

DAS SCHWARZE AUGE

Die Letzte Grenze

von
Daniel Jödemann

Ein Abenteuer
für den Meister und 3-5 Helden
der Erfahrungsstufen 7-10

Beitrag zum
DSA-Abenteuerwettbewerb
Der Goldene Becher von Hannover 2002

Über Die Letzte Grenze (Meisterinformationen)

Die Ereignisse des vorliegenden Abenteuers finden in Weißtobrien, in der dortigen Baronie Becherlingen statt. Dieser erst kürzlich wieder aus den Klauen der Dämonenpaktierer entrissene Landstrich ist heute ein umkämpftes Gebiet an der Grenze zum Einflußbereich des selbsternannten Kaisers Galotta. Zeitlich ist das Abenteuer im Jahre 31 Hal oder später anzusiedeln.

In diesem Abenteuer sind zwar für alle Gegner Spielwerte angegeben, jedoch sollten diese von Ihnen noch an Ihre Heldengruppe angepaßt werden.

Zur Ausgestaltung dieses Abenteuers empfiehlt es sich zudem, die Box **Borbarads Erben** hinzuzuziehen, in der Sie noch weitere Informationen über Tobrien und seine Bewohner finden.

19. Phex: Ein Gefecht im Wald

Die Helden sind auf einem Waldweg unweit der Front unterwegs. Wie Ihre Gruppe in diese Gegend gekommen ist bleibt Ihnen überlassen – Zum Beispiel könnte sie sich gerade auf dem Weg aus dem Bornland durch die Misaaun geschlagen haben oder die Absicht haben, dorthin zu gelangen.

Ziehen Sie die Karte auf Seite 21 zu Rate und ermitteln Sie einen geeigneten Weg und eine Lichtung im Wald, auf der sich das nun folgende Geschehen abspielt.

Die Schatten werden bereits länger und die hohen Firunsföhren rechts und links des Waldwegs erscheinen euch immer bedrohlicher. Die Aussicht, hier mitten im Wald, nur wenige Meilen von der Grenze zum verfluchten Dämonenkaiserreich entfernt, übernachten zu müssen ist ein wenig angenehmer Gedanke.

Als ihr über einen kleinen Hügel gelangt dringen von irgendwo vor euch plötzlich dumpfe Rufe und gereizte Tierlaute an eure Ohren. Bald könnt ihr vor euch eine Lichtung im dichten Wald entdecken: Ihr erkennt bewaffnete und gerüstete Männer und Frauen, die von einem Rudel großer, grauer Wölfe bedrängt werden. Dahinter steht auf einer kleinen Anhöhe ein hagerer, alter Mann in brauner Gewandung, die Hände drohend erhoben.

Auf der Lichtung kämpfen 6 Männer und Frauen (durch das weiß-blaue Wolfswappen als Gardesoldaten Tobriens identifizierbar) gegen 10 Grimwölfe. Zwei weitere Gardisten

liegen tot am Boden, drei der aggressiven Tiere wurden bereits von ihnen erschlagen. Die Gardisten schützen vor allem einen grauhaarigen Mann (Baron Gisbris), der schwerverletzt in ihrer Mitte liegt.

Der alte Mann (der Druide Terlok) beobachtet das Kampfgeschehen und greift nur gelegentlich (zu Gunsten der Wölfe!) ein. Geben Sie ihm machtvolle Druidensprüche in die Hand (z.B. BÖSER BLICK, ZWINGTANZ, ZORN DER ELEMENTE, ATEMNOT, jedoch keinerlei dämonisch behaftete Sprüche).

Die Helden sollten erkennen, daß es schlecht steht um die Gardisten und an ihrer Seite in den Kampf eingreifen (die Werte der Beteiligten finden Sie im **Anhang**, Seite 17).

Werte der Grimwölfe:

IB 8	AT 9	PA 4
TP 1W+2 (Gebiß)	RS 2	
LeP 17	AuP 80	KO 11
MR 0	GS 8	

Der Druide zieht sich bald zurück und verschwindet im Wald: Entweder, nachdem Sie den Helden einen angemessenen Vorgeschmack auf dessen Kräfte gegeben haben oder wenn er von der Gruppe allzusehr bedrängt wird. Dabei hinterläßt er keinerlei Spuren anhand derer man ihn verfolgen könnte.

Sind die letzten Wölfe besiegt (sie kämpfen bis zum Tode), wendet sich die Anführerin der Truppe (Hauptfrau Selinde) an die Gruppe:

Eine untersetzte Soldatin mit einer klaffenden Wunde am Schwertarm wendet sich euch zu. „Hauptfrau Ulfaran-Dunkelstein von der II. Kaiserlich-Tobriscche Garde. Rondra sei Dank für Euer mutiges Eingreifen, doch nun bitte ich Euch in Peraines Namen, uns dabei zu helfen Baron Gisbris und meine verletzten Kameraden schnellstens nach Rotengrund zu schaffen, damit ihnen Hilfe zuteil werden kann.“

Auf dem Weg nach Rotengrund sichern die Gardisten die Truppe zu allen Seiten ab, so als würde man einen weiteren Hinterhalt vermuten. Hauptfrau Selinde blickt stur geradeaus und beantwortet die Fragen der Helden nach dem alten Mann oder den Wölfen vorerst nicht.

Als die Sonne gerade den Horizont berührt erreicht die ganze Gruppe wieder Rotengrund, wo die Gardisten sogleich die Burg ansteuern. Im Hof kommen ihnen Dienstboten und eine junge Frau entgegen. Selinde erwähnt nur kurz etwas von „Er hat uns in einen Hinterhalt gelockt“, dann schafft man den Baron bereits in das Wohngebäude hinein. Ein Dienstbote wird angewiesen, den Helden ein Quartier im Gesindehaus zuzuweisen. Man kümmert sich auch um die Unterbringung möglicher Reittiere und bringt den Helden ein (derbes, aber reichhaltiges) Abendmahl. Erkundigen sie sich nach dem Baron oder bieten ihre Hilfe an, so werden sie auf den morgigen Tag vertröstet.

Eine Beschreibung von Rotengrund finden Sie im **Anhang**, Seite 15, eine Karte auf Seite 21.

20. Phex: Der Schrecken von Rotengrund

Auch am nächsten Morgen bringt man der Gruppe ihr Frühstück auf das Zimmer, doch nur wenig später werden sie dann von einem Dienstboten gebeten, ihm zum Baron zu folgen. Der Diener geleitet die Helden zum Wohngebäude der kleinen Burg hinüber und führt sie in den Großen Saal:

Ihr tretet in den Saal ein, der fast das gesamte Geschoß des Wohngebäudes einnimmt. Ein großer Kamin am Stirnende des Raums verbreitet heimelige Wärme, die Wände sind mit Jagdtrophäen, Waffen und Wappenschilden geschmückt. An einem langen, groben Holztisch, an dem sicher fünfzig Mann speisen könnten, sitzen vier Personen: Hauptfrau Ulfaran, die jetzt den Arm verbunden hat, kennt ihr bereits, genauso wie Baron Gisbris. Doch der Baron wirkt fahl und krank, Schweiß glänzt auf seiner Stirn und doch scheint er zu frösteln.

Die junge Frau mit dem ernsten Blick neben ihm habt ihr bereits gestern kurz gesehen, den dunkelhaarigen Mann zur Linken des Barons dagegen kennt ihr noch nicht.

Der Baron deutet auf die freien Sitze „Setzt euch bitte – Ich bin Gisbris von Schwarzbuckel, kommissarischer Baron von Becherlingen und dies ist meine Nichte Ludomina. Hauptfrau Selinde kennt Ihr

bereits und dies ist Ugo Lobeling, mein Kastellan und Lehensvogt.“ Der Dunkelhaarige nickt euch ernst zu.

Der Baron fährt mit fester Stimme fort, auch wenn er unter großer Anstrengung zu sprechen scheint: „Ich danke Euch für Euer beherztes Eingreifen am gestrigen Abend, ich verdanke Euch wohl mein Leben und dies bedeutet gerade in heutiger Zeit nicht wenig...“

Nähere Beschreibungen der anwesenden Personen finden Sie auch im **Anhang** ab Seite 16.

Die Helden wollen sicherlich endlich Antworten auf ihre Fragen und auch Baron Gisbris hält nun eine Erklärung für angebracht. Folgende Informationen sollten im Gespräch erläutert werden:

- Der alte Mann war der 'Alte Terlok', ein Druide, der seit Menschengedenken in diesem Wald lebt. Er hat seit jeher die Rotengrunder gemieden und schon immer haben die Bewohner des Dorfes ihn für allerlei schlimme Vorfälle verantwortlich gemacht.

Als dann die Invasoren bis nach Rotengrund gelangt waren und man nach der Rückeroberung der Baronie im Winter 29 Hal

nichts mehr von ihm gehört hatte, hielt man ihn für tot.

- Doch seit etwa einem halben Jahr gehen seltsame Dinge in Rotengrund vor sich: Zwei Holzfäller starben beim Angriff eines Rudels Wölfe, vor ein paar Wochen brannte gar das Lager der Holzfäller ab.

