TOTENSTARRE

Ein Abenteuer für 3 – 5 Helden zur Dritten Dämonenschlacht

von Anton Weste

mit Dank an die Testspieler Peter Diehn, Michael Hasenöhrl, Ralf D. Renz und Karl-Heinz Witzko

"Was, bei den Drachen von Alveran, tust du da?" Mit Entsetzen blickte ich auf den Krummarmigen, der das Unaussprechliche über das Holz wuchtete. "Muß es in den Sarg kriegen." gluckste er zurück, ohne mich anzublicken. Plötzlich brach er sein Tun ab und trat zornerfüllt gegen das Furnier. Seiber troff aus seinem Mund. "Paßt nicht rein. Schon in Totenstarre. Können nicht unter der Erde verschwinden lassen. Zu groß."

—Aus dem Traumbuch des Borontempels zu Winhall

Totenstarre ist ein melancholischer Epilog zur Trollpfortenschlacht; eher Quellenmaterial zum "Tag danach", als ein dramatisches Abenteuer. Der **Rausch der Ewigkeit** ist über das Land gekommen, die kämpfenden Heere haben sich zerstreut, zurück bleibt nur Grabesstille. In den Horror des Schlachtfeldes taumeln die Helden, betraut mit einer morbiden Aufgabe. Dieses Abenteuer kannst du auch mit Spielern (nicht jedoch mit Helden) in Szene setzen, die bereits die Dritte Dämonenschlacht aus nächster Nähe miterlebt haben. Dann ist es vor allem eine rollenspielerische Aufgabe, sich den Relikten des Krieges zu stellen. Für den Meister sind Kenntnisse des Abenteuers **Rausch der Ewigkeit** (**RdE**) und des Romans **Der Dämonenmeister** dringend zu empfehlen. Die Helden sollten überwiegend reichstreu oder zwölfgöttergläubig sein. Erfüllt deine Gruppe hingegen den letzten Punkt nicht, so argumentiert Marschall Golambes bei der Auftragsvergabe, daß nach der II. Offenbarung von Balträa Sterbliche allen Glaubens zusammenstehen müssen.
Passe den Schwierigkeitsgrad des Abenteuers den Stufen deiner Helden an, indem du aus den Begegnungen und Fährnissen auf dem Schlachtfeld entsprechend auswählst.

Das Rauschen des Allvogels

"Dies aber ist das Ende des von Dagal eingeleiteten Zeitalters, fey: *Verschlungen von Feuer, aber nicht von Dunkelheit."*

—Worte eines lichten Elfen auf einem Regenbogen zu Aubrüdern vom Natter, 28 Hal

Meisterinformationen:
Stürze deine Gruppe mitten in die Geschehnisse. Idealfall ist, wenn die Gruppe sich vor einigen Wochen dem Heerzug der Verbündeten angeschlossen hat und erst wieder zu dieser Szene aufgeblendet wird.

Allgemeine Informationen:
Brand liegt über dem Land, schwärt in den Tälern und fegt über die Berge. Die Welt ist in Flammen aufgegangen und ihr seid durch das Feuer gegangen, das euch jeglichen Horizont genommen hat: Das Universum des Krieges ist für euch grenzenlos geworden in Kampf, Blut und Schmerz. Am heutigen Tage hat sich Aventurien für immer verändert.
Es ist der 24. Ingerimm im 28. Jahr nach der Thronersteigung Hals. Ihr steht in den südlichen Ausläufern der Schwarzen Sichel, umgeben von klirrendem Metall, kaltem Bergwind und gebrüllten Befehlen. Ihr kämpft an Seite der zwölfgöttergläubigen Menschen gegen die Finsternis. Darpatische Pikeniere, berittene Plänkler, einige Geweihte und Zauberer. Provisorische Feldlager und Gräben sind errichtet worden um die gewonnen Berghänge zu sichern. Ihr habt zwei Tage lang etwa fünfzehn Meilen nördlich der Ogermauer gekämpft, um dem Hauptheer der Verbündeten unter König Brin die Flanke zu sichern. Gesichtslose Feinde hatten sich euch entgegengestellt: Schwarze Berggeister, tierhafte Berserker und Untote, die vor ihrem Dahinscheiden auf eurer Seite gekämpft hatten. Ihr habt alle zurückschlagen können, doch das Garderegiment *Ogerwacht* hat schwere Verluste hinnehmen müssen. Nun gilt es nur noch geduldig auszuharren und auf Nachrichten von der gewaltigen Schlacht an der Ogermauer zu warten, die das Schicksal der Welt besiegeln wird.
Der Himmel ist in Zwielicht getaucht, das schwärzer wird, je weiter man in die Abgründe des Ostens blickt.

Meisterinformationen:
Wenn nötig, fasse bisherige Ereignisse aus dem **Aventurischen Boten** und **RdE** zusammen. Von den Vorfällen bei der Ogermauer ist jedoch alles, was nach dem Morgen des 21. Ingerimm geschehen ist, reines Hörensagen.
Die Soldaten des Regiments (hier nur zweihundert, der Rest behauptet sich an der Ogermauer) sind abgekämpft, aber standhaft. Gestandene Männer umklammern albern anmutende Talismane, Geweihte sprechen Mut zu, Verwundete werden versorgt und die Opfer nach einem Segen zusammengetragen. Seit einem Tag gibt es keine Nachricht mehr von der eigentlichen Schlacht, doch immer wieder machen neue Gerüchte die Runde. Alles scheint in Chaos aufgegangen zu sein.

Gerüchte

- "König Brin ist gefallen. Hinterrücks gemeuchelt von einem Verräter."
- "Die Ogermauer hat sich erhoben und ist auf die anstürmenden Reichstruppen marschiert, um sie zu zermalmen."
- "Al'Anfanische Truppen haben die Gunst der Stunde genutzt und Perricum genommen."
- "Hochkönig Albrax und seine Zwergenkrieger haben den untoten Drachen Rhazzazor mit Spießen niedergemacht."
- "Diese heimtückischen Horasier haben nach dem Tod Brins noch auf dem Schlachtfeld das Bündnis aufgelöst."
- "Der Boden hat sich an der Trollpforte aufgetan und die

kämpfenden Heere verschluckt."

- "Die Mondfinsternis und die Fratzen am Himmel sind das Zeichen für den endgültigen Untergang der Welt."
- "Siebenstreich ist in gleißendes Feuer aufgegangen und hat sich in zwölf gewöhnliche Schwerter mit Edelsteingriffen verwandelt."
- "Answinistische Truppen unter dem greulichen Gero von Hartheide haben sich plötzlich auf Seiten des Reichs geschlagen, da sie das ganze niederhöllische Gekreuch nicht mehr ausgehalten haben."
- "Die Orks haben erneut zum Krieg gerufen, das Reichsheer wird zwischen den Fronten aufgerieben werden."

Kranker Marschall, toter König

Allgemeine Informationen:
Die Sonne erhebt sich mittags gerade aus den allesumhüllenden Nebeln des Krieges, als sich euch ein Herold in staubiger Montur mit Reichswappen und Truppenwimpel nähert. Eine blutige Schramme zieht sich über eine Schulter. Er humpelt. "Ihr Streiter des Reiches, Marschall Golambes wünscht euch eiligst zu sehen. Folgt mir, in Rondras Namen!"

Spezielle Informationen:
Das Rundzelt des Marschalls erhebt sich inmitten des Stabareals. Dahinter befinden sich die Troßeinheiten sowie kleineres Schanz- und Sappeurgerät. Dohlen hocken in den Bäumen, die gerade neue Blätter hervorbringen.

