

Rausch der Ewigkeit - Die dritte Dämonenschlacht

Das Finale der Kampagne um die Sieben Gezeichneten

Claas Voelcker

Juni 2016

Das Ende einer Ära... Abschied, Triumph und Scheitern liegen so nah beieinander, wie noch nie, wenn die Helden dem Sphärenschänder selbst gegenüber treten...

Inhaltsverzeichnis

1	Der erste Abend	4
1.1	Prolog: "Ihr sitzt in einer Taverne"	4
1.2	Wegelagerer	4
1.3	Eintreffen im Heerlager	5
1.4	Die letzten Wochen	5
1.5	Ein Treffen mit dem Boten	6
1.6	Huld und Jubel des Volkes	6
1.7	Der Geschichtenerzähler	6
1.8	Die Maraskaner kommen!	7
1.9	Eine Audienz beim Kaiser	8
1.10	Ein Gespräch mit dem Reichsgroßgeheimrat	8
1.11	Silpion	9
1.12	Anführerlos	9
1.13	Philosophie mit dem Schwertkönig	9
1.14	Graufangs Zorn	10
1.15	Ein stiller Abend im Kreis der Familie	10
1.16	Weitere mögliche Szenen	10
1.16.1	Abwerbung	10
1.16.2	Begegnung mit Sefira	10
2	Der zweite Abend	11
2.1	Das Boronsrad	11
2.2	Die Heerbesprechung	11
2.3	Trollpforte	11
2.4	Der Tod der Beilunker Boten	12
2.5	Sturm auf die Mauer - Die Schlacht vom Feldherrenhügel	13
2.6	Die Posaunen von Nebachot	13
2.7	Kampf um die Mauer	13
2.8	Bastrabuns Bann	13
2.9	Die Al'Anfanische Gesandtschaft	13
2.10	Die wandelnden Festungen	13
2.11	Das Opfer der Klammsbrücker	13
2.12	Dschagganoth	13
2.13	Im Lazarett	13
3	Der dritte Abend	14
3.1	Borbarad kommt	14
3.1.1	Der Name des Kindes	14
3.2	Sturm der Gezeichneten	15
3.3	Der Feldherrenhügel	16
3.4	Der siebte Kampf	16
3.5	Der erste Kampf	17
3.6	Der zweite Kampf	17
3.7	Der dritte Kampf	17
3.8	Der vierte Kampf	17
3.9	Der fünfte Kampf	18
3.10	Der sechste Kampf	18
3.11	Der Siebte Gezeichnete	18
3.12	Das Band der Gezeichneten	19

3.13	Epilog - Borons Hallen	19
3.13.1	Firnen	19
3.13.2	Toran	19
3.13.3	Temyr	19
3.13.4	Rezzanjin	20
3.13.5	Ragnos	20
3.13.6	Irian	20
3.13.7	Oleg	20
3.14	Epilog - Das Ende der Schlacht	20
3.15	Epilog - Eine ruhige Begegnung	20
4	Anhänge	21
4.1	Gegner	21
4.1.1	Söldner und Krieger	21
4.1.2	Dämonen	22
4.1.3	Endkampf	22

Überblick - Ein Wort zum Ablauf

Das Finale gliedert sich um drei Spielabende: der erste ist der Einstimmung und dem Abschied gewidmet, das letzte Aufatmen vor der großen Schlacht. Alle Mühen der letzten Jahre konzentrieren sich auf diesen einen Punkt und das Leiden muss nun ein Ende finden. Gleichzeitig heißt dieser Abend auch, dass die Gezeichneten zum letzten Mal in die Schlacht ziehen werden und alles hinter sich lassen, was ihnen Halt gegeben hat.

1 Der erste Abend

1.1 Prolog: "Ihr sitzt in einer Taverne"

Musik: Tavernenmusik

Zentraler Charakter: alle

Ihr sitzt in einer Taverne. An der Theke hat es sich ein Zwerg gemütlich gemacht und in einer dunklen Ecke sitzen einige Händler aus dem Süden. Eine dralle Schankmaid bringt euch eure Getränke, während ein untersetzter Wirt mit einem dreckigen Lappen die Humpen vom Vortag säubert.

So viele Jahre sind vergangen, so viele Schlachten wurden geschlagen, so viele Gefährten sind in die Hallen Borons eingezogen. Und nun sitzt ihr kaum zwei Tagesreisen entfernt von dem Ort, an dem alles enden soll. Die Trollpforte, ein 4 Meilen breites Tal zwischen der Sichel und den Trollzacken ist zum Ort der Entscheidung geworden. Schon einmal hat sich auf diesen Feldern das Schicksal des Mittelreiches entschieden, und noch einmal haben die Mächtigen und Weisen der freien Völker beschlossen, hier eine Endschlacht zu erzwingen.

Es ist still geworden. Das flackernde Feuer brennt langsam zu Boden, und die meisten der wenigen Gäste sind schon in ihren Zimmern verschwunden. Nur das Prasseln der Flammen und das Knacken der Scheite unterbrechen die andächtige Stille. Da öffnet sich auf einmal mit einem Knarren die Tür und zwei Männer in langen, schweren Mänteln treten herein. Der eine trägt ein wunderschön verziertes, langes Schwert auf dem Rücken und unter seiner Kapuze blicken die stechenden blauen Augen Raidri Conchobairs hervor. Das Schwert Siebenstreich auf seinem Rücken, funkelt hell, unzählige finstere Ungeheuer wurden damit erschlagen. Praios selbst soll dem er-

Der zweite Spielabend stellt die Dritte Dämonenschlacht dar und damit den Höhepunkt der Gewalt Borbarads gegen die Welt. Dämonen, die in anderen Kämpfen immer die letzten furchtbaren Gegner waren, sind hier der einfach Feldsoldat.

Der dritte Spielabend ist das Herzstück des Finales: die endgültige Konfrontation mit dem Dämonenmeister und die Katharsis des Todes.

sten Träger gesagt haben, dass es in der ganzen Schöpfung nur ein Wesen gäbe, welches den Hieben dieser Waffe widerstehen könne. Der andere Mann neben Raidri trägt den schweren blutroten Umhang des Heerführers der Rondrakirche. Er lacht laut auf, als er euch sieht und hebt seine Hand zum Gruß.

Die Helden haben Zeit, sich kurz zu begrüßen. Raidri und Oleg sind vorraus geritten, um die Helden zu treffen, bevor sie ins Heerlager kommen. In einigen Zelten vor der Taverne haben sich in der Zwischenzeit die Leibgarde der Gezeichneten gemütlich gemacht, die verbleibenden Drachentpforter Schützen und ein kleines Kontingent von Rondrageweihten, insgesamt 12 Männer und Frauen.

1.2 Wegelagerer

Musik: Die Wegelagerer

Zentraler Charakter: alle

In einem kleinen Wäldchen an der Reichsstraße, noch ein ganzes Stück vom Heerlager entfernt, müsst ihr auf einmal anhalten. Ein Baumstamm ist auf die Straße gestürzt, offensichtlich mit Absicht gefällt, und versperrt euch den Weg. Eure Leibgarde reagiert sofort und bildet einen schützenden Kreis um eure Gruppe. Raidri schnaubt amüsiert auf und meint: "So nah an der größten Ansammlung von Heeren, die die Welt seit tausend Jahren gesehen hat, und Wegelagerer versuchen uns zu überfallen?" Und tatsächlich, aus dem Dickicht kommen einige armselige Gestalten, offensichtlich Deserteure der Reichsarmee. Sie haben drohend ihre Waffen gezogen, doch als sie eure stolz gerüstete Gruppe sehen, er-

kennt ihr, wie die Mordlust in ihren Augen dem Schrecken weicht.

Die Wegelagerer sind tatsächlich flüchtende Landwehrsoldaten, die versuchen, Versorgungstrupps der Armee zu überfallen. Wenn sie das noch länger tun, werden sie allerdings höchst wahrscheinlich von den Spähtrupps Leomars gefasst werden. Die armen Gesellen sind drauf und dran zu fliehen...

1.3 Eintreffen im Heerlager

Musik: Das Heerlagerer

Zentraler Charakter: alle

Vor euch, in der Ebene der Trollpforte liegt ein Heerlager, wie ihr es noch nie gesehen habt. Selbst vor Vallusa, als das Hauptheer des Mittelreiches das letzte Mal auf die Horden des Dämonenmeisters traf, habt ihr kein solches Lager gesehen, ja selbst einige der stolzesten Städte des Reiches sind kleiner als dieses. Doch euer Blick wird nicht von den prachtvollen Standarten der Fürsten, Kirchen und Könige angezogen, die im warmen Wind des Ingerimm-Mondes wehen. Nein, euer Blick fällt auf die Ogermauer, die alte Wehranlage, die das Tobrische schon seit Urzeiten von Dapartien trennt. Der Wall ist vier Meilen lang und durchzieht das Tal an seiner engsten Stelle in perfekter Nord-Süd Ausrichtung. Doch das einstmals stolze Bollwerk des Mittelreiches ist nun von den Schrecken des Dämonenmeisters durchdrungen. Vor einigen Monden wurde die Ogermauer von den Armeen des Feindes erobert und nun hat sie einen neuen furchtbaren Namen: der Wall des Todes. Aus den alten Steinen wachsen Dornen und Zacken, die Steine oszillieren in der Sonne und der Schatten der Mauer scheint das ganze Tal in Dunkelheit zu werfen. Faulige Dämpfe steigen von den Zinnen der Wehrtürme auf und ganze Mauerstücke wirken, als wären sie mit pockennarbigem Fleisch durchzogen.

Diese Mauer muss Brin von Gareth einnehmen, wenn seine Armee eine Chance bekommen soll, die Hauptmacht der Borbaradianer zu brechen.

Die Gruppe betritt das Heerlager von Südwesten kommend über eine Anhöhe, von der aus sie einen guten Blick auf das Lager und das Feld dahinter haben. Sollte einem der Spieler die Idee kommen, dass sich diese Anhöhe als Feldherrenhügel eignen würde, werden die Anführer sehr angetan von der Idee sein.

Das Heerlager gliedert sich in mehrere große Blöcke. In der Mitte lagert in ordentlichen Reihen das Reichsheer um die großen, palastartigen Zelte der Reichsfürsten und überall ragen die Standarten von Fürstenhäusern aus dem Boden. Peinlich auffällig ist das Fehlen Nordmärker Wappen, Jast Gorsam ist noch nicht eingetroffen. Im Nordwesten lagern die Landwehrsoldaten, vornehmlich aus dem Tobrischen, Weidenschen und Dapartischen, nahe der Zelte der Albernier, denen alle irregulären Reichstruppen unterstellt sind.