- Erst vor zwei Wochen ging dann ohne ersichtlichen Grund das Pferd Ludomina bei einem Ausritt im Wald durch und hätte sie beinahe getötet. Und dann erkrankte vor einigen Tagen der Baron unter seltsamen Umständen: Immer schlimmere Fieberschübe und Leibkrämpfe suchen ihn heim, keine Medizin und auch nicht der Traviageweihete (und fähigste Heiler im Dorf), Vater Elador konnten ihm bislang helfen.

- Der schlimmste Vorfall ereignete sich jedoch erst vor kurzem: Leodan, der 12-jährige Sohn des Barons wurde in der Nacht zum 19. Phex aus der Burg entführt. Mehrere Dorfbewohner sahen, wie der Alte Terlok diese Tat verübte.

- Damit war klar, daß der Druide auf die Seite der Besatzer übergelaufen war und nun versucht, dem Baron zu schaden. Trotz seines Zustandes machte sich der Baron auf, Leodan zu retten – den Ausgang der Aktion haben die Helden bereits miterlebt.

Sowohl Ludomina als auch Selinde drängen den Baron, eine starke Strafexpedition auszurüsten und den Wald systematisch nach dem Gegner zu durchkämmen. Gisbris jedoch bittet die Helden um ihren Rat und hört sich deren Vorschläge ernsthaft an.

Egal, was die Gruppe ihm rät, zunächst einmal muß der Baron, der Rotengrund nicht schutzlos zurücklassen will, über die ihm gegebenen Ratschläge nachdenken: Er fordert die Anwesenden auf, zumindest bis heute Abend nichts mehr zu unternehmen. Zudem ist

er erschöpft, verlangt nach seinem Diener und etwas Ruhe.

Den Helden bleibt somit etwas Zeit, über das Geschehene nachzudenken – Der Baron bittet sie jedenfalls, vorerst als seine Gäste auf Burg Rotengrund zu bleiben.

Am frühen Nachmittag (auch früher, wenn Ihre Helden voreilig Aktionen außerhalb des Dorfes anstreben) geschieht dann das folgende:

Terloks Brief

Ein junger Mann aus dem Dorf gibt am Burgtor einen Brief ab – Seiner Aussage zufolge hat ein Rabe die Nachricht auf dem Dorfplatz abgelegt. Wenn die Helden diese Szene nicht ohnehin miterleben, ruft der Baron (der noch elender aussieht als zuvor) sie kurze Zeit später wieder zu sich und zeigt ihnen die Nachricht:

Es handelt sich um ein gefaltetes Pergament mit dem Namen des Barons als Adressaten. Darin liegt eine pechschwarze Haarlocke – von Leodan, wie Gisbris bestätigen kann. Der Brief ist mit einem schwungvollen 'T' unterzeichnet.

Überreichen Sie den Spielern **Handout I**. Wieder fragt Baron Gisbris die Helden um Rat (geben Sie Ihren Spielern das Gefühl, das Seine Hochgeborene große Stücke auf die Meinung der Helden hält).

Selinde bleibt nachdenklich, während sowohl Ludomina als auch Ugo befürchten, daß Terlok mit dem Brief lediglich Zeit schinden will – Für was, wagen sie sich gar nicht auszumalen...

Schließlich spricht Gisbris ein Machtwort: Er will auf die Bedingungen des Druiden eingehen und nichts unternehmen, was die Sicherheit seines Sohnes gefährden könnte. Jedoch befürchtet er, in vier Tagen schon nicht mehr in der Lage zu sein, persönlich zu dem Treffen mit Terlok zu erscheinen.

In der Folgezeit: Erkundigungen (Meisterinformationen)

Den Helden bleibt nun Zeit, genaueres über die Geschehnisse um Rotengrund herauszufinden.

Bitte legen Sie während des Aufenthalts der Helden auf Burg und Dorf Rotengrund Wert

darauf, ihnen die ständige Betriebsamkeit von Bauern, Soldaten und Gesinde zu schildern.

Umso größer wird den Spielern dann später der Kontrast zum Aufenthalt im Wald erscheinen.

Im folgenden seien nun einige Themen aufgelistet, über die die Gruppe Nachforschungen anstellen könnte:

Baron Gisbris von Schwarzbuckel

(siehe auch **Anhang**, Seite 16)

Die Bürger von Rotengrund schätzen inzwischen den „neuen Baron“ und seine zupackende Art. Während die Hälfte der Einwohner ihre Höfe angesichts der vorrückenden Invasoren verlassen haben und erst kürzlich zurückgekehrt sind, hat der Rest doch Erfahrungen mit den tyrannischen Besatzern gemacht und fühlt sich unter der Herrschaft des Barons sehr viel sicherer. Gleichsam bemitleidet man auch den armen Mann, der fast die ganze Familie und sein Lehen an die Dämonenpaktierer verlor.

Die Krankheit des Barons

Die Symptome der Krankheit sind Fieberschübe, Leibkrämpfe und Schlaflosigkeit, zudem kann er kaum Essen bei sich behalten. Diese Erscheinungen nehmen langsam an Schwere zu und passen zu keinem bekannten Krankheitsbild. Der junge Vater Elador, der hiesige Traviapriester, ist deutlich überfordert in dieser Sache, da weder Tränke noch Kräuter oder Gebete zu helfen scheinen. Er kann nicht einmal mit Sicherheit sagen, ob es Krankheit, Gift oder Fluch ist, was den Baron befallen hat.

Mangels eines Zauberkundigen konnte dem Baron noch nicht auf magischem Wege geholfen werden, doch natürlich könnten hier die Helden tätig werden:

Lediglich **BALSAM SALABUNDE** lindert kurzzeitig die Leiden des Barons (besser gesagt: gibt ihm etwas mehr Zeit), beendet sie jedoch nicht. Ein wirklich gut gelungener **MISHKARAS MACHT ERSPÜREN**, ein **ANALÜS**, bzw. **OCULUS** zeigt dagegen eine dämonische Ursache für die Krankheit des Barons, vermutlich der Domäne Mishkaras zuzuordnen (falls dem Zaubermagier bekannt: wie auch beim **FLUCH DER PESTILENZ**). Dasselbe gilt für vergleichbare Liturgien der Hesinde- und Perainekirche, jedoch kann nichts davon den Baron auf der Stelle heilen (Es sei denn der Honinger Tiegel, den aber wohl kein Spieler-Perainegeweihte der Stufen 7-10 zu rufen imstande sein dürfte.)

Natürlich können Sie Ihren Helden unter besonderen Umständen gestatten, Baron Gisbris zu heilen. Dann sollte er jedoch erst langsam wieder zu Kräften kommen – nämlich gerade rechtzeitig zum Finale am 24. Phex (siehe dort).

Leodan von Schwarzbuckel

(siehe auch **Anhang**, Seite 16)

Wollen die Helden Leodans Zimmer sehen, so führt man sie zu einer kleinen Kammer im Wohngebäude der Burg, das ein Fenster zum Innenhof hat. Hier bewahrte Leodan eine Anzahl von Büchern über Pflanzen, Tiere und Sternkunde auf (u.a. Herbarium Kuslikum, Bestiarium von Belhanka, Prems Tierleben, Foliath der Kräuterkunde, Niobaras sternkundliche Tafeln...) sowie eine Anzahl getrockneter Pflanzen und Kräuter. Größter Schatz des Jungen war wohl ein verbeultes Astrolabium, das er bei der Flucht aus Schwarzbuckel retten konnte. Wer erwartet hat, hier Zinnsoldaten und Holzscherer vorzufinden, wird enttäuscht...

Die Bewohner Rotengrunds können den Helden bestätigen, daß Leodan mehr an Bäumen und Mondphasen interessiert war anstatt am Kriegshandwerk. Oftmals streunte er allein auf den Wiesen oder im Wald herum. Daß Leodans Interessen ihn von seinem Vater entfremdet haben, ist ein offenes Geheimnis auf der Burg.

Leodans Entführung

Leodan verschwand am späten Abend des 18. Phex aus seinem Zimmer und der Burg. Niemand auf der Burg hat etwas bemerkt, jedoch haben zwei Dorfbewohner den Alten Terlok ertappt, wie er den bewußtlosen Jungen davontrug:

Eine Zeugin ist Anka, die älteste Tochter des Großbauern Arn, dessen Hof nördlich des Dorfs liegt. Suchen die Helden den Hof auf, kann ihnen die junge Frau die folgende Aussage machen: „Da heb ik mi heimlich mit de Alrik, de Knecht von dem Bauer Baerfried am Waldrand getroffen – weil, ik mog den doch, den Alrik, doch der Papa will nix davon wisse. Da ham wa de Druid entdeckt un de hat wat über de Schulter getrage, det hat win Mensch ausgesehe. Da heb ik gleich Hilfe holt im Dorfe un Alrik ist dem ein Stück weit in de Wald hinterhergelofo, het aber net viel erkenne könne.“

Dann hamse laut gerufe 'der Sohn vom Herrn Baron is wech' und denn sinnse mit de Fackeln inne Wald gelofe, aba kena hat wat finde könne.“

Die anderen Bewohner der Burg

(siehe auch **Anhang**, Seite 16f.)