Allgemeine Informationen:
Ihr schlagt das dicke Tuch beiseite, das den frischen Gebirgswind davon abhält, in das Zelt des Marschalls einzudringen. Ein Geruch von übelerregenden Miasmen drängt sich in eure Lungen. Ihr erfaßt Großschilde mit Wappen, einen Planungstisch, Hocker, einen der zwölf geweihten Marschallshelme von Rhys dem Schnitter und ein schmuckloses Schwert. Umgeben von Sieche liegt der Marschall im Halbdunkel auf einem Feldbett, rotbraune Flecken verunzieren Garether Samt. Zauber konnten seine Verwundung heilen, doch der niederhöllische Geifer blieb in seinem Blut. Ein alter Medicus tupft dem Feldherren die Stirn ab. Das Elfengesicht ist bleich, die Haut schweißig. Doch als er die wie Saphire schimmernden Augen aufschlägt, sind sie noch immer vom alten Glanz erfüllt.

Meisterinformationen:
Des Marschalls Stimme ist schwach. Seit den Morgenstunden des 21. Ingerimm hat er sich nicht mehr im Heerlager des Reichsbehüters aufgehalten und führt das Kommando über die Stellungen südlich des eigentlichen Schlachtfeldes. Von keuchenden Pausen unterbrochen spricht er in den Raum.

- "Laßt mich mit ihnen allein, mein guter Ferdun."
- "Ich habe es soeben erfahren. Das Blut, das an dieser Nachricht klebte, war noch frisch: Die Schlacht hat getobt und dennoch gab es keinen Sieger. Der einzige, der triumphiert hat, war der unersättliche Krieg. Dennoch: Der Dämonenmeister wurde zurückgeworfen und wird sein siebengehörntes Haupt in dieser Ära nicht mehr erheben. Aber sein Vermächtnis bleibt bestehen. Viele sind gefallen, viele werden noch ihren Wunden erliegen. Hört ihr es als erste im Lager: König Brin ist zu Boron gegangen."
- "In der Nachricht heißt es, er fiel auf dem Schlachtfeld, doch sein Leichnam konnte nicht geborgen werden. Beide Heerscharen haben sich von der Wallstatt zurückgezogen, nur noch Versprengte, seltsame Phänomene und Widernatürlichkeiten sind zurückgeblieben."
- "Ich wünsche, daß ihr, meine stolzen Recken, loszieht und den Leichnam des Königs bergt. Er ist nicht nur unser Herrscher, sondern auch mein königlicher Vetter. Ihm soll Frieden im Tod gegeben werden. Sein Körper soll uns Mahnmal des Kampfes wider das Dunkle Reich sein. Rettet die Reichsinsignien, wenn sie noch bei der Leiche sein sollten: Die Kaiser-Gerbald-Krone, das Schwert Silpion, den Siegelring, die Armreife Rauls und das Fuchsamulett von Vulpecula."
- "Zieht sofort los zur Ogermauer und säumt nicht. Ich kann niemand weiteren entbehren, denn unsere Aufgabe ist es, diese Stellung zu halten - was auch immer noch kommen mag."
- "Bringt ihn nach Burg Mersingen in den Trollzacken. Dort ist er sicher, dorthin hat sich womöglich auch die Königin zurückgezogen, wenn sie noch unter den Lebenden weilt."

Die Burg liegt in der Baronie Pulverberg und wurde zur Drehscheibe für Nachschub und Entsatz bestimmt - und zum Rückzugspunkt ...
Der Medicus unter vier Augen: "Es steht nicht gut um ihn. Golgari ruft nach ihm. Das Dämonengift wird bald sein Elfenherz erreichen und es zersprengen, wenn kein Wunder geschieht."

Als Ausrüstung wird auf Verlangen gestellt: ein Beutel mit Fackeln, eine Totenbahre (Tuch mit Stangen, Schlaufen und Boronszeichen), ein Grautier als Lastesel sowie nach einiger Suche halbwegs ausgeruhte Radromtaler Pferde in Anzahl der Helden.

Allgemeine Informationen:
Die Reichsfahnen werden langsam eurem Blickfeld entrückt und verschwinden schließlich hinter Schieferbrüchen der Schwarzen Sichel. Bergföhren und Birnbäume säumen euren Pfad über die Täler und Sattel des Gebirges. An den leicht verdrehten Knospen des Frühlings, erkennt ihr auch hier schmerzhaft, wie weit der Schwarze Atem weht. Wolken treiben über euch hin. Sie kommen aus Richtung Süden, von der Trollpforte. Stern- und spiralförmig breiten sich vom Ort des Kampfes die Winde aus und treiben alle Himmel vor sich her. Ihr passiert ein verwüstetes Gehöft, einen Wildbach und eine Ansammlung dieser seltsamen Megalithen.

Meisterinformationen:
Auf dem Weg kann es zu Begegnungen mit marodierenden Goblins, aber auch ganzen Halbbannern borbaradianischer Truppen kommen, die nach der Schlacht zurückliegende Stellungen sichern.

Wo zehntausend Lichter erloschen

"Die Zeit gekommen, der Tod ist nah,
vom Schwert getroffen liegt er da.

Golgaris Schwingen tönen dumpf,
sie sind zu hör'n im ganzen Sumpf.
Er läßt sich bei dem Kämpfer nieder,
die Qual vorbei, kommt niemals wieder."
—Aus dem Verszyklus "Der Daimonenmeister"

Allgemeine Informationen:
Ein letzter Hügel, den ihr bewältigt, dann steht ihr vor dem Ort der Entscheidung. Das Herz rast vor Erwartung, Hitze schießt euch in alle Glieder. Der Atem stockt euch beim monströsen Anblick.
Brandrot sinkt die Sonne im Westen dem Abend entgegen. Die Schatten werden länger, tauchen das vor euch liegende weite Tal in glühende Flächen und verborgene Winkel. Die Ogermauer ist eine geborstene Wand, die die Trollpforte durchschneidet. Wälle, Türme und Nuraghen erheben sich, verfallen vom Alter oder gesprengt durch die Gewalten der Schlacht, in den nebelverhangenen Himmel. Zu beiden Seiten, zwischen den schiefergrauen Hängen der Schwarzen Sichel und dem schroffen Kalk der Trollzacken, erstreckt sich die Wallstatt der Dritten Dämonenschlacht.
Aus der Ferne sind es gräßliche Mosaiken von Rot und Metall, Splitter von braun, Schleier von grau und Schlünde von ewigem schwarz. Doch ihr wißt, daß es zerstörte Wälle, verbrannte Wagen, verendete Pferde, geschlachtete Leiber und zersprungene Knochen sind. Sie blitzen vor euch auf, ihr könnt euch ihres Anblicks nicht erwehren: Blanke Spitzen, verschmolzene Räder, ein abgerissener Fuß, ein Feld voll Asche, ein sich bewegender Schemen, seltsam spiralförmige Krater, die Ruinen eines Geschützes, gepfählte Rotpelze und eine gewaltige Schlucht.
Die Sonne geht unter und hüllt den Anblick in gnädiges Zwielicht. Hier wurde eine der größten Schlachten der Geschichte geschlagen. Tausende Leben endeten hier, Götter und Dämonen blicken auf diesen Ort. Nun liegt die Wallstatt in Totenstarre da. Ihr steigt hinab in das Tal der Finsternis.

