



Prinzessin Florindel

Die Abenteurer befinden sich im Feldlager des Heeres von Prinz Edsig westlich der Stadt Cnightscomb. Sie haben ein eigenes Zelt in der Nähe von Graf Sigeward.

Sigeward lässt die Abenteurer in sein Zelt bitten. Sigeward berichtet, dass neue Kunde aus Cnightscomb gekommen ist. Das Heer Dreodigs rüstet zum Aufbruch. Ferner wurde gesehen, wie Prinzessin Florindel von dort aus mit einer Eskorte Richtung Nor aufgebrochen ist. Die Abenteurer werden gebeten, sofort aufzubrechen, um sie zu befreien.

Die Eskorte hat vier Stunden Vorsprung. Sie besteht aus einer Kutsche (Florindel, der Hexer Bruinan MacRhedred, 2 Zofen, 2 Kutscher) sowie 8 berittenen Huscarls unter der Führung eines Ritters. Zofen und Kutscher fliehen bei einem Angriff.

Die Fahrt geht über holperige Wege durch drei kleine Dörfer namens Wudharing Height, Waelstow und Deorwyc Crosing. In Wudharing Height liegt eine Kaschemme, in der **Heather of Hamforc** als Bedienung arbeitet.

Übernachten die Abenteurer außerhalb einer Siedlung, befindet sich in der Nähe eine kleine Burgruine (Wyccesfast). Nacht erscheint der Geist von **Lady Igraine Harcild, gebürtige Falaghor** und spricht zu Ihnen: „Nun kann ich zu Euch sprechen. Ich begegnete euch auf Burg Harcild Halla, das nun durch glückliche Fügung zerstört wurde durch ein Heer des Herzogs Gyldenhart, einem treuen Vasallen Prinz Edsigs. Ich bin jetzt gerächt und zur Burg meines Familie zurückgekehrt, um euch zu warnen. Lady Morgwyn Harcild ist nach ihrem Tod sehr mächtig geworden. Und sie ist ganz in der Nähe. Unterschätzt nicht die Macht der Hexe Morgwyn. Lebt wohl!“ Dann verschwindet der Geist mit einem Seufzer.

Im Kampf gegen Morgwyn steht ihnen die Göttin **Earca** bei, sollte sie in allzu große Schwierigkeiten geraten.

Bruinan	In:m90
Hx Grad 7 LP12 AP37 Res+17/17/17 LR RW70 HGW50 B24 Abwehr+13	
Angriff: Magierstab+8 (1W6)	
Zaubern+18: Angst - Anziehen - Verwirren - Böser Blick - Schmerzen - Beeinflussen - Verdorren - Zaubershand - Blendwerk - Dämonenfeuer -	
Bes.: Umhang der Undurchdringlichkeit (wirkt wie RR, Bewegung und Handlung bei Aktivierung nicht möglich; ABW 10%, Wert: 1000 GS); Amulett der Verschleierung („Wolfskopf“) (neutralisiert Aura, Wert: 200 GS; ABW 1%)	

Ritter	In: m60
Grad 4 LP15 AP25 Res+12/15/12 VR RW70 HGW90 B16 Abwehr+13	
Angriff: Langschwert+9 (1W6+2), Lanze+9(4W6+2), großer Schild+3	
Bes.: Kampf in VR, Kampf zu Pferd, Lanzenstechen	

Huscarl	In: m50
Grad 2 LP16 AP12 Res+10/12/10 RW60 HGW80 KR B21 Abwehr+12	
Angriff: Langschwert+7 (1W6+2), Stoßspeer+7 (1W6+1), leichter Speer+7 (1W6+1), Wurfspeer+7 (1W6+1), Dolch+7 (1W6), großer Schild+2	

Nachdem die Abenteurer die Prinzessin befreit haben, werden diese von Lady Morgwyn und sechs Schwarzelben verfolgt. Nachdem diese in die Flucht geschlagen oder getötet wurde, kehren die Abenteurer ins Feldlager zurück.

