

Das Schwarze Auge

# GOLDENE BLÜTEN AUF BLAUEM GRUND



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden

Goldene Blüten auf Blauem Grund



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von Caryad.  
Planzeichnungen von Ralf Hlawatsch.

©1996 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching  
Redaktion: Ulrich Kiesow, Thomas Römer  
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce  
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf  
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg  
Printed in Germany

# Goldene Blüten auf Blauem Grund

von  
Lena Falkenhagen

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 10-15  
für den Meister und 3-5 Helden ab 14 Jahren

Das Schwarze Auge  
Fantastische Fantasy-Spiele





# Inhalt

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| Was bisher geschah (Meisterinformationen) ..... | 5  |
| Das Abenteuer (Meisterinformationen) .....      | 6  |
| Hinweise für den Spielleiter .....              | 7  |
| Die Anwerbung: Im Namen Rondras .....           | 8  |
| Durch verfluchte Lande .....                    | 9  |
| Beilunk .....                                   | 13 |
| Die Oberstadt .....                             | 13 |
| Im Namen der Königin von Kurkum .....           | 14 |
| Das Hafenviertel .....                          | 15 |
| Auf der Suche nach Gilia .....                  | 16 |
| Nach Shamaham .....                             | 16 |
| Shamaham .....                                  | 16 |
| Spurensuche .....                               | 17 |
| In die Beilunker Berge .....                    | 19 |
| Kurkum .....                                    | 20 |
| Auf Burg Kurkum .....                           | 20 |
| Die Schlacht um Kurkum .....                    | 22 |
| Flucht in die Burg .....                        | 22 |
| Yppolitas Rede an die Bauern .....              | 22 |
| Der Götinnendienst .....                        | 22 |
| Der Feind rückt an .....                        | 23 |
| Belagert .....                                  | 24 |
| Das erste Gefecht .....                         | 24 |
| Von der List des Feindes .....                  | 26 |
| Die Verschwörung .....                          | 28 |
| Heimliche Treffen .....                         | 28 |
| Das Geheimnis .....                             | 29 |
| Die Festnahme .....                             | 30 |
| Das Gericht .....                               | 30 |
| Flammen über Kurkum .....                       | 32 |
| Der letzte Sonnenuntergang .....                | 34 |
| Im Schutz der Nacht .....                       | 34 |
| Der Untergang .....                             | 35 |
| Fliegende Hufe .....                            | 35 |
| Smardur .....                                   | 36 |
| Der wahre Gegner .....                          | 37 |
| Der Drache .....                                | 39 |
| Yppolitas Tod .....                             | 39 |
| Verbrannter Stein .....                         | 41 |
| Tod eines Kaiserdrachen .....                   | 41 |
| Die Königin von Kurkum ist tot .....            | 41 |
| Das Ende des Abenteuers .....                   | 42 |
| Anhang 1: Örtlichkeiten .....                   | 43 |
| Burg Kurkum .....                               | 43 |
| Das Lager des Feindes .....                     | 44 |
| Anhang 2: Personen .....                        | 45 |
| Die Bewohner Kurkums .....                      | 45 |
| Die Drachen .....                               | 49 |
| Das schwarze Heer .....                         | 49 |
| Anhang 3: Schriften und Dokumente .....         | 53 |
| Das Urteil .....                                | 53 |
| Die Sterndeutung der Nahema .....               | 54 |
| Die Kurkuma .....                               | 54 |
| Anhang 4: Zeittafel .....                       | 55 |

# Was bisher geschah (Meisterinformationen)

Dunkelheit bricht über Aventurien herein ... Am östlichen Horizont wächst ein Schatten, der das Land frißt, Mensch und Tier gierig verschlingt und die Götter, Auge in Auge, herausfordert – doch das Spiel wird nach SEINEN Regeln gespielt, ER bestimmt den Schauplatz, den Zeitpunkt und die Waffen ...

Das Abenteuer **Goldene Blüten auf Blauem Grund** schließt direkt an die aktuellen Geschehnisse in Aventurien an. Alles nahm seinen Anfang vor ungefähr fünfhundert Jahren in der Gorischen Wüste, wo Rohal seinen Zwillingsbruder Borbarad im **Krieg der Magier** auf „ein Äon Äonen“ in den Limbus verbannte und dabei selbst verging. Doch war noch kein Äon verstrichen, als *Liscom von Fasar* im Jahre 16 Hal zwischen **Staub und Sternen** erfolglos versuchte, Borbarads Geist mittels einer Beschwörung aus dem Limbus zu lösen. Im Rahja 22 Hal inszenierte er einen **Alptraum ohne Ende**, um mit dem körperlosen Wiedererscheinen Borbarads erneut Dunkle Zeiten heraufzubeschwören, die sich mit der **Unsterblichen Gier** der Vampire in Weiden über das Land verbreiteten. Durch *Pardonas* namenlose Künste geschaffen, besitzt Borbarad nunmehr einen Leib, der ihm die Möglichkeit gibt, im Diesseits zu handeln und direkte Macht über die Sterblichen auszuüben. Hinter der **Pforte des Grauens** auf Maraskan lauern weitere Überraschungen aus *Nachtblauen Tiefen*, gegen die die Helden zumindest einen kleinen Sieg erfechten ...

Maraskan ist wieder einmal Bannland, in Aranien werden Borbarads Schergen an **Bastrabuns Bann** mit letzter Kraft zurückgedrängt, in Tobrien tobt der Krieg gegen namenlose, unheilige Kreaturen sowie skrupellose Gefolgsleute und Söldner, die dem Dämonenmeister in Scharen folgen und nichts zu verlieren haben.

In dieser Zeit sind die Kämpferinnen unter dem Banner der **Goldenen Blüten auf Blauem Grund** mit die letzte Hoffnung für Bauern und Grafen gleichermaßen. Die *Amazonen*, geführt von *Königin Yppolita*, stellen trotz ihrer geringen Zahl einen ernstzunehmenden Gegner für die Schwarzen Schergen dar,

und Borbarad weiß sehr genau, daß die Vernichtung dieser legendären Kriegerinnen Mut und Moral des Gegners abrupt lähmen wird ...

Yppolita ihrerseits ahnt seit langem, daß die finstere Flut nicht um Kurkum herum fließen, sondern es mit sich in die Finsternis reißen wird. Seit eine geheimnisvolle tulamidische Astrologin nach Kurkum kam und diese der Königin eine – wenn auch vage – Vorstellung von der Zukunft gab, weiß sie, daß ihre Tage gezählt sind. Um so härter traf sie die Abreise ihrer Tochter, *Prinzessin Thesia Gilia*, die mit dem Elf Lindion Dunkelhaar Kurkum verließ und damit jeglichen Anspruch auf den Thron von Kurkum aufgab (siehe **Aventurischer Bote 57\***). Dennoch folgte Yppolita nicht der Tradition, nach der sie Gilia aus dem Volk der Amazonen hätte verstoßen müssen, hofft sie doch immer noch, daß die Tochter sich besinnt und zurückkehrt.

Um Gilia zu finden, sie möglichst noch zur rechten Zeit vor dem Hereinbrechen der Finsternis nach Kurkum zu bringen und ihr dort die Krone der Amazonen zu übergeben, sendet Yppolita die Geweihte des kurkumschen Rondratempels, *Ayla Ylarsil von Donnerbach*, auf die Suche nach wackeren, göttertreuen Helden, die mutig genug sind, die Aufgabe zu erfüllen – ohne daß Yppolita dazu eine ihrer Amazonen von Kurkum abziehen muß. Denn das Volk der Amazonen ist tapfer und stark – doch klein.

Borbarad nun, dessen Heer auf Ysilia zieht, befiehlt *Lutisana von Perricum*, eine Söldnerin, der er die Führung über einen Flügel seiner Heerscharen anvertraut hat, gen Kurkum, mit dem Befehl, diese „lästige Plage im Rücken seiner Truppen“ zu beseitigen. Lutisana hat dabei völlig freie Hand, doch weiß sie, daß mit der Einnahme Kurkums ein Zeichen gesetzt wird, das die vereinigten Gegner bis ins Mark erschüttern wird. Mit finsternen Anhängern ihres Meisters, rebellischen Maraskanern, Answinisten und anderen mit Gold gedungenen Söldnern marschiert sie vor die Mauern Kurkums, bereit, es Borbarad unterworfen zu Füßen zu legen ...

---

\* Der *Aventurische Bote* ist das Magazin zum Schwarzen Auge. Er bringt Berichte aus allen Regionen Aventuriens, dazu Regelerläuterungen und -ergänzungen, Veranstaltungshinweise etc. Wenn Sie immer auf dem Laufenden über die neuesten geschichtlichen Entwicklungen in Aventurien bleiben wollen, dann sollten Sie schnellstens den Boten abonnieren. Er erscheint regelmäßig alle zwei Monate und ist entweder im guten Fachhandel erhältlich oder unter der folgenden Adresse zu bestellen: Das Schwarze Auge, Postfach 1165, 85378 Eching

# Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Ihre Helden, werter Meister, greifen auf ein Neues ins Rad, um der Geschichte Aventuriens möglicherweise eine andere Richtung zu geben. Egal, ob sie Yppolita oder Kurkum bereits kennen und hergebeten wurden, ob Sie sie durch Zufall oder aber durch düstere Ahnungen in Richtung Beilunk lenken, in dieser Region beginnt einmal mehr ein schicksalsträchtiges Amazonenabenteuer.

Schon die Reise zum Ort des Geschehens gestaltet sich nicht ganz einfach: Schließlich müssen die Helden doch die verfluchten Lande durchqueren, die das Heer des Dämonenmeisters verwüstet hat. In diesen Gegenden Tobriens geht inzwischen kaum noch etwas seinen normalen Gang, Schergen Borbarads und unheilige Wesen wie Untote und Geister machen das Reisen schwer, doch auch das Land an sich scheint von bössartiger Essenz durchdrungen ...

Ihre Helden treffen auf eine junge Geweihte der hohen Göttin Rondra, Ayla Ylarsil von Donnerbach, Schwertschwester im Tempel zu Kurkum, die von Königin Yppolita ausgeschiedt wurde, fähige Kämpen für die Suche nach Prinzessin Gilia zu finden. Als von Rondra gesandte Streiter führt Ayla Ihre Helden Richtung Shamaham (ein Weg, den manch einer von ihnen vielleicht schon einmal gegangen ist), um nach langer Zeit die Spur der vermißten Gilia dort wieder aufzunehmen. Hier trifft die Gruppe auf eine Vorhut von Lutisanas Söldnern, die sich den Helden entgegenstellt. Hoffentlich entkommen Ihre Helden dem Gemetzel; doch nur, um dann des ganzen Heeres in seinen schrecklichen Ausmaßen gewahr zu werden. Eines jedoch scheint gewiß: Ein Heer marschiert auf Kurkum, und die Geweihte Ayla und Ihre Helden sollten ihren Pferden die Sporen geben, um Yppolita vor dem anrückenden Feind zu warnen und schreckliche Kunde über die niederhöllischen Kreaturen zu bringen.

Von einem Suchtrupp der Zwerge aus Schatodor, der Hauptstadt der Brillantzwerg, erfahren die Helden, daß deren Bergkönigreich Lorgolosch von der Finsternis bislang noch verschont geblieben ist. Nur eine Gruppe zwergischer Waffenlieferanten, die nach Kurkum unterwegs waren, blieb verschwunden.

In Kurkum angelangt, werden Ihre Helden von der Königin persönlich empfangen. Yppolita hat mittlerweile einsehen müssen, daß wohl keine Zeit mehr bleibt, Gilia die Krone zu übergeben. So stellt sie die Helden vor die Wahl, entweder das Weite zu suchen oder aber an ihrer Seite Kurkum zu verteidigen ...

Angesichts des dämonischen Gegners und der Tatsache, daß die Bauern bei den Plünderungen nicht nur ihrer Habe und ihres Lebens beraubt werden, sondern wahrscheinlich auch ihrer Seele, bricht Yppolita mit einer weiteren Tradition ihres Volkes: Sie gewährt den flüchtigen Lehnshauern der Umgegend Schutz auf Kurkum und nimmt in Kauf, daß dadurch die Lebensmittel knapp werden und es im Falle einer Belagerung Hungertote geben wird; doch ist es ihr lieber, daß die Bauern eines Hungertodes sterben und ein geweihtes Grab bekommen, als daß ihre Seelen von Dämonen und niederhöllischen Paktierern verschlungen werden und sie schließlich in den Reihen gegen Kurkum zu finden sind.

Mit den Lehnshauern kommt auch eine alte Bettlerin durch die Tore Kurkums, die sich, obwohl sie fast allen Amazonen unbekannt ist, erstaunlich gut in der Burg zurechtfindet: Sie nennt sich Lissa, hält sich von Yppolita fern und spricht niemals den Namen der Göttin Rondra aus ... Doch ihr wahrer Name ist Ulissa, sie war einst selbst Königin der Amazonen, nachdem sie ihre Schwester Yppolita vom Thron gestoßen hatte\*. Ulissa eröffnet sich der Geweihten Ayla von Donnerbach, ihrer leiblichen Tochter, die die Alte daraufhin im Tempel verbirgt und dafür sorgt, daß Ulissa nicht von ihrer Schwester oder altgedienten Amazonen erkannt wird. Eine Verschwörung scheint im Gange, denn, falls Gilia etwas zustößt, ist Ayla als Nichte Yppolitas die Erbin des Thrones von Kurkum ...

Borbarads Schergen marschieren derweil auf Kurkum, und während vor den Toren der Burg der Feind Aufstellung nimmt und die Belagerung seinen Gang geht, gilt es, im Innern einen Verrat aufzudecken – oder?