Meisterinformationen:
Am Hauptschauplatz des Szenarios treffen die Helden auf die Reste des größten Zusammenstoßes von Licht und Dunkelheit seit eintausend Jahren. Achten Sie darauf, daß die Begegnungen nicht zu einer reinen Nummernrevue des Grauens werden, sondern überlassen Sie im Zweifelsfall den Helden die Initiative und dosieren Sie je nach Stimmungslage der Spieler.
Helden, die verständlicherweise lieber bis zum nächsten Tag mit der Suche nach Brins Leichnam warten wollen, sind daran zu erinnern, daß sich hier noch immer geistesgegenwärtige Schergen aufhalten mögen, die den König zuvor finden könnten.

So vergeht der Ruhm der Welt

Allgemeine Informationen:
Bei eingen Troßwagen liegt Goldglanz vor euch auf dem Boden. Ein gülden bestickter Ornat, eine Sonnenkappe, unter der weiße Haare hervorquellen. Es ist ein Praiosgeweihter, der mit seinem Lebenselixier den Boden tränkt, wo Madariten sprießen. Ein Kurzschwert ist durch seinen Leib getrieben.

Spezielle Informationen:
Vom Sonnenszepter ist keine Spur zu sehen. Es handelt sich um einen einfachen Geweihten um die 60 Jahre, anhand einer Aufstickerei als dem Ragather Tempel zugehörig zu erkennen.
Das Kurzschwert ist nach Machart der Sonnenlegion mit dem Zitrin im Knauf und einem Greifen als Heftschmuck.
Auf einem Stein schrieb der Priester mit seinem Blut: “Sic transit gloria mundi.”

Meisterinformationen:
Selbst in diesen Tagen wirkt die unselige Kirchenspaltung nach: Ein ergebener Jarielit, der angesichts der Nachricht daß Hilberian der neue Bote des Lichts sei, seinen Zorn gegen die Hilberianer wandte und von einem Legionär im Gefecht erschlagen werden mußte.

Die Wallstatt

Spezielle Informationen:
Luft: Ihr kennt den Geruch von verbranntem Fleisch, von Dämonenschwefel und schwärendem Eiter. Doch über der Trollpforte haben sich alle würgenden Dünste zu einem unsäglichen Hauch zusammengetan. Er schmeckt nur nach dem Willen zu töten.
Geräusche: Die Stille hat sich wie die Nacht über das Feld gelegt. Keine Vögel, kein Grillenzirpen. Und doch sind da vereinzelt Geräusche, deren Ursprung ihr gar nicht erfahren möchtet: Hallendes Metall, das aufeinanderschlägt? Ein langgezogener Schrei, oder nur der Wind aus den Höhen? Schmatzen in den Leibern der Gefallenen?
Boden: Zertrampelt ist Sumus Erdreich: Ihr seht Fußspuren, Radfurchen, die die Grasnarbe verschwinden ließen, und hier und da seltsame Abdrücke: Siebengespaltene Hufe, Schlangenspuren im Schlamm.
Vegetation: Dämonenkralle ist taufrisch aus dem Erdreich gesprossen. Graugrüne Boviste breiten sich über Leichen aus. Hartriegelsträucher bilden kleine Strauchgruppen in der Ebene, das gelbgrüne Gras ist durchsetzt mit Ginster und Wacholder. Äußerst eigenartig sind allerdings die blauen und schwarzen Artgenossen, die ihre Blätter zudem wie Tentakel bewegen ... Auffällig oft sind Feuerlilien an feuchten Stellen (Rondras Pflanze) sowie Schwarze Schwertlilien und der Blaue Eisenhut, der wie ein Söldnerhut aussieht.
Fauna: Kaum ein Vogel hält sich in der Luft auf: Einige tote Nachtwinde (angezogen von den magischen Energien der Schlacht) liegen auf dem Feld, Neuntöter lassen vereinzelt von sich hören. Leichenfresser machen sich über die Toten her: Wolfsratten, Knochenmaden (die das Fleisch bis zu den Knochen abfressen) und Schädelbohrer (die Eier in den Kopf der Leiche legen). In der Dunkelheit kommen Gruftasseln hervor, Ungeziefer und Schlangen halten sich nahe der geborstenen Mauer auf.
Magie: Die arkane Reststrahlung macht die Zauber Odem Arcanum und Oculus Astralis nahezu sinnlos (mehrere Spielrunden anhaltende Verwirrung und Erblindung des Zauberers) und verfälscht auch einen Analüs immens. Die Höhe von ASP-Kosten und Boni/Mali bei Zauberproben können flexibel gehalten werden. Zauberei kann ungewöhnliche Effekte mit sich bringen.

Meisterinformationen:
Weiterführende Informationen zum Schlachtfeld und einzelnen Örtlichkeiten finden Sie in **RdE** S. 37f.

Der leuchtende Abgrund

Allgemeine Informationen:
Ein immenser Riß zieht sich längs durch das Erdreich der Ebene. Meilenweit spaltet er das Schlachtfeld und durchteilt die Ogermauer. Auf seiner ganzen Länge ist er ein schroffer Abgrund, der sich verzweigt, zusammenläuft, Krallen und abgesenkte Gesteinsplatten bildet.
Nebel steigt aus seinem Schlund herauf und verweht im Himmel. Eure Schritte hallen aus der Tiefe wieder - und andere Geräusche, die ihr mehr erahnt als hört. Ihr blickt hinab und könnt keinen Grund erkennen. Nur abfallende Wände, Zakken, Steinkegel und Schründe.

Spezielle Informationen:
Der Spalt ist bis zu vierzig Schritt breit. Wer genau darauf achtet (*Sinnesschärfe*-Probe), merkt aber, daß er zusammenschrumpft, gut einen halben Schritt pro Stunde. Feine Risse schweißen sich sichtlich von selbst wieder zusammen.

Meisterinformationen:
Da sich der Riß im nördlichen Teil des Schlachtfeldes ausgebreitet hat, müssen die Helden eine geeignete Stelle zum Überqueren finden, wenn sie ihn nicht umgehen wollen. Möglich sind waghalsige Gleichgewichtsaktionen mit darübergelegten Holzbalken, eventuell auch eine Seilbrücke. Die Spalte verläuft entlang einer Kraftlinie und ist bodenlos, d.h. sie geht nach Dutzenden von Schritt direkt in den aufgebrochenen Limbus über.
Zu jeder vollen Stunde erhebt sich die endoätherische Gewalt aus den Tiefen in einem singenden Lichtschein, der aus dem Riß fällt.

Allgemeine Informationen:
Ist das nicht ein Klang, der aus dem Boden kommt? Ja, da ist etwas. Ein summendes Aufbrausen, das immer mehr anschwillt. Es rauscht heran wie die Brandung des Ozeans.
Plötzlich ist das Schlachtfeld hell erleuchtet, die Dunkelheit wird verschluckt. Eine Lichtkaskade ergießt sich aus dem Spalt lotrecht in den Himmel. Ein Säule flimmernden Lichts, dessen Farbe die ganze Wallstatt eintaucht.
Wolken werden beiseite geschoben, wo die Kaskade auf sie trifft. Ihr glaubt, ein Wind rauscht über euch hinweg, aber eure Haare flattern nicht, die Sträucher bleiben ruhig.
Abrupt endet das Leuchten hörbar. Der Klang aus der Erde erstirbt. Steine bröckeln entfernt. Dann hört ihr nur noch eure Herzen schlagen.