Im Süden schließt sich das Lager der Zwölfkirchen an, oder vielmehr die Zwölf Lager, auch wenn einige nur aus wenigen Zelten bestehen. Die Lager von Travia und Ingerimm schließen sich an das riesige Trosslager ganz im Westen an, während die Lager von Rondra-, Praios- und Hesindekirche nahe der Reichsarmee liegen. Peraine-, Rahja- und Tsakirche umringen ein großes abgestecktes Feld, das als Lazarett dienen soll, dahinter erheben sich die schwarzen Wimpel der Boronkirche. Vor allem die Kämpferischen Orden sind fast alle in voller Mannstärke vertreten, die Drakoniter, Rahjakavalliere, Golgariten, Bannstrahl und Sonnenlegion.

Ordentlich vom Hauptlager entfernt, schließen sich im Norden weitere kleinere Lager an. Die Horasischen Kämpfer lagern in beachtlicher Mannstärke auf einem kleinen Hügel, neben ihnen mit gehörigem Abstand durch einen kleinen Wall abgeschildert zwei Ottas der Thorwaler. Dahinter befinden sich die weißen Zelte der Streiter des Kalifen, und nahebei zwei Banner Tulamidische Söldner unter der Flagge des Großfürsten von Khunchom.

Zwischen all diesen stehen drei weitere Lager, zwei von ordentlicher Größe, ein weiteres, welches nur aus 10 herrschaftlichen Zelten besteht. Keine Banner zeichnen diese aus, aber die gewandeten Gestalten darin lassen keinen Zweifel daran, dass es sich um die Lager der Magierrgilden handelt. Die Zelte sind mit Runen verziert und zwischen den Schlafstätten sind Labore und Beschwörerkreise errichtet worden. Im streng militärisch angeordneten Lager der weißen Gilde hört man immer wieder dumpfe Explosionen, die auf exerzierende Magier hindeuten.

1.4 Die letzten Wochen

Musik: Das Heerlager

Je nach genauer Ankunftszeit haben die Helden noch in etwa Zwei Wochen Zeit, bis es zur entscheidenden Schlacht kommt. Diese letzte Zeit kann auf verschiedenste Weise genutzt werden, zum Beispiel, um sich noch einmal von Freunden oder Bekannten zu verabschieden,

1.5 Ein Treffen mit dem Boten

Musik: Der Bote

Zentraler Charakter: alle

Sinn: Den Beilunker Boten ein Gesicht geben, bevor sie im zweiten Akt alle des Dramas wegen sterben müssen.

Situation: Wenn einer der Helden einen Brief schicken will oder er eine Depesche erhält, wird es sich der Anführer der berühmten Boten nicht nehmen lassen, höchst persönlich zu erscheinen. Am Besten vor der Audienz zum Kaiser...

Ein gestandener Mann strengen Blickes in einer penibel sauberen Uniform und dem Wappen der Beilunker Reiter überreicht dir eine kleine Schriftrolle, die mit dem Fuchswappen derer von Gareth gesiegelt ist. Doch anstatt sich, wie all seine unzähligen Kollege vor ihm mit einer respektvollen Verbeugung zu verabschieden, setzt er an zu sprechen: "Edle Gezeichneten, eure Eminenzen. Es ist mir eine große Freude, euch nun endlich kennen zu lernen. Wenn ich mich vorstellen darf, mein Name ist Leo Eisinger, Hauptmann der Beilunker Reiter. Ihr habt mich manch eine schlaflose Nacht gekostet, in den letzten Jahren..."

1.6 Huld und Jubel des Volkes

Musik: "Faust aufs Auge", ab dem Schlag des Hauptmanns

Zentraler Charakter: Toran

Situation: Immer wieder während der letzten Wochen werden die Helden mit Bewunderung, aber auch mit der großen Furcht des Volkes konfrontiert. Mindestens einmal kommt es zum Zusammenstoß zwischen den fanatischen Anhängern der Gezeichneten und einer Gruppe von Zweiflern, die kurz vor der Desertion stehen.

Ihr seid gerade von einem Erkundungsritt zurück gekehrt, als ihr durch das Lager der Albernischen Landwehr reitet. Die Soldaten hier haben diesen Namen kaum verdient, die meisten von ihnen sind einfache Bauern und Handwerker, die in den

Kriegsdienst gepresst wurden. Auch wenn sich die Fürsten des Reiches damit bürsten, besser als ihre Feinde zu sein, in den Augen manch eines jungen Mannes hier liegt die selbe Verzweiflung, wie in den Augen der in den Dienst gepressten Truppen des Feindes.

Als ihr an einer Gruppe exerzierender Soldaten vorbei reitet, erkennt euch ihr Anführer und fällt auf sein Knie. Mit kräftiger Stimme ruft er: "Streiter, neigt euer Haupt vor den Gesandten der Götter!"

Einige der Krieger tun, wie ihnen geheißen, aber eine Frau bleibt mit stolzem Gesicht und eisiger Miene stehen und starrt euch voller Hass an. Als ihr Hauptmann das bemerkt, springt er wutentbrannt auf und schlägt der Frau mitten ins Gesicht...

Sollte die Gruppe nicht eingreifen, entbrennt schnell eine handfeste Prügelei. Die Frau wirft den Gezeichneten und den Hohen des Reiches Kriegstreiberei vor, seitdem sie ihren Mann bei Vallusa verloren hat. Für sie repräsentieren beide Seiten nur die Lust an Eroberung und Krieg. Verschiedene Möglichkeiten bieten sich hier zur Lösung an. Sollten die Helden genauer nachforschen, können sie herausfinden, dass es in den Lagern der Landwehr vermehrt zu Problemen der Disziplin gekommen ist...

1.7 Der Geschichtenerzähler

Musik: Ibelin

Situation: Sobald einer der Helden in das Lager der Khunchomer und Novadis kommt, findet er einen seltsamen Geschichtenerzähler vor.

Inmitten der Zelte und Kochtöpfe der Verbündeten aus dem Süden kommt ihr euch fast so vor, wie auf einem Khunchomer Basar. Und tatsächlich, auf einem kleinen Teppich vor einem weißen Zelt, inmitten einer Schar eifrig lauschender Söldlinge, sitzt ein Geschichtenerzähler in einer dunkelblauen Weste und erzählt mit ausschweifenden Gesten eine Geschichte.

Er erblickt euch und blickt euch mit einem freundlichen, wissenden Lächeln an und ihr erstarrt, als ihr seine Augen erblickt. Es sind nicht die Augen eines Menschen, sondern die eines viel älteren Wesens. Und ihr kennt sie...

Der Geschichtenerzähler ist Bukhar, auch Teclador der Vorausschauende genannt, der Alte Dra-

che der Vorhersicht. Auch wenn seine Aufgabe nun eigentlich schon zu Ende ist, es ist seine Art sich in Tarnung unter das Volk zu mischen und seine Zeit mit den Menschen zu verbringen.

1.8 Die Maraskaner kommen!

Musik: "Die Maraskaner kommen" & "Der König von Maraskan"

Zentraler Charakter: Rezzanjin

Situation: Die Gruppe befindet sich gerade in einer ruhigen Minute, einer der wenigen entspannenden Momente in den letzten Tagen vor der Schlacht.

Träge blickt ihr auf das rege Treiben des Lagers. Ihr habt Glück und euer Tagwerk hat heute kürzer gedauert als erwartet. Während Temyr mit Aria ein kleines Brettspiel spielt, Rezzanjin mehr aus Gewohnheit als aus Not seine Klinge poliert und Toran seine Gewänder ausbessert, könnte man fast vergessen, dass schon bald alle hier gegen die Horden des Dämonenmeisters um ihr Leben kämpfen werden.

Plötzlich hört ihr einen lauten Ruf: "Gezeichnete, Rezzanjin al'Ahjan!" Eine junge Frau in der Uniform der Boten kommt im Laufschrift den Pfad zu eurem Lager hinab gelaufen.

Die Botin überbringt eine wichtige Nachricht: eine Schar Maraskaner, knapp 200 Mann stark ist auf der Reichsstraße gesichtet worden. Sie ziehen ohne sich stoppen zu lassen auf das Hauptlager zu und reagieren nicht auf die Aufforderungen der Wachtposten, stehen zu bleiben.

Tatsächlich haben die Maraskaner schon das Lager der Reichsarmee erreicht, als die Gezeichneten hinzukommen. Den Maraskanern entgegen kommen Leonar vom Berg und Cuano von Albernia, eine Gruppe von Geweihten des Praios im Schlepptau, vollkommen davon überzeugt, dass die bunte Schar vor ihnen halt machen wird.

Die Anführerin der Gruppe, eine wild aussehende Frau, die ihr nicht ohne Erstaunen als Irasijad, die Anführerin jener Rebellen, die euch auf dem Weg zur Eduriummine begleitet hatte, erkennt, baut sich keck vor den Hohen Herren auf und fordert mit lauter Stimme: "Wir sind hier, um mit eurem..." "Schweigt, Maraskanerin!", donnert es da aus den Reihen der Praioten und Ucurian Jago, Hochmeister des Bannstrahlordens stürmt

hervor, "Ihr habt hier keine Forderungen zu stellen. Das ich euch vorlautes Pack immer auf euren Platz zurückweisen muss!"

Die Forderung der Rebellen und ihr Angebot ist klar: Sie wollen gegen den Dämonenmeister kämpfen, aber als eigenständige Truppe, ohne direkt dem Mittelreichischen Heer unterstellt zu sein. Immerhin erkennen sie den Herrschaftsanspruch des Reiches über ihre Insel nicht an. Die einzige Möglichkeit, auf die sich beide Seiten einigen können, wäre die Truppen direkt einem Maraskaner zu unterstellen...

Sollte die Gruppen die Rebellen in ihrem Wunsch unterstützen, direkt eine Audienz beim Reichsbehüter zu erhalten, wird sich der Reichsmarschall nach längerer Diskussion breitschlagen lassen. Aber nur unter einer Bedingung...

Rezzanjin al'Ahjan, kniet nieder!", befiehlt der Reichsbehüter mit fester Stimme. Seine Berater und Gefolge bilden einen großen Bogen und ihr seht die Gesichtszüge Ucurian Jagos entgleisen: "Herr, was auch immer ihr...Schweig, Praiot", zischt Irasijda gehässig und nicht ohne Genugtuung, "Euer König spricht!" Brin von Gareth lässt sich davon nicht beirren und fährt fort: Maraskaner, ihr habt recht, wenn ihr fordert, einem der euren unterstellt zu werden. Ich habe hier einen, der seine Treue zu den Zwölfen und zu euren Göttern schon unzählige Male bewiesen hat. Ich frage euch, wollt ihr also diesem hier folgen?"

Der Lehnseid, den Amando Lacondo da Vanya mit einem Eidsegen belegt:

"Ich, Rezzanjin Al'Ahjan, Ritter des Großen Silbernen Bärenordens und Edler zu Klammbrück, Dritter der Sieben Gezeichneten, schwöre euch, dem Reichsbehüter und König von Garethien meine Treue und Gefolgschaft. Ich werde nicht ruhen, bis die Insel Maraskan von der Finsternis befreit ist und Zeit meines Lebens gegen die Schrecknisse kämpfen, die das Volk der Maraskaner droht zu vernichten."

