

Das Streben nach Höherem

von

Ina Strunk

Text und Ideen nach einer Briefspielgeschichte.

Mit Dank an Alissa, Flippah, Hartsteen, Nimmgalf, Praioslob, Schwingenfels und VolkoV.

Ein Abenteuerszenario für Anfänger und Helden mittlerer Stufe

für den Meister und 3-5 Helden



Inhalt

Vorbemerkung.....	3
Ein Wort an den Spielleiter.....	3
Hintergrund	3
Anwerbung.....	3
Eychgras für den eiligen Leser	4
Ankunft in Eychgras	5
Suche nach Verbündeten.....	5
Die Sippe vom kalten Bach	5
Im Land des Bären	6
Baronie Bärenau	6
Lage in der Baronie	6
Regentschaft	6
Landschaft	7
Ortschaften	7
Szenariovorschläge.....	8
Der Kampf um Burg Bärenau.....	8
Eroberung der Stadt Bärenau.....	8
Sturm auf Schloss Drak	8
Sturz des falschen Praiospriesters	9
Suche nach der Baronskrone	9
Der Vampir von Krolock.....	9
Der Troll von Trollingen	10
Wald von Kroandal	10
Ein gar pelziges Schloss	10
Endschlacht auf den Bronsteiner Wiesen.....	10
Abenteuerepunkte.....	10
Anhang	11
Freund und Feind	11
Handouts.....	13
Karten	14

Vorbemerkung

Ein Wort an den Spielleiter

Diese Mini-Kampagne unterteilt einen Zeitraum von mehreren Götterläufen in ein spielbares Szenarium. Hierbei konzentriert sich das Abenteuer auf Geschehnisse die den Jahren von Rahja 1029 BF bis Praios 1032 BF rund um die in der Wildermark liegende Baronie Bärenau (Grafschaft Hartsteen) spielen. Tiefgründige Informationen über die Grafschaft Hartsteen und die Baronie Bärenau finden sich auf der Garetien Homepage (<http://www.garetien.de>).

Hintergrund

Große Teile der Grafschaft Hartsteen sind nach dem Angriff des Untoten Drachen Rhazzazor und seinen Truppen in Unordnung versetzt worden. Persönlichkeiten des Adels sind gestorben und ihre Nachfolge ist nicht gesichert. Hinzu kommt, dass sich zwei Grafen um den Herrschertitel der Grafschaft ringen.

In der Baronie Bärenau starb der kinderlose Baron Brander von Bärenau beim Kampf um die Stadt Gareth. Die Baronie stürzte ins Chaos. Söldner um den Hauptmann Wolfgram von Eslamsbrück terrorisieren das Volk, hinzu ist der Answinist und ehemalige Baron Gerwulf von Bärenau, der Vater Branders, aus der Feste Rulat geflohen und beansprucht sein altes Lehen zurück.

Die Helden jedoch werden von der Familie Eychgras aus der Grafschaft Eslamsgrund (Königlich Halhof) in ihre Dienste beauftragt. Treumunde von Eychgras wurde die Baronswürde durch Graf Geismar II. von Quintian-Quandt verliehen. Nun sammeln sie Truppen um einen Eroberungsfeldzug in die Baronie zu starten.

Meisterinformation:

Die Eychgraser haben ein Abkommen mit dem Grafen Geismar II. von Quintian-Quandt geschlossen und sich die Baronswürde von Bärenau erkauft. Graf Geismar II. konnte mit diesem Geld Söldner anwerben, die seiner Sache dienen. Diese Information sollte erst im Laufe des Abenteuers gestreut werden. Besonders ritterlichen Charakteren oder auch adligen Helden dürfte ein solches Abkommen suspekt erscheinen und die Beziehung zu ihrer Auftraggeberin sichtlich erschweren.

Anwerbung

Ende des Götterlaufes 2029 BF treffen die Helden auf Anwerber oder lesen einen Aushang mit dem Inhalt:

Mit dem Segen der Baronin Treumunde von Eychgras, dem Junker Lahor Vandass vom Dragenfels und dem Junker Eberhelm von Eychgras sei hiermit folgendes kundgetan:

Eroberungsfeldzug in die Wildermark

Gesucht werden unerschrockene Kämpen zur rondragefälligen Eroberung des rechtmäßig gehörenden Gebietes.

Vornehmlich:

Waffenvolk jedweder Art, Abgänger anerkannter Magierakademien, tatkräftiges Handwerkervolk und alle Arten von Glücksrittern.