Meisterinformationen:
Für jeden Helden hatte die Kaskade eine andere Farbe: türkisblau, sonnenrot, giftgrün, blaßgelb und tiefviolett.
Diese Ruptur wurde geschaffen durch das Aufeinandertreffen und Bersten der Erzartefakte *Dämonenkrone* und *Siebenstreich*, die Wut eines losgelassenen Himmelswolfes und die

entfesselte Macht des Rausches der Ewigkeit. Feinste Risse setzten sich nach Osten und Westen bis zu dreißig Meilen weit fort und lassen selbst noch Bauern in Gallys abwehrende Gesten machen.

Heptagramm

Allgemeine Informationen:
Aus Knochen sind zwei Spann hohe Wälle gebildet: Nicht einfach dahin geworfen, sondern kunstvoll so miteinander zusammengesetzt, daß sie sich gegenseitig in den verrenktesten Positionen halten: Pferdehufe, Menschenschädel, Vogelknöchelchen, obskure Exoskelette großer Gliedertiere, Trollschulterblätter im Zentrum. Sie alle bilden ein Heptagramm von gut 10 Schritt Durchmesser.

Meisterinformationen:
So sie nicht direkt aus Limbuspforten heranschossen, wurden hier bei anbrechender Nacht Gehörnte beschworen, die sich den Verbündeten entgegenwarfen. Fügen sie bei Bedarf Paraphernalia und Zhayad-Zeichen spezieller Archodämonen hinzu.

Die Ogermauer

Allgemeine Informationen:
Die Ogermauer hat in ihrer langen Geschichte wohl schon viele Schlachten gesehen und überstanden. Selbst die Menschenfresser konnten sie nicht mit dem Katapult *Ogerlöffel* zerstören. Doch nun steht sie verfallen da: Zwiefach durchteilt, von Hitze gesprengt, von Steinkugeln zertrümmert. Es scheint, daß nirgendwo der Kampf so heftig tobte, wie an der Mauer. Ein öliger Glanz spiegelt sich von ihr wieder.
Ganze Skelette, aber auch einzelne Schädel, Gerippe und Knochen sind an Gerüsten und gekreuzten Balken angekettet, angenagelt oder festgebunden.

Meisterinformationen:
Wenn sich die Helden der Mauer nähern, löst sich ein kugelrundes Felsgeschoß wie ein kalbender Eisberg knirschend aus der Mauer und rollt den Abhang auf die Helden zu (*Ausweichen*-Probe sonst 2W20 TP).
Die Mauer ist nach dem Abklingen von *Bastrabuns Bann* (RdE S. 54) in weiten Teilen wieder dämonisch belebt: Kommt man ihr zu nahe, bilden sich unzählige Krallenhände, Glotzaugen, Rachen, und Greifarme (PANDÄMONIUM), die nach den Helden schnappen.

"Mit einem durchdringend schmatzenden Geräusch kommt plötzlich Leben in die Mauer: Die Steine deformieren sich, beulen sich aus und entlassen schließlich Augen, die euch anstarren, Krallenhände, die nach euch greifen, Tentakel, die euch umzingeln und Mäuler, die nach euch lechzen."

Das Heerlager

Allgemeine Informationen:
Mehrere Meilen westlich des Walles erkennt ihr noch ruinöse Reste des Heerlagers der Verbündeten: Einige niedergerissene Palisaden, Zeltgerüste und die Zeichen von eiligem Auf- und Abbruch.

Das Rote Feld

Allgemeine Informationen:
Du stapfst durch die Nacht. Unter deinen Füßen verändert sich der Boden: Er scheint mit einer spröden Kruste bedeckt, in die du durchbrichst und dann in etwas Flüssiges oder Glibberiges trittst. Du blickst hinunter und siehst Rot, überall nur Rot: Blut, das den Boden in einer spanndicken Kruste bedeckt. Wo du entlanggeschritten bist, schimmern Pfützen von Halbgeronnenem durch. Leichenteile schwimmen in diesem Meer des Grauens. Wie hilfesuchend reckt sich ein Arm aus dem Erstarrten, abgezogenes Fleisch, entleerte Körper.

Meisterinformationen:
Hier ist eine *TA-Probe –5* fällig, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren und in dem Glibber baden zu gehen. Gelingt eine normale *TA-Probe*, sinkt der MU für den Rest des Abenteuers um 1, bei einem Patzer (1 gewürfelt) permanent.

Spezielle Informationen:
In dicken Windungen ist das Blut erstarrt, bisweilen bildet es unnatürliche Wucherungen. Der Wind trägt es bereits als braunroten Staub mit. Das Areal erstreckt sich über gut 20 x 20 Schritt. Unweit sind mehrere Beschwörungslinien zu sehen, die in den Boden geritzt wurden. Gruppen von Ratten huschen an den Ufern entlang.

Meisterinformationen:
Hier wurde das Magnum Opus der Nekromantie durchgeführt. Menschenblut wurde zum Sprudeln gebracht, um die Aufmerksamkeit von aberhundert Nephazzim zu wecken, die Unleben in den Boden brachten (RdE S. 57).

Schemen im Dunkel

Nacht

Allgemeine Informationen:
An Schlafen ist in dieser Umgebung ohnehin nicht zu denken: Der Schlaf lockt den Tod an. Nirgendwo stimmt dieses Sprichwort mehr als hier. Wer weiß, was sich für Gezücht eurer Träume, eures Leibes oder gar eurer Seele bemächtigen würde. So entzündet ihr Fackeln und Lichter und streift auf der nocturnen Wallstatt herum, stets auf der Suche nach den Gebeinen des Königs.

Spezielle Informationen:
Obwohl der Himmel rundherum bedeckt ist, scheint ein Windloch über der Wallstatt zu herrschen. In einem kreisrunden Areal leuchten über euch die Sterne.
Sternkunde: Uthars Pforte steht im Zenit, auch das Sternbild des Helden ist nicht fern von dort. Der Drache sinkt im Westen hernieder, fast schon hinter dem Horizont, die Planeten Ucuri und Marbo strahlen ungewöhnlich hell.

Eiskaltes Händchen

Allgemeine Informationen:
(*TA-Probe:)* Du möchtest all das Elend lieber nicht mit blo-

ßen Händen anfassen. So weit muß es nicht kommen. Da liegt ein intakter Lederhandschuh. Du hebst ihn auf und merkst entsetzt, daß er noch *besetzt* ist. Bleich lugen noch die Handwurzelknochen hervor.
Gerade hast du das Leichenteil fortgeworfen, da krampfen sich die Finger plötzlich zusammen. Die Hand krabbelt mit atemberaubender Geschwindigkeit auf dich zu und saust dir an die Kehle.

Meisterinformationen:
Die Leichenhand ist noch immer von einem Dämon aus Tijakools Reich besessen.

Die Werte des Händchens: **MU** 15; **AT** 13; **PA** 10; **LE** 10; **RS** 1 (Handschuh); **TP** 1W (Kratzen), Würgen; **GS** 6; **AU** unendlich; **MR** 10; **GW** 5
Die würgende Hand verursacht in der ersten KR 1W SP, in der zweiten 2W SP, in der dritten 3W SP usw. Sie kann durch *KK-Probe+5* entfernt werden. Überzählige SP durch Waffen an der Hand gehen dem Gewürgten verloren (Hals gestreift).

Mindergeister

"Vor deinen Augen, nur wenige Schritt entfernt, bäumt sich die Asche am Boden auf und setzt sich zu einem wirbelnden Männchen zusammen, das dir zuwinkt. Kaum, daß du näherkommst, bläst es dir Aschenstaub ins Gesicht."