"So höre, Volk von Maraskan, und hört, Edle des Reiches, den Schwur des Kriegsfürsten zu Tuzak, den Heerführer des Volkes der Maraskaner."

Für den Reichsbehüter ist nun offensichtlich alles geklärt und tatsächlich hat er aus seinem Rechtsverständnis heraus große Zugeständnisse gemacht. Doch für die Maraskanischen Rebellen ist das nur ein Schlag ins Gesicht, ihren größten Helden so für die Politik des Reiches einzuvernehmen. Das

der König Garethiens Rezzanjin faktisch nur ganz an die Spitze einer Lehenpyramide gehoben hat, in der er so oder so schon stand, ist für sie weit weniger von Belang. Sie sehen nur den Lehnseid.

Während der Kaiser noch triumphierend strahlt, kocht Irasijda sichtlich vor Wut.

1.9 Eine Audienz beim Kaiser

Musik: Eine Audienz

Zentraler Charakter: Rezzanjin, Ragnos

Situation: Direkt im Anschluss an die Ernennung zum Kriegsfürsten lädt der Reichsbehüter Rezzanjin und seine Gefährten zu einer Audienz beim Abendessen ein.

Als das neuste Mitglied meines Hochadels werde ich euch und eure Gefährten wohl zum Essen einladen müssen“, meint Brin von Gareth zu dir gewandt.

Die Audienz findet in einer ungezwungenen Form statt, anwesend sind nur der Kaiser und seine Frau. Leider planen derweil einige borbaradianischen Agenten einen Anschlag auf den König Garethiens. Das Messer des Fürsten ist mit der einen Hälfte eines Zwei-Komponenten-Giftes überzogen, die gereichten Speisen mit der anderen. Das Gift wirkt enorm schnell und tödlich, sollte aber für Toran kein Problem darstellen. Der Anschlagsversuch ist sehr stümperhaft und bei genaueren Nachforschung lässt sich herausfinden, dass der Koch des Reichsbehüters mit einem Bannbaladin dazu gezwungen wurde, den Anschlag durchzuführen.

Brin wird die Helden außerdem von seinem Plan, die traditionelle Steinspaltung durchzuführen überzeugen. Am Ende spricht er eine Einladung an alle anwesenden aus, nach dem Krieg nach Gareth an seinen Hof zu kommen, aus dem er einen Hof der Helden machen will. Die Gezeichneten sollen dort helfen, das Reich in das kommende Zeitalter zu führen.

1.10 Ein Gespräch mit dem Reichsgrößgeheimrat

Musik: Dexter Nemrod

Zentraler Charakter: Irian, Firnen

Situation: Die Helden sitzen mit einem weniger wichtigen Magier zusammen, vielleicht Sidor

Koosmar. Ein kurzer Geplauder, dann tritt Dexter Nemrod herein.

Koosmars greift gerade nach seinem Kelch, als die Zeltplane zur Seite geschlagen wird. Herein tritt, zu eurem Maßlosen erstaunen der Reichsgrößgeheimrat selbst. Der gestrenge Herr nickt euch einmal knapp zu, dann zieht er ein Messer und sticht, bevor ihr etwas tun könnt, mit einer flüssigen Bewegung in Koosmars Brust.

Noch bevor ihr eure Waffen gezogen habt, seht ihr, wie die Züge des Magiers zu schimmern und flüssig zu werden scheinen. Und plötzlich liegt vor euch nicht der Convocatus Altissimus, sondern eine untersetzte Frau mit kurzen, strohblonden Haaren. Der Reichsgrößgeheimrat würdigt der Magierin keines Blickes, sondern zieht ein Tuch hervor und beginnt seinen Dolch zu säubern.

Dexter Nemrod klärt die Gruppe auf, das Sidor Koosmar vor etwa einer halben Stunde gefesselt und geknebelt in einem Proviantlager gefunden wurde, ohnmächtig. Einer der KGIA-Agenten hatte den Magier mit den Helden in das Zelt gehen sehen und Alarm geschlagen.

„Ich wollte sowieso mit euch reden, also erscheinen mir dies wie ein guter Augenblick“, ergänzt er trocken, „Wenn ihr die Zeit hättet, wäre ich erfreut, wenn ihr mich zum Koordinationspunkt der verdeckten Streitkräfte begleiten würdet.“

Dexter Nemrod führt die Helden zur Herberge „Ogersturm“, die der KGIA und anderen Spähtruppen als Stützpunkt dient (die Helden könnten diese Herberge auch in den Wochen vorher einmal aufgesucht haben). Dort sucht er die Akten über die Gezeichneten heraus.

„Ah ja, hier haben wir es ja.“ Mit einem Krachen landen drei gewaltige Stapel Akten auf dem Tisch vor euch. „Das sind alle Akten, die wir über eure Gruppe gesammelt haben. Befragungen eurer Gefährten, die Spähberichte aus Maraskan, die meisten Briefwechsel mit den Gilden, von Rabemunds Berichte, Magister Ignisfulgurs Depeschen und einiges, über dessen Herkunft wir uns besser ausschweigen sollten.“

Er nimmt einen Bogen, blickt darauf und muss schmunzeln: „Foslarins Diffamierung eurer Drohungen im Aventurischen Boten. Wenn der alte Zwerg damals schon gewusst hätte, das er einst Seite an Seite mit euch gegen eben jenen prophezeiten Untergang kämpfen würde, hätte er sich das Ganze sicherlich anders überlegt.“

Dexter Nemrod öffnet noch einige Akten, dann überreicht er alle den Helden.

"Nehmt sie! Wir haben lange versucht, euch des Verrats zu überführen und ich gebe zu, dass wir unsere Kräfte besser anders hätten verwenden können. Nun ist es an der Zeit, diesen Fall zu begraben. Wir alle legen unser Leben in eure Hände, wenn ihr uns verraten wolltet, wären wir dem Untergang so oder so geweiht."

1.11 Silpion

Musik: "Silpion" & "Brins Tod"

Zentraler Charakter: Rezzanjin, Irian, Toran

Situation: Der Reichsbehüter Brin will seinen Anspruch auf die Kaiserkrone beweisen, indem er mit der Steinspaltung das Kaiserheil beansprucht.

Die Szene wird zu großen Teilen verlaufen, wie im Buch angegeben, allerdings muss Thoran sich gut überlegen, ob er die Wunde heilt und das dämonische Gift der Zantim bannt, da das seine Karmavorräte vor dem morgigen Tag stark belasten könnte.

1.12 Anführerlos

Musik: "Stabsbesprechung"

Zentraler Charakter: Oleg, alle

Die Stabsbesprechung versinkt in heillosem Chaos als die Helden kommen. Vorher sollten sie noch etwas anderes zu tun haben, damit sie etwas verspätet eintreffen und folgende Szene beobachten können:

Ihr hört wütende Rufe und bittere Worte, als ihr das riesige Zelt der Heerführer betretet. In der Mitte steht ein riesiges maßstabsgetreues Bild der Trollpforte, auf dem die Heere mit kleinen Fahnen markiert sind. Darüber gebeugt stehen Emer und Leomar vom Berg und starren sich mit zornesroten Augen an.

"Meine Königin, bei allem Respekt..." hebt der Marschall an zu sprechen. "Respekt! Respekt?!", faucht die sonst so kühle Emer zurück, "euch fehlt jeglicher!"

Emer, Leomar und Ayla vom Schattengrund haben sich, mit Zwischenrufen König Cuanos über die Rolle der Landwehr in die Haare bekommen. Emer will sie an vorderster Front mitkämpfen sehen und vertraut auf ihre Reichs und Göttertreue,

Leomar will sie nur als Reservisten in der Hinterhand halten und Ayla will sie zur Verstärkung von gesicherten Posten nutzen, als Garde quasi.

Das die Lage bei einem normalen Streit allerdings so stark eskaliert, sollte den meisten als sehr komisch auffallen. Und tatsächlich wird die Heerbesprechung von einem Dämon bedroht. Die Bannsignale an der Zeltaußenwand ist durch einen borbaradianischen Anschlag während des Mordversuchs am Kaiser beschädigt worden und nun schwebt der Hauch Lolgramoths, des Streitsäers, über der Beratung.

Der Dämon ist, sobald er einmal gefunden wurde, sehr einfach zu entschwören, seine große Gefahr besteht darin, dass man ihn fast nicht entdecken kann.

Sollte er nicht entschworen werden, eskalieren die Streitigkeiten immer schneller, es geht immer weniger um die Sache an sich und selbst die anwesenden Geweihten verfallen irgendwann den Einflüsterungen des Sämanns der Zweitracht. Dann kann es sehr schnell handgreiflich und gefährlich werden.

Selbst wenn der Dämon allerdings gebannt werden kann, ist der Streit noch nicht vorbei. Es gibt noch viele Dinge die geklärt werden müssen, bevor die Heerführer die Helden morgen in die Schlacht schicken können.

- Wie geht man mit dem möglichen Tod Brin von Gareths um? Die Soldaten schauen zu ihrem Heldenkönig auf und sein Verlust wäre ein harter Schlag gegen die Moral.
- Wo halten sich die Gezeichneten während der Schlacht auf? Cuano und Raidri wollen sie als Vorbilder in vorderster Reihe kämpfen sehen, während der Stab eher darauf pocht, sie in Reserve zu halten, bis sich Borbarad zeigt.
- Die Rolle der Landwehr muss geklärt werden...
- Wie werden die sehr nützlichen Fähigkeiten der Magier und Geweihten am Besten in der Schlacht verwendet.

1.13 Philosophie mit dem Schwertkönig

Musik: "Eine Stille Begegnung"

Zentraler Charakter: alle

Situation: Am letzten Abend vor der Schlacht

Die Praiosscheibe ist hinter dem Horizont versunken, als Raidri, in einfache Straßenkleidung gewandert, euren Lagerplatz betritt. Er hat einen Leinenbeutel dabei, aus dem einige Weinflaschen ragen. Obwohl er keine Rüstung, sondern nur einen Umhang gegen die Kälte trägt, ist das Schwert Siebenstreich auf seinen Rücken gebunden. Ihr bemerkt, dass es in der Nacht sanft schimmert, von einem inneren Licht heraus leuchtend.

”Es ist meine Angewohnheit, den letzten Abend vor einer Schlacht in vollen Zügen zu genießen. Was auch immer am Morgen kommen mag, so hat man wenigstens einen würdigen Abschluss für sein Leben, falls man es hinter sich lässt.

Der Schwertkönig führt die Gezeichneten in ein kleines Wäldchen. Sollte Temyr Zweifel zeigen und lieber die Nacht mit Aria verbringen, lädt Raidri sie kurzer Hand mit ein. Aus Gründentm kommt auch Oleg zu dieser letzten Stunde zusammen, und dorthin, wo der Heermeister geht, lässt es auch Ayla sich nicht nehmen zu gehen. SO sind in kurzer Zeit der Kern der Personen um die Gezeichneten versammelt.