Zu melden:

Junkersgut Eychgras in der königlichen Vogtei Halhof

Eychgras für den eiligen Leser

Das Junkersgut Eychgras

Baroniezugehörigkeit:	Königlich Halhof
Einwohner:	>1500
Wappen:	silberne, aufliegende Gans mit den vier goldenen Junkersperlen über goldenem Eichblatt auf grünem Grund, getrennt durch ein goldenes Band
Adelsgeschlecht:	Familie Eychgras
Gasthäuser:	Raschtulsblick , Zur Eiche , Glefenheim , Punin , Großer Humpen , Silberkrug , Travias Dank , Gaststube Herdfeuer

Das Junkersgut Eychgras liegt im nordöstlichen Teil der Baronie Königlich Halhof nahe der Reichsstraße 2. Eychgras grenzt an die [Reichstadt](#) und [Gräflich Eslamsgrund](#), [Königlich Dornensee](#) und die Baronie [Höllenwall](#).

Die Landschaft besteht zu 1/3 aus firungefälligen Wald, 1/3 aus Weiden und zu 1/3 aus Ackerland.

Das beachtliche Vermögen der Eychgraser ergibt sich aus der Baumwollpflanzung. Die Baumwollpflanzer, Tuchmacher, Tuchhändler und Seiler stellen den Haupthandwerkszweig in Eychgras dar. Zusätzliche Einnahmen erbringen noch die Kunstschmiede, Konditoren und Kerzenzieher.

Zu dem Junkersgut gehören knapp über 1500 Einwohner, die sich auf die Dörfer [Eychgras](#), [Eychfeld](#), [Halbsteige](#), [Sellach](#) und das [Kloster St. Therbûn](#) verteilen.

Die Familie Eychgras

Wappen:	Goldenes Eichenblatt auf grünem Grund
Lehen:	Gut Eychgras durch Eberhelm von Eychgras , Baronie Bärenau durch Treumunde von Eychgras (Anspruch umstritten, anerkannt durch Graf Geismar II.)
Wahlspruch:	" <i>Constans Solidus Diligens</i> " (standhaft, fest, gewissenhaft)
Herkunft:	Offiziere der kaiserlichen Armee; belehnt in der Zeit Kaiser Eslams
Charakter:	traditionell, traviagläubig, treu dem Königshaus
Auftreten:	direkt und militärisch knapp

Alteingesessene Familie in Eslamsgrund, die sehr stolz ist auf ihre Abstammung aus Offizieren der kaiserlichen Armee. Seit hundert Jahren von Götterläufen haben sie den Titel Junker inne. Wenn man ihre finanziellen Verhältnisse ansieht, könnte diese Familie in anderen Gegenden schon einen Grafen stellen. Daher beschloss die Familie Eychgras, die Unruhen der letzten Zeit zu nutzen und erhebt nun zumindest Anspruch auf die [Baronie Bärenau](#).

Die Vorfahren des jetzigen Junkers waren sehr traviagläubig. Dieser Tugend kam der jetzige Junker [Eberhelm](#) nicht ganz nach, rahjagefällig passt hier eher. Seine Enkel hingegen folgen, bis auf wenige Ausnahmen, wieder alten Traditionen. Die Familie Eychgras steht stets hinter dem [Hause derer von Gareth](#). Über die kurze Episode eines Verrats in der Familie wird nicht gerne gesprochen.

Ankunft in Eychgras

Im Rahja des Götterlaufes 1029 erreichen die Helden das Junkersgut Eychgras. Um die herrschaftliche Villa sind Zelte aufgebaut. Ritter, Söldner und Landwehr übervölkern das Gut.

Nachdem sich die Helden angekündigt haben, werden sie dem Junker Lahor Vandass vom Dragenfels vorgeführt, um ihre Eignung zu prüfen. Ritterliche Helden werden von Ritter Praioslob in Augenschein genommen. Die Bezahlung wird am Besten an die jeweilige Gruppe angepasst.