Schwarzelb	In:m80
Grad 3 LP14 AP20 Res+14/16/14 LR RW80 HGW60 B28 Abwehr+14	
Angriff: Kurzschwert+10 (1W6+), Wurfpeil+10 (1W6-1 & Gift 1W6 LP/AP)	
Bes.: Wahrnehmung+4, Schleichen+10, Tarnen+9, Nachtsicht;	
mag. Kurzschwert+1/+1 (ABW 5%)	

Lady Morgwyn Hircild	In: m90
Todlose Grad 12 LP39 AP- Res+20/20/20 RW80 HGW90 OR B18 Abwehr+15	
Angriff: Berührung+12 (Kraft entziehen)	
Bes.: nur mit magischen Waffen zu treffen	
Zaubern+19: Angst, Anziehen, Verwirren, Böser Blick, Schmerzen, Beeinflussen, Verdorren, Tiersprache, Zauberhand, Dämonenfeuer, Wahnsinn, Blendwerk, Kraft entziehen	

Die Schlacht in der Stanheath

Die Heere Edsigs und Herugors treffen auf der Stanheath aufeinander. Die Abenteurer begleiten Graf Sigeward. Die schwarzmagische Finsternis wird vertrieben durch eine Reliquie des St. Swithun, die von singenden Priestern getragen wird. Im Heer Edsigs befinden sich Truppen aller Adligen mit Ausnahme der Verschwörer sowie Lord Penbrocs, Elben, Töndermannen, Halblinge, Gnome, Zwerge, Ordensritter und der Hochkönig von Lordaglin mit mehreren Clans. Am Abend vor der Schlacht findet ein Kriegsrat statt, bei dem 1 Abenteurer teilnehmen darf. Die Abenteurer erhalten die Aufgabe, eine Schlucht zu verteidigen. Sie liegt an der westlichsten Flanke. Sollte der Feind durchbrechen, könnte er in den Rücken des Hauptheers gelangen.

Die Abenteurer werden am nächsten Morgen in aller Frühe von einem einheimischen Schäfer zu der Schlucht Stanscomb geführt. In unmittelbarer Nähe (30 m Entfernung mit Blick auf die Schlucht) liegt ein kleiner Steinkreis, der dem Gott Godar geweiht ist. Die Schlucht ist an der schmalsten Stelle 10 m breit. Die Felswände, an denen man nur mit Mühe hochklettern kann, sind fünf bis 10 m hoch.
--

Die Abenteurer haben ein Stunde (Realzeit), um eine Verteidigungsstellung zu planen und eine weitere Stunde (Spielzeit) bis zum ersten Angriff.

Kommen die Abenteurer in arge Bedrängnis, kommt ein Ent zu Hilfe. Der Steinkreis ist für Druiden, Schamanen und Priester der alten logrischen und töndrischen Götter ein Sakrosanktum.

Baumhirte	In: m70
Grad 10 LP24 AP60 Res+/-19/15...PR RW4 HGW160 B24 Abwehr+16	
Angriff: fausthieb+11 (3w&+2)	
Bes.: immun gegen Geistesmagie	
Zaubern+19: Baum, Baumkämpfer, Pflanzenfessel, Wandeln wie der Wind	

1. Angriff (10.00 Uhr): 20 Orks

Ork	In:m20
Grad 1 LP11 AP7 Res+10/12/10 LR RW45 HGW55 B24 Abwehr+11	
Angriff: Handaxt+5 (1W6), Wurfaxt+5 (1W6)	
Bes: Sehen im Infrarotbereich	

2. Angriff (10.15 Uhr): übriggebliebene Orks + 20 Orks unter Führung eines Trolls. Aus der Ferne ist zu sehen, wie der Troll einem der geflohenen Orks den Kopf abreißt.

Troll	In: m20
Grad 6 LP20 AP40 Res+13/17/13 PR RW60 HGW110 B24 Abwehr+14	
Angriff: Klaue+9 (1W6+4); im Handgemenge zusätzl. Biss+9 (1W6+2)	
Bes.: feuerempfindlich (keine Regeneration); Zaubern+20 („Heilen von Wunden“ auf sich selbst zu Beginn jeder Runde); Schuppenhaut, vage menschenähnlich,	

3. Angriff (12.00 Uhr): 12 Dunkelelben

Schwarzalb	In:m80
Grad 3 LP14 AP20 Res+14/16/14 LR RW80 HGW60 B28 Abwehr+14	
Angriff: Kurzschwert+10 (1W6+), Wurfpeil+10 (1W6-1 & Gift 1W6 LP/AP)	
Bes.: Wahrnehmung+4, Schleichen+10, Tarnen+9, Nachtsicht; mag. Kurzschwert+1/+1 (ABW 5%)	

4. Angriff (14.00 Uhr): 15 Bogenschützen erscheinen, greifen aber nicht an, sondern sichern in größerer Entfernung. 2 Bogenschützen eilen als Kuriere zurück.