Die Szene dient dazu, sich noch einmal persönlich klar zu machen, was der nächste Tag für alle bringen wird, das nichts mehr so sein wird wie früher. Und die Gezeichneten, der Schwertkönig und alle anderen werden so direkt mit ihrer eigenen Sterblichkeit konfrontiert, wie niemals zuvor.

Die Szene sollte nicht zu lang sein, sondern einfach nur eine nachdenkliche Stimmung zum Abschluss erzeugen.

1.14 Graufangs Zorn

Musik:

Situation: Der Gigant Graufang rüttelt an seiner Kette, so kurz vor dem Finale. Er spürt die Aufregung seines Kerkermeisters und will sich befreien.

Die Szene beginnt mit einer Selbstbeherrschungsprobe. Alle nicht geschafften Proben gegen Graufang verursachen Konstitutionswunden, bei schweren Patzern oder später während des Finales auch Blutwunden.

Etwas reißt an dir. Eben noch starrst du ins Feuer, da hast du plötzlich das Gefühl, jemand hätte dich am Kragen gepackt und nach hinten gerissen. Ein fieser, stechender Schmerz durchdringt deine Brust, er geht von einem der Herzsplitters aus. Es

fühlt sich fast so an, als versuche jemand, diesen herauszureißen.

Vor diesen Angriffen, dies ist der erste Bewusstse, kann Irian sich nur mit großer Konzentration schützen. Die Verbindung zum Giganten Graufang, die er bislang nur im Unterbewussten aufrecht erhalten hat, dringt nun in den Vordergrund.

Eine Präsenz dringt in deinen Geist ein, fast so, als würde jemand ganz dicht hinter dir stehen. Du kannst den heißen Atem auf deiner Schulter spüren und eine gewaltige Bedrohung, als würde eine riesige Lawine hinter dir nur von einem einzelnen Zweig zurückgehalten werden. Der Gigant reißt an seiner Kette. Er ist erwacht und will jagen.

Irian sollte irgendwie versuchen Kontakt zum Geflügelten Geschoss aufzunehmen. Es funktioniert ganz ähnlich, wie sich in den Wolfstraum zu begeben. Der Gigant ist eine Urmacht und eigentlich nicht von einem Geist wie Irians zu beherrschen. Es gibt zwei Wege, den der Überzeugung und den des Zwangs: Entweder Irian bekommt den Wolf dazu, ihn als Leittier zu akzeptieren oder er zwingt dem Untier seinen Willen auf. So oder so muss er es schaffen (dazu Proben auf Überreden/Überzeugen und Selbstbeherrschung).

1.15 Ein stiller Abend im Kreis der Familie

Musik: ”Abschied Aria”

Zentraler Charakter: Temyr

Temyr und Aria verabschieden sich von einander.

1.16 Weitere mögliche Szenen

1.16.1 Abwerbung

Die Helden könnten versuchen unter Borbarad kämpfende Söldnerbanner ab zu werben. Immerhin sind nicht alle von ihnen der Sache des Dämonenmeisters treu und einige werden sogar große Angst vor ihrem Auftraggeber haben.

1.16.2 Begegnung mit Sefira

Die Wahrsagerin aus Staub und Sterne könnte im selben Lager wie Bukhar auftauchen. Sie wird versuchen die Zukunft eines Helden zu lesen und ihn dann nur traurig anschauen.

"Morgen endet die Welt. Die Vorhersehung kann nicht über das Ende der Welt hinaus blicken"

Eigentlich ist das auch sehr verständlich, denn wie soll die Vorhersehung etwas erkennen, dass selbst die Götter nicht wissen.

2 Der zweite Abend

2.1 Das Boronsrad

Musik: "Das Boronsrad"

Situation: In der Nacht vor der Schlacht entfacht Helme Haffax das Boronsrad, seine alte Tradition am Vorabend eines Kampfes.

"Seht ihr das?", flüstert Aria und deutet in die Nacht. Sinneschärfe +3 Tatsächlich, in der Dunkelheit flammen einzelne Lichter auf, schnell werden nach und nach hunderte Feuer auf einem Hügel hinter der Ogermauer entzündet. Sie formen ein halbes Rad, das Zeichen des Boron. Dazu erhebt sich ein Heulen in der Nacht...

Helme Haffax lässt die Boronsräder entflammen. Die Szene dient der Einstimmung auf die kommende Schlacht.

Im Lager entsteht Unruhe und einige Braggu kommen ins Lager. Die Dämonen verursachen Alpträume und sind Körperlos. Sollten die Gezeichneten eingreifen, müssen sie mit magischen und karmalen Mitteln agieren.

2.2 Die Heerbesprechung

Musik: "Stabsbesprechung"

Die Heerführer des Reiches kommen zusammen, um den Schlachtplan zu finalisieren. Diese Heerbesprechung ist allerdings eine sehr kurze, da die wichtigsten Punkte schon am Abend vorher geklärt wurden.

2.3 Trollpforte

Musik: "Schlachtenrede" & "Trollpforte"

Ein kühler Wind weht durch das Tal der Trollpforte, als langsam Leben in die Heerlager kommt. Die Praiosscheibe ist noch nicht über den Horizont gewandert und das Madamal steht noch hoch am Himmel. Befehle in allen Sprachen Aventuriens dringen an eure Ohren, als die Serganten, Hauptfrauen und Generäle ihre Truppen in Reihe bringen. Stahl klirrt, Pferde wiehern, Trommeln und die Choräle der Geweihten erschallen. Landwehr

in abgewetzten Lederrüstungen mit Speeren und Sturmsensen marschieren auf, daneben das schwer gerüstete Fußvolk der Garderegimenter in strenger Reihung. Im Norden seht ihr, wie sich die Banner der südlichen Stadtstaaten und der Novadis an den Hängen ausbreiten, und im Süden marschieren Sonnenlegion und der Schwertorden geschlossenen Seite an Seite in ihren gleißenden Rüstungen.

Es dauert mehr als eine Stunde bis die Armee der freien Völker auch nur ansatzweise in Stellung gegangen sind. Die Gezeichneten werden in der Zeit zum Feldherrenhügel bestellt, wo sich der Stab des Heeres einfindet. Der Hügel selbst wird von der Pantergarde und der Leibgarde des Schwertes der Schwerter bewacht.

Vom Feldherrenhügel aus hat man einen atemberaubenden Blick auf die Ebene vor dem Wall des Todes, wo das Hauptheer des Reiches aufmarschiert. Schier endlos wirkende Riehen Soldaten und Gardisten erstrecken sich mehrere Meilen weit. Einige der Banner stehen ordentlich in Reih und Glied, die Haufen der Landwehr wirken chaotisch und schlecht bewaffnet. Dazu reihen sich Einheiten der Kirche und Magier.

Das Schwert der Schwerter, der Bote des Lichts, [Königin Emer — Brin von Gareth], Saldor Fossarin, Leomar vom Berg, Herzogin Walpurga von Löwenhaupt, Abtprimas Eternenwacht, Adlige, Magier; Geweihte sind versammelt. Auf diesem Hügel stehen die Großen und Mächtigen Aventuriens und blicken allesamt gebannt nach Osten. Bannmagier und Geweihte sind um den Feldherrenhügel postiert, Schutzkreise und Bannsiegel sind aufgestellt, um einen dämonischen Angriff auf das Lager abzuwehren.

"Sie schicken keinen Boten...", murmelt Leomar verwirrt, "Ich hatte erwartet, dass sie versuchen würden, uns ein letztes Mal zu überzeugen" "Nein, diese Möglichkeit ist vorbei. Heute wird Blut fließen, kein Bote, keine Verhandlung kann das verhindern!", antwortet Ayla von Schattengrund.

Viele wichtige Vorbereitungen stehen nun noch an. Zwar sind alle Soldaten gekommen, um diesen letzten Schlag gegen den Dämonenmeister zu

führen, aber ein geeintes Heer sind sie nicht. Dafür gibt es Schlachtenreden und Segen.

Schlachtenrede Emer — Brin:

"Männer und Frauen, Streiter und Streiterinnen! Wir stehen vor dem Abgrund der Äonen. Vor uns liegt die größte Herausforderungen, vor der die Menschheit jemals stand, seit dem Verrat von Fran und Hela Horas. Ihr fragt euch, was ist unser Wille?

Wir werden Krieg führen, einen Krieg mit all der Macht, die uns die Götter gegeben haben, Krieg gegen einen ungeheuerlichen Feind, der der Götter Gnade spottet, wie wir ihm noch nie entgegen standen. Das ist unser Wille!

Ihr fragt: Was ist unser Ziel?

Nur ein Wort: Sieg, Sieg mit allen Mitteln, gegen alle Niederhöhlen und Dämonen, egal, wie hart die Schlacht, wie furchtbar unser Gegner ist; denn ohne Sieg kann es für uns kein Überleben geben. Nichts von dem, was die Zwölfe segnen wird überleben, wenn wir hier scheitern, unsere Zukunft, unser Hoffen und Sehnen zerfällt zu Trümmern.

Und doch stehe ich hier, voller Hoffnung auf den Morgen. Denn niemals hat sich ein Heer wie dieses gemeinsam gegen die Feinde der göttlichen Ordnung gestellt. Wir können nicht scheitern, denn mit uns streiten die Zwölfe!

Der Segen der Zwölfe (mit Thoran):

Praios, Herr der Sonne, Vater der Gerechtigkeit, schenke uns die Kraft, gerecht zu richten, die Spreu vom Weizen zu trennen und glorreich unter deinem Auge zu siegen.

Rondra, Herrin des Donners, Mutter der Schlacht, gebe uns einen starken Schwertarm und schütze uns vor den Freveln des Feindes, damit wir ehrenvoll streiten dir zu ehren.

Efferd, Herr des Meeres, Vater des Sturms, schenke uns Wut und deinen Sturm im Herzen, damit wir wie der Blitz unter unsere Feinde fahren.

Travia, Herrin des Herdes, Mutter der Treue, schenke uns die Kraft unsere Heimat zu verteidigen und die Gnade, unsere verblendeten Brüder und Schwestern aus der Verdammnis zu befreien.

Boron, Herr des Totenreiches, Vater der Seelen, bewahre unsere Seelen vor der ewigen Verdammnis und geleite unseren Geist sicher über das Nirgendmeer, wenn wir im Kampf für die Zwölfe ruhmreich fallen.

Hesinde, Herrin des Magie, Mutter der Weisheit, schütze uns vor jenen, die deine Macht missbrauchen und gebe uns die Weitsicht und die Einsicht, die Pläne des Feindes zu durchschauen.

Firun, Herr des Winters, Vater des Eises, verhärte unsere Herzen und gebe uns die Stärke, unermüdlich und unerbittlich die Strafe der Götter über den Wall des Todes zu tragen.

Phex, Herr der Sterne, Vater des Glücks, gebe uns deinen Segen, damit die Pfeile der Feind und die Flüche der Frevler uns verfehlen.

Tsa, Herrin des Morgens, Mutter des Neubeginns, gebe, das morgen ein neuer Tag unter deinen lieblichen Blick beginnen möge und das unsere Kinder sicher vor dem Sturm sein mögen.