Für die Helden gibt es mehrere Einheiten in denen sie tätig werden können:

- 2 Lanzen Ritter unter Führung von Praioslob Udilhelm von Eychgras
- 1 Hand Dragenfelser Schützen unter Führung von Lahor Vandass vom Dragenfels
- 2 Hände Eychgraser Landwehr unter Führung von Treumunde von Eychgras
- 2 Hände Waldläufer unter Führung von Alissa von Erlenstamm
- 2 Hände Erlenstammer Zwerge, ein Instandsetzungstrupp
- 1 Halbbanner Höllenwaller Söldner

Bevor der Zug gen Bärenau beginnt, werden die Einheiten zusammengestellt. In den nächsten zwei Tagen wird der junge Ritter Praioslob zusammen mit seinem Großvater Eberhelm die Einheiten drillen und auf den bevorstehenden Kampf vorbereiten. Ende Rahja wird sich der Trupp auf den Weg machen, um von Kaiserlich Ochsenblut in die Baronie vorzustoßen.

Am Abend vor der Abreise bittet Baronin Treumunde die Helden zu sich in den Rittersaal. Neben ihr sitzt der Junker Lahor Vandass vom Dragenfels. Sie haben für die Helden einen gesonderten Auftrag. Und zwar gibt es in den Schlunder Bergen, nahe des Gutes Dragenfels, eine befreundete Ferkina Ansammlung. Diese möchte Treumunde gerne für ihre Zwecke gewinnen.

Die Helden sollen mit dem Junker Lahor Vandass in die Berge reisen, um den Häuptling von dieser Sache zu überzeugen um dann mit dem großen Trupp an den Grenzen der Baronie Bärenau zusammen zu kommen.

Suche nach Verbündeten

Die Sippe vom kalten Bach

Nach einem mehrtägigen Ritt erreichen die Helden zuerst die [heruntergekommene Burg](#) des Junkers. Von da an begeben sie sich auf den gefährlichen Aufstieg in höhere Bergregionen. Die [Ferkinasippe](#) vom kalten Bach residiert im nördlichen [Raschtulswall](#) im Bereich der [Zähne](#) und des [Greifensitzes](#). Der Junker kennt zwar den Weg, dennoch ist es eine beschwerliche Reise.

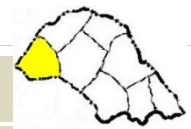
Vor Ort angekommen werden die Helden mitsamt dem Junker zum Haran des Kalten Baches, dem Häuptling der Sippe geführt. Die Ferkinas führen zum Erstaunen der Helden keine einfachen Holzwaffen, sondern abgewetzte Schwerter als Waffen. Der Junker und der Haran scheinen sich zu kennen, wenn sie sich auch nur mit Wortfetzen verständigen können. Denn der Junker spricht kein Ferkina.

Im Laufe des Gesprächs, deutet der Häuptling seine Bereitschaft an mit seinen Mannen zu folgen, doch möchte er zuerst die Befähigung der Truppen Lahors, sprich der Helden, testen. Er fordert die Helden zu einer Mutprobe auf. Im Bereich der Zähne im nördlichen Raschtulswall gibt es eine Schlucht. Es soll einen Wettlauf geben, ein junger Ferkina gegen einen Helden. Hin zu den Zähnen, zweimaliges Überspringen der Schlucht und zurück. Wenn die Helden sich würdig erweisen, wird der Haran sich ihnen anschließen.

Sollte es den Helden gelingen, werden die Ferkinas mit 2 Lanzen Leichter Reiterei folgen.

Im Land des Bären

Baronie Bärenau



Grafschaft:	Hartsteen
Herrscher:	Baron Gerwulf von Bärenau (Anspruch umstritten), Baronin Treumunde von Eychgras (anerkannt durch Graf Geismar II.)
Einwohner (ca.):	4000
Ortschaften:	Stadt Bärenau (nur noch 380 EW.), Markt Cavans Steg (400 EW.), Krolock (320 EW.), Markt Fuchswalden (300 EW.), Dorf Bronstein (200 EW.), Dorf Siebeneichen (195 EW.)
Burgen und Schlösser:	Burg Bärenau , Jagdschloss Drak , Praiosburg , Schloss Lilienmoor
Bedeutende Familien:	Familie Bärenau , Familie Eychgras , Familie Grabandt , Familie Krolock , Familie Eslamsberge , Familie Katterquell , Familie Ibelstein
Vasallenlehen:	Rittergut Eslamsberge ; Landedlengut Praiosburg ; Junkergut und Burg Cavans Steg ; Herrschaft Krolock , Junkersgut Ibelstein , Gut Schloss Lilienmoor
Landschaft:	Die Baronie Bärenau liegt fast schon in der Wildermark und ist keinesfalls mehr der beschauliche Flecken Dere, der er einst gewesen ist.
Gewässer:	Mühlbach , Quendel

Lage in der Baronie

Die Lage in der Baronie Bärenau ist unklar.