Ludomia von Schwarzbuckel übernimmt bereits viele Aufgaben des Barons, und nimmt ihre Sache sehr ernst. Sie begibt sich gelegentlich auf Ausritte in die Umgebung – auch in den Wald, um dann die im südlichen Becherlingen stationierten Einheiten zu inspizieren (angeblich hat es ihr auch einer der dortigen Leutnants angetan...).

Ugo Lobeling ist ein kluger Mann, der mit Gisbris aus Schwarzbuckel geflohen ist. Er schlichtet oftmals Streitigkeiten unter den Bauern und kennt sich in der Baronie gut aus.

Selinde von Ulfaran-Dunkelstein verläßt die Burg nur für Ausritte zu Erkundungszwecken oder um der Jagd mit ihrem Falken nachzugehen.

Der Alte Terlok

„De Olle Terlok het scho inne Wald jelebt, als mine Grossmamme noch in kleenes Mädél mit lange Zöpfe jewesen is. Un scho die hebt von ihre Grossmamme jehört: Geh net inne Wald von de Olle Terlok...“

Diese oder eine ähnliche Geschichte können die Helden von fast allen Rotengrndern erzählt bekommen. Nur alle paar Jahrzehnte, so scheint es, taucht der Sumudiener mal im Dorf auf, um im Krämerladen Heilkräuter gegen andere Dinge einzutauschen.

Zudem kann jeder Bewohner des Dorfes den Helden Geschichten über verschwundene Kinder oder Fehlgeburten bei Rindern erzählen, für die Terlok natürlich verantwortlich ist.

Die Fünf Schwestern

(siehe auch Beschreibung ab Seite 11)

Ein Steinkreis, wie man ihn gelegentlich im tobrischen findet, wenn auch von gigantischen Ausmaßen: Fünf mehr als 3 Schritt hohe Monolithen, die auf einer Lichtung mitten im Wald stehen, überwuchert von Blutblatt. Fast

jeder Bewohner Rotengrunds kennt den Weg dorthin (siehe Karte auf Seite 21), man meidet den unheimlichen Ort jedoch.

Der Zeitpunkt des Treffens

Der erwähnte Zeitpunkt des Treffens, der 24. Phex, ist der 'Glückstag', ein Feiertag des Phex: Man spielt sich Streiche, macht Späße und beteiligt sich an Glücksspielen.

Gelingt einem Helden eine *Sternkunde*-Probe (oder zieht er Leodans Bücher zu Rate), so findet er heraus, daß der 24. in diesem Monat der erste Tag nach Vollmond sein wird.

Die Holzfäller

Seit über einem Jahr wird am Nordrand des Waldes Holz geschlagen. Das Holz wurde zunächst für den Wiederaufbau des Dorfes verwendet, danach ging man dazu über, es als Baumaterial für Gebäude und Befestigungen nach Ebelried und Perainefurten zu schicken. Damit bildet der Holzschlag quasi die einzige Einnahmequelle für Becherlingen – Jetzt, wo nur noch der nördlichste Teil der Baronie als Kulturland genutzt werden kann.

Die Holzfäller, fast 30 an der Zahl, sind rauhe Gesellen, die aus den umliegenden tobrischen Orten zusammengekommen sind. Die Männer und Frauen sind froh, hier eine gute Arbeit gefunden zu haben, so daß sie auch die erwähnten Anschläge nicht schrecken können.

Der Wald

Forschungsmissionen der Helden in den Wald sollten sich auf die Randgebiete des Hains und die wenigen Waldwege beschränken. Dann erleben sie einen recht typischen tobrischen Wald in seiner urwüchsigsten Form: Erlen, Roßkastanien, Hasel, Ogerbeere und Spinnendorn, mit vereinzelt hohen Firunsföhren. Das Unterholz wird abseits der Wege sehr dicht und vornehmlich von verschiedenen Farnen, Perlgras und dichtem Brennesselgestrüpp gebildet, das das Vorwärts-kommen erschwert.

Möchte ein Held auf Kräutersuche gehen, so können Sie übrigens gelegentlich einen Würfel zu seinen Gunsten verdrehen.

22. Phex: Ein weiterer Anschlag

Vormittags reitet Selinde Ulfaran mit zwei Soldaten und ihrem Falken zu einem Erkundungsritt aus. Nach ihrer Rückkehr auf Burg Rotengrund winkt die Hauptfrau dann bei passender Gelegenheit die Helden beiseite und bittet sie zu einem privaten Gespräch.

Selinde erzählt den Helden daß der Jagdfalke bei einem kleinen Ausflug eine Brieftaube geschlagen hat und zeigt ihnen die Fracht des Vogels: Zwei kleine, zusammengerollte Pergamente (Übergeben Sie Ihren Spielern **Handout II und III**).

Das erste Pergament ist eine hastig niedergeschriebene Nachricht (**II**). Das andere dagegen eine von kundiger Hand gezeichnete Karte von Dorf und Burg Rotengrund, auf der das Schlafquartier der Helden gekennzeichnet wurde! (**III** – Bitte ergänzen Sie, am besten mit einem Rotstift, die Markierung, ein Pfeil oder Kringel etwa.) Da die verstellte Handschrift sich auf die Schnelle keinem Verfasser zuordnen lassen wird, bleibt diese Person (Ugo Lobeling) zunächst unentdeckt.

Selinde dachte zunächst, ihr Falke hätte eine Taube abgefangen, die für die im südlichen Becherlingen stationierten Truppen gedacht war. Dann jedoch las sie den Inhalt der Nachricht und änderte ihre Meinung: Den Helden sollte ebenfalls klar werden, daß ein Verräter auf Rotengrund weilt, der mit dem Feind in Kontakt steht. Da diese Person die Helden für eine Gefahr zu halten scheint, so Selinde, weilt sie hiermit die Gruppe in ihre Erkenntnis ein. Ob noch jemand darüber informiert werden sollte möchte sie dagegen erstmal mit den Helden besprechen.

Was auch immer die Spieler beschließen, etwa zur Mittagszeit gibt es dann einen Tumult im Dorf:

Die Schweine greifen an!

Ein junger Bursche, den die Helden als einen der Holzfäller identifizieren können, kommt den Weg vom Wald hinaufgestolpert und ruft laut nach einem Heiler. Da Vater Elador gerade am Krankenbett des Barons ist, bringt man den Jungen hinauf zur Burg, wo dann auch

spätestens die Helden von dem Vorfall hören sollten. Auch angesichts des Priesters bringt der verängstigte Junge nicht mehr als ein „Do Schweene grefen on!“ hervor. Sogleich macht sich Elador auf Richtung Holzfällerlager, in Begleitung einer Eskorte von vier Soldaten, die ihm Selinde mitgegeben hat – und hoffentlich auch der Helden.

Am Waldrand angekommen entdecken sie dann die Holzfäller, von denen mehrere bereits schwer verwundet sind, und sich mit Beilen und Knüppeln gegen 11 wütende Wildschweine wehren.

Werte der Wildschweine:

IB 10 **AT** 8/16* **PA** 2
TP 1W+2 (Hauer) **RS** 2
LeP 20 **AuP** 40 **KO** 14
MR 0 **GS** 10

*Wildschweine können ihren Gegner **Niederstoßen**; der zweite Wert gilt gegen einen am Boden liegenden Gegner

Ein unverletzter Waldarbeiter kann den Helden nachher erzählen, daß die ganze Rotte plötzlich aus dem Wald hervorgebrochen ist und zielstrebig die Holzfäller attackiert hat.

Eine genauere Inspektion der Umgebung läßt die Helden schnell die Stelle entdecken, wo die Tiere durch den Wald gebrochen sind – und dabei eine deutliche Spur im Unterholz hinterlassen haben.

Bislang sollte jeder Versuch der Helden, im Wald nach Spuren des Druiden zu suchen, erfolglos gewesen sein: Der Alte Terlok hinterläßt keine Spuren – eine Rotte Wildschweine dagegen schon, und zwar sehr deutliche.

Wenn die Helden nun beschließen, dieser eindeutigen Fährte zu folgen, so fahren Sie mit dem nächsten Kapitel fort. Bestärken Sie sie ruhig darin, etwa in Form des Barons.

Sollten die Helden jedoch den Entschluß fassen, lieber auf Rotengrund zu bleiben, so zwingen Sie sie nicht unbedingt, in den Wald zu gehen.

Stattdessen sollte Baron Gisbris die Helden dann am 23. Phex bitten, schon am frühen Abend diesen Tages am Steinkreis nach dem

Rechten zu sehen. In diesem Fall kann die Gruppe dann vor Ort Terlok und Leodan treffen: Wiederum erfahren sie die ganze Wahrheit, werden zum Ritual eingeladen und die Geschichte nimmt ihren normalen Verlauf.

Die Erforschung des Waldes

Die Wildschweine haben im Unterholz eine breite Schneise hinterlassen – Was auch immer die Tiere getrieben hat, sie haben sich zielstrebig einen Weg bis zum Lager der Holzfäller gebahnt.