Peraine, Herrin der Saat, Mutter der Genesung...

Ingerimm, Herr des Feuers, Vater der Schmiede, schenke unseren Waffen Schärfe, lasse unsere Rüstungen aus lauterem Erz die Schwerter der Feinde brechen, und mögen deine läuternden Flammen die lästerlichen Feinde verbrennen.

Rahja, Herrin der Liebe, Mutter des Genusses, gebe uns einen weiteren Abend in den Armen unserer Liebsten und gebe uns die Heilung, die Schrecken dieser Schlacht zu überwinden.

2.4 Der Tod der Beilunker Boten

Musik: "Die Beilunker Reiter sterben"

Situation: Nachdem das Heer der Verbündeten sich selber Mut gemacht hat, und mit Göttervertrauen bereit ist, in die Schlacht zu ziehen, folgt ein schwerer Schlag der Borbaradianer.

Unter donnerndem Tosen marschieren die Heerscharen der freien Völker vom Paradeplatz und machen sich bereit für die kommende Schlacht. Die Heerführer bleiben mit einer kleinen Elitegarde zurück auf dem Feldherrenhügel, die Gesichter von Stolz und dem Segen der Götter erfüllt, blickt ihr nach Osten zum Wall des Todes.

Die Borbaradianer auf den Zinnen und Scharten der dämonisch veränderten Mauer wirken nun auf einmal klein und lächerlich gegenüber eurem stolzen Heer, ihre spottenden Rufe wie die Beleidigungen eines kleinen Kindes, dass nicht erkennt, wann es keine Chance mehr hat. Ihr seht, wie auf dem Wall Kommandanten hin und her laufen, Befehle brüllen und plötzlich ertönen Schreie. Nicht

vom Feld, nicht aus dem gegnerischen Lager, nein aus euren eigenen Reihen.

Ein kurzer Moment konfuser Panik folgt. Wer schreit und warum. Einer der Helden mit gutem Scharfsinn oder einer der anwesenden Heerführer wird erkennen, wie Rauch aus einem der Lager aufsteigt, dem Lager der Beilunker Reiter. Kurze Zeit später erscheint ein atemloser Bote, der berichtet, dass die Beilunker Reiter angefangen haben, sich gegenseitig abzuschlachten.

Im Lager der Beilunker Reiter werden schon ca. die Hälfte der Boten gefallen sein, wenn und falls die Helden eintreffen und jeder Neuankömmling wird von den Belhalharverfluchten Boten sofort wie von wilden Tieren angefallen. (Werte siehe unten)

Es gibt mehrere Möglichkeiten einzelne Beilunker Reiter oder alle zu befreien. Der Anführer der Boten wird von einem Dämon des Belhalhar besessen, der unstillbare Blutlust in allen nahen Personen auslöst. Sollten die Helden in den Kampf eingreifen, sind sie durch die vielen Segen der Rondra geschützt, anderen wird es nicht so gut ergehen. Der Dämon kann gebannt werden, oder die umliegenden Boten von seinem Einfluss befreit. Leo Eisinger einfach umzubringen wird nicht funktionieren, dann sucht sich der Dämon einfach einen neuen Wirt.

So oder so ist die Fähigkeit der Heerführer mit den einzelnen Teilen des Heeres zu kommunizieren stark eingeschränkt. Leomar schlägt vor, ein Trupp leichte Kavallerie für diesen Zweck abzu ziehen, während Emer im Trosslager Freiwillige rekrutieren will. Ersterer Vorschlag würde die Südflanke des Heeres empfindlich schwächen, aber das Trossvolk ist in keinsten Weise für die kommende Schlacht vorbereitet oder ausgebildet.

2.5 Sturm auf die Mauer - Die Schlacht vom Feldherrenhügel

Musik:

Der Beginn der Schlacht wird vom Feldherrenhügel aus beobachtet werden. Der erste Ansturm auf die Mauer, der Rückwurf der Verbündeten. Ayla trifft die Entscheidung die Posaunen von Nebachot zu benutzen.

2.6 Die Posaunen von Nebachot

Musik: "Posaunen von Nebachot"

Die Helden, Oleg, Leomar und Ayla haben eine kurze Diskussion, ob die Gezeichneten den Ritt des Schwertes der Schwerter begleiten dürfen.

2.7 Kampf um die Mauer

Musik: "Kampf um die Mauer"

Die Helden müssen die von den Posaunen geschlagene Mauerbresche gegen die anstürmenden Borbaradianer verteidigen...

2.8 Bastrabuns Bann

Musik: "Bastrabuns Bann"

Dschelef errichtet Bastrabuns Bann gegen Dämonen auf der Ogermauer.

Graufang wird sich hier erneut aufbauen.

2.9 Die Al'Anfanische Gesandtschaft

Musik: "Al'Anfaner"

Ein Duell steht aus, als der Heermeister der Rondrakirche die Al'Anfaner empfängt.

2.10 Die wandelnden Festungen

Musik: "Wenn die Festungen über die Erde wandeln..."

Hinter der Mauer offenbart sich die wahre Macht des Feindes, die wandelnden Festungen, die Borbarad gerufen hat, um die Verbündeten zu vernichten.

2.11 Das Opfer der Klammsbrücker

Musik: "Opfer der Klammsbrücker"

Die Klammsbrücker Schüler opfern sich, um den Gezeichneten das Vordringen zu ermöglichen.

2.12 Dschagganoth

Musik: "Dschagganoth Innenraum"

Die Helden stehen vor der Größten der Festungen.

2.13 Im Lazarett

Musik: "Im Lazarett"

3 Der dritte Abend

3.1 Borbarad kommt

Musik: IN SPOTIFY: "Requiem for Two Towers"

Um euch herum sterben Menschen. Ihr habt schon so oft Schlachten und Scharmützel erlebt, doch diese Schlacht der Dämonen ist mehr, schlimmer als alles, dass ihr jemals gesehen habt. Die Praiosscheibe versinkt hinter dem Horizont, doch das Töten geht weiter. Der Wall des Todes ist hart umkämpft und im Süden beginnt das Banner der Albernischen Reiter einen Ausfall, um ein Stück Mauer zu entlasten, an dem Haffax Söldner ein Regiment Landwehr bedrängen. Mit einem lauten Brüllen aus hunderten Kehlen werfen sich Tonnen gepanzerter Pferde und Reiter in das Söldlingsheer und ein Blutbad sondergleichen färbt das Feld vor der Mauer rot.

Die Praiosscheibe ist hinter dem Horizont versunken und dennoch geht das Töten weiter. Leomar hat inzwischen alle Reservetruppen bereits in den Kampf geworfen und selbst die Segen der Peraine und Tsakirche, die Arbeit unzähliger Wundheiler können die Verwundeten und Sterbenden nicht retten.

"Es ist aussichtslos", meint Walpurga von Löwenhaupt neben euch, "Das Ausmaß dieser Schlacht ist zu gewaltig. Unsere Truppen sind erschöpft, die südliche Mauer wird innerhalb der nächsten Stunden fallen."

Leomar blickt durch sein Fernglas auf den Wall, wo die Landwehr durch den Kavallerieangriff neue Zeit bekommen hat, sich aufzustellen. Geweihte retten Verwundete und Leichname von der Mauer, hier und da kämpft ein Golgarit gegen die Toten, die sich vorzeitig wieder erhoben haben.

Eine Entscheidung muss bald herbei. Die Verbündeten halten zwar bislang noch die Mauer, aber die Verteidigung beginnt zu wanken und ewig kann auch Leomar den Berg die Mauer nicht gegen den dämonischen Ansturm halten. Noch hat Borbarad sich nicht gezeigt. Wenn die Helden gerade dabei sind, sich wieder neu zu formieren, und vielleicht einen Ersatzangriff gegen die Belagerer der Südmauer wagen, greift der Dämonenmeister ein.

Plötzlich fegt ein Wind schwere Wolken aus dem Osten heran. Das Madamal, eben noch silbrig glänzend am Nachthimmel zu sehen, wird von

sich auftürmenden Wolkenbergen verdeckt. "ER kommt", flüstert Zulhamid immer wieder in Firnens Kopf, "Oh ihr finsternen Götter, er kommt, er kommt." Firmen selbst fängt unwillkürlich an zu flüstern. Ayla fährt herum und starrt dich [Firmen] an.

Die Helden haben nur kurz Zeit, sich auszutauschen, dann kommt Borbarads Wagen mit einem Krachen aus dem Limbus.

Ein Donner zerreißt die Luft und für einen kurzen Augenblick hört ihr nichts, als den Nachhall des Krachen. Meilenweit entfernt, auf der anderen Seite des Schlachtfeldes reißen die Wolken auf, und ein bedrohliches Gleißern bricht aus dem Brodeln des Nachthimmels hervor. Sieben fratzenhafte Gestalten aus sieben Höllen scheinen so groß wie der gesamte Himmel zu werden und hinter ihnen fährt ein Streitwagen über den Himmel, aus den Knochen gemarterter Seelen gebaut. Und über allem, göttlich, vollendet in seiner Macht, Borbarad, der Meister der Dämonen, der Alveraniar des verbotenen Wissens. Mehr als nur ein Fürst der Menschen: Gebieterisch wie ein König der Welt steht er und hält die Zügel der Niederhöllen. Von seiner Stirn erheben sich sieben Zacken einer Krone, die wie Speere die Wolken auseinanderreißen. Wie gebannt starrt ihr auf die Krone der Dämonen, das Artefakt des Namenlosen, und ihr spürt, wie ihr Anblick an euren Seelen zerrt.

Die schreckliche Erscheinung ist fast genauso schnell wieder verschwunden, wie sie gekommen ist. Borbarad will die Verbündeten einschüchtern, nicht aber seine gesamte Kraft für eindrucksvolle Illusionen verschwenden.

Die Helden müssen sich nun sammeln und bereit machen. Die letzten Hilfen werden überreicht, vor allem die Magier packen nun aus. Artefakte, Tränke, ein ganzes Arsenal an magischen Hilfen, um sicher den Beschwörerhügel zu erreichen.

3.1.1 Der Name des Kindes

Um euch herum bricht ein hektisches Treiben aus, Pferde werden gesattelt, Geweihte knien nieder und beginnen zu beten. Und in Mitten des Chaos steht eines ganz verloren: Das Kind. War es schon die ganze Zeit auf dem Feldherrenhügel? Ihr könnt es nicht sagen.

Es blickt euch an und flüstert, mit versagender Stimme: "Ich habe Angst. Ich bin doch nur ein Kind. Ich will nicht enden, ich weiß noch nicht einmal mehr, wer ich bin."

Das Kind muss auf die letzte Konfrontation vorbereitet werden. Dafür ist Temyr wie geschaffen, denn als Träger der Kappe ist es seine Aufgabe, das Kind zu Borbarad zu bringen und es vor dem Dämonenmeister zu schützen.