Über das weite Teile Bärenaus herrschen die Schergen um den Söldnerhauptmann Wolfgram von Eslamsbrück, der südliche Teil ist unter der Herrschaft Cordovan von und zu der Praiosburg, Stadt und Burg Bärenau werden von Gerwulf von Bärenau gehalten.

Regentschaft

Seit dem Tode des Barons [Brander von Bärenau](#), welcher bei der Schlacht um Gareth verstarb, ist die Lehnsfolge in der Baronie ungeklärt. Brander war seinem Vater nachgefolgt, der nach der [Answinkrise](#) das Lehen hatte verlassen müssen und mit anderen Answinisten in der Feste Rulat inhaftiert wurde.

Die zurzeit herrschende [Natterndorner Fehde](#) erschwert die Suche nach einem offiziell ernannten Herrscher.

Nach der Schlacht um Gareth tauchte [Gerwulf von Bärenau](#) wieder auf und beanspruchte sein ehemaliges Lehen und seinen Titel. Sehr verändert war der Mann, der offenbar mit der Galotteska angegeist war: von Seelenzweifeln gemartert, niemals ruhelos, abgemagert, verhärtet und von einer widersprüchlichen Sehnsucht nach Harmonie und Geborgenheit sowie Grausamkeit und Spottlust. Ihm ist aber sehr wichtig, dass weiterhin ein Mitglied der [Familie Bärenau](#) über das Land herrscht.

Landschaft

Im Norden der Baronie erstrecken sich Ausläufer des Kaiserforstes, mitsamt seiner großen Ansammlung an Wildtieren. An den Ausläufern des Forstes liegt das weißgekalkte Jagdschloss Drak.

Von Nord nach Süd wird das Bärenauer Land durch den Mühlbach geteilt.

In Mitten der Baronie erstreckt sich der kreisrunde Kroandalwald, welcher von Waldelfen bewohnt wird.

Im Westen um das Schloss Lilienmoor befindet sich das gleichnamige Moor, welches vom Fluss Quendel gespeist wird. Das Moor wird nord-westlich vom Liliengrund und süd-westlich vom Moorwald begrenzt. Eine Orksippe hat sich in diesen Gefilden niedergelassen.

Im Süd-Westen der Baronie, in der Nähe der Praiosburg, erstreckt sich eine Hügelkette.

Im gesamten Bärenauer Gebiet gibt es große Weinanbauflächen, an denen der bekannte Weißwein "Bärenauer Medicus" angebaut wird.

Von der Burg Bärenau im östlichen Teil der Baronie führt eine befestigte Straße Richtung der Stadt Bärenau und von da an weiter Richtung Wagenhalt (Reichsstraße II).

Ortschaften

Städte, Orte und Güter

[Bärenau](#) (nur noch 380 EW.), [Markt Cavans Steg](#) (400 EW.), [Krolock](#) (320 EW.), [Markt Fuchswalden](#) (300 EW.), [Dorf Bronstein](#) (200 EW.), [Siebeneichen](#) (195 EW.), [Eslamshagen](#) (135 EW.), [Grenzfelden](#) (125 EW.), [Burgdahl](#) (125 EW.), [Ulmenhain](#) (90 EW.), [Ibelstein](#) (80 EW.), [Aarsteen](#) (70 EW.), [Klein Maraskan](#) (65 EW.), [Wulfenhag](#) (<50 EW.), [Dorf Lilienhof](#) (<50 EW.), [Dorf Nebelau](#) (<50 EW.), [Dorf Clarenz](#) (<50 EW.), [Dorf Haselbusch](#) (<50 EW.), [Dorf Alfenweiher](#) (<50 EW.), [Dorf Eisingen](#) (<50 EW.), [Dorf Praiosburg](#) (<50 EW.), [Baernhof](#) (<50 EW.), [Dorf Mohun](#) (<50 EW.), [Dorf Miklas Mühle](#), [Gut Trollingen](#) (nur noch 1 EW.)

Burgen

[Burg Bärenau](#), [Jagdschloss Drak](#), [Praiosburg](#), [Schloss Lilienmoor](#)

Szenariovorschläge

Die genaue Vorgehensweise liegt nun frei in der Hand der Spieler. Sie sollen planen, welche Ziele in der Baronie sie vorrangig erobern möchten. Da die ganze Baronie in der Wildermark liegt, ist ein reibungsfreies Reisen hindurch nicht zu erwarten.