Warmes Sonnenlicht scheint zwischen den Blättern der hohen Erlen und Kastanien hindurch und fällt auf die sattgrünen Farne, die zu Füßen der moosbewachsenen Stämme wachsen. Bald seid ihr von den Lauten des Waldes eingenommen: Sanftes Vogelzwitschern, das eifrige Klopfen eines Spechts, Rascheln im Unterholz – All das lässt euch schnell den Lärm und die Betriebsamkeit auf Rotengrund vergessen.

Je weiter ihr der Spur der Wildschweine in den Wald hinein folgt, desto näher rücken die Bäume zusammen. Nur gelegentlich könnt ihr noch einen Blick zwischen den Blättern hindurch auf den Himmel erhaschen. Ihr kommt nicht mehr so schnell voran, denn auch das Unterholz wird dichter und verschmilzt zu einem Teppich aus Farn, Spinnendorn, Brennessel- und Brombeergestrüpp.

Die Spur der Tiere führt Richtung Osten und schon recht bald sollte die Gruppe den Weg überqueren, der durch den Wald hindurch führt.

Die Helden kommen dann aber bald nicht mehr so schnell voran, müssen über die Wurzeln uralter Bäume klettern, sich durch Dornicht schlagen oder gleich einen Weg drumherum suchen.

Immer wieder geraten sie an kleine Bäche und Tümpel, nur selten kann man mal Jagdwild erspähen: scheue Hasen und Rehe sowie Rebhühner, Fasane und Auerhühner.

Nachdem die Helden einige Stunden lang der Fährte gefolgt sind wird es bereits deutlich

schwieriger, die Spuren der Wildschweine zu verfolgen: Verlangen Sie gelegentlich *Fährtsuchen*-Proben mit Aufschlägen zwischen +4 und +7 (zumindest an diesem Tag sollten die Helden aber die Spur nicht gänzlich verlieren).

Die Reisegeschwindigkeit der Helden sinkt rasch, gelegentlich sind *Wildnisleben*- oder sogar *Klettern*-Proben erforderlich, um keine Umwege gehen zu müssen.

Das Zwielflicht der Welt unter dem dichten Blätterdach erschwert auch die *Orientierung*: Es sind Proben vonnöten, um die Marschrichtung der Gruppe zu bestimmen.

Im Verlauf des Tages sollten Sie immer wieder einzelne Szenen herausgreifen und kurz beschreiben:

- Das Spiel eines farbenfrohen Schmetterlings mit einer prachtvollen Blüte
- Ein neugieriger Rehbock, der die Helden aus einiger Entfernung unverwandt anschaut
- Ein Teppich aus zarten blauen Blüten, der sich rund um einen knorrigen, moosbewachsenen Baum gebildet hat
- Eine kecke Purpurmeise, die sich kurz auf dem Helm eines Helden niederläßt
- usw.

Besonders erdverbundenen Helden (Druiden, Hexen, Elfen...) können Sie schließlich die vage Andeutung geben, daß „Es so scheint, als würde eine gute Seele hier Wacht halten...“ Lassen Sie dem Helden gegenüber dann später in einer ruhigen Minute noch die Bemerkung fallen: „Du hast das Gefühl, als würde der ganze Wald im Einklang mit Dir selbst langsam ein- und ausatmen...“

Helden, die auf Kräutersuche gehen, können Sie einen besonderen Erfolg bescheren: Alle hier ansässigen Pflanzen und Kräuter sind eine Stufe häufiger anzutreffen (*sehr selten* wird zu *selten*, *selten* zu *gelegentlich* usw.).

Die Jagd dagegen mag hier nicht so einfach gelingen: Ein geeignetes Jagdwild läßt sich ja noch aufstöbern, das Tier zu erlegen dagegen ist schwieriger: Alle Proben sind um 2 Punkte erschwert – Es scheint fast so, als würden die Tiere von irgendetwas gewarnt, daß es jemand auf sie abgesehen hat...

Die Spur verliert sich

Der Abend ist nicht mehr fern und zudem hattet ihr bereits zusehens Schwierigkeiten, der Wildfährte weiterhin zu folgen.

Doch weiter vorne entdeckt ihr nun eine lichte Fläche unter dem dunklen Blätterdach. Und in den Lauten, die an eure Ohren dringen glaubt ihr Schnüffeln, Schnauben und das muntere Plätschern eines Baches herauszuhören.

Beim Näherkommen entdecken die Helden fünf kräftige schwarze Wildschweine, die mit ihren Schnauzen den Boden umgraben oder sich an der Rinde einer kräftigen Kastanie kratzen. Nahebei windet sich ein kleiner Bach zwischen den Bäumen hindurch.

Es bleibt an den Helden, was sie nun tun: Die aggressiven Tiere gehen im Sturmangriff auf jeden los, der sich ihnen nähert. Stattdessen

könnte die Gruppe auch versuchen, die Wildschweine zu umgehen (erschwerter *Schleichen*-Proben). Die Werte der Tiere finden Sie auf Seite 7.

Hier verliert sich aber endgültig jede Spur. Zudem ist der Wald in dieser Gegend so unwegsam und mit Dornicht durchsetzt, daß ein Vorwärtskommen immer schwieriger wird: Verlangen Sie (je nach Methode) KK oder GE-Proben, erschwert um den RS. Ein Mißlingen bringt dem Helden 1W TP ein.

Der einzig gangbare Weg führt an dem besagten Bach entlang – Entweder nach Norden, tiefer in den Wald hinein, oder nach Süden und damit vielleicht irgendwann zurück zum Waldweg.

Gehen die Helden tiefer in den Wald hinein, so ereignet sich bis zum Abend nichts außergewöhnliches mehr und die Gruppe kann sich von den Strapazen des Tages erholen.

23 Phex: Druidenzauber und Dämonenmacht

Am nächsten Morgen folgt ihr weiter dem Verlauf des kleinen Wildbachs Richtung Norden. Nach einigen Stunden Fußmarsch erreicht ihr zwei mächtige, verwitterte Felsen, zwischen denen das Wasser des Bachs gurgelnd hervorströmt. Von den Felsen blicken zwei uralte Erlen auf euch herab, deren Äste über der Klamm fast nahtlos ineinander übergehen. Der Spalt ist wohl gerade so breit, daß ein Erwachsener ihn passieren kann.

Das Blattwerk über der Klamm wirkt wie ein Gewölbe und hüllt die Passage in kühle Dunkelheit. Nach etwa 30 Schritt weitet sich der Spalt zu einer von hohen Wänden gesäumten Senke. Rundum stehen hohe Bäume, zwischen den Ästen fällt warmes Sonnenlicht auf den moosbedeckten Boden. Der Bach sprudelt aus den Felsen gegenüber dem Eingang hervor und fließt durch die ganze, fast 100 Schritt durchmessende Schlucht, bevor er an den Helden vorbei durch die Klamm strömt.

Überall wachsen Kräuter, bunte Blumen und fruchttragende Sträucher in der Senke und neben dem kleinen Wasserfall den Helden

gegenüber klafft ein dunkler Höhleneingang. Daneben, unter einem schattenspendenden Baum kann man tatsächlich eine Sitzgruppe aus moosgrünen Felsbrocken erspähen.

Terloks Höhle

Die Höhle besteht aus vier einzelnen Kammern: In der **Vorhöhle** lagern Wanderstöcke sowie Gartenwerkzeug. Außerdem wachsen hier mehrere Kräuter, die Dunkelheit und Feuchtigkeit benötigen. Danach kommt die große **Wohnhöhle** mit Feuerstelle und einem natürlichen Rauchabzug in der Decke. Hier stehen nur wenige einfach gezimmerte Möbel, denn Vorsprünge und Nischen fungieren als Regale bzw. Schränke, während Felsen auch als Sitzgelegenheiten dienen. Eine größere Nische wird von Terlok als Vorratsraum genutzt. Noch zwei weitere Kammern gehen von hier ab: Die **Schlafhöhle** mit zwei Schlafstätten aus Fellen – eine auf einem länglichen, bettartigen Vorsprung, die andere auf dem Boden davor. Die letzte Kammer liegt tiefer als der Rest der Höhle und wird von Terlok als **Alchimielabor** benutzt:

Teilweise schon uralte alchemistische Geräte stehen auf einem groben Holztisch, zahlreiche dunkle Flecken und Rußspuren an den Wänden zeugen von den hier stattfindenden Experimenten. Vorsprünge und Nischen beherbergen unzählige undefinierbare Ingredienzen.

Wenn die Helden eintreffen halten sich Terlok und Leodan gerade in der Höhle auf. Nähert sich die Gruppe dann dem Eingang tritt Leodan heraus und ist vom Anblick der Helden erst einmal vollkommen überrascht.

Wir gehen im folgenden erstmal davon aus, daß die Helden nun den perplexen Leodan so schnell wie möglich fortschaffen wollen. Dann würde Terlok hinzukommen, die Gruppe wahrnehmen und sofort zu einem Zauber ansetzen, als...

„Halt, in der Zwölfe Namen!“ fährt Leodan plötzlich dazwischen und tritt zwischen euch und den aufbrausenden Druiden. „Wenn Ihr wirklich nur hier seid, um mich zu befreien, dann besteht kein Grund zu Streitigkeiten, denn ich benötige keinerlei Rettung. Es wäre hier wohl eher eine Erklärung angebracht, und dazu sollten wir uns besser setzen – Ich nehme mal an, mein Vater hat Euch entsandt, um mich zu finden?“

Haben sich die Helden und der alte Druide erstmal beruhigt und an einen Tisch gesetzt, bittet Leodan die Gruppe zunächst einmal, ihre Geschichte zu erzählen und wie sie dieses Versteck hier überhaupt finden konnte.