3.2 Sturm der Gezeichneten

Musik: Klethandu Drop

Borbarad hat, das wissen die Verbündeten seitdem sie das Feld haben erkunden lassen, einen Beschwörerhügel hinter einem Bergvorsprung am Fuß der Trollzacken errichten lassen. Kaum jemand zweifelt daran, dass er dort etwas schlachtentscheidendes, wenn nicht sogar weltenerschütterndes plant. Das Problem ist nur, das zwischen diesem Hügel und den Helden zwei Armeen und ein chaotisches Schlachtfeld liegen. Ohne Garde können wie also nicht reiten. Jemand muss den Sturm der Gezeichneten anführen.

Schnell sind die Pferde gesammelt, die Garde bereit. Fünfzig Streiter der Rondrakirche, die verbliebenen Drachenpforter Schützen haben sich versammelt, um euren wilden Ritt zu decken. "Egal was geschieht", schärft euch Leomar vom Berg ein, "Ihr habt nur ein Ziel. Keine Heldentaten, bis ihr den Hügel erreicht. Und dann müsst ihr entscheiden, was ihr tut. Die freien Völker Aventuriens vertrauen auf euch. Reitet mit den Zwölfen!"

Kalter Wind peitscht euch entgegen, als ihr über die Ebene vor dem Wall des Todes jagt. Die Bresche, die mit den Posaunen von Perricum geschlagen wurde, ist frei. Beständiger Beschuss eines ganzen Regimentes Schützen hat jeden Söldner Furcht gelehrt, der versucht, einen Angriff durch diese Bresche zu führen.

Die schwarzen Wolken über euch türmen sich zu immer bedrohlicheren Gebilden aus, fratzenartige Bilder entstehen und vergehen zwischen den wirbelnden Fetzen. Ein riesiger Malstrom aus Nebel bildet sich im Süden hinter einem Ausläufer des Gebirges, darin krachen bedrohliche rote Blitze und dumpfer Donner grollt über das Schlachtfeld.

Der Beschwörerhügel ist anhand dieser Wetteranomalien deutlich lokalisierbar. Borbarads Jahrtausendbeschwörung beeinflusst alle Elemente, deren

Ordnung er auseinander reißen will. Auf dem Weg zum Hügel stellen sich den Helden und ihren tapferen Wächtern zwei der schlimmsten Bedrohungen Aventuriens in den Weg, Rhazzazzhor, der untote Drache und die tausend Oger, erweckt durch die nekromantische Macht des Lindwurms. Beides sind allerdings keine wirklichen Herausforderungen mehr für die Helden selbst, sondern für ihre Wächter. Sinn der Szene ist nicht diese Herausforderungen zu überkommen, sondern zu erkennen, dass diese Kämpfe nicht mehr die Sache der Gezeichneten sind. Während das Opfer der Klammsbrücker noch zu verhindern war, werden hier Menschen ganz bewusst für die Sache der Gezeichneten sterben.

Über das Donnernrollen und den Lärm der Schlacht hört ihr ein weiteres furchtbares Geräusch. Immer mächtiger werdende Windstöße fegen über das Schlachtfeld und aus den Wolkenmassen bricht eine riesige Gestalt hervor. Nebel hängt wie Hautfetzen an den bleichen Knochen des Drachen, Borbarads Diener Rhazzazzhor, der aus dem Himmel stürzt, wie ein riesiger Raubvogel, der Beute gesichtet hat. Soldaten kreischen, Pferde wiehern und werfen ihre Reiter ab, Ihr seht aus dem Augenwinkel, wie ein ganze Kompanie Landwehrsoldaten die Flucht ergreifen und von Reitern des Feindes niedergemacht werden.

Doch nicht nur, dass die Reihen brechen, auch die Oger kommen jetzt.

Aus dem staubigen, von Blut getränkten Boden vor euch, bricht auf einmal eine klauenartige Hand. Eine gigantische Pranke wühlt sich aus dem Erdboden, gefolgt von weiteren Gliedern. Überall auf dem Schlachtfeld bricht der Boden auf. Ein riesiger Schädel, zu rund für einen Menschen erhebt sich und die leeren Augenhöhlen starren euch an. Oger, tausend an der Zahl, vor all den Jahren hier gestorben, nun erheben sie sich wieder unter dem Befehl eines Feindes des Greifenthrons.

Ein Banner Weidener Reiter greift die Untoten heldenhaft an und treibt sie von den Helden weg. Ohne die Hilfe der Gezeichneten werden sie sterben...

'Keine Heldentaten', hatte Leomar vom Berg euch eingeschärft, aber Walpurgas Reiter werden von den Ogern zerrissen. Ihr könntet die Untoten angreifen, vielleicht sogar besiegen.

Sollte einer der Helden wanken und mit sich ringen, die Weidener zu retten, oder gar alle dazu

bereit sein, wir Zulhamid Firnen ansprechen:

"Ich habe es dir immer gesagt, eines Tages wirst du das Leben anderer wegwerfen müssen, um dein eigenes zu retten."

Ein großer Teil der Rondragarde wird beim Ritt durch die Tausend Oger sterben.

3.3 Der Feldherrenhügel

Musik: "Der Beschwörerhügel"

Vor euch erhebt sich der Beschwörerhügel, der Feldherrenhügel des Alveraniars. Umringt von Altären und dämonischen Bann- und Schutzkreisen liegt er vor euch. Wächter in schweren Rüstungen preschen auf euch zu, doch die tapferen verbliebenen Streiter und Olegs Führung kommen ihnen zuvor. Während um euch herum das Gefecht beginnt, bleibt ihr alleine auf dem Feld, mit freiem Blick auf IHN.

Die Bewegungen Borbarads sind grazil und doch von solcher Kraft, dass ihr meint, er könnte Berge niederwerfen. Er schreitet, formt Macht sondergleichen. Von seinen sechsfingerigen Händen springen Flammen, schwirren empor und beginnen um den Hügel zu wirbeln. Jede Geste umfasst ein Land, jedes Wort von seinen Lippen formt ein Jahrtausend — Dieser Mann ist zum Herrschen bestimmt. Die 13 x 13 Ritualhelfer um die Opferaltäre stehen und blicken gebannt auf ihren Gott.

Und dann hält er inne, blickt euch an und spricht: "Endlich". Ihr könnt euch nicht bewegen. Wie habt ihr jemals geglaubt, einem Gott so entgegen treten zu können.

Borbarads Bann zu brechen benötigt das Band der Gezeichneten. Wenn Toran selber nicht auf die Idee kommt, alles zu beenden, dann gibt es Hinweise über die verzweifelten Blicke der Gefährten.

Ein Kribbeln... Wie lange Borbarad euch in seinen Bann gezogen hat, wisst ihr nicht, aber er steht nun ganz nah vor euch. Und ihr könnt euch rühren. Zum ersten Mal habt ihr etwas gefunden, dass stärker ist als er. Ein Lächeln umspielt seine Lippen und er meint. "Sehr gut. Ihr wärt mir nutzlos gewesen, wenn ihr nicht die Kraft besessen hättet, mir hier zu widerstehen. Seit ihr gekommen, um euch mir endlich zu anschließen?"

Die folgende Diskussion mit Borbarad wird die offenste, die er jemals mit den Gezeichneten geführt hat. Der Spott und die Herablassung ist aus seinen

Worten gewichen, denn er weiß, er kann die Gezeichneten nur als Mensch von sich überzeugen. Sollte er mit einlullenden Worten jedoch keinen Erfolg haben, wird er immer herrischer werden, bis er zum Angriff übergeht. Sein erster Schlag gilt dem Schwert Siebenstreich, denn er weiß, dass dieses Schwert ihm gefährlich werden könnte.

Um die Helden zum Wanken zu bringen schleudert er ihnen den letzten Spruch der Prophezeiungen vor die Füße:

Wenn das Erste Zeichen Seinem Haß erliegt, das Zweite Seinem Willen gehorcht, das Dritte Seinen Krieg führt, das Vierte Seinen Weg beschreitet, das Fünfte Seinen Zwist begräbt, das Sechste Seine Göttlichkeit besiegelt und das Siebte Seine Bestimmung annimmt, dann werden geopfert die Sieben Zeichen sein, und ewig bleiben wird nur ER und die Ruhe vor SEINEM Sturm.

Zitate danach:

Hattet ihr geglaubt, mein Sturm solle ewig währen... nein, ich will die Welt von allem Übel befreien, so wie der Sturm das Land vom Schmutz wäscht. Ich kämpfe nicht für den Krieg, sondern für einen neuen Frieden...

3.4 Der siebte Kampf

Musik: "Shihayazad"

"Rondras Erwählter", in den Augen des Dämonenmeisters funkelt etwas auf, fast wie Freude, "Dein Kommen habe ich vorher gesehen. Die größte Waffe eurer Zeit gegen mich, ich fühle mich geschmeichelt." Er deutet auf Raidri und ein eisiges Klirren ertönt. "Diesen Gegner habe ich persönlich für dich ausgesucht. Shihayazad, der Sphärenspalter. Es heißt, niemand könne ihn besiegen und ein Held der Siebenstreich führt, kann nicht verlieren. Zum ersten Mal nach all diesen Jahren spüre ich Neugierde, welche Legende wahr ist." Vor Borbarad schneiden sich wirbelnde Eisblaue Klingen durch die Luft und schneiden einen Weg für eine Bestie frei. Übermannsgroß, der Schädel rattenartig verzerrt, sitzt auf einem dünnen knöchernen Körper, aus dem zerrissene Flügel ragen, klauenbewehrt wie die kräftigen Beine. Sieben Arme, Hörner und Klingen zugleich ragen aus dem Körper des Dings hervor.

Raidri wird sich ohne zu Zögern vor die Helden werfen und das Unwesen angreifen. Oleg kann ihm

zur Seite stehen, während die anderen Gezeichneten in ihre jeweiligen Duelle gezwungen werden.

3.5 Der erste Kampf

Musik: "Der 1. Kampf"

Firnen kämpft gegen die Vergangenheit. Und zwar in derselben. Firnen und Borbarad finden sich beide hoch in den Lüften über Zamorrah wieder, Zulhamids alter Stadt. Unter ihnen legen die Reiter des Sultans von Khunchom Feuer in den alten erwürdigen Gemäuern. Zulhamids Hass explodiert und er brüllt durch Firnen: "Du hast mich verraten, Assarabad, verraten, verraten, verkauft und verraten!" Er versucht im folgenden immer wieder Firnens Körper an sich zu reißen, um Borbarad zu vernichten. Borbarad, in der Gestalt des Magiermoguls Assarabad, wiederum versucht den Verrat klein zu reden und verspricht Zulhamid, und damit auch Firnen, unendliche Reichtümer und Macht, wenn sie ihm weiter folgen.

Firnen vor allem verspricht Assarabad Rache an allen, die ihm Böses getan haben, selbst am Herren der Rache persönlich. Rache dafür, dass sie ihn immer verspottet haben.