Als Ulissa und Ayla gestellt werden, kommt die Wahrheit ans Tageslicht, doch just in diesem Augenblick fliegt der erste Pfeil: Der Sturm auf Kurkum hat begonnen ...

---

\* Diese Geschehnisse sind beschrieben in Ulrich Kiesows Roman „Die Gabe der Amazonen“, der bei Heyne als Neuauflage erschienen ist. Es ist empfehlenswert, daß auch zumindest einige der Spieler/innen den Inhalt des Romans kennen (eine schöne Methode dazu ist, den Roman – er spielt ca. 15 vor Hal – mit einem eigens zu dieser Queste erschaffenen Helden als Abenteuer zu meistern, wozu er sich äußerst gut eignet).

Als Meister sollten Sie aber Ihre Spieler auf alle Fälle warnen: Wer den Epilog der „Gabe der Amazonen“ gelesen hat, bevor er dieses Abenteuer spielen konnte, wird im Finale der Spannung beraubt.



# Hinweise für den Spielleiter

**Goldene Blüten auf blauem Grund** ist ein Abenteuer der *Nebenlinie der Borbarad-Kampagne* und geeignet für drei bis fünf Helden der zehnten bis fünfzehnten Erfahrungsstufe. Es ist nicht notwendig, aber durchaus von Vorteil, wenn sich unter den Helden solche Recken befinden, die Yppolita eventuell schon in **Die Göttin der Amazonen** von Ulrich Kiesow, **Für die Königin, für Rondra** von Andreas Blumenkamp oder in anderen, von Ihnen selbst inszenierten Abenteuern (wie etwa einem Turnier zu Gareth o. ä.) kennen- und schätzen gelernt hat. Diese Abenteuer sollten die *Spieler* in Ihrer Runde jedenfalls schon erlebt haben, genauso wie die erwähnten **Krieg der Magier**, **Staub und Sterne**, **Alptraum ohne Ende**, **Unsterbliche Gier**, **Pforte des Grauens** und **Bastrabuns Bann**, da das vorliegende Abenteuer Teil einer chronologischen Handlung in der aventurischen Geschichte ist.

Geeignete Helden für **Goldene Blüten auf Blauem Grund** sind, ob des Schauplatzes, sicherlich Krieger, Adlige und Geweihte der Rondra, doch auch Streuner und Magiebegabte werden wichtige Teile zum Bestehen des Abenteuers beitragen können.

Tsa-, Travia- oder Perainegeweihte haben im Schlachtengetümmel vor Kurkum ob der Friedfertigkeit ihrer Göttinnen wenig zu suchen, noch weniger jedoch praiosgeweihte Männer oder Frauen, die von den Amazonen eher als Feind angesehen würden denn als Kampfgenossen ...

Der Schwerpunkt dieses Abenteuers liegt auf den Geschehnissen auf Kurkum und den atmosphärischen Begegnungen mit den Amazonen und Bauern auf der (teils besetzten) Burg. Lassen Sie, lieber Meister, die Helden noch einmal zurückblicken, wie schön es auf Kurkum war, bevor Sie dann die vielgeliebten Amazonen und ihre Königin Yppolita in die Schlacht schicken ... Ihren Spielern dürfen ruhig die Tränen in die Augen steigen, haben sie die mutigen und stolzen Frauen doch in vielen Questen kennen- und schätzen gelernt. Doch Borbarads Haß und Zerstörungswut sind keine Grenzen gesetzt!

Als persönliche Musikuntermalung kann ich aus eigener Erfahrung die Soundtracks *Wolf* von Ennio Morricone (für die sanft-gruseligen Szenen) und *Dracula* von Wojciech Kilar (für die finale Schlacht) zu den gleichnamigen Filmen empfehlen.

# Die Anwerbung: Im Namen Rondras

## Meisterinformationen:

Zu Beginn stellt sich die Frage, ob die Helden Yppolita oder andere Amazonen Kurkums schon aus vergangenen Abenteuern kennen oder sie so berühmte Recken sind, daß ihr Ruhm selbst bis Kurkum gelangt ist (ist dies nicht gegeben, können Sie auf die *alternative Einleitung* zurückgreifen). Selbstverständlich haben Sie als Meister die Möglichkeit, in einem vorhergehenden Szenario die Rondrageweihte Ayla Ylarsil von Donnerbach oder eine andere kurkumsche Amazone einzubeziehen, die sich der tapferen Helden erinnern kann, so daß die unten stehende Botschaft per Beilunker Reiter oder reisenden Recken oder Händler erhalten. Den Erhalt des Briefes sollten Sie so datieren, daß die Helden mit zügiger Reise (nach ihren Mitteln) vielleicht ein bis zwei Tage vor dem Tag des Treffens zu Beilunk eintreffen.

Stellen Sie dem folgenden Text die (wenn bekannte) korrekte Anrede – für Geweihte *Euer Gnaden*, für Magier *Gelehrter Herr* oder *Magister*, für Adlige den entsprechenden Titel (s. *Encyclopaedia Aventurica*, S. 82) – und den Namen voran, so daß das Schreiben sogleich als ein sehr förmliches gekennzeichnet ist. Sollten in Ihrer Runde Helden sein, der eine Amazone nicht ihr Vertrauen schenken würde, ist es empfehlenswert, diese möglichst bei einem der „renommierten“ Charaktere anwesend sein zu lassen, wenn der seine Botschaft erhält, und als „Person des Vertrauens“, die im Brief erwähnt ist, zu zählen.

## Allgemeine Informationen:

(Titel, Name),  
seid begrüßt im Namen der alveranischen Löwin, der Herrin Rondra.

Im Auftrag Ihrer königlichen Hoheit, der Königin Yppolita von Kurkum, bitte ich Euch dringlichst, diesem Schreiben Folge zu leisten und Euch umgehend nach Beilunk zu begeben. Die Königin ersucht um Euer Vertrauen und Eure Hilfe bei einer Angelegenheit von höchster Wichtigkeit.

So Ihr die Belange Kurkums im Namen der Göttin zu Euren eigenen machen wollt, trifft mich – möglichst in Begleitung von Recken, die Eures Vertrauens gewiß sind – am zwölften Tag des Rahjamondes zu Beilunk im „Schwarzen Bären“.

Die Donnernde möge Eure Reise segnen,  
Ayla Ylarsil von Donnerbach, Rittsfrau der Rondra und Schwertschwester im Tempel der Löwin zu Kurkum

Postskriptum: Es ist möglich, daß Ihr diese Nachricht zweimal empfangt, da ich aufgrund der unsicheren Zeiten zwei identische Botschaften unabhängig voneinander verschickt habe, um sicherzugehen, daß Euch zumindest eine von beiden erreicht.

## Spezielle Informationen:

Die Botschaft ist gesiegelt mit dem Löwinnenkopf im roten Wachs der Rondrakirche und den drei Krokusblüten in goldenem Wachs, dem Wappen der Amazonen zu Kurkum. Zumindest einige Helden werden die Botschaft trotzdem nur einmal erhalten, die zweite bleibt verschollen, genau wie der Beilunker Reiter, der sie trug ...

## Alternative Anwerbung

Wenn in Ihrer Heldengruppe niemand mit Yppolita oder anderen Amazonen bekannt ist oder Sie eine solch offizielle Bitte seitens der Königin nicht für angemessen halten, steht Ihnen eine weitere mögliche Einleitung zur Verfügung: Die Helden nähern sich auf der Straße der unten folgenden Szene. Wo die Begegnung stattfindet, liegt bei Ihnen als Meister/in; sowohl auf der Reichstraße Wehrheim/Warunk als auch Festum/Warunk oder schon zwischen Warunk und Beilunk könnte die Kurkumer Geweihte unterwegs sein. Die Szene sollte sich jedoch in den tobrischen, warunkschen oder beilunkschen Landen abspielen, wo der Einfluß von Borbarad und seinen Scharen schon gewachsen ist.

## Allgemeine Informationen:

Praios trägt seinen Sonnenschild zum höchsten Stand, während sich drückende Hitze breit macht. Die Luft ist schwül und alle Kreatur ringsum hat sich in den Schatten verkrochen. Nicht einmal ein vorwitziger Streifenmeister läßt sich vom Geblinke eures Rüstzeugs und der Waffen anlocken. Irgendwo hinter dem Hügel vor euch schlägt wohl ein Bäuerlein dangelnd auf einen Topf, um die Knechte und Mägde von den Feldern zu rufen ... Plötzlich das Klirren von Metall. Ein Klirren wie Schwert auf Küras. Keuchen und Schreie mischen sich dazu, und eine Frauenstimme brüllt zornig: „Für die Königin, für Rondra!“

## Spezielle Informationen:

Sobald die Helden den Hügel erklommen haben, bietet sich ihnen folgende Szene:

Ihr erblickt ein Getümmel von Leibern und blinkenden Schwertern. Ein Haufen dunkel gekleideter, bis an die Zähne bewehrt und bewaffneter Kämpfer schart sich um eine Reiterin im weißen Mantel der Rondrakirche, auf dem die rote Löwin prangt. Ihr Fuchs trägt auf der Satteldecke die goldenen Blüten auf blauem Grund, das legendäre Wappen Kurkums. Hoch erhobenen Schwertes schlägt die Geweihte um sich, läßt ihr Pferd steigen und mit den Vorderhufen schlagen, um sich der zehn Söldlinge zu erwehren. Doch sie blutet schon aus zahlreichen Wunden, wenn der grimmigen Miene auch zu entnehmen ist, daß sie entschlossen ist, das Wappen ihrer Göttin so lange gegen die Übermacht zu halten, wie es ihr möglich ist. Gerade schlägt einer der Finsterlinge dem Rotfuchs das Schwert an die Flanke,

und Pferd und Reiterin verschwinden mit einem letzten Aufbäumen inmitten der Strolche.

#### Meisterinformationen:

Die Geweihte ist Ayla Ylarsil von Donnerbach, Schwertschwester des Donnertempels zu Kurkum. Da sie auf den ersten Blick als Geweihte Rondras zu erkennen ist, ist es die heilige Pflicht eines jeden Zwölfgöttergläubigen, ihr aus diesem Hinterhalt zu helfen.

Ayla war tatsächlich gerade auf der Suche nach tapferen Recken für Yppolitas Auftrag – der Suche nach Gilia –, als sie von der Horde Söldner angefallen wurde, die ihr im Auftrag eines Helfershelfers von Lutisana von Perricum gefolgt sind. Warum sie den Auftrag haben, die Geweihte zu töten, wissen sie nicht. Es sind allesamt düstere, in der nächsten Großstadt angeworbene Gestalten, die jeder fünf Dukaten für den Auftrag von einem kleinen, feisten Mann mit Schweinsäuglein bekommen haben. Ayla wird Überlebende der Söldner im Namen Rondras hinrichten, da sie die Hand gegen sie als Geweihte erhoben haben.

#### Allgemeine Informationen:

Die Geweihte macht sich von ihrem Pferd frei, das zappelnd dabei ist, wieder auf die Beine zu kommen. Beide tragen viele Wunden, doch Aylas flammende schwarze Augen und ihre straffe Haltung zeigen nur zu deutlich, daß der Stolz die Kriegerin aufrecht hält. Sie streicht das wirre, schwarze Haar aus der blutverschmierten Stirn, lehnt sich auf ihr Schwert und atmet einmal tief durch. Dann mustert sie euch eindringlich und nickt schließlich: „Die Wege der Herrin sind unergründlich. Wie sollen wir Sterblichen ihren göttlichen Ratschluß nur verstehen, erfüllt doch jeder Stein seinen Platz im Mosaik des Lebens.“ Sie straft sich noch einmal, nur mühsam den Schmerz unterdrückend: „Doch verzeiht: Ayla Ylarsil von Donnerbach, Rittsfrau der Rondra und Schwertschwester des Donnertempels zu Kurkum. Seid begrüßt im Namen der Göttlichen Löwin, und habt vielmals Dank.“

#### Meisterinformationen:

Nachdem alle Verwundeten versorgt sind, schlägt die Geweihte vor, auf ihre Kosten Beilunks „Schwarzen Bären“ aufzusu-



chen. Am Abend wird sie die Helden versammeln und inständig im Namen Rondras bitten, mit ihr zu kommen, um Königin Yppolita einen Dienst zu erweisen. Näheres hierzu siehe *Beilunk, Im Schwarzen Bär*.

## Durch verfluchte Lande

#### Meisterinformationen:

Tobrien war einst ein rauhes, aber freies Land unter der Regentschaft von Herzog Kunibald von Ehrenstein, der dem Regenten auf dem Garethher Kaiserthron treu ergeben war. Schafzucht und Ackerbau waren die Quellen für ein mageres Einkommen, und wenn das tobrische Volk auch nie ein reiches war, so liebte es doch sein Land.

Aber nun sind die einstmalen so friedlichen Tage Tobriens ein für alle Mal gezählt: Von der Ostküste aus fielen Borbarads

Schergen über Mendena her und brandschatzten und plünderten das Land an der Tobimora. Das Heer spaltete sich in den Hauptzug, der der Reichsstraße folgt und über Eslamsbrück nach Ysilia zieht, und etwa ein Drittel der Truppen, die auf Kurkum marschieren. Die „Aufständischen“ von Maraskan und Rulat brannten ganze Dörfer nieder und verbreiteten Angst und Schrecken. Herzog Kunibald, der einer der ältesten Regenten des Neuen Reiches war, stellte in verzweifelter Eile so viele Truppen auf, wie sich ausheben lie-

ßen, um den „Aufständischen“ entgegenzutreten, starb jedoch selbst in einer der ersten Schlachten bei Mendena, als die von Maraskan einfallenden Streitkräfte Borbarads auf Rulat durch die answinistischen Schurken verstärkt wurden und in Tobrien landeten. Man sagt, dem Herzog habe ein kristallener, beißend kalter Pfeil aus dem Rücken geragt ...