Bei jedem eroberten Standort, müssen Truppen zurückgelassen werden, um diesen gegen drohende Feinde halten zu können. Es wäre sinnvoll sich einen Rückzugsort zu sichern und von diesem weitere Unternehmungen zu tätigen.

Die Ritter und Junker der Baronie sind weder Treumunde noch Gerwulf freundlich gesonnen. Gerwulf ist seit seinem letzten Auftreten stark verändert und ängstigt die Menschen. Treumunde wird als machthaberisch und nicht würdig erachtet, da diese die Baronie nur erkauft hat. Für alten Hartsteener Adel ist das Recht auf den Baronstitel Ehrensache und nicht abhängig von der Fülle des Geldbeutels.

Der Kampf um Burg Bärenau

Die Burg Bärenau liegt im Herrschaftsbereich von Gerwulf von Bärenau. Sie liegt nord-östlich der [Stadt Bärenau](#) am südlichen Ende eines dichten Waldes. Die einzige Straße verbindet die Burg mit der Stadt.

Burg Bärenau ist nicht sonderlich befestigt, schützt sie doch ein großer Wassergraben vor Angreifern.

Auf der Burg sind Ritter und Söldner um den Baronsanwärter Gerwulf von Bärenau geschart. Armbruster und Bogenschützen geben auf den Mauern acht.

Bei einem Fall der Burg, wird sich Gerwulf in die Stadt Bärenau flüchten.

Ein stumpfes Anrennen wird den Eychgrasern viele Männer kosten, daher ist ein leises Eindringen und Öffnen der Zugbrücke eine mögliche Aufgabe für die Helden.

Eroberung der Stadt Bärenau

Die Stadt Bärenau wird ebenfalls von den Mannen um Gerwulf von Bärenau gehalten. Sollte die Burg zuerst fallen, wird sich Gerwulf hierhin zurückziehen.

In der Stadt Bärenau leben nach der Invasion noch ungefähr 400 Einwohner. Die Stadt Bärenau liegt unweit der Stadt Wagenhalt. Noch vor Beginn des Krieges war es eine lebhafte, gutsituierte Stadt. Die Menschen lebten vom Weinanbau und Weinhandel.

Doch durch die Kampfhandlungen der letzten Götterläufe musste Bärenau viel Blut lassen und verlor mehr als die Hälfte seiner Einwohner. Große Teile der Stadt nahmen erheblichen Schaden. Der Praios-Tempel wurde hierbei zerstört, der Peraine-Tempel blieb wie durch ein Wunder unversehrt.

Sturm auf Schloss Drak

Das Jagdschloss Drak ist ein herrschaftliches Anwesen im Norden Bärenaus. Seine weißgekalkten Mauern und die schwarzen Dächer machen es schon von weitem zu einem ansehnlichen Blickfang.

Im Jahr des Feuers wurde das Jagdschloss im Handstreich in einer Nacht- und Nebelaktion von dem Hauptmann Wolfgram von Eslamsbrück genommen. Seit dem dieses Schloss zu einem Vorposten umfunktioniert wurde, sind leider die schönen Gartenanlagen der taktischen Kriegsführung zum Opfer gefallen. Hölzerne Wachtürme und angespitzte Pfähle umranken das Schloss und zerstören das liebreizende Bild eines Lustschlösschens mitsamt Springbrunnen und Statuetten.

Von hier kontrolliert der Söldnerhauptmann mitsamt seiner Drachengarde den Norden Bärenaus.

Während der versuchten Eroberung können die Spieler auf Hilfe durch nahende Golgariten hoffen. Diese erwarten das Jagdschloss Drak nach Befreiung als Ordenshaus nutzen zu können.

Sturz des falschen Praiospriesters

Auf der Praiosburg hat sich der Praiosanhänger Cordovan von und zu Praiosburg verschanzt. Mit ihm leben dort die Praiosgeweihte Hardane Praioslieb Ginsterbeck und ungefähr 160 unbescholtene Bürger.

Die Praiosburg ist eine gutbefestigte auf einer Hügelkette liegende mittelgroße Wehrburg.