Bogenschütze	In:m50
Grad 2 LP12 AP10 Res+11/13/11 LR RW70 HGW60 B24 Abwehr+12	
Angriff: Bogen+7 (1W6), Dolch+7 (1W6)	

5. Angriff (14.15 Uhr): 2 Bogenschützen und 20 Reiter erscheinen im vollen Galopp, darunter zwei Ritter, die Befehle geben, langsam vorzurücken.

Huscarl	In: m50
Grad 2 LP16 AP12 Res+10/12/10 RW60 HGW80 KR B21 Abwehr+12	
Angriff: Langschwert+7 (1W6+2), Stoßspeer+7 (1W6+1), leichter Speer+7 (1W6+1), Wurf speer+7 (1W6+1), Dolch+7 (1W6), großer Schild+2	

Ritter	In: m80
Grad 6 LP15 AP35 Res+13/16/13 VR RW70 HGW90 B16 Abwehr+14	
Angriff: Langschwert+11 (1W6+2), Lanze+11(4W6+2), großer Schild+4	
Bes.: Kampf in VR, Kampf zu Pferd, Lanzenstechen	

6. Angriff (14.30 Uhr): ca. 150 Krieger, größtenteils Huscarls, aber auch Bogenschützen, Reiter, Ritter und einige Söldner eilen in Richtung Schlucht. Man hört bei der Nachhut Rufe und Kampflärm. Es sind Schilde und Feldzeichen zu erkennen (die meisten Corwyn, einige Harcild, Blacpol, Hwitulf, Lynxaed, Beorgsun und Dreodig Ylfeting. Ca. 20 Reiter, darunter vier Ritter, preschen auf die Schlucht zu. Sie halten davor an und Lord AElmer Corwyn tritt vor und bittet darum, unbehelligt passieren zu dürfen. Er erklärt sich sogar bereit, auf Seiten der Abenteurer gegen seine alten Verbündeten zu kämpfen. Von den Kriegern Aelmer Corwyns bleiben 50% (ca. 60) und folgen seinen Befehlen.

7. Angriff (14.45 Uhr): Die Krieger im Hintergrund flüchten (z.T. werfen sie ihre Waffen und Schilde fort) in Richtung Schlucht. Ihnen folgende 12 kleine und drei große geflügelte Dämonen. Von den verbliebenen 60 Kriegern AEImer Corwyns flieht die Hälfte (es bleiben damit ca. 30).

kleiner geflügelter Dämon

In: m20

Grad 2 LP13 AP12 Res+13/13/11 LR RW60 HGW60 B24/48 Abwehr+12

Angriff: Säbel+6 (1W6+3)

Bes.: kann fliegen, erhält innerhalb des finsternen Nebels auf alle EW und WW+2 und alle PW-10

großer geflügelter Dämon

Grad 4 LP16 AP24 Res+14/14/12 LR RW40 HGW120 B24/48 Abwehr+13

Angriff: Stoßspeer+8 (1(3)W6+5)

Bes.: kann fliegen, erhält innerhalb des finsternen Nebels auf alle EW und WW+2 und alle PW-10

8. Danach hören die Abenteurer nach einem PW:Zt in der Ferne ein Horn tönen und über sich im Himmel ein schwaches Rauschen. Anhänger druidischen, schamanistischen oder des alten logrischen oder töndrischen Glaubens sehen die Walküren über den Himmel reiten.
9. Ein Kurier Graf Sigewards erscheint, um die Abenteurer zu holen.