Auch die Amazonen von Burg Löwenstein südlich von Mendena beteiligten sich an der Verteidigung Mendenas, kämpften tapfer und fielen in den ersten Reihen gegen unheilige, niederhöllische Kreaturen. Burg Löwenstein fiel in die Hände des Feindes.

Der Widerstand Tobriens formiert sich unter dem Erbprinzen Bernfried (dem ältesten Kind des Herzogs) zur Zeit in der Stadt Ysilia, wo einige Barone und Edle ausharren, verzweifelt bemüht, die Bewohner der Stadt mit guten Nahrungsmitteln zu versorgen und Mannen und Frauen um sich zu scharen, um dem Verderben entgegenzutreten. Aber Borbarads Hauptstreitmacht marschiert, geführt von einem brillianten Heerführer, unbeirrt gegen die tobrische Kapitale, und nur die Götter wissen, wie lange Ysilia sich dann halten kann. Seit Mitte des Jahres 26 Hal sind stetig Flüchtlinge unterwegs, die mit Ziel Beilunk, Wehrheim und sogar Gareth in Strömen durch die Lande ziehen.

Denn Borbarads Marsch durch Tobrien folgen seltsame Dinge, die mit Land und Leuten geschehen: Schwertlilien und Praiosblumen, die heiligen Blumen der Rondra und des Praios, blühen mit einem Mal schwarz und nicht rot oder gelb; Felder, die im Peraine ausgesät wurden und von seltsam stinkendem Regen genährt wurden, beginnen im Ingerimm schon, hochzuschießen und Frucht zu tragen – doch wer von dem Korn ißt, windet sich in Schmerzen und ist fürderhin nicht mehr der, der er einst gewesen, sondern von geradezu dämonischer Zerstörungswut getrieben: Ganze Wälder scheinen sich zu verwandeln und zur tödlichen Falle für harmlose Wanderer zu werden; die Schafe verkümmern auf den Weiden, und die wilden Tiere machen Jagd auf alles, was sich bewegt, doch nicht, um zu fressen, sondern aus blinder Blutgier. Die Bauern aus dem gerade niedergebrannten Dorf, die sich niemand zu begraben getraute, wandeln seitdem, mit untotem Leben erfüllt, umher, um Rache an den Lebenden der Nachbardörfer zu nehmen ...

Kurz: Im Gefolge von Borbarads Heerscharen folgt der Hauch der Siebten Sphäre, Dämonen erfüllen Tier und Mensch und ihr Odem verdirbt das Land. Wer hier stirbt und nicht am selben Tage borongefällig bestattet wird, dessen wehrlose Hülle steht vielleicht schon in der nächsten Nacht der Erzdämonin Thargunithot für einen ihrer körperlosen Diener bereit!

*Anmerkung:* Die folgenden Ereignisse, die den Spielern wiederfahren, werden nicht ortsgebunden geschildert, da die Anreise der Helden nicht mit Gewißheit planbar ist. Auf welcher Strecke Ihre Helden anreisen, liegt bei Ihnen als Meister. Die Gruppe sollte jedoch gemeinsam aus dem Westen oder dem Norden kommen, also aus Richtung Wehrheim und/oder Festum. So ist gewährleistet, daß Ihre Helden die Ver-

fluchten Lande (und untenstehende Ereignisse) erleben, denn zumindest einigen dieser Schrecknisse sollten die Helden gegenüberstehen.

Das Gebiet, in dem zur Zeit Phänomene solcherart pervertierter Elemente auftreten, erstreckt sich über den Teil Tobriens zwischen Mendena und Eslamsbrück auf der einen Seite und der Strecke Mendena/Shamaham auf der anderen Seite, läßt sich jedoch nicht durch Wegsteine begrenzen. Auch die Markgrafschaft Beilunk und Warunk sind betroffen (oder werden es noch sein). Angst und Panik eilen dem Heer jedoch voraus.

*Ein wichtiger Hinweis:* Verwenden Sie nicht alle der oben und unten vorgeschlagenen Motive; nur solche, die sich durch den Reiseweg der Helden begründen lassen, sind wirklich logisch. Die Helden werden nicht auf ein völlig gebrandschatztes Dorf treffen, wenn sie nicht durch die angegebene Gegend reisen, nämlich dort entlang, wo das Heer sich seinen Weg bahnte. Daß die Helden absichtlich diesen Weg wählen, um sich von den Zuständen zu überzeugen (möglicherweise von Ihnen ermutigt), ist natürlich durchaus möglich.

## Die Mißgeburt

*Ort des Geschehens:* Tobrien, kurz vor einem Weiler o. ä.

*Allgemeine Informationen:*

Gebäude tauchen vor euch auf, eine Scheune, ein Bauernhaus, ein Stall und eine Schmiede. Just hört ihr von rechts verzweifelte Blöcken, und als ihr dort hinschaut, erkennt ihr ein Lamm, das auf stakigen Beinen auf euch zugewackelt kommt. Es blökt zum Erbarmen, dann bricht es in sich zusammen, die *zwei* Köpfe zucken und biegen sich krampfartig. Dann liegt es still, die Augen aufgerissen und gebrochen.

*Meisterinformationen:*

Mißgeburten kommen vor, nicht? Doch zumindestens in Tobrien dürfte sich die Zahl der solcherart verkrüppelt Geborenen drastisch erhöhen ...

## Die Beilunker Reiterin

*Ort des Geschehens:* Zentraltobrien, eventuell auch an einer der noch tobrischen Reichsstraßen nach Westen oder Norden.

*Allgemeine Informationen:*

Ihr nähert euch einer großen, massigen Form, die am Boden liegt, und erkennt bald, daß es sich um ein dunkelbraunes Pferd handelt. Myriaden von Fliegen summen zornig und steigen in Schwärmen auf, als ihr herantretet und feststellt, daß das Tier vollständig gezäumt und gesattelt ist und seine Reiterin hinter ihm liegt – eine Frau, gekleidet in die Uniform der Beilunker Reiter, und neben ihr liegt noch der Reitersäbel. Pferd und Reiterin scheinen schon recht lange tot zu sein: Süßlicher Gestank dreht euch die Mägen um. Nicht weit entfernt erkennt ihr zwei graue Wolfsleiber, die von Huftritten und Schnittwunden getö-



tet wurden, die Körper von Pferd und Reiterin sind übersät von tiefen Bißwunden.

#### Meisterinformationen:

Die Beilunker Reiterin trägt noch immer die Botentasche bei sich, in der eine versiegelte Nachricht steckt, adressiert an einen der Helden ... Es ist dieselbe, aufgrund derer er sich (möglicherweise) nach Beilunk begibt (siehe oben, *die Anwerbung*).

## Hexenverbrennung

*Ort des Geschehens:* Ganz Tobrien

#### Allgemeine Informationen:

Der helle Schein von Feuer weist euch den Weg in ein Dorf mit gebeugten, verwitterten Fachwerkhäusern. Von jenseits der Gebäude steigt eine schwadendicke Rauchsäule auf, und todesgepeinigte Entsetzensschreie vermischen sich mit zornigen Spottrufen. Als ihr euch dem Ort des Geschehens nähert, erkennt ihr, daß ein hoch auf-

getürmter Scheiterhaufen gerade von leckenden Flammen erfaßt wird, die schon fast den Blick auf zwei oben an einen Pfahl gekettete Gestalten verwehren. Eine junge, hübsche Frau und ein Mann schreien und flehen um Rettung, derweil die heiße, flimmern- de Luft und der Rauch ihnen das Atmen schwer machen.

Die aufgebrachte Menge jubelt zufrieden, als die Frau auf dem Scheiterhaufen vor Angst und Atemnot zusammenbricht, und vereinzelte Rufe dringen aus dem Stimmengewirr heraus: „Levthansbuhlin!“, „Kinderfresser“ und „Finsterknechte“ wird den Verurteilten entgegengeschleudert.

#### Spezielle Informationen:

Der Scheiterhaufen ist nicht so weit entflammt, daß nicht durch eine heikle Rettungsaktion noch das Leben der beiden gerettet werden könnte.

Werden einige der abseits stehenden Bauersleute nach dem Grund der Hexenverbrennung gefragt, bekommen die Helden gleich ein Dutzend genannt: Die beiden hätten Schafe auf den Feldern verkümmern lassen, Lämmer mit zwei Köpfen oder Beinen seien geboren worden, Kinder verschwunden („gefressen worden“), und die beiden stünden seit jeher mit den Finsternen

Mächten (die Bezeichnung *Dämonen* vermeiden die meisten abergläubischen Tobrier) im Bunde – weshalb ihnen auch noch kein Mann oder keine Frau hat widerstehen können.

#### Meisterinformationen:

Meistens sind diese Vorwürfe Mißverständnisse, die daraus resultieren, daß die Opfer ganz einfach ein wenig anders (häufig intelligenter) als die normalen Bauern sind; oder lange aufgestaute Eifersucht dient als Ventil der Angst.

Verwenden Sie, verehrter Meister, das Motiv der Hexenverbrennung ruhig ein- bis zweimal leicht abgewandelt, damit den Spielern klar wird, daß Land und Leute in Angst und Chaos gestürzt sind – die einfachen Menschen suchen nun einmal offensichtliche Sündenböcke für Dinge, die ihnen Angst machen. Und ganz Tobrien wird erschüttert von den Gerüchten aus dem Osten des Landes.

## Nacht des Schreckens

*Ort des Geschehens:* Tobrien

#### Meisterinformationen:

Schildern Sie diese Ereignisse einem einzelnen Spieler, dessen Held gerade die Nachtwache hält.

#### Allgemeine Informationen:

Die Nacht ist still – ganz still. Schon lange hast du das fröhliche Zwitschern der Vögel nicht mehr gehört. Doch obwohl euch tagsüber kaum Tiere über den Weg laufen, ist die Dunkelheit erfüllt von Knistern und Knacken, von stetem Getrappel. Dann, durch die Finsternis, hörst du einen Laut, der dir das Blut

in den Adern gefrieren läßt: das langgezogene Heulen eines Wolfes, klar und hart und auf schreckliche Weise von der Gier nach Blut durchdrungen. Ein Heulen nach dem anderen fällt in das erste ein, bis der schaurige Gesang der Nacht angeschwollen ist. Dann, plötzlich, bricht er ab, und die neuerliche Stille ist fast ebenso beängstigend wie das Geheul, denn dir wird klar: Die Jagd ist eröffnet.

#### Meisterinformationen:

Den Helden steht in der Tat eine Nacht des Schreckens bevor: Die Wölfe haben Blut gerochen und werden immer wie-



der versuchen, die Menschen zu erwischen. Das Rudel besteht inzwischen aus etwa 15 – 20 Wölfen (je nachdem, wie viele Sie Ihren Helden zumuten können), ist also schon zu einer ernststen Bedrohung geworden. Den Bestien ist die Angst vor Feuer und hellem Licht gemein, doch haben sie die Helden erst einmal eingekreist, werden sie jedesmal, wenn deren Aufmerksamkeit zu erlahmen droht, zu einem neuerlichen Ausfall vorstoßen, um sich in Windeseile wieder zurückzuziehen. Von dämonischer Blutgier getrieben, ist auch ihre Geduld irgendwann erschöpft, so daß sie unvorsichtig werden.

*Werte eines Waldwölfes:*

**MU 12 AT 11 PA 6 LE 25 RS 3 TP 1W+3 GS 10 AU 90 MR 4\***

*\*Da die Waldwölfe von der Kraft der Dämonensphäre erfüllt sind, ist die Magieresistenz höher als bei normalen Wölfen dieser Art.*

## Alpträume

*Ort des Geschehens:* Das Gebiet südlich der Linie Eslamsbrück-Ilsur und östlich der Linie Eslamsbrück-Beilunk

*Meisterinformationen:*

Auch die Helden atmen den Hauch der Siebten Sphäre, der die verwüsteten Teile Tobriens durchzieht. Dies verursacht eine Aggressivität und Reizbarkeit (der Jähzorn-Wert steigt pro Tag um einen Punkt bis zu einem Maximalwert von zehn; ist dieser erreicht, besteht die Gefahr, daß der Jähzorn bei einer extrem gut gelungenen Probe – 1 auf W20 – permanent um maximal einen Punkt erhöht bleibt. Die vorübergehende Reizbarkeit sinkt nach Verlassen der verderbten Lande pro Tag um zwei Punkte wieder bis auf den ursprünglichen Wert; der regelmäßige Aufenthalt in zwölfgöttlichen Tempeln oder einige innige Gebete bewirken desgleichen), zum anderen bedrohliche, lebendige Alpträume, die allerdings bei intuitiv bestimmten oder prophetisch begabten Helden durchaus auch visionären Charakter haben können.

*Allgemeine Informationen:*

*Traum vom Sterben der letzten Zuflucht (Elf, Hexe, Druiden, Rondrageweihte o. ä.):* „Du liegst auf einem Hügel inmitten eines völlig kargen Landes. Gleichzeitig siehst du dich selbst, wie du dort liegst. Du nimmst das Land um dich herum wahr und bemerkst, daß der Hügel der einzige Fleck ist, der noch nicht von seltsamem, violetter Nebel bedeckt ist. Dein Leib liegt rund um einen Steineichenschößling zusammengekrümmt, der zwi-

schen Beinen und Oberkörper hervorwächst, gleichermaßen Schutz bietend und suchend.