Meisterinformation:

Bei Cordovan von und zu Praiosburg handelt es sich mitnichten mehr um einen Praiosanhänger, der er einst war. Geboren in den Namenlosen Tagen und nicht wie er behauptet am ersten Praios, kämpfte er ein Leben lang gegen die böse Versuchung an. Doch konnte er dem Gott ohne Namen nicht widerstehen. Die Praiosgeweihte ahnt nicht, dass Cordovan bereits in den ersten Kreis der Verdammnis des Gottes ohne Namen betreten ist. Cordovan wird sich offiziell den Helden und somit Treumunde von Eychgras anschließen, da Geismar als Sohn der letzten Gräfin der rechtmäßige Erbe wäre. Hinter ihrem Rücken wird er jedoch versuchen die Eychgraser zu schwächen und infiltrieren, denn er ist selbst ein Machtmensch und ein Baron in Bärenau würde seinen Status mindern. Ziel der Helden soll sein, herauszufinden, dass Cordovan nur noch ein Schein seiner selbst ist, um ihn dann mit Hilfe der Praiosgeweihten stürzen zu können.

Suche nach der Baronskrone

Die Baronskrone befindet sich in Besitz des Gerwulf von Bärenau. Um sich offiziell als Baron ausrufen zu können, wäre der Besitz der Krone für Treumunde von Eychgras ein wichtiger Bestandteil. Sie wird sich daher an phexische Helden wenden, um ihre Fähigkeiten in dieser Richtung ausüben zu können. Die Krone befindet sich entweder in der Burg Bärenau oder in der Stadt Bärenau und ist gut bewacht.

Meisterinformation:

In der Baronskrone wohnt ein Mindergeist mit Namen Bärfried. Sollten die Helden Hand an die Krone legen, wird dieser die Helden ansprechen. Gelingt es den Helden Bärfried zu besänftigen, wird er sich mitnehmen lassen. Sollten die Helden scheitern, wird er Alarm schlagen und die Wachen Gerwulfs aufrütteln.

Der Vampir von Krolock

Der Markt Krolock im Norden der Baronie wird von Junker Wilbur Hornbrecht von Krolock beherrscht. Krolock ist ein kleiner Ort (ca. 300 EW.) auf den Auen am Mühlbach, gelegen zwischen dem Kaiserwald und dem Liliengrund. Seit Beginn der Kampfhandlungen ist es in dem Ort zu mysteriösen Leichenfunden gekommen, doch der Feind im Inneren konnte noch nicht gefasst werden.

Meisterinformation:

In dem alten Lederturm Krolocks hat sich der Vampir Vibur niedergelassen. Er hatte einst schon mal an diesem Ort gelebt und wurde durch einen Vorfahren des heutigen Junkers vertrieben. Im Dorf erzählt geht man jedoch von einer Vernichtung des Vampirs aus. Krolock wurde mehrfach von Marodeuren geplündert und dieses hat sich der Vampir zu nutzen gemacht und ist in seine Heimat zurückgekehrt. Die Helden können blutleere Leichen entdecken und der Fährte des Vampirs folgen.

Der Troll von Trollingen

Trollingen war einst ein unbescholtenes Fischerdorf im nördlichen Bärenau. Den Namen Trollingen erhielt das Dorf, als ein stattlicher Ritter, der in den Geschichten nur als der "Glänzende Leomar" betitelt wird, die einfachen Bauern vor einem hünenhaften Troll rettete.

Ebenjener Troll, der die Menschen von da an mied, nutzte die Gunst der Stunde und kehrte in sein Heim zurück. Aus den Augen des Trolls scheinen die "kleinen Wurmlinge" kein Interesse mehr an dem Ort zu haben, denn sie sind ja alle weggelaufen.

Grumbatsch, so sein Name, ist eigentlich ein friedlicher Gesell, der nur in Ruhe leben und seine Fische verköstigen möchte. Nur leider hat er mit Menschen nicht die besten Erfahrungen gemacht, da die Meisten ihn zuerst angreifen.

Wald von Kroandal

Dass der große Wald von Kroandal annähernd kreisrund ist, wissen wahrscheinlich nur die Vögel und natürlich die Waldelfen; die dafür verantwortlich sind. Bei der Landbevölkerung gilt er als verwunschen, und kaum einer traut sich dort hinein. Es ist nicht ratsam den Wald von Kroandal zu betreten, "denn", so sagt das Waschweib, "dort hat's Dryaden, die unsere Männer verhexen, Geister, Kobolde und alles, wovor sich unsereiner fürchtet."

Ein gar pelziges Schloss

Die Ruinen des Schlosses Lilienmoor umgeben vom gleichnamigen Moor, das gespeist wird durch das Flüsschen Quendel, war der Stammsitz der Barone von Bärenau. In den rußgeschwärzten Mauern des alten Schlosses hauste eine Orksippe. Das Reisen durchs Moor kann gefährlich sein, sollten Irrlichter den Weg der Helden kreuzen.