Immer wieder sollte es während dem Duell der Magier zu Diskussionen kommen, und das Duell verlegt sich schnell in die Gassen Zamorrahs, wo auch die Reiter des Sultans beide Mogul ermorden wollen. Ein chaotischer Straßenkampf folgt.

3.6 Der zweite Kampf

Musik: "Der 2. Kampf"

Toran kämpft gegen den brechenden Willen der Gezeichneten.

Toran selbst wird Borbarad nur kurz eines Gedankens würdigen, bevor er ihn einfach umbringt. Mit der Agenda des zweiten Zeichens kann Borbarad nicht viel anfangen. Dadurch erschafft er aber einen freien Geist, der sich, durch seine fehlende Bindung an derische Begebenheiten frei bewegen, mit den anderen kommunizieren und ihnen helfen kann.

"Toran, verzage nicht, ich lasse dich niemals alleine", hörst du auf einmal eine Stimme und du spürst deine Göttin wie noch nie zuvor in deinem Leben, so nah bei dir, als stünde sie direkt hinter dir.

Alle Karmapunkte sind wieder da und Toran erhält die höchste Stufe der Entrückung-

Toran findet sich im Limbus wieder, wo sich immer und immer wieder Fenster in die Kämpfe der anderen bilden, in der Mitte des Feldherrenhügels strahlt die Macht Borbarads heller als alles andere. Sieben lange Bänder, die sich hier in die Unendlichkeit strecken, symbolisieren Borbarads Pakte.

3.7 Der dritte Kampf

Musik: "Der 3. Kampf"

Rezzanjin kämpft gegen den Leib Borbarads. Der Kampf findet in einer Leviatanim Duellarena statt, doch diese Mal stehen keine anfeuernden Zuschauer bereit. Der Himmel ist rot und die Arena brennt, das Erbe der Leviatanim geht unter. Borbarad beginnt den Kampf als perfekter Duellant, während Rezzanjin schwere Einbußen hinnehmen muss (-10 auf alle relevanten Werte). Mit jeder Kampfrunde streift er die Fesseln ab und wird besser (+1 pro KR).

Die Versuchung kommt in der Mitte, wenn entweder der Gezeichnete, oder Borbarad schon ein oder zwei Wunden davon getragen haben. Borbarad erkennt im Levia'Thurak einen der stärksten Krieger aller Zeiten und macht ihm ein verlockendes Angebot: Borbarad will gegen Alveran und die Niederhöllen selbst in den Krieg ziehen. Würdigere Gegner kann der dritte Gezeichnete nirgendwo finden. Und an Borbarads Seite wäre er Duellant an vorderster Front.

3.8 Der vierte Kampf

Musik: "Der 4. Kampf"

Ragnos kämpft gegen den Plan Borbarads.

Um dich herum beginnt die Welt sich aufzulösen. Bilder überlagern sich: Rezzanjin in einer Arena, Firnen schwebend über einer brennenden Stadt, die anderen verloren zwischen den Sphären. Ein Blitz, eine Druckwelle schleudert dich zur Seite. Auch Borbarad ist verschwunden. Auf der anderen Seite des Hügels siehst du Raidri fechten und die wenigen Geweihten der Rondra mühsam Stand halten gegen die gerufenen Dämonen... Und du bist noch da... vergessen... alleine... selbst der Dämonenmeister wusste mit Calamans Handschuh nichts anzufangen, das vierte Zeichen ist wertlos.

Kurze Zweifel sind möglich und wertvoll, aber schnell sollte der Blick Ragnos darauf fallen, dass Borbarad unglaubliche Vorbereitungen für sein Ritual getroffen hat. Und indem er den Handschuh ignoriert, tut er genau dass, was der vierte Gezeichnete will. Das Vierte Zeichen ist ein Joker, es macht ih klein, bis zum Ende, damit der Dämonenmeister es in der entscheidenden Sekunde unterschätzt. Und genau das ist geschehen.

Ragnos kann sich frei Bewegen, doch auf dem Hügel tobt ein Sphärensturm und auch den Zantim sollte er nicht zu nahe kommen. Je mehr er das Ritual stört, desto geringer wird der Sturm auf dem Hügel, bis er irgendwann den Blick auf Borbarads Zauberstab freigibt.

Hier liegt die Versuchung. Ragnos kann mit der Macht dieses Stabes alles beenden, das Heer des Feindes niederwerfen.

3.9 Der fünfte Kampf

Musik: "Der 5. Kampf"

Temyr kämpft um die Seele Borbarads.

'Mein Bruder hat dich erwählt', donnert die Stimme des Meisters. Dein Leib erzittert. 'Dann will ich dich empfangen, wie ich meinen Bruder empfangen!'

Du befindest dich auf der Spitze eines Berges, in einem Thronsaal. In einem Kamin prasselt ein mächtiges Feuer und erlesene Speisen sind angerichtete. Borbarad sitzt dir gegenüber in einem großen Sessel, die Rohalskappe liegt vor dir auf dem Tisch.

Borbarad wird ein Gespräch mit dem Gezeichneten anfangen, indem alle rhetorischen Register eines Halbgottes gezogen werden. Es geht um Götter und um Freiheit, um das Ende der Zeit und die Grenzen der Macht. Wichtig ist, das Temyr erkennt, das ein Tod Borbarads niemandem etwas nützt. Die Energien die entfesselt würden, würden die Trollpforte vernichten und Borbarads Seele wäre verloren. Dieser letzte Punkt aber, dieses Wissen bleibt Toran und Erwen vorbehalten und wenn sie es weiter geben, ist die et gekommen, die Kappe zu nehmen und sich vor dem Blick des Dämonenmeisters zu verbergen. Denn eigentlich will dieser vor allem das Kind erreichen.

3.10 Der sechste Kampf

Musik: "Der 6. Kampf"

Irian kämpft gegen die Göttlichkeit Borbarads.

text

3.11 Der Siebte Gezeichnete

Musik: "Der Siebte"

Als die anderen Gezeichneten ihre Kämpfe fechten, wird Oleg von drei Zants angegriffen, die ihm schwer zusetzen. Entweder versucht Ragnos ih zu retten, oder die sich aufstauende karmale Energie der finalen Konfrontation reißt die Zantim hinweg. Oleg bleibt schwer verletzt am Hügel liegen.

Unsäglicher Schmerz... Du hättest niemals geglaubt, dass Menschen solche Qualen erleiden können. Dein Blut brennt wie flüssiges Feuer in deinen Adern, das Gift und die Säure der Dämonenfänge frisst sich an unzähligen Stellen in deinen Körper. Selbst die Segen der Rondra, von einer unsichtbaren Macht hinweggefeht, können diesen Schmerz nicht mehr von deinem Geist fernhalten. Alles verschwimmt vor deinen Augen. Neben dir der Leichnam Raidri Conchobairs, der Schwertkönig, zerfetzt von einem Dämon, der sich mit höhnischem Kichern in den Limbus zurückgezogen hat. Und da Blitz Silbrig vor dir, unter dem zerschlagenen Körper des Markgrafen von Winhall ein Heft aus dem Dreck und Blut hervor. Das Heft einer Waffe, von der du schon so oft geträumt hast...

Es ist nun an Oleg, seine Bestimmung als Nachfolger Geron's anzutreten und Siebenstreich zu nehmen. Die Heilige Klinge stellt die Segen der Rondra wieder her, so dass Talionmels Schlachtgesang aus Olegs Munde erklingen kann. Seine Schmerzen fallen von ihm ab und er kann sich wieder in den letzten finalen Kampf werfen.

Deine Finger schließen sich um das Heft Siebenstreichs und wie ein Blitz durchfährt es deinen Arm, deinen ganzen Körper. Neue Kraft strömt in deine Glieder und du hörst ein lautes Donnergerollen am Himmel. Deine Haut beginnt zu strahlen, als die Macht Siebenstreichs durch dich hindurchfährt und die Kraft aller Helden vor dir deinen Arm führt.

Und in der Mitte des Beschwörerhügels siehst du Borbarad stehen, um ihn herum wirbeln Bilder aus den Globulen, die er gerissen hat. Er

blickt entsetzt auf dich und meint, zum ersten Mal furchterfüllt: "Das kann nicht sein... Ein ganzer Schwertkönig um mich zu täuschen?"

3.12 Das Band der Gezeichneten

Musik: "Das Band der Gezeichneten" & "Der Rausch der Ewigkeit"

Aus dem Totenreich heraus, in den brechenden Sphären entsteht das Band der Gezeichneten, als Oleg das gefallene Schwert der Götter ergreift.

Die Dämonenkrone bricht und der Rausch der Ewigkeit weh über die Schöpfung.

3.13 Epilog - Borons Hallen

Musik: "Flug über das Nirgendmeer"

Gemeinsam heben alle das Schwert Siebenstreich, denn Oleg alleine ist die Götterwaffe zu schwer, um einen Schlag zu setzten. Vorher muss klar gemacht werden, dass diese Schläge nur gesetzt werden können, weil Borbarad von den Kämpfen mit den Gezeichneten geschwächt ist.

Borbarad fällt und die Dämonenkrone liegt zersplittert vor den Helden. Der Rausch der Ewigkeit weht und im strahlenden Licht hören die Helden das Schlagen von Golgaris Schwingen.

Das selige Lächeln des Kindes verschwindet in weiter Ferne und ihr fühlt, wie eure Glieder schwer werden unter der Erschöpfung. Vor euch liegen die Splitter der Dämonenkrone, wie Wunden im Gefüge der Welt und daneben die geborstene Klinge Siebenstreichs. Es wird dunkel um euch, und ihr hört das Schlagen mächtiger Flügel, ihr Rauschen, wie das ferne Meer.

Alle bis auf den 3. Gezeichneten müssen sich der Prüfung durch Rethon stellen. Es bleibt ihnen überlassen, ob sie diesen Weg in die Paradiese wählen, oder einen anderen, schwierigeren.

3.13.1 Firnen

Du spürst, wie deinen Seele sich von Dere trennt und die steigst auf durch den Nebel und das graue Wabern des Limbus. Federleicht, endlich von aller Last befreit. Vor dir erhebt sich eine riesige schwarze Waage, Rethon, die Seelenwaage, und mit Schrecken stellst du fest, dass du dahinter etwas weiteres, düsteres, bedrohliches sehen kannst. Knirschend zermalmt die Seelenmühle die Seelen

der unzähligen Paktiere, die an diesem Tag gefallen sind. Du spürst unsägliche Furcht: Bist du nicht auch ein Paktierer, hast du nicht auch vor unglaublich langer Zeit deine Seele an den Herren der Rache verschrieben. Wird der Herr Praios, werden die anderen Zwölfe dir einem verurteilten Verbrecher Einlass in die Paradiese gewähren?

"Ich kann dich retten...", hörst du eine tiefe, raue Stimme neben dir... "Ein alter Mann steht dort, doch hinter ihm siehst du sechs gewaltige Flügel, die sich im wabern des Limbus verlieren. Menacor, der Wächter des Limbus... "Ich brauche immer Kämpfer, die sich gegen die Dämonen hier stellen." Es ist deine Entscheidung: Entsagst du der Paradiese und bewachst Dere für immer, oder stellst du dich der Prüfung Rethons um deiner Seele endlich Frieden zu gönnen.