Doch die Nebelschwaden wabern näher, kriechen auf deinen Körper zu, der sich aufrichtet und dir aus leeren Augen entgegenblickt. Die Nebel schließen nun schnell auf, und der Steineichenschößling verkümmert, während von deinem Körper das Fleisch schlagartig abfällt und dich nur noch dein Totenschädel angrinst. Deine Skeletthand greift nach dem grauen Strunk der toten Pflanze und reißt ihn aus. Ein triumphierendes, tosendes Kreischen ist zu hören, und die Sonne verdunkelt sich; du erwachst schweißgebadet.“

*Traum von ewiger Finsternis (Beliebiger Charakter mit hoher Intuition, zwölfgöttergläubig):* „Du bist einer inmitten von vielen. Du blickst dorthin, wo nach Praios' ehernen Gesetzen jeden Morgen die Sonne auf ein Neues geboren wird, um die Welt von der Nacht zu erlösen. Gleich muß der Augenblick kommen, wo der östliche Horizont errötet, und mit Vorfreude seht ihr euch nach dem Licht. Gespannte Lidschläge lang harret ihr aus, bis sich die freudige Erregtheit in rasendes Entsetzen verwandelt: Der Horizont bleibt dunkel. Mit fast kindlichem Greinen erwachst du, und noch immer umfängt dich die Dunkelheit – doch es ist nur die sternenklare Nacht des Phex, und eine Flut der Erleichterung durchströmt dich und beruhigt dein rasendes, verängstigtes Herz.“

*Traum von der Versuchung (Machtvoller Krieger oder Adliger, auf alle Fälle nicht magiebegabt):* „Du kämpfst viele Kämpfe und siegst. Du bringst kostbare Gaben in die Tempel und dienst. Du wirbst um schöne Männer/Frauen und wirst erhört. (Wiederholen Sie diese Sätze drei- bis viermal mit variierender, immer genervterer Betonung.) Dein Leben wird schal. Nichts bringt Aufregung oder Herausforderungen, denen du nicht mit Leichtigkeit den Garaus machen könntest. Was bietet dieses Leben dir noch? Du hast alles erreicht, was du erreichen kannst, du hast alles getan, was getan werden kann. Du hast alles gelebt, was gelebt werden kann. Dann siehst du IHN. Sein Gesicht ist dunkel, und doch sinnlich, schön und schrecklich zugleich. Mit einem verächtlichen Blick, der doch zugleich unter die Haut geht, blickt er dich an, und du siehst, was er dir zu bieten hat: Macht, Herrschaft, Gewalt. Zauberkraft. Die Möglichkeit, jene mystischen und magischen Kräfte zu beherrschen, die dem Menschen sonst nur angeboren ist. Du besaß sie nicht, doch nun ... Er streckt die Hand nach dir aus, berührt dich, und vorfreudige Erregung durchströmt dich. Er umfaßt deinen Kopf mit beiden Händen und es wird dunkel um dich. Das Einzige, was du noch hörst, ist das Bersten von Knochen.“

# Beilunk

## Allgemeine Informationen:

Beilunk – Perle des Radromtales, Stadt der Praiosfürsten, die über diese Lande herrschen. Die goldene Kuppel ist schon von Weitem zu sehen, wenn man einem der Knüppeldämme folgt, die wie strahlenförmige Speichen eines gebrochenen Rades durch die feuchten Radrom-Auen in Richtung Stadt führen. Im Frühling flammt die Flußmündung und das Land rund um Beilunk im Gelb der Bedonblüten. Eine Brücke führt direkt vor der Stadt über den Radrom, dahinter schließt sich das finstere Hafenviertel an, das noch vor der Stadtmauer liegt, die die Oberstadt umschließt.

Doch wer Beilunk schon einmal gesehen hat, ist von der Veränderung überrascht: Das Hafenviertel zu Füßen der Stadtmauer ist sicherlich um das Doppelte angeschwollen, ebenso wie die Zahl der Bettler in den Straßen; an Häusern und Stadtmauern wurden notdürftig Baracken und Unterkünfte für die vielen Flüchtlinge aus Tobrien und Mendena aufgerichtet, und hungrige Kinder lauern allerorten, ob etwas Eßbares für sie abfällt.

Die Oberstadt Beilunks wird von der Stadtgarde systematisch abgeriegelt, die Wachen sind verstärkt, um die Reichen und Adligen vor der Gier des Pöbels zu schützen.

## Die Oberstadt

### Allgemeine Informationen:

Die Handwerker Beilunks, die Händler und reichen Leute prägen das Bild der Oberstadt. Damen in farbenprächtigen, schweren Kleidern und golddurchwirkten Umhängen spazieren mit kleinen Schoßhündchen durch die mit roten Ziegelsteinen gepflasterten Straßen, rot sind auch die vorherrschenden Ziegeldächer. Prachtige zwei- und dreistöckige Bauten mit breiten Fenstern aus Butzenscheiben säumen die Straßen – Beilunk ist zweifellos eine reiche Stadt. Doch auch hier zeigt sich, daß das Land in Angst und Schrecken liegt, da die Präsenz von Bewaffneten, meist Stadtgardisten, allgegenwärtig ist und kaum ein Bürger unbewehrt auf die Straße tritt.

dem sich so mancher Held in acht nehmen sollte, der die Gebote der Zwölfgötter leichtfertig bricht ...

### Schwert und Stab

Die *Akademie der Vereinten Künste von Schwert und Zauberstab – Kaiserlich Garethisches Lehrinstitut der angewandten kombattiven Magie vom Schwert und Stabe zu Beilunk*, der Herrin Rondra und der Herrin Hesinde zum Wohlgefallen, wie sie mit vollem Namen heißt, hat ihre Räume in einem eindrucksvollen, jedoch recht unansehnlichen Backsteinbau – im besten Wehrheimer Kasernenstil – am Rande der Stadtmauer. Die Zöglinge erhalten an dieser Schule eine rauhe Ausbildung an Leib, Seele und Astralkunst und sind sich des hohen Niveaus ihres Könnens durchaus bewußt – ihre Arroganz ist in der Stadt schon sprichwörtlich.

Der Akademieleiter *Saldor Foslarin* ist ein Hutzelmännchen von eineinhalb Schritt Größe, zu dem der harsche Kommandostil nicht recht passen will; in magischen Fachkreisen jedoch wird ihm höchster Respekt nicht nur als Vorsteher des *Bundes des Weißen Pentagramms*, der Weißen Gilde, gezollt, man sagt, daß er seine geringe Größe durchaus durch vollendete Beherrschung vieler weißer Kampfsprüche und des Stabfechtens mehr als ausgleicht ...

### Der Praiostempel

Das prachtvollste Gebäude Beilunks ist zweifellos der Tempel des Götterfürsten. Die goldene, freitragende Kuppel überspannt ein Gebäude aus weißem Marmor, dessen Portal mit den weißen Greifen dem Betrachter leicht ein beklemmendes Gefühl einflößt. *Gwidühenna von Faldahon*, die Markgräfin Beilunks, ist zugleich Erleuchtete des Praios und somit oberste Geweihte des Beilunker Praiostempels. Im Tempel ist sie jedoch weitaus seltener anzutreffen als auf der markgräflichen Burg.

### Der Alte Fürstenpalast

Die Residenz der derzeitigen Markgräfin (und Erleuchteten des Praios) *Gwidühenna von Faldahon* ist ein geradezu düsteres Bauwerk. So strahlend hell, wie ihr Domizil im Praiostempel ist, so finster ist es in der Beilunker Burg, deren uraltem Gestein man mangelnde Pflege ansieht. Die Burg selbst ist trutzig und fest, das Mauerstein schwarz vor Alter, doch auch die sogenannte „Neue Mauer“ hebt sich kaum aus dem Gesamtbild hervor. Hinter dieser ragt deutlich der Kerkerturm Beilunks auf, vor

### Der Schwarze Bär

#### Allgemeine Informationen:

Ein träge im Wind baumelndes Schild mit einem schwarzen Bären kündigt davon, daß ihr euer Ziel erreicht habt. Die hohe Fachwerkfassade ist von Schnitzereien auf Quer- und Längsbalken verziert, die ins Lächerliche verzerrte Gesichter und Tierformen zeigen. Dazwischen ist auch hier immer wieder das Schnitzmotiv des geschwärzten Bären zu finden.



#### *Spezielle Informationen:*

Der Schwarze Bär ist eines der feineren Gasthäuser, in dem tatsächlich von glasierten, irdenen Tellern und aus gespülten Bierbechern (!) gespeist und getrunken wird; die Stühle und langen Tische sind ebenfalls mit Schnitzereien verziert. Kerzenleuchter und eine große Feuerstelle sorgen für Wärme und Gemütlichkeit, während Jalinde Erber und ihr Mann Vitus die Gäste versorgen.

#### *Meisterinformationen:*

Im Schwarzen Bär gibt es einen Schlafsaal mit großen Kastenbetten, in dem etwa zwanzig Personen unterkommen können.

nen (jeweils zu zweien oder dreien in einem Bett), und einige Einzel- und Doppelkammern. Vitus, der in der Küche regiert, kocht gute Hausmannskost und spart nicht zu sehr am Fett, die Schlafgelegenheiten sind recht sauber und wanzenfrei – alles in allem ein gutes Haus.

Seit drei Generationen nun besitzen die Erbers das Vertrauen der Amazonen, die, wenn sie nach Beilunk kommen, hier Quartier beziehen und sich in den Händen wohlwollender Freunde wissen. Jalinde Erber, die ihrem Vater Ulfried in der Führung des Gasthauses nachfolgte, hütet dieses Vertrauen der Amazonen wie ihren Augapfel und wird notfalls mit ihrem scharfen Säbel nachhelfen, es zu bewahren.

## Im Namen der Königin von Kurkum

#### *Meisterinformationen:*

(Dieser Abschnitt ist nur teilweise zu verwenden, wenn Sie die alternative Einleitung gewählt haben.) Richten Sie die Anreise der Helden so ein, daß sie spätestens am zwölften Rahja in Beilunk eintreffen.

Ayla Ylarsil von Donnerbach, die Geweihte der Ronda vom Donnertempel zu Kurkum, weilt ab dem elften Rahja in Beilunks Schwarzen Bären, um die gerufenen Helden zu empfangen. Jalinde Erber hat Anweisung, die Recken, die nach Ayla fragen, umgehend zu ihr zu führen; Quartiere sind für sie schon bereitgehalten.

#### *Allgemeine Informationen:*

Die schlanke Wirtin führt euch eine knarrende Holztreppe hinauf, zu einem Zimmer am Treppenabsatz. Stumm klopft sie an der Tür und wartet. Ein harsches „Ja?“ dringt gedämpft aus dem Zimmer heraus, die Wirtsfrau öffnet die Türe und läßt euch ein. Im dämmerigen Licht des nordwärts gelegenen Raumes könnt ihr die spärliche Einrichtung erkennen: ein einfaches Bett, eine Truhe, ein Holzschrank mit ausklappbarer Schreibfläche. Vor dem offenen Fenster steht reglos eine Gestalt, die euch unverwandt mustert, die Beine in den Boden gestemmt, die Arme vor der Brust verschränkt. Auf den ersten Blick scheint sie eine Amazone zu sein – sie trägt die traditionelle Brünne und Arm- und Beinschienen, darüber jedoch ein leichtes, ärmelloses Wollkleid, das durch einen weiten Schlitz viel Beinfreiheit gewährt. Schwarze, wildgelockte Haare umrahmen das Gesicht, das halb im Schatten liegt. Wilde Schönheit und Stolz mischen sich mit strenger Hingabe zu beherrschten Zügen, die schwarzen Augen offenbaren nichts von dem, was hinter ihnen liegt.

„Ihr seid gekommen“, spricht sie mit fester Stimme, und doch vermeint ihr, eine Spur Erleichterung herauszuhören. „Ich danke Euch im Namen der Königin von Kurkum, Yppolita, in deren Auftrag ich Euch rief.“

Ayla geht unruhig im Raum auf und ab. Dann wendet sie sich euch zu: „Dunkle Zeiten sind angebrochen. Ihr habt euch selbst mehr als einmal davon überzeugen können, wie mir scheint. Meine Königin befahl mir, euch in ihrem Namen um einen

großen Gefallen zu bitten, der Kurkum und viele Lande vor dem Verderben bewahren könnte. Gilia, die Prinzessin Kurkums, ist dem Ruf Rahjas gefolgt. Dafür verschmähte sie Rondras Hand und die Krone von Kurkum, die unsere Königin ihr an ihrem dreißigsten Geburtstag übergeben wollte.“

Ernst blickt sie aus dem geöffneten Fenster in die laue Rahjanacht. „Sie ist fortgegangen, doch hegen wir alle mit der Königin immer noch die Überzeugung, daß Gilia zurückkehren wird, wenn Kurkum ihrer bedarf, daß sie unser Volk, das auch das ihre ist, nicht im Stich lassen wird. Unsere Burg Löwenstein, in der viele tapfere Amazonen der alveranischen Löwin huldigten, ist gefallen, überrannt von finsternen, frevlerischen Scharen.“

Die Miene der Geweihten verhärtet sich, ihre dunklen Augen funkeln kalt. „Der Fall Löwensteins liegt einige Wochen zurück, doch noch immer ist die Tochter der Königin nicht zurückgekehrt. Ihre Majestät läßt mich Euch mitteilen, daß dies entweder bedeutet, daß sie sich vollends von ihren Schwestern und ihrem Volk abgewandt hat, oder daß sie daran gehindert wird, zu uns zu kommen.“

Nun blickt Ayla einen jeden von euch direkt an, ein Blick, der euch zugleich zu messen wie zu wertschätzen scheint. „Euch alle, die ich Euch im Namen Yppolitas rief, bittet meine Königin – denn befehlen kann und will sie nicht –, Euch auf die Suche nach Gilia zu machen und herauszufinden, welche ihrer Vermutungen die richtige war.“

Leise beendet sie ihre Rede: „Einige von uns Amazonen hoffen, daß Gilia verhindert wird und kommt, so Ihr ihr helft und ihr die Botschaft Yppolitas überbringt. Doch wenn sie ihre Mutter und ihr Volk vollends verrät ... oder Ihr sie nicht findet, bevor auch Kurkum von den dämonischen Heerscharen berannt wird ... dann ist unser Schicksal besiegelt.“

Die Geweihte blickt euch an: „Werdet Ihr Kurkum und seiner Königin helfen?“

#### *Meisterinformationen:*

Beteuern Ihre Helden, geehrter Meister, ihre Ergebenheit und Bereitwilligkeit, der Königin diesen Dienst zu tun, wird Ayla ihnen daraufhin herzlich die Hand und einen einfachen sil-



bernen Ring geben, der sie als Gäste der Kurkumer Königin ausweist und Gilia zeigen wird, daß sie wirklich im Dienste Yppolitas reisen.