Der Kurier ruft: „Der Tag ist unser!“

Auf dem Schlachtfeld angekommen, sieht man die vielen Toten und Verwundeten. In der Ferne jagen Reiter flüchtende Orks, Trolle und Schwarzelben. Die gegnerischen Menschen haben sich ergeben. Den Abenteurern wird berichtet, dass sich viele Logrer unter Führung AEImer Corwyns abgesetzt haben, dass überraschend Lord Penbroc of Penbroc mit mehreren Hundertschaften auf Seiten Prinz Edsigs erschienen ist und die Hohlgeister der Stanheath dem Feind in den Rücken gefallen sind. Ebenfalls sind noch rechtzeitig die Töndermannen unter Führung Jarl Drordslafs erschienen. Die Tochter Jarl Drordslafs hat in das Horn der Walküren gestoßen, die sich mit den geflügelten Dämonen eine Schlacht am Himmel lieferten. Dann erschien ein 15 m großes Scheusal mit Flügeln und vier Armen, dessen Anblick namenloses Grauen auslöste. Das Heer Edsigs wich zurück. Von den versammelten Bischöfen und der Reliquie ging jedoch ein leuchtender Strahl aus, der Herugor einhüllte und nach 30 min wurde Herugor gebannt. In dieser Zeit versuchten die Schergen Herugors mit aller Macht an die Priesterschaft zu gelangen. Viele Verteidiger starben bei der Verteidigung dieser Stellung, darunter der alte Penbroc, der junge Orfor, der Vater Sigewards, der Hochkönig von Lordaglin, fast alle Halblinge und zahlreiche Elben sowie andere bedeutende Adlige.

Die Dunklen Adepten – sofern noch am Leben - sind allesamt entkommen.

Dennoch findet am Abend ein großes Fest statt. Prinz Edsig wird an Ort und Stelle zum neuen König gesalbt und gekrönt. Edsig schlägt einige Krieger zu Rittern. Heilige Friedensschwüre werden zwischen den anwesenden Logrern, Töndermannen, Lordaglinern und Nichtmenschen gegeben. Die gefangenen Menschen erhalten ihre Freiheit unter Verlust ihrer Ämter. König Edsig vergibt vakante Herzogtümer (Lord Sigeward erhält Fosset). Dann fordern die Hohlgeister ihren Preis. Sie erhalten den Norden der Balmearc mit der Festung Cyngslaeg End als Heimat, mit der Aufgabe, Logres vor den Kreaturen der Finsternis aus den Kalten Fens (Gnömemark) zu beschützen. Vorher müssen sie das Gebiet jedoch noch zurück erobern. Sei dürfen ferner Kleidung und Waffen der

erschlagenen Feinde nehmen. Der König verteilt großzügige Geschenke aus der gemachten Beute an alle Fürsten, die wiederum einen bedeutenden Teil an ihre Vasallen weiterreichen. Sigeward beschenkt die Abenteurer. Jeder erhält Schmuck i.W.v. 200 GS sowie alle folgende magischen Gegenstände:

- Langschwert +1/+1 (ABW 3%)
- Kurzschild +1/+1 (ABW 5%)
- Stoßspeer +1/+1 (ABW 4%)
- Bogen +2/0 (ABW 3%)
- Langbogen +1/+1 (ABW 2%)
- Handaxt +2/+2 (inkl. Zauber Heranholen, ABW 5%)
- Streitaxt +0/+2 (ABW 3%)
- Gürtel der Ausdauer (regeneriert 1W6 AP/h, ABW 7%)
- großer Schild der Umkehr (wirft alle „Strahl“-Zauber zurück, ABW 3%)
- Rüstung der Walküre (wirkt nur bei Anhängern des alten logrischen und tönndrischen Glaubens; KR, wirkt wie VR, ABW 1%)
- Amulett der Unsichtbarkeit (wie Zauber „Unsichtbarkeit“, ABW 5%)
- 5 Pfeile des Donners (2W6 LP/AP Schaden)
- 10 Bolzen der Zielsuche (trifft der erste, treffen die anderen automatisch das selbe Ziel innerhalb der Reichweite der Armbrust, selbst wenn das Ziel in Deckung ist)
- Ring der Geschicklichkeit (+5 Ge)
- Stiefel der Balance (Klettern+2, Balancieren+4, ABW 5%)
- Reliquie der heiligen Esther (wirkt nur bei Neu-Cagoriten, „göttlicher Schutz vor Magie“, ABW 1%)
- Fibel der Führerschaft (+ 20 pA, macht immun gegen Geistzauber der Stufe 1, ABW bei jedem WW:Res 3%)
- kleiner Schild +2 (ABW 5%)
- Parierdolch +1 (ABW 3%)