"Auf der Mauer steht ein Stein, der wie von Zauberhand ein Gnomengesicht und kleine Füße und Arme ausgebildet hat. Er hüpft von der Mauer und zerspringt am Boden. Die Splitter bewegen sich, und auch an ihnen erkennst du winzige Runzelgesichter. Sie purzeln gegeneinander, bis sie nur noch Staub sind."

Meisterinformationen:
Es sind nur relativ wenig Mindergeister vorhanden, da die meisten von magischen Lanzen vernichtet, limbischen Strömungen vertrieben und niederhöllischen Präsenzen verschlungen wurden.

Erdmoloch

Allgemeine Informationen:
(HELD) habt ihr für einige Momente aus den Augen verloren. Erst als ihr ruft, findet ihr wieder zueinander. Wer weiß, wie schnell man hier von einer Kreatur geholt werden kann, wenn man allein umherstreift.

Meisterinformationen:
Lasse die Helden selbst erklären, daß sie von nun an eng zusammenbleiben. Andernfalls erwischt der Moloch nur wenige Abenteurer.

Allgemeine Informationen:
(HELD) vermeint gerade, daß sich der Untergrund verändert hat, als plötzlich alle Niederhöllen über euch hereinbrechen: Um euch herum schießen monumentale Fangarme in den Himmel, zwei Spann durchmessend, rollen auf euch zu. Auf das Zentrum, wo sich zwischen euch im Boden ein röhrendes Maul öffnet, starrend vor Zähnen.

Meisterinformationen:
Die Helden sind auf ein Seesternwesen oder Molochen von sieben Schritt Durchmesser gestoßen, der sich spanntief im Boden eingräbt und auf Erschütterung reagiert. Das daimonide Wesen ernährt sich angeblich nicht nur vom Fleisch der Opfer.

Die Werte des Molochs: **MU** 6; **AT** 7 (Arm, 3/KR) 12 (Maul); **PA** 0; **LE** 100; **RS** 5; **TP** 5W (Fressen); **GS** 0; **AU** unendlich; **MR** 12; **GW** 11
Die Arme ergreifen das Opfer, das sich mit einer einfachen *KK-Probe* befreien muß, und führen es in der folgenden KR zum Maul, dem eine weitere AT gelingen muß.

Geister

"Im Flammenschein tanzen die Schatten von Steinen, Waffen, Leichen. Doch waren da nicht Schatten, die sich selbst bewegt haben - ohne daß irgendein Körper da war?"

"Du hörst ein kullerndes Geräusch. Drei Elfenbeinwürfel, die im Dunkel leuchten. Sie rollen vor dich hin und zeigen allesamt die Sieben. Als du die Würfel aufhebst und untersuchst, fühlen sie sich kühl an. Solange du auch suchst: Es sind sechs Seiten, aber doch sieben Zahlen! Plötzlich schmelzen sie in deinen Händen und versickern im Gestein."

"Zwei beinahe durchsichtige Schemen von Menschengestalt führen auf einer Anhöhe einen lautlosen Zweikampf mit langen Klingen durch. Mit einem Mal scheint sich einer der beiden gleichwertigen Gegner zu ducken, so daß die Waffe des Feindes über ihm hinweggleitet, und sticht von unten herab zu. Grauenhaftes Gelächter ertönt nach der Stille. Der unterlegene Geist wird von einem plötzlichen Windstoß weggefegt, schließlich verblaßt auch der Sieger."

Der Trommlerjunge

Allgemeine Informationen:
Ihr hört Trommelgeräusche von rechts, etwa 20 Schritt entfernt an einer der alhanischen Nuraghen. Als der Turm in Reichweite eurer Lichtquellen kommt, erkennt ihr eine Nebelschwade von vager Menschenform, die mit Geisterhänden auf eine Trommel am Boden einschlägt. Kaum, daß die Kreatur eurer gewahr wird, verschwindet sie unter den Steinen.

Spezielle Informationen:
Nur zwei Schritt daneben hat sich ein dunkelhaariger Junge zusammengekauert, vielleicht 13 Jahre alt. Er hat die Arme um die Beine geschlungen und wippt im stets gleichen Höllentakt des Geistertrommlers auf dem Boden hin und her. Er trägt das Emblem der Almadaner Wehr. Ein reich befiederter Pfeil steckt in seinem Bein.

Meisterinformationen:
Feine Zhayad-Zeichen auf dem Pfeil bedeuten schlicht: *Allein*
Der Trommler wurde Opfer eines auf den Pfeil applizierten

EIGNE ÄNGSTE, der ihn noch bis Mitternacht umfangen wird. Danach erwacht er schreiend und ist vollkommen wirr. Er schreit plötzlich auf und brabbelt zusammenhanglos von Schlachtszenen.
"Die Schlangen. Die Schlangen am Wall. Es kriecht überall ... oh nein. Zähne. Schwärme. Alle weg."
"Sie wurden gezogen. Einfach unter die Erde und weg. Weg. Weg."
"Ulbrim sei ruhig. Ulbrim sei ruhig. Ja, Hagen, ja. Aber das Gekreuch. Es ging einfach über sie, hüllte sie ein. Überall. Biß sie. Nur noch Knochen."

Gegner

Meisterinformationen:
—Ghule, in Gruppen von bis zu W6 (**Bestiarium Aventuricum** S. 227)
—eine Fischerspinne in einer Nuraghe (**Bestiarium** S. 198)
—Gotongi (**G T N**), die das Schlachtfeld beobachten, den Helden aber nie zu nahe kommen.
—Gruftasseln, die sich satt fressen (**Bestiarium** S. 192)
—ein Tlaluc nahe der Mauer (**Mysteria Arkana** S. 169)
—ein Nachtalp, (**MA** S. 112)
—Untote jeder Art, (**MA** S. 174 ff.)
—Goldghule, die Tote berauben wollen und sich nicht einmal durch das unheimliche Schlachtfeld abschrecken lassen.
Die Werte der Söldner: **MU** 14; **AT** 14; **PA** 12; **LE** 47, **RS** 3; **TP** 1W+3 (Säbel, Kurzbogen) 2W+3 (Kriegshammer); **GST1**; **AU** 60; **MR** 3; Schußwaffen 15

Verschüttet

Allgemeine Informationen:
Ihr tappt durch die Dunkelheit. Sträucher verbergen einige Tote. Da hört ihr plötzlich gedämpfte Rufe, als würde jemand in ein Tuch schreien: "So laßt mich doch nicht hier in der Dunkelheit. Wer immer ihr auch seid, kommt mit dem Licht her!" Eine kräftige, befehlsgewohnte Stimme.

Spezielle Informationen:
Begraben unter einem Wagen der *Maulwurfsgarde* liegt ein Mann Mitte Vierzig. Ein kantiges Bartgesicht. Über seinen Kopf zieht sich eine große Narbe bis zu einem schorfigen Loch an der Schläfe. Er trägt einen Schuppenpanzer und ein edles Langschwert. Sein rechtes Bein ist gebrochen, Splitter haben seine Haut aufgerissen.

Meisterinformationen:
Vor den Helden liegt Graf Danos vom Reichsforst, Herr von Luring. Nachdem er sein Pferd verloren hatte, übernahm er das Kommando über die Sappeure (die ohne Oberst waren) und wurde dabei im Kampf gegen einen Berserker verletzt und dann von einem von Ogerhand geschleuderten Wagen begraben. In den Wirren des Kampfes wurde der Bewußtlose nicht mehr gefunden.
Die Helden haben anstatt eines toten Königs einen lebendigen Grafen gefunden, der nichts so sehr fürchtet wie die Dunkelheit: Stets fordert er, die Fackel doch in seine Nähe zu halten und traut sich kaum einen Schritt alleine zu tun. Davon abgesehen, ist er noch immer wachen Geistes. Wenn die Helden den Grafen von der Wallstatt retten, können sie den Erfolg ihrer Bemühungen im **Aventurischen Boten** 76 S. 6 wiederfinden.