Die Helden sprechen nun ausschließlich mit Leodan. Der Alte Terlok sitzt lediglich dabei und hört sich stirnrunzelnd den Bericht an. Dann ist es an Leodan, die Helden aufzuklären:

Die letzte Grenze

„Nun kann ich verstehen, warum Ihr so feindlich reagiert habt und möchte mich zunächst einmal bei Euch entschuldigen.“ beginnt der Junge mit ungewöhnlich ernster Miene.

„Aber Ihr müßt wissen, daß ich – inzwischen – nicht mehr gegen meine Willen hier festgehalten werde, sondern aus freien Stücken hier bin. Doch laßt mich von Anfang

an beginnen und tatsächlich beginnt und endet diese Geschichte mit dem Wald, in dem wir uns gerade befinden.“

Während Leodan den Helden berichtet wird er nur gelegentlich von Terlok milde lächelnd und mit tiefer Stimme korrigiert, wenn der Junge einen Fehler macht oder etwas ausläßt:

Der Wald, der Rotengrund umgibt, ist tatsächlich einer der wenigen Orte auf Sumus Leib, zu dem der ersterbende Atem der Erdmutter noch immer hinströmt und dadurch das Leben hier immerzu kräftig und neu entstehen läßt. Genauso ist es bei vielen Feenwäldern der Fall und wohl auch in den innersten Bereichen des Reichsforstes. Terloks Vorgänger erkannten dies bereits vor langer Zeit und stets lebte ein Sumudiener hier, der den Namen Terlok dann jeweils von seinem Vorgänger übernahm und sich der Kräfte des Hains bediente (auch wenn der ständige Aufenthalt im Wald das Leben des alten Druiden stark verlängert hat ist dieser natürlich nicht unsterblich).

Als dann Borbarads Anhänger Pforten zu den Niederhöllen aufstießen und die Kraft der Dämonen dazu benutzten, das Land zu pervertieren und unter ihre Kontrolle zu zwingen, erwies es sich, daß der Wald in der Lage war, dem Einhalt zu gebieten: Über viele Meilen hinweg formte er eine Grenze, gegen die die feindlichen Kräfte vergeblich anrannten.

Doch der Wald wurde durch den stetig steigenden Einfluß Agrimoths, des Schänders der Elemente, immer mehr geschwächt und so wandte sich der Hain an 'seinen' Druiden: Als „die Bäume und Tiere Terlok ihr Leid klagten“, so Leodan, begab dieser sich zu dem uralten Steinkreis im Herzen des Waldes. An diesem heiligen Ort, an dem man die Erdmutter schon verehrte, bevor erstmals ein Mensch seinen Fuß in den Wald gesetzt hatte, führte Terlok instinktiv ein Ritual durch, das Sumus Atem wieder neu und rein zu entfesseln vermochte: Der Wald war damit für einen weiteren Mond gestärkt.

In den letzten Jahren hat Terlok das Ritual zu jedem Vollmond durchgeführt. Doch dann machte sich allmählich das steigende Alter des Druiden bemerkbar und so begab er sich auf die Suche nach einem Nachfolger.

Zu Terloks Erstaunen fand er den geeigneten Kandidaten im Sohn des neuen Barons von Rotengrund, dessen Holzfäller inzwischen bereits damit begonnen hatten, dem Wald empfindlichen Schaden zuzufügen.

Der Druiden beobachtete den Jungen zunächst nur für eine Weile, wurde dann aber tätig, als mehrere Anschläge auf die Familie des Barons durchgeführt wurden. Er fürchtete um die Sicherheit des Jungen und entführte ihn kurzerhand nach Druidenart.

Leodan hat sich bald bereit erklärt, Terlok zu helfen, da er ohnehin schon längere Zeit lang spürt, daß „der Wald ihn rufen würde“. Er hat auch den Druiden dazu überredet, Baron Gisbris den Brief zu schreiben, damit er seinem Vater alles erklären kann. Jedoch hat Terlok darauf bestanden, das Treffen erst nach dem nächsten Ritual stattfinden zu lassen, das der Druiden und Leodan bereits gemeinsam heute Nacht durchführen werden.

Zudem sollten noch folgende Dinge zur Sprache kommen:

- Terlok glaubt ebenfalls, daß ein Verräter auf Rotengrund weilt, der wahrscheinlich mit dem neuen 'Graf von Tobimorien' zusammen-

arbeitet, ein Agrimoth-Paktierer, der während der Invasion für etwa ein Jahr Baron auf Rotengrund war. Derzeit soll er die Truppen Galottas kommandieren, die im südlichen Becherlingen stationiert sind.

- Terlok ist tatsächlich für die Anschläge auf die Holzfäller verantwortlich, die durch die Abholzung den Wald gefährden. Macht man ihm wegen dieser wenig subtilen Vorgehensweise Vorwürfe kann der alte Druiden ganz schön aufbrausend werden.

- Leodan ist äußerst besorgt, wenn ihm die Helden vom schlechten Zustand seines Vaters erzählen. Terlok legt ihm jedoch beruhigend die Hand auf die Schulter und verspricht ihm mit ungewöhnlicher milder Stimme, daß er sich der Krankheit des Barons Morgen nach dem Ritual annehmen wird.

- Die Helden sind eingeladen, diese Nacht dem Ritual beizuwohnen. Wenn dann Morgen der Baron am Steinkreis eintrifft, ist immer noch Zeit für Erklärungen.

Die Heldengruppe hat damit noch ein paar Stunden Zeit, sich auszuruhen. Sollte einer der Helden schwer verletzt sein, kann ihnen der Druiden mit Kräutern und Tränken aushelfen.

Die Nacht zum 24. Phex: Sumus Atem

Kurz vor Einbruch der Dämmerung verläßt ihr Terloks Heimstatt und macht euch auf den Weg zum Steinkreis. Der Druiden führt euch an und trotz seines hohen Alters finden seine Füße stets Halt im unwegsamen Unterholz. Leodan, der nun einen erdfarbenen Überwurf und eine lederne Tasche trägt, folgt ihm mit schon fast genauso sicheren Bewegungen. Dahinter kommt ihr, mit deutlich größeren Schwierigkeiten, den richtigen Pfad zu finden. Doch anscheinend führt Terlok euch über Wege, die auch für den Ungeübten leicht zu gehen sind.

Keiner spricht ein Wort während eures Marsches. Rundherum schwinden langsam alle Lichter unter dem dichten Blätterdach und doch bleibt ein seltsamer, dämmriger Schimmer, der zwischen den Baumstämmen zu hängen scheint wie feiner Nebel.

Ihr wißt schon lange nicht mehr, wie weit oder wie lange ihr gegangen seid, als sich vor euch der Wald zu einer weiten Lichtung öffnet. Und dort stehen die 'Fünf Schwestern' in einem großen Kreis und warten auf euch. Gewaltige steinerne Kolosse, die von Titanen hierhergetragen worden sein müssen. Überwuchert mit Blutblatt und Moos, vom Licht des Vollmonds in trügerisches Grau getaucht, ragen sie rund um einen Kreis wild wuchernden Klees auf. Kein Laut ist zu hören, kein Lüftchen regt sich, keine Wolke ist am Himmel zu sehen, das große bleiche Madamal steht bewegungslos am Himmel – es scheint euch, als wäre die Welt in dem Moment um euch herum stehengeblieben als ihr den Kreis betreten habt.

Gemäß der knappen Anweisungen Terloks holt Leodan nun große Bienenwachskerzen und sogar eine Anzahl fahl leuchtender Gwenn-

Petryl-Steine hervor und verteilt sie auf die Monolithen und die kleineren Felsbrocken, die überall wie zufällig verstreut im Gras liegen.

Bald ist der ganze Kreis in warmes Licht getaucht und die großen Felsen werfen lange Schatten bis zu den Rändern der Lichtung.

Schließlich ist ihr Werk getan und die beiden Männer – der eine jung und voller Leben, der andere älter als so mancher Baum – kommen wieder in der Mitte der fünf Schwestern zusammen.

Terlok und Leodan lassen sich in der Mitte des Kreises nieder, die Gesichter einander zugewandt. Keiner der beiden gibt den Helden Anweisungen, was sie tun sollen und was nicht. Leodan wirkt unruhig, aber gefaßt, als Terlok ihm wortlos zunickt und die beiden Männer die Augen schließen.

Lange Zeit geschieht gar nichts und die Geduld der Helden wird auf eine harte Probe gestellt. Tatsächlich konzentrieren die beiden ganz allmählich ihre Bemühungen darauf, den Atem Sumus an einem Punkt zu konzentrieren und kontrolliert ausströmen zu lassen: Genau dort, zwischen ihnen, in der Mitte des Kreises.