Ayla betont, daß jeder Tag, der vertrödel wird, zu kostbar ist. Geld (Amazonenkronen, Kurs 1 Goldkrone = 12 Silbertaler) für die Reise wird ihnen ausgehändigt, und Ayla faßt zusammen, was über die Umstände und das Ziel der Abreise Gilias bekannt ist:

Vor einiger Zeit, wohl mehr als anderthalb Jahren, kehrte Gilia von einem Besuch bei ihrem Onkel, König Cuano ui Bennain von Albernia, in Begleitung eines überaus charismatischen Elfen zurück. Dieser Elf, Lindion Dunkelhaar, sei zugleich eine sehr düstere Erscheinung gewesen. Nach zwei Wochen habe Yppolita ihrer Tochter zu verstehen gegeben, daß sie die Anwesenheit des Elfen nicht länger dulde, und ihr gleichzeitig eröffnet, daß sie ihr die Krone zu ihrem dreißigsten Geburtstag zu überreichen gedenke. Daraufhin sei es zum Streit gekommen, Gilia habe ihrer Mutter an den Kopf geworfen, sie wolle eher auf die Krone des Amazonenvolkes verzichten als auf die Liebe des Herrn Dunkelhaar, und habe noch am selben Tage (dem 21. Tsa 24 Hal) die Burg mit besagtem Elfen verlassen. In Shamaham sei die Spur dann ver-

loren worden, da die Prinzessin und der Elf dort die Straße verlassen hätten und weitere Untersuchungen abgebrochen worden seien. Dennoch wird sich die Spur wohl dort wieder aufnehmen lassen.

Mehr kann (oder will) die Geweihte dazu nicht sagen, und dieses Bündel an Informationen ist schon erheblich mehr, als sonst jemandem innerhalb und außerhalb Kurkums bekannt ist.

Schlagen die Helden das Vorgehen nicht selbst vor, wird die Geweihte sie ermutigen, mit der Suche in Shamaham zu beginnen. Ayla plant, die Recken bis dorthin zu begleiten, und noch ein, zwei Tage zu beobachten, wie sie sich machen. Selbstverständlich weiß sie über den Überfall auf Shamaham Bescheid, weiß von dem feindlichen Heer jedoch nur, daß es gen Mendena abgezogen ist.

Ayla setzt den Aufbruch auf den morgigen Vormittag fest; so die Helden noch Dinge benötigen, sollten sie früh aufstehen. Um des schnellen Vorankommens willen stattet die Geweihte die Helden, die nicht über Pferde verfügen, mit solchen aus, so daß die Reise nach Shamaham ohne größere Unterbrechungen etwa drei Tage dauern sollte.

## Das Hafenviertel

Elend, Dreck und Hunger herrschen in der Unterstadt Beilunks mehr denn je. Schon vor dem Eintreffen der Flüchtlingsströme patrouillierten die Stadtbüttel nur in den großen Straßen Richtung Oberstadt, der Rest des Hafenviertels – und so wird fast alles außerhalb der Oberstadt genannt – wird von den Schmugglern und Bettlern kontrolliert, wobei die Zahl der letzteren täglich steigt. Bis vor kurzem hielten sich noch die Gauner mit den hier stationierten Soldaten die Waage, doch wurde für die militärischen Konfrontationen abgezogen, was abzuziehen war; die Liegeplätze der großen Schiffe der Perlenmeerflotte sind schon seit ein paar Monden leer.

So regiert nun der Pöbel das Hafenviertel, und die Flüchtlinge finden sich häufig auf gegnerischen Seiten wieder: die, welche die Reichen und Edlen um Geld und Leben bringen wollen, stehen denen gegenüber, die angeheuert wurden, um ebendies zu verhindern.

### Das Neunauge

Am Radrom im schäbigsten Teil des Hafenviertels gelegen, bietet das *Neunauge* den zwielichtigsten Gestalten Beilunks Unterschlupf.

Die Spelunke ist für Schmuggler und Bettler gleichermaßen gut zu erreichen, und so hat Wirtsmann Jagotin allabendlich viel zu tun, damit jeder Schreihals genug von seinem schalen Bier bekommt. Um unbetene Auseinandersetzungen handgreiflicher Natur zwischen Flußschiffen und Perlenmeer-matrosen oder Schmugglern im Voraus zu verhindern, hat Jagotin gerne ein Relikt aus den wirklich verruchten Zeiten des Neunauges von den Vorbesitzern übernommen: den inzwischen etwa siebzigjährige Troll Triefauge, bei dessen bedrohlichen vier Schritt Größe selbst die erbittertesten Feinde überraschend Frieden schließen.

# Auf der Suche nach Gilia

Der Weg nach Shamaham führt die Gruppe zunächst am östlichen Ufer des Radrom nordwärts, nach etwa siebenzig Meilen (also eineinhalb Tagesreisen später) schlägt Ayla einen Karrenweg nach Osten ein. Manch einer Ihrer Helden, werter Meister, hat diese Reise vielleicht schon einmal getan, nämlich zur Göttin der Amazonen, und wird in diesem Abenteuer einigen alten Bekannten begegnen. Verwenden Sie deshalb diesen Teil der Reise, um Ihre Spieler die Vergangenheit noch einmal erleben

zu lassen, sie an die „alten Zeiten“ zu erinnern, die sowieso immer besser waren, und so langsam und vorsichtig (zumindestens in den Spielern, so die Helden die oben genannte Göttin ... nicht erlebt haben) die Bilder Kurkums und Yppolitas heraufzubeschwören.

In den abgelegeneren Gegenden können Sie den Helden ein bis zwei der unter *Durch verfluchte Lande* geschilderten Ereignisse servieren.

## Nach Shamaham

### Meisterinformationen:

Von Beilunk nach Shamaham sind etwa 120 Meilen zurückzulegen (kommen die Helden nicht aus Beilunk, sondern aus dem Norden, sind es von der Reichsstraße etwa siebenzig), zu Pferd ist das Ziel also gut in zweieinhalb bis drei Tagen zu erreichen. Zu Fuß bräuchte man derer wohl mindestens vier. Auf den Straßen nach Beilunk und Warunk kann man immer wieder vereinzelt Leiterwagen oder schwer beladene Familien sehen, die ihr ganzes Hab und Gut zusammengepackt haben und in die Sicherheit der großen Städte fliehen. Sie allesamt können (und werden) von der Grausamkeit der Plündererscharen berichten, die von Nordosten bis Shamaham zog und dort durch den Einsatz der Amazonen, die im letzten Augenblick eintrafen, aufgehalten, ja, zurückgetrieben wurde.

### Allgemeine Informationen:

Ratternd und klappernd kommt euch ein hoch beladener Leiterwagen entgegen, gezogen von einem mageren Ochsen und zwei jungen Burschen. Darauf türmen sich neben Kisten, Stühlen und Decken Körbe mit Hühnern, Kornsäcke und, auf einem Stapel aus aufgeschichtetem Stroh, ein alter Greis und zwei junge Kinder. Ohne aufzublicken stapft der kleine Zug an euch vorüber, während eine Frau, die neben dem Wagen einhergeht, trotzig und erhobenen Hauptes ihren Kindern ein Wiegenlied singt:

„... Die Sonne lacht nicht für'n Graf allein, träume schön, mein liebes Kindchen. Eines Tages wirst frei du sein, du und deine kleinen Pferdchen ...“

Die traurigen Klänge wehen zu euch herüber, bis sich das Quengeln eines kleinen Kindes in die Melodie mischt.

## Shamaham

Shamaham, das der Hauptort der gleichnamigen Baronie ist, zählte bis vor kurzem ca. fünfhundert Seelen, doch etwa einhundert Bewohner des kleinen Städtchens fielen dem Überfall zum Opfer. Denn auch hier sind einige Banner der Schergen Borbarads unter Führung Ingolfs Notmarker plündernd eingefallen, um ihre (menschlichen und tierischen) Truppen zu versorgen; und so manch einer der überlebenden Shamahamer packt sein Bündel und flieht in eine größere Stadt – meist ist dies Beilunk oder Warunk. Die Baronie wurde bis vor kurzem verwaltet von *Landmeister Arulf von Barn*, der jedoch bei dem Überfall getötet wurde. Die Reichsstadt Shamaham obliegt dem *Junker Sagat Myelin von Shamaham*, der mit Thimorn Grabensalb, einem in Shamaham ansässigen Magier (s. u.) vielen Bewohnern die Flucht in das Umland ermöglichte und ihnen so das Leben rettete.

Da der Handel mit dem Amazonenreich Kurkum (hauptsächlich der Safranhandel) seit langem fast ausschließlich über Shamaham abgewickelt wurde, war hier durch die Jahre ein nicht unbeträchtlicher Wohlstand angewachsen. Um so verhee-

render waren die Verluste durch die plündernden Söldlinge. Maline Erber, die das Safrangeschäft ihres vor zwanzig Jahren ermordeten Mannes wieder aufgebaut und zu größerem Glanze geführt, als ihr Mann dies damals vermocht hatte, war einst die reichste Händlerin der Stadt (Malines Tochter Jalinde Erber führt übrigens seit zehn Jahren den Schwarzen Bären zu Beilunk). Nachdem die Truppen abgezogen sind, versucht sie, ihren Handel wieder einmal in Schwung zu bringen, um zunächst Shamaham wieder mit dem Nötigsten zu versorgen, doch das wird in diesen Zeiten sicher nicht leicht fallen.

In Shamaham gab es einen Traviatempel, der bei dem Überfall zerstört wurde, der kleine (aber reiche) Phextempel blieb unberührt. Der Tempel der Rondra, der vor zwanzig Jahren von aufgebracht Shamahamern niedergebrannt wurde (siehe *Die Göttin der Amazonen*), ist niemals wieder aufgebaut worden, da die Geister der ermordeten Priesterinnen dort noch immer Wacht halten und das ehemalige Heiligtum kürzlich sogar gegen die Schergen des Dämonenmeisters verteidigten. Auch das kleine Gasthaus des Ortes wurde ein Opfer der Flammen.

## Der Magier

### Allgemeine Informationen:

Ein Mann tritt auf euch zu. Er ist hager und ein wenig gebeugt, obwohl er die dreißig Götterläufe sicherlich noch nicht überschritten hat, hat braunes Haar, das ihm keck in die Augen hängt, und ist gekleidet in eine einfache graue Robe. In der rechten Hand hält er einen schlichten Stab, der ihm bis zu den Augen reicht. Eine Tasche und ein Kräuterbeutel scheinen seine einzige Habe zu sein, und auch die sehen schon arg mitgenommen aus.

Er deutet eine kleine Verbeugung an und spricht: „Thimorn Grabensalb genannt. Darf ich mich zu Euch gesellen? Nur noch selten kommen friedliche Fremde in die Stadt, von denen man Neues erfahren könnte.“

### Spezielle Informationen:

Bleiben die Helden freundlich zu Thimorn, versorgt er sie zum Dank mit dem örtlichen Klatsch, der sich immer noch um die Folgen der Plünderung und des Krieges dreht.

### Meisterinformationen:

Thimorn Grabensalb ist Magier und lebt seit frühester Jugend in Shamaham und Umgebung. Einst wurde er zur Beilunker Akademie *Schwert und Stab* gegeben, um zum Kampfmagier ausgebildet zu werden, kam jedoch mit dem harschen

Regiment dort nicht zurecht und floh Hals über Kopf zurück nach Shamaham, wo er einige Helden, die mit einem Auftrag Stoerrebrandts nach Kurkum unterwegs waren, mit einem plötzlichen VISIBILI VANITAR überraschte \* ... Aus dem kecken Burschen von einst ist ein ernster Magier geworden, der bei einem wandernden Lehrmeister die magische Heilkunst erlernte, zu der er bei weitem besser geeignet war als zur Kampfmagie (er trägt seines Meisters Siegel, das von der Donnerbacher Heilakademie autorisiert ist). Nun gilt sein ganzes Bestreben dem Wohl der Shamahamer Bürger, die ihm seine Hilfe gerade zu dieser schweren Zeit wenig danken können.

Thimorn war wesentlich daran beteiligt, die Bewohner Shamahams vor den Schwertern und Fackeln der einfallenden Plünderer zu retten, und so manch einer wäre ohne seine Kunst heute wohl ein Krüppel oder tot.

Über Gilia und Lindion Dunkelhaar kann Thimorn berichten, daß er ihnen damals bei dem kleinen Dörfchen Kendram, kaum vier Fußstunden nördlich, begegnete, von dort seien sie etwa nach Norden weitergewandert. Kendram ist bei dem Überfall allerdings komplett dem Erdboden gleich gemacht worden, es fiel einen Tag vor Shamaham (mehr zu dem Überfall siehe *Aventurischer Bote* 64).

Thimorn hat einige Heilkräuter gesammelt, die er den Helden überlassen kann, tauscht jedoch lieber gegen Lebensmittel oder nützliches Werkzeug, als daß er Gold annimmt.

## Spurensuche

### Meisterinformationen:

Kendram wurde völlig zerstört, die Bewohner getötet, Vieh und Vorräte geplündert.