3.13.2 Toran

Vor dir erblühen Felder, Ähren wiegen sich sanft im warmen Wind und Männer und Frauen in einfachen grünen und braunen Gewändern arbeiten unbeschwert und fröhlich lachend zwischen den Reihen des Kornes. Eine ältere Frau, geht mit einem schweren Tuch voller Körner durch ein brachliegendes Feld und sät es mit Bedacht ne ein. Als sie dich erblickt hält sie kurz inne, pflückt eine Kornblume vom Wegesrand und reicht sie dir. "Ein kleines Dankeschön, für die Arbeit, die du mir noch leisten wirst", meint sie, verschmitzt lächelnd und macht sich dann wieder an die Arbeit.

Du bist kurz verwirrt, da hörst du leise einen Chor flehender Stimmen: "Heilige Toran, stehe und bei und schenke uns Heilung in dieser dunklen Stunde..."

3.13.3 Temyr

Deine Seele wurde für gut befunden, dein Leben war rein und vor dir öffnen sich die weiten Flügel Alverans. Dahinter siehst du endlose Reihen von Büchern und Regalen, dazwischen Gelehrte aus aller Herren Länder, die sich leise unterhalten, Künstler, die an vollkommenen Kunstwerken arbeiten. Und hinter dir, ganz nah bei dir und doch unendlich weit fern, in einer anderen Welt, siehst du eine weinende Frau... Aria. Sie hält deinen gebrochenen Körper, während um sie die Schlacht

noch tobt. Und sie fleht alle Götter und Mächtigen an, dich zurück zu geben.

„Ich kann ihr ihren Wunsch erfüllen“, meint vor dir eine alte Frau. Sie sitzt auf einem hohen Stuhl und webt an einem langen goldenen Gewand. „Ich kann dich zurück in die Welt schicken, wenn du das willst. Du könntest ein Ehemann sein, ein Vater, ein Freund... Aber ich warne dich. Deine Seele hat das Paradies gekostet, ein Teil deines Geistes wird nicht zurückkehren und es wird der Tag kommen, da du bitter bereuen wirst, was du aufgegeben hast. Wähle weise, Erbe meines Enkels.“

3.13.4 Rezzanjn

Du fällst tief in ein schwarzes Loch. Du siehst, wie die Seelen der anderen um dich herum langsam verblassen, ihre Essenz in den Limbus aufgehen, ihre Seelen den Flug über das Nirendmeer antreten. DU bleibst zurück und verlierst die Besinnung. Um dich herum ist enge Schwärze, alles ist warm und drückend. Dann ein Lichtstrahl, du spürst, wie du darauf zufliegst. Du schlägst die Augen auf, das Licht blendet dich und du schreist unwillkürlich auf. Eine riesige Hand packt dich und eine sanfte Stimme sagt: „Alles wird gut, mein kleiner Held, alles wird gut, kleiner Maraskaner.“ Und Vergessen übermannt dich, die Bilder von Drache, Dämonen und Göttern verblassen, denn eine Seele darf nicht wissen, was in ihrem Leben vor der Wiedergeburt geschehen ist.

3.13.5 Ragnos

Du stehst vor der düsteren Waage Rethon, die die Seelen wiegt und das letzte Urteil spricht. Die Waagschale steht bedrohlich vor dir. Hast du dich irgendeinem der Götter gegenüber treu genug verhalten, als dass sie dir Einlass in ihre Paradiese gewähren würden? Wird sich einer der Alveranischen Herren deiner Seele annehmen, oder wirst du in Borons Hallen einsam das Ende aller Tage erwarten? Du hast noch die Möglichkeit dich dieser Prüfung zu verwehren, aber wohin willst du dann gehen?

3.13.6 Irian

Ausgestoßen aus der Gemeinschaft der Zwölf, von den Menschen um dich herum so oft für deine angebliche Grausamkeit ermahnt und verurteilt. Rethon ragt vor dir auf. Was wird der Herr der Toten entscheiden. Paradies oder ewige Verdammnis? Dein Leben war von Blut befleckt, wie kaum ein anderer hast du sofort zur Waffe gegriffen und bist vor kaum einer Bluttat zurückgeschreckt...

3.13.7 Oleg

Mutigen Schrittes schreitest du auf Rethon zu. Wo die anderen um dich herum zögern und fürchten, gibt es für dich nur eine Antwort. Ein Mann, der Siebenstreich geführt hat, ein Mann, der in den Zwölfgöttertjosten siegreich war, für diesen Mann gibt es nur ein Weg und ein Ziel: Rondras Hallen.

Die goldbeslagenen Türen schwingen auf. Schier endlose Reihen aus reichverzierten Bänken und Tischen säumen die festlichen Hallen. Die Bretter biegen sich unter der Last des ewigen Festmahls und aus riesigen Hörnern fließen alle Säfte des Feldes, Wein, Bier, Met und süßer Nektar im Überfluss. Am Kopfende des Tisches steht eine gewaltige Tafel, an der die Heiligen der Rondra speisen. Du erkennst dort Raidri Conchobair, der dir zwinkernd zuwinkt. Einem Träger Siebenstreichs gebührt, zumindest heute, ein Platz an der Seite der Herrin. Und Heute dauert in den Paradiesen ewig lang an.

3.14 Epilog - Das Ende der Schlacht

Musik: „Aria nimmt den Leichnam“

Die Frauen und Freunde erreichen den Feldherrenhügel.

3.15 Epilog - Eine ruhige Begegnung

Musik: „Beerdigung“

Lange Jahre später wird eine Statue enthüllt. Einige Gefährten treffen sich und resümieren. Etwas endete, etwas begann...

4 Anhänge

4.1 Gegner

4.1.1 Söldner und Krieger

Soldat, erfahren

KK: 16 GE: 14 MU: 15 KL: 11

KO: 15 FF: 12 CH: 10 IN: 15

WS: 8 INI: 15 GS: 5 RS: 8 MR: 4

Langschwert: AT: 15 PA: 17 TP: +5

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Formation, Gezielter Stich, Halbschwert, Kampfgespür Kampfreflexe, Klingens Sturm, Rüstungsgewöhnung I (Gestechrüstung), Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Sturmangriff, Talentspezialisierung Langschwert, Umreißen, Wuchtschlag

Besonderheiten: keine

Doppelsöldner

KK: 17 GE: 14 MU: 15 KL: 11

KO: 15 FF: 12 CH: 10 IN: 15

WS: 8 INI: 15 GS: 5 RS: 8 MR: 4

Doppelkhunchomer: AT: 19 PA: 11 TP: +10

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Formation, Gezielter Stich, Halbschwert, Kampfgespür Kampfreflexe, Klingens Sturm, Rüstungsgewöhnung I (Gestechrüstung), Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Sturmangriff, Talentspezialisierung Langschwert, Umreißen, Wuchtschlag

Besonderheiten: keine

Soldat, Armbrust

MU: 13 KL: 10 IN: 15 CH: 12

FF: 16 GE: 16 KO: 12 KK: 16

WS: 7 INI: 17 GS: 5 RS: 3 MR: 4

Leichte Armbrust: AT: 23 Aus: 14 TP: +6

Säbel: AT: 15 Pa: 13 TP: +2

Fertigkeiten: Scharfschütze, Schnellziehen, Schnellladen, Finte, Wuchtschlag, Kampfgespür

Besonderheiten: keine

Reiter Widharcals

MU: 13 KL: 15 IN: 16 CH: 13

FF: 12 GE: 16 KO: 10 KK: 11

AsP: 40 MR: 11

WS: 5 INI: 15 GS: 6 RS: 1

Stab: AT: 12 PA: 14 TP: +2

Zauber: Attributo 12, Balsam 10, Blitz 15, Duplicatus, 13, Ignifaxius 10, Ignorantia 7, Ignisphaero 8, Plumbumbarum 13, Visibli 12

Sonstiges: Karakil-Reittier, gerift gerne aus erhöhter Position an

Travians Reiter

MU: 15 KL: 13 IN: 14 CH: 11

FF: 13 GE: 14 KO: 15 KK: 15

WS: 8 INI: 19 GS: 7 RS: 6

Lanze: AT: 19 PA: 16 TP: +6

Sonderfertigkeiten: anti-elementares Feuer steckt Rüstung an und verursacht große Schmerzen (3 Kampfrunden lang Selbstbeherrschung + halber Schaden)

Belhalhar-Wächter

MU: 18 KL: 12 IN: 15 CH: 10

FF: 10 GE: 14 KO: 16 KK: 18

WS: 11 INI: 27 GS: 7 RS: 10

Seelenschwert: AT: 29 PA: 26 TP: +15

Sonderfertigkeiten: alles wo braucht

Zauber: Lähmende Furcht, Erleichterung von 5 auf Manöver, Schmerzlosigkeit

4.1.2 Dämonen

Zant, eingehörter Dämon

Beschwörung: +10 Beherrschung: +3

WS: 11 INI: 20 GS: 11 RS: 5

Klaue: AT: 22 PA: 18 TP: +8

Sonderfertigkeiten: Folgeschaden Säure (1 KO-Wunde pro Kampfrunde, falls KO-Probe nicht bestanden wurde), 3 Aktionen pro Runde

Karakil, eingehörter Dämon

Beschwörung: +10 Beherrschung: +6

WS: 18 INI: 23 GS: 20/2 RS: 5

Biss: AT: 25 AUS: 12 TP: +9 (+25 im Sturzflug)

Sonderfertigkeiten: Flug

Karmanthi, niederer Dämon

Beschwörung: +9 Beherrschung: +4

WS: 6 INI: 26 GS: 12 RS: 2

Seelenschwert: AT: 24 PA: 15 TP: +8

Sonderfertigkeiten: 4 Aktionen pro Runde, Ausweichen in den Limbus

Azzitai, fünfgehörter Dämon

Beschwörung: +15 Beherrschung: +6

WS: 15 INI: 30 GS: 8 RS: 10

Pranken: AT: 29 PA: 26 TP: +15

Sonderfertigkeiten: Hitze in der Umgebung (KO-Probe pro Runde in einem Nahkampf, erschwert +12/+9/+3/+0, oder KO-Wunde, Probe für den Rest der Umgebung -3)

Zauber: Lähmende Furcht, Erleichterung von 5 auf Manöver, Schmerzlosigkeit

4.1.3 Endkampf

Borbarad, Leviathan

KK: 23 (28) GE: 22 MU: 20 KL: 14

KO: 20 FF: 11 CH: 10 IN: 22

WS: 12/22/ INI: 15 GS: 5 RS: 6 MR: 4

Echsische Axt: AT: 35 5 PA: 29 TP: +15

Echsischer Dolch: AT: 35 5 PA: 29 TP: +9

Fertigkeiten: alle, und damit meine ich alle

Besonderheiten: dauerhaften Axxeleratus, Attributo KK (+5)