Magiebegabte und stark der Erdkraft Sumus verbundene Helden können dies ganz allmählich spüren: Zunächst als feines Kribbeln, als würden sich sämtliche Härchen auf der Haut aufstellen, dann als sanfter Luftzug, der, je weiter die Nacht vorrückt, immer deutlicher zu spüren ist: Die Kerzen flackern sanft, dann ist bereits ein Strom frischer, belebender Luft zu spüren, der seinen Ursprung zwischen den beiden Männern hat und sanft aus dem Steinkreis in alle Richtungen strömt. Als nächstes beginnt sich ein feiner Schimmer in der Mitte des Steinkreises auszubreiten – Zeichen für die beginnende Ausbreitung von Sumus Atem. Bevor das Ritual jedoch seinen Höhepunkt erreicht (sowohl das Leuchten als auch der Luftzug verstärken sich zusehends), tritt plötzlich eine Störung auf.

Die Guten...

„Was im Namen der Zwölf geht hier vor?“
Urplötzlich aus euren Gedanken gerissen wirbelt ihr herum. Am Rande der Lichtung stehen – vom Schimmer des Steinkreises beleuchtet und sehr überrascht – Hauptfrau Selinde und ein halbes Dutzend Soldaten der II. Herzöglich-Tobrischen Garde mit gezogenen Schwertern. Daneben, hoch zu Roß, Baron Gisbris – mit fahlem Gesicht aber in voller Rüstung. An seiner Seite, eine stützende Hand am Arm des Barons, Kastellan Ugo Lobeling, ebenfalls zu Pferd und ein Rapier an der Seite.

„Nun ist mir klar, wieso ihr nicht zurückgekehrt seid!“ fährt Selinde wieder auf „Ihr arbeitet diesem Dämonenfreund in die Hände! Gut, daß wir bereits hier sind – Nun Gnade Euch Boron!“ Und schon gibt sie ihren Leuten einen Wink...

Die Helden sollten nun schleunigst die Fronten klären und auf gar keinen Fall zulassen, daß das Ritual gestört wird. Der Baron – der trotz seines Zustands den Weg hierher angetreten hat – wird wohl noch am ehesten bereit sein, die Argumente der Helden anzuhören und kann dann ein Machtwort sprechen.

Auf jeden Fall sollte es schnell gehen, denn bald ist der Höhepunkt des Rituals erreicht und dann mischt sich eine weitere Partei ein.

...und die Bösen

Das feine Leuchten hat inzwischen den ganzen Steinkreis eingenommen, der sanfte Luftstrom hat an Stärke gewonnen – die Luft knistert förmlich vor Lebenskraft...

...als ein Stück weit entfernt plötzlich eine dunkle Gestalt durch das Unterholz bricht. Ihr erkennt eine furchterregende menschenähnliche Kreatur aus glänzend schwarzen Holz. Hinter ihr betreten schwer gerüstete Kämpfer in Schwarz und Rot die Lichtung, in ihrer Mitte ein bleicher Mann mit wallendem Umhang. Als der Bleiche euer gewahr wird bellt er einen kurzen Befehl. Sofort ziehen die Kämpfer ihre Waffen...

Auftritt Gaugraf Blakhardan von Tobimorien, Frontkommandeur Galottas und Paktierer mit dem Schänder der Elemente. Bei ihm ist ein menschengroßer Ebenholzgolem, der den Söldnern einen Weg durch den Wald gebahnt hat.

Es steht zu hoffen, daß die Helden inzwischen den Baron davon überzeugt haben, daß sie nicht mit den Dämonenpaktierern im Bunde sind, denn nun ist keine Zeit mehr für lange Erklärungen.

Die Parteien im Kampf

● **Graf Blakhardan** schickt die meisten seiner Söldner dem Feind entgegen und wendet sich unter Bedeckung seines Golems und der übrigen Kämpfer dem Steinkreis zu. Er plant, den nun frei strömenden Atem Sumus für seine Zwecke zu nutzen. Dazu trägt er einen eigens zu diesem Zweck beschworenen Arkhobal-Setzling bei sich, den er im Steinkreis 'einpflanzen' muß, damit sein Plan aufgeht. Der Dämon ist dann in der Lage, direkt genährt von Sumus Atem, den ganzen Wald sehr viel schneller als üblich unter seine Kontrolle zu zwingen. Dieses Vorhaben soll dem Grafen (zumindest im Ansatz) auch gelingen...

Nach dem Einpflanzen wird Blakhardan den Baum verteidigen, wobei ihm seine Kräfte (die Kontrolle über pervertierte Elemente) hier aber kaum nützlich sein werden. Wenn der Arkhobal vernichtet wird, wird er versuchen zu fliehen.

(Graf Blakhardans Werte finden Sie im **Anhang**, Seite 17f.)

● Der **Ebenholzgolem** schützt ausschließlich seinen Meister, der sein Vorhaben somit in Ruhe durchführen kann, während sein 'harziger' Leibwächter die Helden beschäftigt.

Zum Glück ist diese Kreatur auf dem Weg zum Steinkreis bereits kräftig mit dem Wald aneinandergeraten und deshalb etwas angeschlagen:

Werte des Holzgolems:

IB 8 **AT 12** (2 AT/KR) **PA 5**
TP 2W (Faust) **RS 2**
LeP 45 **AuP unendlich**
KO 40 **MR 13** **GS 6**

Der Holzgolem ist sehr anfällig gegen Feuer: Eine Fackel richtet 1W+4 TP an, jeder anderer Feuerschaden wird verdoppelt.

● Die 8 Söldner gehören zu den **Todesdienern der Taubrimora**, einer Söldnereinheit, die Blakhardan blind ergeben ist. Jedoch sind sie eigentlich eine Reitereinheit und deswegen im Kampf zu Fuß nicht sehr geübt.

Solange sie nicht den Befehl dazu erhalten oder Graf Blakhardan erschlagen wird, fliehen sie auch nicht aus dem Kampfgeschehen.

Werte der Todesdiener (Söldner-Veteranen):

IB 8 **AT 12** **PA 10**
TP 1W+5 (Irrhalkenschnabel)*
RS/BE 8/6 (Plattenharnisch und -zeug, Helm)
LeP 32 **AuP 40**
KO 15 **MR 4** **GS 6**
 *) Werte wie Rabenschnabel

● Der **Arkhobal** sollte durchaus von seinem Beschwörer auch 'eingepflanzt' werden und dann rasch zu wachsen beginnen: Ein schwarzes, schwärenbedecktes Bäumchen, das sich immer weiter aufbläht und seine Äste und Wurzeln gierig nach allem Lebenden ausstreckt. Genährt durch die ausströmende Lebenskraft ist er bereits nach wenigen Herzschlägen ein würdiger Gegner für eine Gruppe wahrer Helden:

Werte des Arkhobal, ein siebengehörnter Diener Agrimoths:

IB 5 **AT 6** **PA 0**
TP * (Äste, tentakelartige Lianen) **RS 1****
LeP 40** **AuP unendlich**
KO 60 **MR 55** **GS 0**

* KR 1-20: 1W; KR 21-30: 2W usw.; der Arkhobal vermag seine Opfer zu **Umschlingen**
 ** pro 10 KR, die der Dämon von Sumus Atem genährt wird, erhöhen sich seine LeP um +5 und sein RS um +1

● **Baron Gisbris von Schwarzbuckel** wird angesichts der heranrückenden Söldner genau das tun, was er schon viele Jahre lang immer getan hat: Er zieht die Klinge 'Grimfass', gibt seinem Pferd die Sporen und wirft sich mit einem „HLÛTHAR!“ dem Feind entgegen.

DIE LETZTE GRENZE

Jedoch werden ihn wahrscheinlich doch rasch die Kräfte wieder verlassen und dann muß er möglicherweise aus dem Kampfgeschehen gerettet werden.

(Die Werte des Barons finden Sie im **Anhang**, Seite 16.)

● **Hauptfrau Selinde und die Yslisteiner Langschwerter** zögern angesichts des heldenhaften Vorbildes ihres Barons nicht mehr länger und stürmen an seiner Seite dem Feind entgegen.

(Die Werte von Selinde und ihrer Soldaten finden Sie im **Anhang**, Seite 17)

● **Kastellan Ugo Lobeling**, der Verräter in den Reihen der Helden, wird zunächst auch vorgeben, auf ihrer Seite zu kämpfen. Tatsächlich wird er aber die erstbeste Gelegenheit ergreifen, dem Baron oder einem der Helden das Rapier zwischen die Rippen zu stoßen und dann die Seiten zu wechseln.

(Ugos Werte finden Sie im **Anhang**, Seite 17.)

● **Der Alte Terlok und Leodan von Schwarzbuckel** sollten auf keinen Fall während des Rituals gestört werden. Stattdessen sind sie verzweifelt darum bemüht, den wachsenden Einfluß des Arkhobal abzuwehren. Für ihre Verteidigung zu sorgen, sollten die Helden ebenfalls als ihre Aufgabe ansehen.

In der unmittelbaren Nähe der beiden Männer wirkt sich der entweichende und kanalisierte **Atem Sumus** auch auf die Helden aus: Pro KR erhalten sie dort 1 LeP zurück, solange das Ritual andauert.