### Allgemeine Informationen:

Früh am Morgen seid ihr aufgebrochen. Strahlend helles Sonnenlicht dringt durch das junge Blätterwerk, eine kühle Brise weht durch die angenehm warme Rahjaluft. Still ist es: Kaum einen Vogel hört ihr. Bald schon müßt ihr den kleinen Fluß in der Nähe Kendrams erreicht haben. Tatsächlich ist von jenseits eines kleinen Hügels sanftes, friedliches Gemurmel zu vernehmen, und die Pferde beschleunigen wie von selbst ihre Schritte. Sonnenflecke in den Baumkronen erhellen den Weg, der direkt auf ein kleines Dörflein weist.

Ihr kommt den Hügel herab auf die Hütten zu, die sich dunkel gegen den blassen Abendhimmel abheben. Immer noch ist es still – zu still. Kein Kind spielt zwischen den Häusern, kein Lachen ist zu hören, nirgends ein blökendes Schaf.

Das friedliche Flößchen trennt euch noch vom Ort des Geschehens, und unruhig stapfen eure Pferde wieder zum jenseitigen Ufer hinauf, da löst sich ein Schatten auf dem dunklen Wasser und treibt auf euch zu, langsam und schaukelnd. Süßli-

cher Geruch liegt in der Luft, so daß die Pferde schnaubend zurückweichen, da ist das Treibgut auch schon heran: Im Licht des jungen Tages erkennt ihr den aufgedunsenen Körper einer Frau, der auf dem Rücken den Fluß hinuntertreibt. In ihrem Leib klaffen schwärende Wunden, die Augen starren blind in den Himmel.

### Spezielle Informationen:

Das kleine Dorf, zu dem die Helden kommen, bietet ein trauriges Bild: Von den Hütten stehen meist nur noch die Mauern aus Stein, umgeben von verbrannter Erde. Viel Verwertbares scheint nicht verbrannt zu sein, da alles, was nicht niet- und nagelfest war, geplündert wurde. Alles deutet darauf hin, daß das Örtchen von einem großen Heerhaufen niedergemacht wurde.

Informationen über Gilia und den Elfen sind selbstverständlich keine zu bekommen, die Helden können höchstens Thimorns Hinweis folgen, daß die beiden nach Norden zogen. Damit begeben sie sich allerdings stetig in Richtung Heerlager des Feindes, der am morgigen Tag, nachdem der Magier Sulman al'Venish, der Lutisana zur Seite gestellt wurde, heute zum Führungsstab stieß, nach Süden aufbricht.

\* Siehe auch hierzu das Gruppenabenteuer *Die Göttin der Amazonas*



#### Meisterinformationen:

Die Dunklen Schergen, die Truppen des Dämonenmeisters, kennen keine Gnade. Das Heer verbreitet Angst und Schrecken im Land, die Dörfer werden entweder unterworfen oder niedergebrannt. So war es auch hier. Am Morgen jenes Tages gab es für dieses Örtchen ein blutiges Erwachen. Ermutigen Sie die Helden jedoch mit Detailschilderungen einzelner Szenen zu weiteren Erkundungen; man kann ja nie wissen, ob nicht etwas übersehen wurde ...

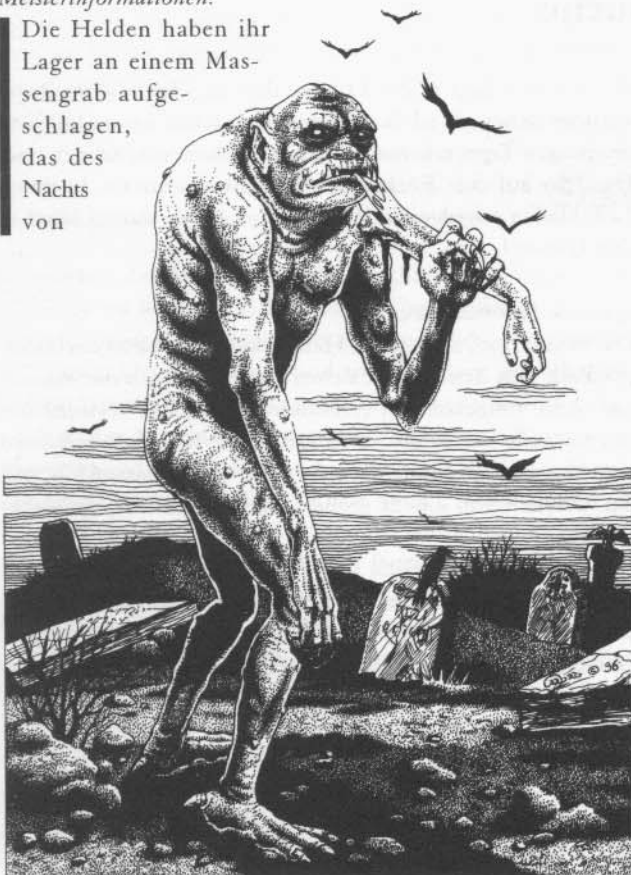
### Das Massengrab

#### Allgemeine Informationen:

Früh seid ihr aufgestanden, um die Reise fortzusetzen, und freut euch nach der düsteren Nacht auf den neuen Sonnenaufgang, der sich gen Rahja am Himmel abzeichnet. Schnell wickelt ihr eure Decken zusammen und verschnürt sie fest, als ihr hastiges Schmatzen hört. Von dem großen Hügel zu eurer Linken, in dessen Windschatten ihr euer Lager aufgeschlagen hattet, ertönt nun ein dumpfes Knacken. Im Zwielicht des neuen Tages erkennt ihr eine verkrüppelte, gräßliche Kreatur, die an der Flanke des Hügels hockt, in jeder Hand einen Teil eines menschlichen Unterarmes, und die euch, in der Kaubewegung erstarrt, stumpfsinnig anglotzt – ein Ghul! Wie erwachend stopft er sich den restlichen Arm zwischen den Kiefer, um alle Arme und Beine zur Flucht zu nutzen.

#### Meisterinformationen:

Die Helden haben ihr Lager an einem Massengrab aufgeschlagen, das des Nachts von



einigen Ghulen geplündert wird. Zunächst ist eine Totenangst-Probe -2 nötig, um sich nicht schreiend abzuwenden. Die Helden können insgesamt drei der ekligen Kreaturen aufreiben, die zu überwinden im heller werdenden Tageslicht kein Problem sein sollte, denn sobald sie von der direkten Sonne beschienen werden, zerfallen sie zu einem stinkenden Häufchen Asche. Bedenken Sie, daß der Biß eines Ghuls, so nicht mit Heiltrank, einem Gegengift oder einem KLARUM PURUM behandelt, das Opfer mit 10 Prozent Wahrscheinlichkeit (19-20 auf W20) binnen drei Tagen selbst in einen Ghul verwandelt – verwenden Sie diese Kreaturen also mit Blick auf Ihre Helden vorsichtig, und setzen Sie den die Ghule vernichtenden Sonnenaufgang als dramaturgisches und rettendes Mittel ein. Doch auch ein zwölfgöttliches Wunder mag einem infizierten Helden die Verwandlung ersparen – schließlich hat Rondra mit den Recken noch Großes vor.

#### Die Werte eines Ghuls:

**MU 25 AT 10 PA 9 LE 40 RS 1 TP 2W+2 (Biß)/1W+4 (Klaunen) GS 7 AU 100 MR 15**

### Der Spähtrupp

#### Allgemeine Informationen:

Die Hügel sind sanft geschwungen, und auf einem von ihnen haltet ihr inne, um euch einen Überblick zu verschaffen. Ihr laßt die Blicke schweifen ... und eure Aufmerksamkeit bleibt sofort an einer dunklen, wogenden Masse hängen, die sich über die Hügel und Senken vor euch bewegt: ein Heer, ein verdammt großes Heer, und es kommt direkt auf euch zu!

Ihr seht Hunderte von Kämpfern, die Waffen blitzen im Sonnenlicht, und nach einigen Augenblicken hört ihr auch das dumpfe Gemurmel. Ihr seht eine helle Lichtreflexion an der Spitze des Heeres.

Ihr hört ein Keuchen neben euch, und seht Ayla, die leichenblaß im Sattel sitzt. Sie starrt voraus, dann, fast flüsternd, spricht sie: „Kurkum ... sie wollen Kurkum. Kommt mit, wir müssen die Königin warnen!“ Die letzten Worte schreit sie fast. Sie wirft ihr Pferd auf den Hinterhufen herum und prescht in vollem Gallopp gen Süden.

#### Meisterinformationen:

Falls die Helden zögern, sich Ayla anzuschließen, erklärt sie ihnen, daß es dringend erforderlich ist, daß sie *alle* reiten, denn vielleicht stoßen sie unterwegs auf Feinde, und es muß auf jeden Fall gewährleistet sein, daß die Botschaft Kurkum erreicht.

Die Helden sind jedoch bereits entdeckt worden: Lutisana von Perricum besitzt ein sehr gutes Fernrohr, das sie sich von ihrer ersten Prämie leistete ... Ein Spähtrupp wird den Helden nachgeschickt. Inzwischen ist er entsprechend dämonisch verstärkt, um die Schlagkraft des Trupps zu erhöhen (Sie wissen schon, nur magische und geweihte Waffen ...). Die sechs Späher (und die zwei Dämonen) haben den Auftrag,

sich der Helden gründlich anzunehmen, damit die Amazonen nicht etwa schon gewarnt sind.

Eine Verfolgungsjagd beginnt, die jedoch bald ihr Ende findet (denn kein Pferd kann ewiglich im gestreckten Galopp rennen), wenn die Helden nicht über magische Beschleunigungsmittel verfügen. Lassen Sie die Verfolger ruhig mal aus dem Blickfeld verschwinden, nur um sie dann in ungeahnten Momenten wieder auftauchen zu lassen.

Die Reitertruppe ist übrigens samt und sonders mit Reiter-säbeln ausgestattet – mit jenen, die eigentlich (wie man noch sehen wird) für die Amazonen bestimmt waren.

#### *Allgemeine Informationen:*

Bald sprengen auf dem Weg Reiter mit gezogenen Säbeln heran, in deren Mitte ihr zwei schwarze, huschende Schemen mit rot glühenden Augen erkennt, die in der einen Hand ein Schwert, in der anderen eine Peitsche tragen ...

Ayla brüllt laut: „Dämonen! Für die Königin, für Rondra!“ und stürzt sich mit gezogener Waffe auf die niederhöllischen Gestalten.

#### *Die Werte eines Söldlings:*

**MU 12 AT 13 PA 11 LE 30-40 RS 3 TP 1W+4** (Amazonen-säbel) **MR 2-4**

#### *Die Werte der Heshthotim:*

**MU 30 AT 13 PA 8 LE 20 RS 0\* TP 1W+4** (Schwert)\*1W (Peitsche)\* **MR 5**

\* Bedenken Sie, daß nur magische und geweihte Waffen die Dämonen verletzen können, daß bei einem Treffer mit der Peitsche dem Opfer vorübergehend ein Körperkraftpunkt abgezogen wird und daß bei einer parierten Attacke des Dämonenschwertes der Bruchfaktor der Parierwaffe um einen Punkt steigt. Der Heshthot hat nur eine Attacke pro Kampfrunde

Siegen die Helden, können sie von eventuellen Überlebenden die ungefähre Stärke des herannahenden Heeres erfahren. Die Söldner wissen zwar nicht genau über die Truppenstärke Bescheid (sie können sie nur schätzen), über Bewaffnung, Moral, dämonische und untote Präsenzen aber können sie recht gut Auskunft geben (siehe *Die Schwarzen Schergen* im Anhang 2).

## In die Beilunker Berge

Im Süden Shamahams erwartet die Gruppe teils sumpfiges, teils bewaldetes Gelände, das zu durchqueren nicht ganz einfach ist. Die Gegend ist relativ wenig besiedelt, der Wald dicht, und man kann tatsächlich einigen Ogern begegnen. Der Wald begünstigt jedoch auch das ungesehene Vorankommen der Helden, die den langsamen Heerzug bald hinter sich gelassen haben werden.

### Aus Schatodors Hallen

#### *Allgemeine Informationen:*

Ihr schindet eure Pferde, fast bis sie unter euch zusammenbrechen. Doch einmal müßt eine Rast einlegen: Ihr steigt an einem schmalen Bach ab und reibt die Pferde trocken, denen das Fell schweißnaß am Leibe klebt. Dann, später, laßt ihr sie trinken. Just als ihr den treuen Tieren die Sättel wieder auflegen wollt, bietet sich euch ein seltsames Schauspiel: Jenseits des Baches, aus dem lichten Wald heraus, kommt ein rundes Dutzend Zwerge geritten. Ihr traut euren Augen kaum, doch sie sitzen wahrhaftig auf kräftigen und wendigen Ponys, die begierig auf den Bach zuzuckeln. Doch die Zwerge zügeln ihre Reittiere, sobald sie euer gewahr werden, und blicken euch mißtrauisch entgegen, die Hände an den Äxten. Dann tritt Ayla vor, hebt die Rechte und spricht: „Fobosch, Sohn des Fusakel, sei gegrüßt im Namen der ewigen Herrin Rondra und ihrer Strei-

terin, Königin Yppolita.“ Da hellen sich die eben noch so finsternen Mienen auf, und die Zwerge rutschen von den Tierchen, die sich dankbar schütteln und nach pferdeart grunzen.