Funde

"Kalte Alriks" – Leichen

- "Vor dir liegt ein Schwertschwinger in den Farben der maraskanischen Adlergarde. Sein Kurbul ist von Kriegshämmern durchstoßen, aber du erkennst keine tödliche Wunde. Blutgerinnsel in der Haut, Frostsprünge: Es scheint vielmehr, als wäre er erfroren."
- "Ein Goblin, ärmlich bewaffnet. Prellungen auf dem unbehaarten Gesicht, als wäre er einfach totgetreten worden."
- "Mit gelben und roten Gambesons liegen sie verstreut über eine Mure: Pikeniere des Garether Bürgerregiments. Viele schlangen noch im Todeskampf die Arme schützend um Kopf und Gesicht. Ihre Leiber sind durchbohrt von spitzen Gesteinssplittern: Hagelschlag, der vom Himmel kam."
- "Eine Borbaradianerin: Zwar trägt sie noch das Zeichen der Markgrafschaft Warunk auf der Schulter, aber auf der Stirn prangt das blutige Stigma der Dämonenkrone. Es scheint, als lächle sie noch. Ihre ganze Brust ist verbrannt wie von einem großen Feuerstrahl."
- "Deine Füße verhaken sich plötzlich. Knochengerassel. Du bist in ein gewaltiges Rückgrat getreten. Mächtige Gebeine, breite Armknochen. Der Kopf ist überdimensional breit, die Kiefer gespickt mit Malmzähnen. Zweieinhalb Schritt groß ist das Skelett: Ein Oger. Hinter ihm liegt noch einer, und noch einer, ein ganzes Dutzend. Sie haben sich verkeilt im Kampf mit Ferdoker Lanzerinnen. Manche haben sich mit ihren untoten Händen geradezu in Pferdeleibern vergraben."
- "Wieder nur eine Leiche, denkst Du. Du möchtest sie gar nicht mehr sehen. Es ist eine Al'Anfanerin mit einem Sklaventod, ein Boronsrabe. Den schwarzen Helm hat sie fortgeschleudert, wie wahnsinnig beißt sie in den Eisenkragen ihrer Rüstung. Du siehst, daß ihre Zähne bereits gesplittert sind. Was für Schmerzen muß sie gehabt haben! Zuerst glaubtest du, sie kniet, doch in Wahrheit ist sie bis zu den Oberschenkeln mit dem Boden verwachsen: Ihr Leib zerlief zweigartig und verband sie mit dem Boden. Jetzt ist das widerwärtige Geflecht so hart und hallend wie ihr Harnisch."
- "Im Tode vereint liegen ein Mann in den Farben der Horaslegion und eine Frau mit der blauen Schärpe des Mittelreiches von der Albernischen Königsgarde, sie haben sich gegenseitig ihre Klingen in den Körper getrieben, die Gesichter verzerrt von Haß."
- "Hier liegt das Skelett eines grauenhaften Mischwesens, dessen Knochen sich in einem abartigen Ritual widernatürlich zusammengefügt haben: ein Oger mit mehreren Armen und Beinen, von denen manche eindeutig nichtogrisch sind."
- "Vor euch findet ihr mehrere Zwergenkämpfer, die kreisförmig um ein berittenes Ungetüm liegen. Etliche Äxte sind in das pferdeähnliche Monstrum mit dem verkohlten Eisenreiter gerammt. Viele der Zwerge tragen schwere Verbrennungen. Noch immer züngeln manchmal blaue Flammen aus dem Reiter Widharcals."
- "Dort wartet einer unbeweglich auf euch. Er steht auf-

recht und blickt in eure Richtung. Eine Kartenrolle in der einen Hand, die andere um den Schwertknauf. Offenbar ein Stabsoffizier der Darpatier. Als ihr näher kommt, schimmert er im dunklen Schieferglanz. Er ist versteinert."

Die Spur

Allgemeine Informationen:
Du folgst mit den Augen einer Bodenwelle, die Ausbuchtungen bildet, dich komplett umgibt. Der Trog, den sie bildet, ist gut einen halben Schritt tiefer, als alles Umliegende, Sprünge gehen vom Rand aus. Es dauert, bis du begreifst, daß es eine gewaltige Fußspur ist. Kreisförmig und 8 Schritt im Durchmesser! Was war das nur?

Spezielle Informationen:
Von einer höheren Position erkennbar: Eine Kreatur von gut 20 Schritt Länge, vierbeinig, die durch das Tal gestapft ist. Fast an der Mauer endet die Spur in einem riesigen Krater, in dem man ein Kriegsschiff versenken könnte.

Meisterinformationen:
Ein OCULUS ASTRALIS ergäbe die Anwesenheit von einem hochrangigen Diener Widharcals, Amrifas. Dies war eine der Wandelnden Festungen, der Dschagganoth. (**Aventurischer Bote** 76 S. 17f.)
Weitere Wandelnde Festungen waren die Stählerne Schildkröte (10 Schritt langes Eisenwagen-Konstrukt von Leonardo; nun nur noch ein Haufen unbelebtes Altmetall) und die Steinerne Riesenschlange von Paavi (über 100 Schritt langer, bis über 10 Schritt breiter Homonculus aus der Pyrdacor-Zeit. Das Schlängeln hinterließ bachbettartige Spuren).

Ogerlöffel

Meisterinformationen:
Falls in deiner Runde das Riesengeschütz der Oger neu konstruiert wurde/werden soll, so lasse die Helden auf dessen Relikte stoßen.

Allgemeine Informationen:
Praktisch auf der Mitte des Schlachtfeldes ragen die Reste eines gigantischen Katapults in den Himmel, dessen Proportionen jedes andere Geschütz übertreffen: Der Ogerlöffel. Wieder schlug er Breschen in die große Mauer, wieder wurde er vernichtet. Zwanzig Schritt mißt der Onager in der Länge. Schon von hier aus seht ihr die Munitionshaufen: Quaderschwere Brocken, die mit Hilfe von Flaschenzügen auf den Löffel gelegt wurden. Halden von Faust- bis kopfgroßen Steinen, die ganze Banner auslöschen können.

Spezielle Informationen:
Brandspuren oder Axthiebe sind an der Holzkonstruktion nicht zu erkennen, dafür scheint sie überall zerfressen und aufgelöst sein, als hätte man Vitriol darübergeschüttet.
Etwa ein Dutzend Leichen (in Gambeson oder Kettenhemd, mit Kurzschwertern und Bögen) und zwei tote Trolle um den Ogerlöffel zeigen ebenfalls Säurefraß. Sie gehören zum Bombarderegiment *Trollpforte*.
Sinnenschärfe-Probe: Von irgendwoher ist ein sabberndes Geräusch zu hören, verbunden mit leisem Quieken.

Meisterinformationen:
Der Nachbau des vor 18 Jahren in der Ogerschlacht eingesetzten Katapults diente zur Bombardierung der Mauer und Zerstreuung borbaradianischer Truppen. Die beiden Trolle gehörten (nach viel Überzeugungsarbeit) zur Bedienung des Mechanikums.
Einer der beiden Sordule (**SDL**), die mit der Vernichtung des Ogerlöffels beauftragt waren, hält sich noch hier auf und attackiert die Helden: Er fällt von einem höher gelegenen Balken herunter.