Mit all diesen Informationen sollte es Ihnen möglich sein, ein spannendes Finale zu inszenieren. Wenn der Dämonenbaum schließlich vernichtet ist, kann das Ritual abgeschlossen werden: Das Licht und der Luftzug ebbten langsam ab und verlöschten schließlich ganz. Einen Moment lang scheint die ganze Welt den Atem anzuhalten, dann hört man rundherum wieder die vertrauten Geräusche des Waldes.

Hoffnung für Rotengrund

Mit dem Sieg über Graf Blakhardans 'Setzling' und dem erfolgreichen Abschluß des Rituals ist der Wald gerettet und kann weiter seine Schutzfunktion ausüben (zumal auch der Holzschlag bald untersagt werden wird).

Leodan wird nun die Gelegenheit haben, sich mit seinem Vater auszusprechen und ihm seine Entscheidung, bei dem Druiden Terlok in die Lehre zu gehen, mitteilen. Schließlich wird Baron Gisbris sich dann auch dazu durchringen, seinen einzigen Sohn gehen zu lassen.

Zunächst jedoch wird der Alte Terlok den Baron wie geplant von seinem Siechtum befreien (dabei können auch die bisherigen Erkenntnisse

der Helden über die Erkrankung des Barons hilfreich sein).

Langfristig wird Leodan schließlich die Nachfolge Terloks antreten. Bedenkt man dabei, wie seine Kräfte bereits jetzt ausgebildet sind, so wird der Junge in Zukunft vielleicht noch eine wichtige Rolle in der Befreiung Tobriens vom Pervertierer der Elemente spielen...

Im Moment jedoch besteht vielleicht die Möglichkeit, daß Ihre Spieler andere Dinge im Sinn haben: Zum Beispiel, **250 Abenteuerpunkte** einem guten Zweck zuzuführen. Für gutes Rollenspiel können Sie zudem nochmal bis zu **50 AP** verteilen.

Anhang I: Rotengrund und Umgebung

Kurze zeitliche Übersicht:

Ende 27 Hal gab es die ersten Gefechte des kaiserlichen Heeres gegen die Schwarze Armee in der Gegend.

Mitte 28 Hal wird Rotengrund von Borbarads Horden erobert. Der vormalige Baron und seine Familie gelten seitdem als verschollen. Das Dorf wird geplündert, mehrere Gebäude werden abgebrannt, viele der noch nicht geflohenen Bewohner getötet. Für etwa ein Jahr herrscht ein neuer Baron über Rotengrund, der die Einwohner auspreßt und tyrannisiert.

Im **Winter 29 Hal** erhält Baron Gisbris von Schwarzbuckel Becherlingen zum Lehen. Als einer von drei Anführern der Winteroffensive werden die Baronien Heidlingen, Becherlingen und Nordweide zum größten Teil zurückerobert, der Feind bis weit ins Hinterland vertrieben.

Rotengrund ist insofern ein typisch tobrisches Streudorf, als daß sich eine Reihe von verstreuten Gehöften um einen Dorfkern organisiert. Im Dorfkern liegt der einzige Tempel der Stadt, der der Travia geweiht ist (**A**, siehe Karte auf Seite 21). Dazu gehört auch ein kleines Gebeinfeld. Außerdem finden sich dort eine kleine Schänke (**B**) und ein einfacher Krämerladen (**C**).

Mehrere Gebäude wurden vor kurzem wieder neu aufgebaut, andere weisen immer noch Brandspuren von der Invasion und Plünderung des Dorfes auf.

Der Hof von Bauer Baerfried (**D**) liegt dem Dorfkern am nächsten. Baerfried übt auch die Funktion des Dorfschulzen aus.

Auf einer Anhöhe neben dem Dorf liegt Burg Rotengrund (**E**), im Grunde nur eine Turmburg: Um einen solchen 'Thurm', wie er überall in Tobrien anzutreffen ist, gruppiert sich eine

Reihe von Gebäuden: Das Wohngebäude mit dem Großen Saal, der Küche und den Herrschaftsgemächern, das Gesindehaus, die Stallungen, eine kleine Schmiede und ein Kleintierstall. Für die hier stationierten Soldaten hat man das Knechtehaus freigemacht, so daß die übrigen Burgbewohner noch mehr zusammenrücken mußten. Der Thurm selbst dagegen dient eigentlich nur als letzter Zufluchtsort und wird sonst nur selten genutzt.

Umgeben ist die Anlage von einer einfachen Wehrmauer, die einem entschlossenen Angreifer jedoch nicht viel entgegenzusetzen hätte. Noch heute sind an mehreren Stellen Spuren von der damaligen Eroberung der Burg zu sehen.

Rundum trennen Felder, Äcker und Wiesen den Dorfkern von den verstreuten Gehöften (**F**): Kartoffeläcker und Flachsfelder, auf denen der über 2 Schritt hohe Flachs in voller Blüte steht. Zu den Höfen gelangt man über diverse Karrenwege.

Der größte und reichste Hof von Rotengrund liegt nördlich vom Dorfkern und gehört Arn Sebeling. Ein Weg führt vom Dorfkern weg in den Wald. Nach etwa vier Meilen knickt von ihm ein überwucherter Pfad ab, der zum bereits erwähnten Steinkreis führt.

Ein zweiter Weg führt ebenfalls in den Wald hinein: Dort haben die Holzfäller bereits eine deutliche Schneise in den Wald geschlagen. Die Spuren des niedergebrannten Lagers sind noch zu erkennen. Danach haben die Holzfäller ein neues Lager am Waldrand erbaut, das inzwischen aber schon wieder freisteht.

Weitere wichtige Bewohner Rotengrunds sind noch der hiesige Traviageweihte **Vater Elador**, der sein Amt erst vor einem Jahr übernommen hat, **Arina Kovelung**, die Besitzerin des Krämerladens und ihr Mann **Stane**, der die Schänke führt.

Anhang II: Dramatis Personae

Gisbris von Schwarzbuckel, Baron von Becherlingen, Herr auf Rotengrund

Die letzten Jahre haben bei Seine Hochgeboren Spuren hinterlassen: 26 Hal verlor er seine Baronie und fast seine ganze Familie an die Schwarzen Truppen, danach leistete Gisbris jahrelang Dienst an der Front. Als Kenner der tobrischen Lande führte er lange Zeit erfolgreich aus dem Hinterhalte Angriffe auf den Feind an. Zuletzt erhielt er von Herzog Bernfried die Frontbaronie Becherlingen zum Lehen und befreite in der Offensive vom Winter 29 Hal diesen tobrischen Landstrich vom Feind.

Gisbris ist in den vergangenen Jahren zu einem verschlossenen Mann geworden.

Der Mittvierziger wirkt zudem sehr viel älter als er ist: Sein Haar ist während der Kämpfe zur Gänze ergraut.

Kurzbeschreibung:

Brillanter Kämpfer, Anführer und Kenner der tobrischen Lande und Eigenheiten

Spielwerte:

IB 11 AT 17 PA 15
TP 1W+6 (Langschwert 'Grimfass')
RS/BE 5/4 LeP 25* AuP 35*
KO 16 MR 5

* derzeit (durch die Krankheit geschwächt)

Der Alte Terlok

Ein uralter, hagerer Mann mit kahlem Kopf und grauem Bart, der abgetragene, erdfarbene Gewänder trägt: 'Der Alte Terlok' ist bereits äußerlich ein typischer Druiden und Sohn der Wildnis. Den Namen hat der Sumudiener von seinen Vorgängern übernommen, seinen richtigen kennt niemand mehr, wahrscheinlich nicht einmal er selbst. Ebenso wenig weiß er sein genaues Alter, sicher befindet er sich jedoch (wenn auch durch die Verbundenheit mit dem Wald verjüngt) jenseits der 90.

Jahrzehnte der Isolation haben ihn zu einem menschenfeindlichen Einsiedler werden lassen, doch die Gesellschaft des jungen Leodan haben in ihm kürzlich wieder menschliche Regungen

erwachen lassen, die er selbst schon verloren glaubte.

Kurzbeschreibung:

Vollendeter Wildniskenner, Tier- und Pflanzenkundler

Spielwerte:

IB 9 AT 11 PA 13
TP 1W+2 (Obsidiandolch)
RS/BE 1/0 LeP 35 AuP 50
AsP 70 KO 13 MR 6

Zauberfertigkeiten:

Alle Druidenzauber, viele Natur- und Wildniszauber auf 12-17

Besonderheiten:

Die tiefe Verbundenheit mit dem Wald sorgt für diverse Erleichterungen bei Talentproben und vor allem bei Zaubern, die sich auf die Tier- und Pflanzenwelt des Hains beziehen (z.B. gelingt ihm der EINS MIT DER NATUR dort immer).

Leodan von Schwarzbuckel

Der 12jährige Sohn des Barons von Becherlingen ist wahrhaftig kein geborener Kämpfer. Stattdessen zeigte der schwächliche Junge schon früh ein reges Interesse an der Natur, verbunden mit einem tiefen Respekt vor allem, was lebt. Dies hat ihn schon vor Jahren von seinem Vater entfremdet, der nicht genau wußte, wie er mit der Gabe seines Sohnes umgehen sollte. Seitdem Leodan in Rotengrund lebt ahnt er unterbewußt, daß seine Bestimmung auf ihn wartet und sucht oft die Nähe des Waldes.

