechenden Stellen im Text.

Karten und Schlachtpläne

...sind im Roman „Das zerbrochene Rad“ enthalten

Quellen und weiterführende Literatur:

„Das zerbrochene Rad: Dämmerung/Nacht“ von Ulrich Kiesow

„Steppenwind“ von Nils Gaul

Borbarads Erben: Unter der Dämonenkrone

Die Welt des Schwarzen Auges

„Schwingen aus Schnee“ von Gun-Brit Tödter

„Die Attentäter“ von Ulrich Kiesow

Goldene Blüten auf Blauem Grund

„Der Scharlatan“ von Ulrich Kiesow

Stromaufwärts

Musiktips:

Theme von „The Rocketeer“ als Bornlandthema und für Thesias Rede.

Theme von „Armageddon“ als Amazonenthema
„Duel of the Fates“ von „Star Wars“ oder „Skyhook Battle“ von „Shadows of the Empire“ für den Kampf gegen Karmoth.

Aus „Antz“ „Antz go Marching to War“ 2. Hälfte für den Angriff der Oger

Von „Rhapsody“ (ital. Metalband): Intro der CD

„Symphonie of the Enchanted Lands“ für den Initiationszauber der Flügel.

Theme von „Conan the Destroyer“ für Thesias Feldzug nach Notmark.

„The Time Machine“ Track 6: „I don't belong here“ ist ein sehr gutes, frisches ReisetHEMA und für die Szenen geeignet, in denen Giliass Freischärlerhaufen wächst.

Für Mengbillar eignet sich das Thema des Imperators oder Darth Mauls aus Star Wars, das Nazgûl-Thema aus „Lord of the Rings“ oder das Lied „Nightmare“ aus „Lord of the Dance“.

Falls Szenen mit Uriel eingebaut werden sollen, ist Jabba's Theme aus Star Wars ganz lustig...

Ans Herz legen möchte ich allen die CD „Bardensang“ von Amber und Gefährten.