Endschlacht auf den Bronsteiner Wiesen

Nach Einnahme der Burg und des Schlosses wird Gerwulf zusammen mit Cordovan von und zu Praiosburg all seine verbliebenen Truppen aufbieten und sich an den Bronsteiner Wiesen sammeln.

Hier bekommen die Helden die Möglichkeit für einen finalen Showdown.

Abenteuerepunkte

Da sich diese Kampagne über einen längeren Zeitraum hinziehen kann sollte jeder Spielabend mit maximal 50 AP belohnt werden. Als spezielle Erfahrungen eignet sich u.a. Kriegskunst. Die Bezahlung wird am Besten an die jeweilige Gruppe angepasst.

Anhang

Freund und Feind

Baronin Treumunde Rotha von Eychgras

Die junge Baronin wurde in der Hohen Schule der Kriegskunst derer vom Berg in Eslamsgrund ausgebildet, dennoch liegen ihre Stärken nicht im Kampfe sondern eher in der Diplomatie. Sie überlässt das Streiten ihrem Gatten Lahor Vandass vom Dragenfels oder ihrem Bruder Praioslob.

Treumunde ist recht klein gewachsen (165 cm) und trägt ihr langes blondes Haar meist offen. Sie besitzt herausragende Eigenschaften in Gesellschafts- und Handwerkstalenten und ist sprachlich äußerst begabt.

Junker Lahor Vandass vom Dragenfels

Der Schlunder Junker ist ein vertrottelter hühnerhafter Kämpfer, mit der Eigenschaft das Volk begeistern zu können. Er wird als Wehrvogt die kämpfende Mission leiten.

Der Junker hat eine große Statur (195 cm) und einen dunkelbraunen Kurzhaarschnitt mitsamt Bart. Lahor ist ein ausgebildeter Infanterist der meist mit seinem Zweihänder kämpft.

Ritter Praioslob Udilhelm von Eychgras

Praioslob ist ein aufrechter, junger und ehrenhafter Ritter mit einer Leidenschaft fürs Turnierreiten. Ihm ist Ehre sehr wichtig, weshalb er des Öfteren mit dem Junker Lahor Vandass vom Dragenfels in Streit gerät. Er trägt einen blonden Kurzhaarschnitt und überragt seinen Schwager (198 cm). Praioslob ist ein hervorragender Schwertkämpfer und Lanzenreiter.

Junker Eberhelm Praioslob von Eychgras

Der über 70 Götterläufe alte Junker ist ein alter Haudegen, der schon so manches Gefecht überlebt hat. Er focht erfolgreich als Hauptmann der schweren Ragather Kavallerie bei der Schlacht von Jergan und wurde mit dem Jergan-Orden belohnt.

Nach diesen Kämpfen zog er sich erst mal zurück, bis er 1003 BF wieder dem Heerbann folgte, um gegen die Oger um Galotta zu streiten. Diese Schlacht bezahlte er schwer; nach Verlust eines Auges und einem hinkenden, rechten Bein wurde er in den Ruhestand versetzt.

Der Großvater Treumundes dient den Helden als gutmütiger Auftraggeber, wird jedoch selbst nicht mit nach Bärenau reiten.

Baron Gerwulf von Bärenau

Gerwulf von Bärenau (*969 BF) war ein glühender Anhänger Kaiser Answins und wurde als solcher nach der [Answinkrise](#) seines Amtes enthoben und auf die Insel Rulat verbracht, wo er auch die Ankunft des Dämonenmeisters erlebt haben muss.

Nach der Schlacht um Gareth tauchte Gerwulf von Bärenau wieder in [Bärenau](#) auf und beanspruchte sein Lehen und seinen Titel. Sehr verändert war der Mann, der offenbar mit der Galotteska angegeistert war: von Seelenzweifeln gemartert, immer ruhelos, abgemagert, verhärtet und von einer widersprüchlichen Sehnsucht nach Harmonie und Geborgenheit sowie Grausamkeit und Spottlust.

Sein Anspruch ist bisher unbestätigt, so dass sich Baron Gerwulf im rechtsfreien Raum bewegt.