Kurzbeschreibung:

Viel Naturtalente auf 7-11; intuitiv beherrscht Leodan bereits einige Grundzüge (druidischer) Naturmagie

Ludomina von Schwarzbuckel

Die 22jährige Nichte von Baron Gisbris ersetzt für diesen seit einiger Zeit den Sohn: Die stämmige Tobrierin, außer Leodan Gisbris' einzig noch verbliebene Familie, erlernte das

Kriegshandwerk von ihrem Onkel direkt an der Front. Den Schrecken der vergangenen Jahre hat sie ihre Abgebrühtheit und die große Narbe an ihrer Wange zu verdanken. Ludomina trägt stets 'Wildfang' am Gürtel, das Breitschwert ihrer toten Mutter, einer Schwester von Baron Gisbris.

Kurzbeschreibung:

Meisterliche Kämpferin mit Schwert und Bogen, sonstige Kampf- sowie Naturtalente durchschnittlich

Spielwerte:

IB 9 AT 15 PA 13
 TP 1W+5 (Breitschwert 'Wildfang')
 RS/BE 6/4 LeP 34 AuP 48
 KO 14 MR 4

**Ugo Lobeling,
 Kastellan und Lebensvogt**

Der gebürtige Mendener steht Baron Gisbris seit Jahren hilfreich als Haushofmeister und Vogt zur Seite. Der Mittvierziger hat sich stets als loyaler und weiser Ratgeber erwiesen. Als Andenken von der Flucht aus Schwarzbuckel hat er einen steifen Arm zurückbehalten. Trotz aller äußerlicher Loyalität grämte es Ugo im Inneren stets zutiefst, zwar das Land verwalten, jedoch nicht beherrschen zu dürfen. Und so war er ein lohnendes Ziel für die Versuchungen von Baron Blakhardan, der ihm die Baronie Becherlingen als Lehen zusagte.

Kurzbeschreibung:

Meisterlicher Verwalter; unterdurchschnittlicher Kämpfer

Spielwerte:

IB 8 AT 10 PA 12
 TP 1W+3 (Rapier)
 RS/BE 1/1 LeP 35 AuP 42
 KO 12 MR 4

**Selinde Ulfaran-Dunkelstein,
 Hauptfrau des Gardebanners von
 Rotengrund**

Abkömmling einer alten tobrischen Junkerfamilie, trat die heute 30jährige Selinde schon früh in die tobrische Armee ein und diente sich

rasch bis zur Hauptfrau hinauf. Mit dem II. Kaiserlich Tobrischen Garderegiment 'Yslistein' war sie an der Offensive von 29 Hal beteiligt und kommandiert heute die zwei in Rotengrund stationierten Banner leichten Fußvolks. Wäre sie nicht stets in weiblauem Wappenrock mit den Offiziersstreifen sowie gegürtetem Schwert anzutreffen – vermutlich würde niemand in der unersetzten Frau eine fronterfahrene Gardeoffizierin erkennen.

Kurzbeschreibung:

Meisterliche Fußkämpferin, brillante Kommandeurin kleinerer Einheiten; kompetent im Abrichten (Jagdfalken)

Spielwerte:

IB 10 AT 16 PA 14
 TP 1W+6 (Bastardschwert)
 RS/BE 5/4 LeP 40 AuP 53
 KO 16 MR 5

**Die Yslisteiner Langschwerter,
 Soldaten vom Regiment 'Yslistein'**

Insgesamt sind fast 40 Männer und Frauen (nominell ein Banner) in Rotengrund stationiert: Fronterfahrene tobrische Kämpfer in leichter Rüstung, gegürtet mit Langschwert, und deshalb als Leichtes Fußvolk einzustufen. Wurden leichte Fußkämpfer lange Zeit lang doch meist nur belächelt, haben sie in den letzten Jahren doch bewiesen, wie effektiv sie im unwegsamem tobrischen Hinterland gegen die Schwarzen Horden sein können.

Durchschnittliche Spielwerte:

IB 9 AT 15 PA 13
 TP 1W+5 (Langschwert)
 RS/BE 5/4 LeP 30 AuP 42
 KO 15 MR 3

**Blakhardan von Tobimorien,
 Gaugraf, Frontkommandeur
 und Agrimoth-Paktierer**

Unter den zahlreichen Überläufern im Zuge der borbaradianischen Invasion war auch der einstige Junker Blakhardan (zuvor: Praiodan) von Tobimora. Als geschickter Speichellecker überstand er auch die Machtergreifung Galottas

DIE LETZTE GRENZE

und ließ sich von dem neuen Dämonenkaiser zum 'Gaugraf von Tobimorien' ernennen – faktisch das ganze Gebiet zwischen Misa und Tobimora, das sich jedoch nur zur Hälfte wirklich in Händen Galottas befindet. Vor allem die Winteroffensive von 29 Hal kostete Blakhardan, der auch Galottas Truppen an der Grenze kommandiert, weite Teile 'seines' Lehens. Graf Blakhardan ist kürzlich aus reinem Nützlichkeitsdenken heraus einen Pakt mit Agrimoth eingegangen, mit dessen Kreaturen er sich nun Landgewinne besonderer Art erhofft.

Kurzbeschreibung:

Meisterlicher Intrigant und Stratege

Spielwerte:

IB 9 AT 14 PA 15

TP 1W+5 (Morgenstern)*

RS/BE 3/2 LeP 40 AuP 50

KO 15 MR 8

*Agribaaal-beseelte Waffe aus harzendem Holz; ignoriert jede nichtmagische Rüstung

Besonderheiten:

Kann Dämonen aus der Domäne Agrimoths rufen und über pervertierte Elemente gebieten

Anhang III: Handouts

HANDOUT I

Werter Baron
Herr auf Rotengrund

Um die angespannte Lage zu entschärfen und unsere Zustigkeiten beizulegen schlage ich ein persönliches Gespräch vor.

Treff mich bitte am 24. Phex bei Sonnenaufgang im Kreise der Fünf Schwestern.

Bringt mit, wen Ihr zur Begleitung und Beratung für nötig erachtet.

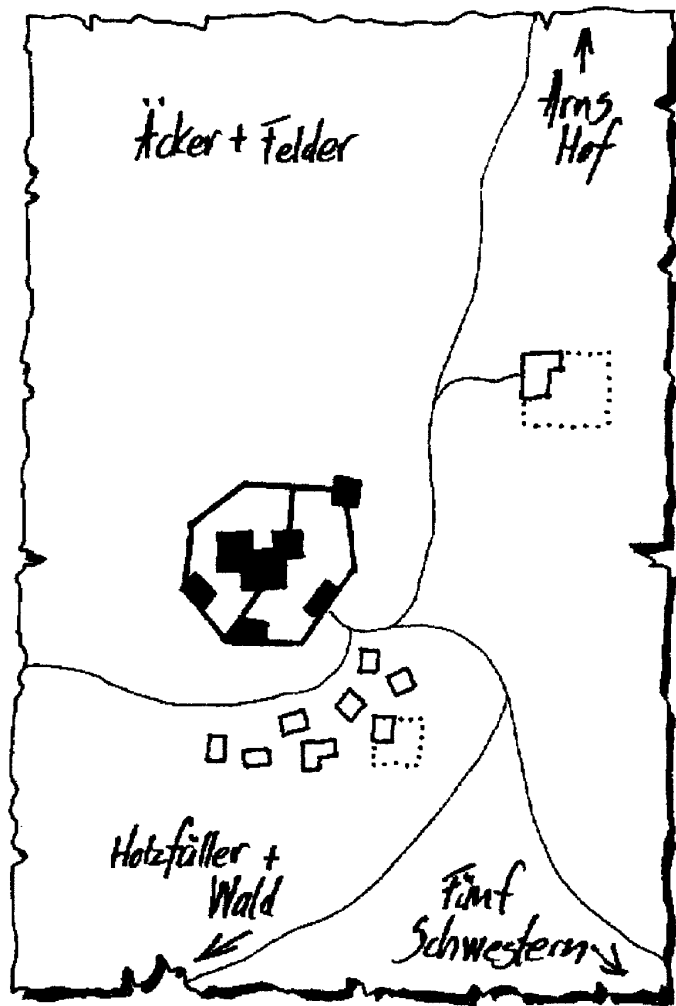
Falls Ihr auch Männer in Waffen in Eurem Gefolge bringt, sollten diese aus Respekt und um Euren guten Willen zu beweisen dem Steinkreis fern bleiben.



HANDOUT II

WARUM HABT IHR MICH NICHT
IN EURE PLÄTZE EINGEWEIFT?
DIE FREMDEN ENTWICKELN SICH
ZUM PROBLEM: DER BÄPER VER-
TRAUT IHREN BLIND.
NOCH KONNTE ER SICH NICHT
ENTSCHEIDEN, WER AN SEINER
STATT DIE VERHANDLUNGEN
FÜHREN SOLL. ES IST NUR NOCH
WENIG ZEIT BIS ZUM 24.
WAS SOLL ICH TUN, WENN DIE
WAHL AUF MICH FÄLLT?
ANTWORTET!

HANDOUT III



DIE LETZTE GRENZE