#### *Meisterinformationen:*

Fobosch, Sohn des Fusakel, befindet sich mit seinen Kameraden gerade von einem Auftrag des Bergkönigs Omgrasch, Sohn des Orbal, auf dem Weg zurück in die Bergfreiheit. Eine Gruppe von vier Zwergen ist vor etwa zwei Wochen spurlos verschwunden. Sie waren mit einer bestellten Lieferung Amazonensäbel nach Kurkum unterwegs, sind dort aber nach Aussage der Schwertmeisterin Xaviera nie angekommen. Fobosch und elf junge, abenteuerdurstige Zwerge suchten den ganzen Weg bis Kurkum gründlich nach ihren Kameraden ab, fanden allerdings nur einige alte Lagerspuren und ein versprengtes Zwergenpony, das sich treu auf den Rückweg nach Schatodor gemacht hatte.

Berichten die Helden von den Amazonensäbeln, die der Spähtrupp des Heeres trug, sind die Zwerge zunächst bestürzt und zufrieden zugleich, da erstens als sicher gelten kann, daß die Vermissten tot sind, und zweitens, daß sie bereits gerächt wurden, da die Meuchler hier in ihrem Blute liegen.

Hören Fobosch und seine Jungs von dem heranrückenden Heer, sind sie nur noch darauf bedacht, nach Schatodor zurückzukehren, um ihrem König Omgrasch davon zu berichten.

# Kurkum

## Allgemeine Informationen:

Praios' Sonnenschild sinkt rot und rund auf den westlichen Horizont zu, und euer Weg versinkt in den länger werdenden Schatten. Ayla sitzt stolz und aufrecht im Sattel ihres Fuchses und läßt die Blicke schweifen. „Nicht mehr lange dauert es nun, bis wir Kurkum erreichen. Hinter diesem Paß dort“, sie deutet nach vorne auf den Pfad, wo zwei Berghänge einen tief eingeschnittenen und stetig ansteigenden Hohlweg flankieren, „befindet sich das Tal, in dem wir leben. Dort werdet ihr sehen, was es heißt, Rondra zu dienen.“ Sie spornt ihr Pferd an und treibt es bergan.

Kaum habt ihr den Scheitelpunkt des Passes erreicht, zügelt Ayla den Hengst wieder, und fast ehrfürchtig stellt sie euch ihre Heimat vor: „Kurkum.“ Ihr erblickt eine große Wasserburg, deren Mauern teils in das Rotgold der Abendsonne, teils schon in lange Schatten gehüllt sind. Stolze Türme ragen hoch empor, halten Wacht über das Tal und die Bauern, die hier auf den Krokusfeldern den teuren Safran ernten. Einige kleine Bauernweiler liegen sicher geborgen im Schutz Kurkums, das sich prächtig und wehrhaft unter euch ausbreitet.

## Spezielle Informationen:

Etwa den vierten Teil einer Stunde brauchen die Helden und die Geweihte Rondras noch bis zur Burg, dann öffnet sich das große Tor vor ihnen.

## Allgemeine Informationen:

Ihr betretet Kurkum, die legendäre Burg der Amazonen! Ein weiter Hof tut sich vor euch auf, der von vielen hohen Gebäu-

den flankiert wird. Ihr blickt nach links und rechts, und überall auf dem weiten Innenhof herrscht geschäftiges Treiben. Mägde und Kriegerinnen sind dabei, im Hof angebundene Pferde zu waschen, zu striegeln oder zu satteln, eine Magd streut einer aufgeregten gackernden Hühnerschar Korn zu, und am Brunnen vollführt eine Handvoll Amazonen eine bedachtsame, tranceartige Kampfübung – ähnlich dem tulamidischen Schattenkampf, den manche von euch vielleicht schon einmal beobachten konnten. Die Kriegerinnen tragen die traditionelle bronzene Brünne: Die Schultern sind frei, die Unterarme von Armschienen geschützt. Große, mit Pferdeschweifern verzierte Helme und der unverwechselbare Halbschild schmücken ebenso sehr wie sie schützen, Streifenröcke aus Leder und schwere Stiefel weisen darauf hin, daß die Amazonen Reitersoldatinnen sind. Als ihr hinter Ayla in den Hof reitet, verstummen die Gruppen, bis nur das Hallen der Hufschläge eurer Pferde zu vernehmen ist. Kaum seid ihr vor der Treppe angelangt, auf der nun drei Offizierinnen stehen, tritt eine von ihnen vor. Ayla ergreift sofort das Wort: „Reitmeisterin Dedlana, ich bringe ungewöhnliche Gäste, doch die Nachrichten, die wir zu übergeben haben, rechtfertigen dies voll und ganz. Ich bitte dich, uns sofort der Königin zu melden. Jeder Augenblick ist kostbar.“

Die Angesprochene mustert euch alle. „Sei begrüßt, Schwertschwester Ayla, und auch Ihr, Fremde: Seid willkommen auf Burg Kurkum. Ich, Dedlana, Reitmeisterin der Amazonen, empfangen Euch im Namen der Königin Yppolita. Nicht häufig besuchen uns Vertreter anderer Völker, und noch seltener sind Männer willkommen bei uns. Doch nun, steigt ab und folgt mir zur Königin.“

## Auf Burg Kurkum

Das Spiel auf Burg Kurkum läßt den Helden einen weiten Handlungsrahmen für eigene Erkundungen und Handlungen. Sicherlich werden sie im Laufe der Zeit die Burg und ihre Bewohnerinnen kennenlernen wollen, dazu liegen Ihnen die Personenbeschreibungen im Anhang und die Übersichtspläne Kurkums vor. Auf eine Beschreibung, in der jedes Kämmerlein seinen Platz findet, wurde bewußt verzichtet, da sich der eigentliche Handlungsrahmen ja zumeist eher auf größere Abläufe bezieht. Bestehen Ihre Helden jedoch auf die Zimmer-Detailfreundlichkeit, müssen Sie, lieber Meister, improvisierfreudig sein oder aber die alten Pläne aus Ulrich Kiesows 1985 erschienenem (und mittlerweile leider vergriffenen) Abenteuergroßband **Die Göttin der Amazonen** verwenden ...

### Empfang bei der Königin

#### Meisterinformationen:

Das erste Erlebnis, das die Helden nach ihrer Ankunft – vermutlich am Abend des 17. Rahja – zu Kurkum erwartet, ist

der Empfang bei Königin Yppolita – fürwahr, ein vielversprechender Auftakt. Bevor sie eingelassen werden, inspiziert Reitmeisterin Dedlana noch den Zustand der Kleidung – das Tragen von Waffen ist dem Anlaß nicht angemessen und wird nicht geduldet – und wird die Fremden trotz aller Eile in die kurkumschen Benimmregeln einführen: Die Königin ist generell mit „Eure Majestät“ anzusprechen, in der Öffentlichkeit darf nur der das Wort an sie richten, der zuvor angesprochen wurde (die alte Tradition der Amazonen fordert sogar, daß Männer, die unaufgefordert das Wort an die Königin richten, sofort von ihr zu bestrafen sind). Unter keinen Umständen darf man sich der Königin auf mehr als zwei Schritt nähern oder sie gar berühren, da sie als Erwählte Rondras gilt, die der Göttin besonders nahe steht.

Die Amazonen (samt Offizierinnen) sind zu duzen und, z. B., mit „Amazone Gina“ anzureden, bei Offizierinnen wird der Rang vorweggestellt: „Reitmeisterin Dedlana“, „Hauptfrau Zelda“, usw., die Rondrageweihte Ayla ist, der Nennung der Rondrakirche folgend, als „Schwertschwester Ayla“ zu betiteln. Nachnamen sind bei Amazonen ungebräuchlich.

#### Allgemeine Informationen:

Ihr tretet in ein Empfangszimmer mit einigen Sesseln, die um einen Kamin gruppiert sind. In einem prachtvollen Ohrensessel sitzt, mit dem Rücken zur Wand, eine große und schlanke Frau. Die breiten grauen Strähnen in ihrem blonden Haar lassen es silbrig schimmern, die hellen blauen Augen blicken ernst und streng. Sie erhebt sich, um euch entgegenzutreten, und ihr erkennt die geschmeidige Beweglichkeit einer geübten Kämpferin. Sie steht vor euch und mustert euch, die Königin ist ihr an jedem Zoll Körper anzusehen; dann streckt sie euch die Hand entgegen: „Wir heißen Euch willkommen auf Kurkum. Wir sind sicher, Euer plötzliches und eiliges Kommen hat triftige Gründe. Seid Unsere Gäste.“

#### Spezielle Informationen:

Ein leichter Schubs in euren Rücken deutet an, daß ihr euch ausnahmsweise der Königin nähern und sie berühren dürft. Also werdet ihr wohl vortreten und die dargebotene Hand ergreifen ...

Ayla stellt derweil die Helden der Königin vor, dann läßt diese die Abenteurer Bericht erstatten. Bei bestimmten Ereignissen, wie der tatsächlichen Truppenstärke, Anführern und dem Tod der zwergischen Waffenlieferanten hakt sie kurz nach. Schildern die Helden Erlebnisse aus vorangegangenen Abenteuern (z.B. **Grenzenlose Macht, Pforte des Grauens**), schüttelt sie traurig den Kopf und murmelt: „Oh, heilige Herrin Rondra, stehe uns bei und wappne uns niedere Menschen gegen das Böse!“ Dann blickt sie auf: „Doch vielleicht ist man gegen solche Dinge niemals gewappnet.“

### Yppolitas Bitte

#### Meisterinformationen:

Die Königin ruft sofort die hohen Offizierinnen – Reitmeisterin Dedlana, Schwertmeisterin Xaviera und Stallmeisterin Lane zum Kriegsrat. Wenn die Helden ihre Schilderungen wiederholt und beendet haben und zum dritten Male nach den Dämonen befragt wurden, werden sofort die Verteidigungsmaßnahmen eingeleitet. Yppolita wird sich den Helden dann jedoch wieder zuwenden:

#### Allgemeine Informationen:

Yppolita winkt euch heran, die hellen Augen voll Besorgnis, doch Gestalt und Haltung sind stolzer denn je: Es scheint, als

habe sie nur darauf gewartet, daß der Augenblick des Handelns komme. Sie blickt euch alle noch einmal prüfend an und nickt dann: „Nun, Freunde – denn Wir sind sicher, das Ihr das seid – ist die Stunde Eurer Entscheidung gekommen. Es ist zu spät, viel zu spät, als daß Unsere Töchter Uns noch erreichen könnten. Das Schicksal Kurkums ist nicht länger mit dem ihren verknüpft, die Götter mögen wissen, weshalb. Doch Rondra sandte Euch alle hierher, in dieser Stunde. Wir können nicht glauben, daß es der Zufall gewesen sein soll, der gerade Euch hierher führte; Wir vermuten eher, daß Euer Schicksal nun mit dem des Volkes der Amazonen verwoben ist. Wir wollen Euch daher bitten zu bleiben. Sicher, wenn Ihr sofort auf die Pferde stiegt und Euch davonmachtet, könntet Ihr vielleicht noch entkommen, wenn Ihr nicht einer der feindlichen Streifen in den Bergen in die Hände fielt. In Kurkum wartet nicht viel Hoffnung auf Euch. Ein Feind rückt heran, der uns allein von der Heeresstärke vermutlich zehnfach überlegen ist, und dem Alptraumkreaturen der Niederhöhlen zur Seite stehen. Doch wir, das Volk der Amazonen, wir vertrauen auf unseren Glauben, wir vertrauen auf Rondra, der wir und unsere Mütter seit mehr als fünfhundert Jahren dienen. Sie wird uns nicht verlassen, ob wir leben oder sterben. Geht, wenn Ihr darin Eure Zukunft seht, Wir werden Euch nicht aufhalten, doch bedenket: Wenn *wir* diesem Feind nicht Einhalt gebieten, wird es vielleicht *niemand* können, und dann wird er auch dorthin kommen, wohin Ihr geflohen seid.

Doch mit Euch an unserer Seite haben wir Amazonen Hoffnung. Die Erhabene Ayla von Schattengrund, das Schwert der Schwerter zu Perricum, sagte einmal: ‘Ein jeder dient Rondra mit seinen eigenen Waffen. Der stets nur zum Schwert greift, übersieht vielleicht, daß dem Feind nur mit Witz und Verstand beizukommen ist. Verurteile niemals jemanden wegen der Wahl seiner Waffen, solange sie den Zwölfen gefällig sind, denn es sind jene Waffen, die die Götter ihm geschenkt haben.’“ Yppolita betrachtet nachdenklich ihr Schwert und murmelt: „Früher hätte ich dem niemals zugestimmt, ich verachtete alle anderen Waffen als das ehrliche Schwert. Doch ich sehe“, sie lächelt ein wenig ob der Vertrautheit ihrer Rede, „daß mein Volk Eurer Waffen bedarf. Bitte, bleibt.“

#### Meisterinformationen:

Falls die Helden die Bitte der Königin abschlagen, endet das Abenteuer wenig später mit ihrer Abreise. Leider halten wir für solche ich-bezogenen Anti-Heroen kein alternatives Szenarium bereit ...



# Die Schlacht um Kurkum

## Flucht in die Burg

### Meisterinformationen:

Einer der ersten Schritte wird sein, die Bauern der umliegenden Weiler nach Kurkum zu evakuieren. Dies ist in der Geschichte der Amazonen durchaus nicht üblich gewesen, da eine größere Zahl von Bewohnern unweigerlich eine Verknappung der Nahrungsmittel bedeutet. Doch Yppolita sieht es als rindrianische Pflicht, die Bauern vor den seelenverschlingenden Dämonen und Paktierern gegen die Zwölfe zu retten, damit sie zu Kurkum wenigstens ein geweihtes Grab bekommen können.

Die Organisation dieser Evakuierung wird den Helden überantwortet, wofür Yppolita ihnen die Hauptfrau Zelda mit zwanzig Amazonen zur Seite stellt. Im Zuge dieser Rettungsaktion sollen natürlich so viele Vorräte aus den umliegenden Scheunen wie irgend möglich zur Burg transportiert werden,

und was nicht gerettet werden kann, das soll verbrannt werden.