Landedler Cordovan von und zu Praiosburg

Der Landedle fand früh zu Praios - denn er wurde keineswegs am 1. des Mondes Praios geboren, sondern noch in den Namenlosen Tagen. Der Ruf des Cordovan von und zu Praiosburg ist nicht der Beste. Früher galt der Emporkömmling, der nur deshalb aus dem Bürgerstand erhoben wurde, weil er in seiner Funktion als Sonnenlegionär Kaiser Hal das Leben gerettet haben soll, als frömmelnder Eiferer, als bäurischer Gardist mit Edlenreif, als schlechter Gesellschafter. Heute hingegen gilt er als verbissener Leuteschinder, der längst den Weg zum Gott ohne Namen gefunden hat.

Auf der [Praiosburg](#) hat sich der Landedle Cordovan verschanzt, und diese ist gut gesichert gegen schwarzmagische Angriffe. Heuer leben gut 160 Menschen auf der Burg.

Praiosgeweihte Hardane Praioslieb Ginsterbeck

Hardane Praioslieb Ginsterbeck ist das Kind einfacher Leute aus den Garether Vorstädten. Für eine Praios-Geweihte ist Hardane bemerkenswert aufgeschlossen, fröhlich und lebenslustig. Sie hat Interesse an Menschen - mehr noch als an Psalmen oder Dogmen.

Die Pflichten, denen sie nachkommen muss, zerreißen sie fast; die Anspannung frisst sie auf: Immer muss sie stark wirken, stets den Anderen Mut zusprechen, fortwährend auf die Einhaltung der Ordnung Acht geben. Noch merkt man ihr die schwere Bürde kaum an, wenn sie morgens fröhlich den Aufgang der Sonne begrüßt, doch ist es nur eine Frage der Zeit, bis ihre Persönlichkeit Risse bekommen wird.

Hauptmann Wolfgram von Eslamsbrück

Der skrupellose Söldnerhauptmann führt einen größeren Trupp (in etwa ein Halbbanner) ehemaliger Drachengardisten an. Mit ihnen hält er den nördlichen Teil der Baronie Bärenau, terrorisiert das Volk und plündert deren Gehöfte. Derzeit sind er und seine Veteranen auf dem [Jagdschloss Drak](#) in der [Baronie Bärenau](#) stationiert. Die Werte des Hauptmanns und seiner Soldaten sollten am Besten an die Stufe und Kampfkraft der Helden angepasst werden.

Junker Ulmenbert von Grabandt

Der Junker herrscht über das Gut Cavans Steg und die umliegenden Dörfer. Er ist ein kampferprobter, gutmütiger Herrscher auf der Suche nach Verbündeten und Anerkennung im Adel. Ulmenbert neigt gelegentlich zum Schwermut und zu Temperamentsausbrüchen.

Junker Wilbur Hornbrecht von Krolock

Wilbur ist ein alter Haudegen, der ob seines Alters mittlerweile gebrechlich wird. Er ist äußerst ritterlich und hält an alten Werten fest. Sein Gebiet dehnt sich um den Markt Krolock aus.

Ritter Hagwulf von Eslamsberge

Hagwulf ist ein alter Maraskan Veteran und einer aus dem Hal'schen Neuadel. Er ist geizig und lässt sich den Sicherheit der Dörfler mit Schutzgeld bezahlen. Der Ritter herrscht über die Güter Eslamsberge und Klein-Maraskan.

Junker Balian von Ibelstein

Balian ist ein Ritter der alten Schule, der einst mit Gerwulf von Bärenau Answin unterstützte. Das Gut Ibelin im Norden ist unter seiner Herrschaft.

Baroness Alissa von Erlenstamm

Die Baroness ist eine schüchterne, junge Adlige die sich der Kartographie verschrieben hat.

Mit dem Segen der Baronin Greumunde von Eychgras,
dem Junker Lahor Vandass vom Dragenfels und dem Junker Eberhelm von Eychgras

sei hiermit folgendes kundgetan:

Eroberungsfeldzug in die Wildermark

Gesucht werden unerschrockene Kämpen zur rundergefalligen Eroberung des rechtmäßig gehörenden Gebietes.

Vornehmlich:

Waffenvolk jedweder Art, Abgänger anerkannter Magierakademien, tatkräftiges Handwerksvolk und alle Arten von Glücksrittern.

Zu melden:

Junkersgut Eychgras in der königlichen Vogtei Halhof

Wappentafel



Familie Eychgras



Familie Krolock



Familie Bärenau



Familie Eslamsberge



Familie Dragenfels



Drachengarde



Familie Grabandt



Praiosburg



Familie Ibelstein

Baronie Bärenau



Stadt Bärenau