Die Werte des Sorduls: **MU** 15; **AT** 12; **PA** 8; **LE** 40; **RS** 2; **TP** Säure; **GS** 10; **AU** unendlich; **MR** 10
Die Säure löst alles auf, was nicht Stein oder Metall ist: Verlust von drei Punkten Rüstungsschutzes, Verrotten von Holzteilen einer Waffe oder 2W+2 SP an ungeschützten Stellen. Der Sordul kann nur mit magischen oder geweihten Waffen verletzt werden. Gebannt wird er mit einem PENTAGRAMMA+22.

Spätestens durch den Kampf besteht große Einsturzgefahr der Überreste. Zum Hinausretten ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe vonnöten, sonst erleidet man 2W20 SP.

Was vom Kriege übrigblieb

—ein seltsamer Glitsch von blau phosphoreszierender Farbe, der sich in Schlangenlinien mehrere hundert Schritt weit findet.
—eine verbogene Barons-Krone
—ein mächtiges Hühnerbein von 4 Schritt Länge und 300 Stein Gewicht, das offenbar von einer großen Sichelklinge abgetrennt wurde
—eine Mumie, noch über und über mit Totenschmuck behängt: Ringe, Ketten, ein Diadem. Alle Farbe ist aus den Edelsteinen gewichen.
—bunte mhanadistanische Kopftücher
—Ogerschelle mit Boronssymbolen, Karneol, Türkis und Bernstein, Verzierungen aus Ebenholz: geweihte Golgaritenwaffe
—entwurzelte Bäume und fortgewehte Sträucher (Arjunoor, WINDHOSE, ZORN DER LUFT)
—ein violettes Banner mit der zhayadischen Aroqa-Rune T-R-G-N-T
—das *Große Buch der Abschwörungen*, mit Brandspuren und mit Blutflecken verunziert, mit eingelegtem Zettel: "Informationen über den Contra-Contra-Zauber Protagionis? Custodianum? sammeln."
—ein Tiegel mit Waffenbalsam E.
—ein zerbrochener Zauberstab aus Blutulme
—niedergerissene Palisaden und blutige Pflöcke
—ein Baburiner Hut
—ein Wagen der Borbaradianer (Aufschrift mit Dämonenkrone: XerVIII) mit einer zweieinhalb Schritt langen Lederrüstung aus Hirschhäuten, dazu ein mächtiger, menschengroßer Streitkolben, dessen Eisenstück mit mehreren Stein Mindorium ummantelt ist: gedacht für den Riesen Milzenis, der dann doch nicht zur Schlacht erschien. (siehe **Von Meuchelmördern und Drachentötern** S. 42ff.)

—eine pailosartige Axt, scheinbar echsischen Ursprungs
—ein Glücksbringer: eine Fuchspfote, bespritzt mit Blut
—ein bornländisches Bärenfangeisen, auf Haffaxens Befehl vor der Schlacht im Boden vergraben (*Gefahreninstinkt*-Probe oder 2W+2 TP, Befreiung mit KK-Probe +10).
—eine Seilrolle für ein Geschütz
—weit verstreute Eisenschrapnelle und faustgroße Metallsplitter
—eine horasische Balestrina, unbrauchbar

Uthars Wink

Allgemeine Informationen:
Endlich habt ihr Aussicht auf Erfolg: Um euch herum seht ihr Tote in den glänzenden Wappen der Löwengarde, der Leibgarde des Königs. Zerbrochene Piken markieren den Platz ihres heroischen Kampfes. Sie standen weit östlich der Mauer offenbar im Zentrum des Geschehens. Wenige Dutzend Schritt nördlich klafft der bodenlose Riß. Viele haben einen Tod gefunden, der unaussprechlich ist.

Meisterinformationen:
Die Löwengarde zählte zu den Kerntruppen der Schlachtordnung. Hier kämpften unter anderem auch Emer, Siebenstreich, einige Löwinnenschwerter und die Sieben Gezeichneten.
Häufig sind Dämonenspuren: Schwefelgeruch, niederhöllische Kälte, abgeschlagene Hörner, Pentagramme, Waffen des Heshthot.
Dutzende Schritt östlich ragt der große Beschwörungshügel auf, der nun nur noch von grauem Staub bedeckt und von roséfarbenen Schwaden umwölkt ist, die die Sicht auf die Kuppe verwehren. Magiebegabte bekommen in dieser Umgebung heftige Kopfschmerzen und Tränenfluß. Wer noch näher herangeht, fällt für W20 Stunden in einen kosmischen Rausch, der ihn ziellos durch die Gegend torkeln läßt. (siehe auch **AB 76** S. 5) Sorgen Sie so dafür, daß die Gruppe den Hügel nicht betritt: Hier warten Mysterien, die ihren Einfluß erst ausdehnen.

Allgemeine Informationen:
Ihr hört ein metallisches Klirren hinter euch, dann ein gequältes Stöhnen. Eine Kämpferin der Garde, die einsam inmitten des Grauens hockt. Blonde Haare, staubbedeckt, hängen wirr in das Gesicht. Sie wendet den Blick zum Boden. In der Hand spielt sie versonnen mit einem Schweren Dolch.

Spezielle Informationen:
Sie besitzt schon etliche selbst zugefügte Schnittwunden an Armen und Händen. Rüstung und Kleidung sind nur noch in Fetzen.

Meisterinformationen:
Die Löwengardistin Arlinde sieht für sich nur noch einen Ausweg, die Bilder in ihrem Kopf loszuwerden. Den Rausch der Ewigkeit hat sie schon nicht mehr gesehen. Beim Sprechen stehen Wut, Ohnmacht und Selbstmitleid im steten Wechsel.

- "Was seid ihr denn für Aasvögel? Müßtet ihr nicht längst tot sein - oder geflohen über alle Berge und Meere, wenn ihr diese Schlacht gesehen habt?"
- "Der Reihe nach sind sie gefallen. Alle! Diese Dämonen! Was nützen schon eiserne Rüstungen, blanke Waffen?"
- "Arlinde heiß' ich. Aber was soll euch mein Name? Fühlt ihr euch jetzt besser? Kann euch mein Name irgend etwas bringen? Nein, denn er ist ebenso wertlos wie ihre Trägerin, die es nicht geschafft hat, die mordenden Horden aufzuhalten."
- "Der König? Der ist tot. Schon vor Beginn der Schlacht hat es ihn erwischt Es wurde verheimlicht. Seinen Leichnam haben sie weggebracht. Zur Golgaritenburg Messingen oder so."
- "Ihr, Zauberer! Wagt es ja nicht, näher zu kommen. Übles Gelichter und Bluttrinker seid ihr, nichts weiter. Ihr habt doch die Welt verflucht mit euren 'Künsten'."

Allgemeine Informationen:
"Wißt ihr was: Schlechter als diese Welt kann der Tod auch nicht sein - egal wohin er mich bringt. Die zwölfgöttlichen Paradiese? Es kann keine Götter geben, denn sie würden dies hier nicht geschehen lassen." Sie kichert kurz, dann wird ihr Blick hart: "Ich bin lieber die erste in den Niederhöllen, als die Zweite in Alveran!" Blitzend hat sie ihre Klinge mit beiden Händen erhoben und treibt sie bis zum Heft in den Hals. Hellrotes Blut sprudelt hervor, pulsiert über Brust und Arme. Langsam schließt sie die Augen und fällt mit einem Gurgeln vornüber.

Meisterinformationen:
Selbstmord ist in Aventurien weniger verpönt. Es ist die eigene Entscheidung. Nichtsdestotrotz ist er für eine Kämpferin, deren Kraft noch gebraucht wird, frevelhaft. Sollten die Helden den Suizid verhindern können, wird sie zu greinen beginnen und sich winselnd in ihr Schicksal fügen: "Nicht einmal der Tod ist einem vergönnt."
Die Helden wissen nun, daß ihre Suche hier sinnlos ist. König Brin wurde bereits am Tag der Waffenschmiede von Galottas Zantim überraschend in den Tod gerissen. Vorbereitung und Durchführung dieses schockierenden Attentats haben Galotta viele Ressourcen gekostet, die ihm in der Schlacht gefehlt haben. Bis auf das Reichsschwert Silpion konnten alle Insignien und der Leib des Herrschers gerettet werden.

Ein neuer Tag

"Ja, Matissa, auf jede Nacht folgt ein neuer hoffnungsvoller Morgen. Aber den vergangenen Tag wirst du nie wieder zurückholen können. Jede Nacht hinterläßt ihre Spuren."—Erklärung der Tsageweihten Laniare in Dragenfeld, 22 Hal

Allgemeine Informationen:
Als die Morgendämmerung den Osthimmel erglühen läßt, habt ihr das Schlachtfeld schon einige Meilen hinter euch gelassen. Ihr wißt, daß in diesem Krieg alle verloren haben: Triumphieren können zu beiden Seiten des Sternenwalls nur der blutstapfende Kor und der brüllende Karmoth.
In den Bäumen sprießt das Grün, Vögel begrüßen trällernd den neuen Tag, der Frühling hat begonnen. Ihr seid euch si-

cher: Durch diese Schlacht konnte eine Hälfte der Welt gerettet werden, doch die andere Hälfte ist verbrannt.

Meisterinformationen:
Schnell treffen die Helden auf eine Patrouille der Greifenfurter Grenzreiter, dann auf ein ganzes Heerlager darpatischer Landwehr und der Wehrheimer Garde, die die Neuankömmlinge scharf kontrollieren. Ihnen entgegen kommt ein Trupp von zwei Dutzend Borongeweihten, zwanzig Golgariten und an die 100 Totengräbern, die sich der Toten auf dem Schlachtfeld annehmen wollen. Die Helden wissen, sie sind dennoch zu Wenige.
Schließlich nimmt man eine nach Südwesten verlaufende Bergstraße, die zu Burg Mersingen in den Trollzacken führt. Der Klang des ständig geschlagenen Totengongs hallt den Helden entgegen. Rund um die Festung sind Zelte aufgestellt, allerlei Verwundete säumen den Weg, ebenso Leibgarden aller Provinzen und zahlreiche Adlige aus dem ganzen Reich und fernen Landen. Keiner weiß wirklich, was nun geschehen wird.

- "Der König ist tot. Es heißt, Königin Emer will selbst das Heft in die Hand nehmen und hat für die neue Lage bereits eine Reichsreform geplant."
- "Die Fürstin Irmegunde von Rabenmund ist ist auch gerade angekommen, greifen die Rabenmunds jetzt wieder zur Macht?"
- "Es gilt nun, weiter nach Tobrien hineinzumarschieren und die Dämonenknechte ins Perlenmeer zu jagen."
- "Der Bote des Lichts wurde von den Dämonen geholt. Der Bethanier ist besiegt? Daß ich nicht lache."

Die letzte Audienz

Meisterinformationen:
König Brin ist feierlich im kühlen Gewölbe der Burg aufgebahrt worden. In stiller Trauer erwiesen ihm Hunderte Frauen und Männer edlen Geblüts die letzte Ehre. Wenn die Helden von ihrem Auftrag berichten, wird ihnen nach einiger Wartezeit ebenfalls die letzte Audienz mit dem gefallenen König gewährt.

Allgemeine Informationen:
Es ist klamm und duster in der fackelbeschienenen Gruft, aber dennoch bekommt ihr ein Gefühl von Vertrautheit, als ihr auf die Steinplatte zutretet. Bedeckt vom Banner des Raulschen Reiches liegt Brin von Gareth, Kind einer unruhigen Zeit und Vater des Sieges über den Dämonenmeisters. Sein gesäubertes Gesicht und der gestutzte Bart können nicht ganz die Greueltaten der Tigerdämonen verschleiern. Er liegt nicht in Totenstarre da, sondern in der erfüllten Zufriedenheit Alverans. Fortan wird er das Symbol für die neue Ära sein: Das Zeichen, das alles möglich ist – wenn man bereit ist, selbst große Opfer zu bringen.

Spezielle Informationen:
Heraldik/Geschichtswissen+5: Der König ist hier schlicht und ohne jegliche Herrschaftszeichen aufgebahrt, was in dieser schweren Zeit symbolisieren soll, daß zwar der Träger der Krone gefallen ist, nicht jedoch die Krone selbst. Ein ehrerbietiger Brauch, der seit der Zeit der Klugen Kaiser nicht mehr begangen worden ist.
Staatskunst: Thronprätendentin ist Brins ältere Zwillingstochter Rohaja von Gareth, jetzt erst zwölf Jahre zählend. Bis sie 36 Hal die Kaiserkrone annimmt wird Königin Emer dem Reich als Regentin vorstehen.

Meisterinformationen:
Das Testament Brins von Gareth wurde bereits teilweise vor den versammelten Adligen auf Burg Mersingen verlesen. Doch der persönliche Teil ist derzeit nur Emer und den Reichserzämtern bekannt und wird – insbesondere die gravierende Fünfte Explikation – bis in die nächsten Jahrzehnte die Geschicke des Reiches beeinflussen.

Ende und Anfang

"König und Dämonenmeister sind gefallen, die Giganten wurden entrückt. Doch ihre Erben stehen auf beiden Seiten des Zwielichts bereit, gewappnet mit den Klingen, den Erfolgen und der Weltauffassung der Vorbilder. Sie werden bis zum Letzten kämpfen, um das Vermächtnis zu erfüllen."
—Durian von der Heydt, Schriftführer der Chronica Eternia zu Punin

Einen Tag später erfahren die Helden, daß Marschall Golambes von Gareth-Streitzig von seinem Siechtum gerettet werden konnte und sich auf dem Weg der Besserung befindet. (Wenn Sie möchten, können Sie aber auch einen Nebenplot einbauen, bei dem die Helden den Marschall mit einem Fundstück vom Schlachtfeld heilen können.)
Graf Danos vom Reichsforst zeigt sich erkenntlich und sorgt dafür, daß die Helden außerordentlich gut versorgt werden und sogar für erlittene materielle Verluste entschädigt werden. Er bietet ihnen an, den Sommer auf der gut erleuchteten Burg Luring zu verbringen ... doch vielleicht möchte ihre Gruppe viel lieber den Kampf aufnehmen gegen **Borbarads Erben**.

Abenteuerpunkte
Jeder Held bekommt grundsätzlich 100 AP. Für jede gerettete Person (Trommlerjunge, Graf Danos, Löwengardistin) werden noch einmal 70 AP auf die Gruppe aufgeteilt. Einfühlsames Rollenspiel, vor allem dargestellte Angst, werden mit bis zu 80 AP pro Held ausgezeichnet. Die Totenangst darf um einen Punkt gesenkt werden, dafür steigt entweder der Aberglaube um einen Punkt (1-4 auf W6) oder der Mut sinkt um den gleichen Betrag (5-6).