Wichtig ist, daß die Helden und Amazonen nur etwa drei Tage Zeit haben, bis das feindliche Heer heran ist.

Die letzten Bauern können von den dem Heer vorausgeschickten, schnellen Reitertruppen wie die Hasen gejagt und niedergemacht werden, falls die Helden sich dumm angestellt und die Landleute nicht genügend zur Eile getrieben haben.

In den zehn umliegenden Weilern leben etwa neunzig bis hundert Leibeigene, von denen nicht alle die schützenden Mauern Kurkums erreichen müssen. Denkbar ist jedoch ein Ausfall der Helden und ihres Amazonentrupps, um die fliehenden Bauern vor den Häschern zu retten und den Rückzug in die Burg zu decken.

## Yppolitas Rede an die Bauern

### Allgemeine Informationen:

Die Evakuierung der Bauernweiler ist endlich abgeschlossen, die Männer, Frauen und Kinder stehen, sitzen und lagern im Burghof, im Knechtehaus und in der Scheune.

Ein Horn erschallt, dann tritt Königin Yppolita aus dem Thronsaal und bleibt auf den Stufen stehen. Sie blickt sich um, geht dann zwischen den Bäuerlein hin und her, spricht kurz mit diesem und jener. Dann erhebt sie die Stimme: „Ihr Bauern Kurkums, ich heiße euch willkommen auf der Burg der Amazonen. Dies sind schwere Zeiten, und noch schwerere stehen uns bevor, doch gemeinsam werden wir sie auf dem einen oder anderen Weg bestehen. Wir wissen, daß es euch nicht leicht gefallen ist, eure Höfe und Heime zu verlassen, doch bald schon werdet ihr froh darüber sein, die Mauern Kurkums um euch zu wissen.“

Ich möchte euch noch darauf hinweisen, daß ihr den Amazonen in jedem Falle zu gehorchen habt, das ist sehr wichtig für Ordnung und Ruhe auf Kurkum. Ihr werdet bald in Gruppen eingeteilt, denen verschiedene Aufgaben zugewiesen werden und in denen ihr von Amazonen geschult werdet. Es ist wichtig, daß ihr diese Aufgaben willig lernt und ausführt, denn das kann in entscheidenden Momenten Menschenleben retten.

Ihr seid selbstverständlich willkommen, an den Göttindiensten im Rondratempel teilzunehmen, die morgens und abends stattfinden, doch die Geweihte Ayla wird in der Scheune einen Peraineschrein einrichten, an dem ihr ebenfalls beten könnt. Nun“, sie blickt noch einmal in die Runde, „Wir wünschen uns ein einträchtiges Leben mit euch. Wir müssen nun teilen, was bleibt, damit alle überleben können.“ Damit geht sie zurück zum Gebäude.

## Der Göttinnendienst

### Allgemeine Informationen:

Zur Rondrastunde, der Stunde, in der sich die Sonne vollends über den Horizont erhoben hat und die danach benannt ist, daß zu Sonnenaufgang das Schlachtensignal zum Angriff gegeben wird, schreiten die Amazonen ernst und still in den Donnentempel Kurkums. Hier, in der ungeschmückten Gebetshalle, stehen sie mit gesenkten Köpfen, die Helme unter den Armen. Über den Gläubigen wacht mit gestrengem Blick der Herrin Rondra Abbild, das die Göttin beim Schwertschlag zeigt, die steinernen Muskeln bis zum Zerreißen gespannt. In demü-

tigem Schweigen, aber ohne eine Geste des Grußes verharren die Anwesenden, bis zuletzt die Königin selbst eintritt und sich auf ihren Platz in der vordersten Reihe stellt. Hier, im Haus Rondras, beugen die Kriegerinnen nur vor der Göttin das Knie. Durch eine Türe am Kopf des Raumes tritt die Geweihte, Schwertschwester Ayla, ein, die mit erhobenem Kopf vor der Statue niederkniet; die Amazonen tun es ihr gleich. Ayla spricht mit fester, fast tranceartiger Stimme das rituelle Gebet der Amazonen, mit dem sie sich Rondras Urteilsspruch unterwerfen, und nachdem sich die Anwesenden wieder erhoben haben, be-

ginnt sie mit der Predigt, die alle Dienerinnen und Diener der Göttin dazu ermahnt, Ihre Entscheidungen zu akzeptieren und nicht zu straucheln unter der Bürde, die der Einzelnen auferlegt wird, ob als Prüfung, ob als Strafe oder aber, um der Löwin als Werkzeug zu dienen. Die Worte der Priesterin hallen unwirklich durch den sonst stillen Raum, der nur von den Fackeln an den Marmorwänden erhellt wird, während draußen der Tag seinen Lauf nimmt. Zum Schluß der ergreifenden Rede knien die Anwesenden noch einmal nieder, um mit in beiden Händen emporgehaltenen Waffen im gemeinsam gesprochenen Gebet vom Blute den Segen von der Priesterin zu erhalten:

*„Herrin Rondra, durchdringe uns und fülle uns mit Deinem Geist,  
dring ein in unsere Glieder und gebe ihnen Kraft,  
dring ein in unsere Herzen und gebe ihnen Mut,  
dring ein in unsere Seelen und gebe ihnen Zorn!*

*Mein Leib sei Dein, und den Leib des Feindes will ich Dir opfern.  
Rotes Blut, Heiliges Blut – Blut wasche rein – so sei es.“*

Doch kaum ist dieses „so sei es“ verklungen, entflammt vor euren Augen das steinerne Schwert der Rondrastatue über dem gebeugten Kopf der Geweihten, und ein Raunen zieht durch die Halle. Mut und Entschlossenheit ergreifen euch, und ihr seht, daß es allen anderen Anwesenden ebenso geht. Die Amazonen springen auf, ziehen wiederum ihre Säbel und stimmen aus tiefstem Herzen den Choral „Trutzig Leuin, steh mir bei“ an. Ihr spürt euch eins in dieser großen Gruppe so stattlicher Kämpferinnen und Kämpfer und habt das Gefühl, daß es kaum etwas geben könne, daß dieser Kraft widerstehen könne. Der Gesang der Amazonen öffnet eure Herzen, zieht euch einen Klob im Hals zusammen und treibt euch Tränen der Bewegtheit in die Augen.

Die Königin, Yppolita, erhebt sich dann und spricht mit fester Stimme: „Achmad'sunni, dies ist eine Warnung der Göttin, eine Aufforderung, unsere Waffen bereitzuhalten und wachsam zu sein. Beherzigt Ihre Stimme! Die Chroniken sagen, daß zuletzt ähnliches vor dem Krieg der Magier geschah, als die Kriegerinnen Unseres Volkes zum Kampf gegen den Dämonenmeister zogen.“ Ayla, die Geweihte, kniet nieder vor der Statue und versinkt in ein inniges Dankesgebet, die Amazonen tun es ihr gleich. Nach einiger Zeit erhebt frau sich wieder, und, als seien sie nie da gewesen, verlöschen die Flammen an der Klinge der Göttin.

#### Spezielle Informationen:

Yppolita, die normalerweise selten an den „offiziellen“ Göttingendiensten teilnimmt, zieht sich mit Ayla sofort in ein Hinterzimmer des Tempels zurück, die Helden stehen inmitten der hinaustretenden Amazonen. Diese sind erstaunlich gesprächig und aufgeschlossen zu den Fremden (auch den Männern), so daß in Erfahrung gebracht werden kann, daß damals aus dem Krieg der Magier keine einzige der ausgezogenen Kriegerinnen zurückkehrte ...



#### Meisterinformationen:

Die Waffen, die die Helden bei dem Gebet vom Blut und dem daraufhin erschienenen Göttingenwunder emporhielten, gelten für einige Zeit, in der sich der Träger rondragefällig verhält, als gesegnet, d. h., sie sind in der Lage, Sphärenwesen und magische Kreaturen zu verletzen.

## Der Feind rückt an

#### Allgemeine Informationen:

In das Tal hinein schiebt sich ein dunkler Wurm, so lang wie die Straße in die Berge: Zuvorderst die Reiterei, die lange Schatten gen Westen wirft, danach einige Hundertschaften Fußvolk. Ayla tritt neben euch und läßt ein Fernrohr schweifen: „Sie tragen ein Banner vor sich her ... Ich kann es schlecht erkennen ... Es scheint mir rot zu sein, mit etwas Schwarzem darauf. Eine Krone? Warum zeigt es eine Krone?“

#### Meisterinformationen:

Die Geweihte hat ganz richtig geschaut, denn das Banner des Heeres zeigt Borbarads siebenstrahlige Dämonenkrone, das Sinnbild seiner Herrschaft über die siebtsphärischen Wesenheiten ... Wird er doch auch der Dämonenmeister genannt, und man sagt von ihm, daß er mit so einigen der zwölf Erzdämonen Pakte geschlossen habe oder gar der dreizehnte ihrer Reihen sei ...

Während sich die dunklen Massen des feindlichen Heeres sich in das Tal ergießen, steigen überall Rauchfahnen in den Himmel: Die gegnerische Reiterei hat den Auftrag, an Vorräten herbeizuschaffen, was noch vorhanden ist, doch jeder Hof,

den sie leer und ausgeräumt vorfindet, wird sofort in Brand gesteckt. Nur der ein größeres Gehöft an dem Weg, der Kurkum etwa gegenüber liegt, bleibt unberührt: Dort wird das Heerlager aufgeschlagen.

## Belagert

### *Meisterinformationen:*

Die Befehle Lutisanas der ersten Tage (das ist etwa vom 20. bis 22. Rahja) beschäftigen sich mit dem Ausbauen der Stellung: Truppen werden zum Fällen von Bäumen, zum Beschaffen von Vorräten und zum Umzingeln der Burg ausgesandt, und die Schanzeinheit wird mit dem Bau von Belagerungswerk beauftragt: Der Bau von Belagerungsrampen und -leitern beginnt. Jeder Weiler in der Umgebung, der nicht mitsamt Vorräten evakuiert wurde, macht jetzt Lutisana das Leben leichter.

Da Kurkum eine Wasserburg ist, zudem über äußerst hohe und breite Mauern verfügt und es seit dem Zuschütten des Geheimganges nur einen einzigen normalen Zugang gibt, ist eine Verteidigung auch mit einer knappen Hundertschaft (Die Lehnshausen werden mit zur Wachen eingeteilt) lange möglich. Lutisana bereitet sich allerdings nicht auf eine lange Stellung vor, hofft sie doch, die Tore Kurkums mit den Mitteln der Magier bald knacken zu können.

Eine seltsame Baumaßnahme, die ebenfalls sofort in Angriff genommen wird, könnte zum Beispiel Greifenfurtveteranen bzw. Kriegskünstlern maraskanisch vorkommen: Einige Einheiten des Feindes beginnen am ersten Tag, Gräben und Höhlen in den Boden zu buddeln, eine Scheune wird, bis auf das Tor natürlich, mit vielen Brettern von Gebäuden anderer Weiler verstärkt. Auf Anweisung des Magiers Sulman wird so viel lichtdichter Raum geschaffen, wie möglich, um die später eintreffenden Untoten aufzunehmen, während das Praioslicht am Himmel steht. Die Kreaturen Thargunitoths sind nur in der Nacht in der Lage, zu marschieren und zu kämpfen – dann allerdings mit geradezu unerschöpflicher Ausdauer.

### Belagerungsalltag auf Kurkum

#### *Allgemeine Informationen:*

Kurkum gleicht eher einem Jahrmarkt oder einem Zeltlager denn der stolzen Burg, als die ihr es kennengelernt hat. Die Lehnshausen und -männer sind überall untergebracht: in der Scheune, im ehemaligen Knechtehaus; doch die meisten scheinen auf dem Burghof zu lagern, in improvisierten Zelten, auf Stroh und fast ohne irgendwelche Habseligkeiten.

### *Spezielle Informationen:*

Traurig, verschreckt und ungläubig reagieren die Flüchtlinge auf ihre mißliche Lage. Man hatte zwar von den schrecklichen Gerüchten aus dem Umland gehört, doch wähnte man sich sicher vor den Toren der Amazonasburg. Zudem müssen Männer wie Frauen erst einmal verdauen, was sie zu Kurkum zu sehen bekommen, denn für den Großteil ist es das erste Mal, daß sie Kurkum von innen erblicken.

### Auf eigene Faust

#### *Meisterinformationen:*

Selbstverständlich können die Helden in den Tagen, in der das feindliche Heer sich rund um Kurkum einnistet, Erkundungen inner- und außerhalb der Burg, also im Feindeslager, unternehmen. Da Lutisana von Perricum jedoch sofort nach der Ankunft einen dichten Ring Patrouillen um die Burg ziehen läßt, sollte es nicht zu einfach sein, die Burg ungesehen zu verlassen. Vielleicht wollen die Helden sich über die wahre Truppenstärke informieren, über die Natur des Führungsstabes und der Mittel, die ihm zur Verfügung stehen, über die Moral der (menschlichen) Truppen, oder aber gar den Bau des Belagerungsgerätes sabotieren; die dazu nötigen Einzelheiten entnehmen Sie bitte den Anhängen 1 (Örtlichkeiten) und 2 (Personen). Bedenken Sie jedoch, daß dem Feind ein etliches mehr an Wachen und Streifen zur Verfügung steht, eine eventuelle Flucht größerer Gruppen aus den Bergen ist dadurch fast unmöglich.

### Im Dunkel der Nacht

#### *Meisterinformationen:*

In dieser Nacht treffen die Untoten vor Kurkum ein, die erstens langsamer (aber unendlich viel ausdauernder) als die menschlichen Truppen marschieren und zweitens nur des Nachts vorwärts kommen. Man kann Bewegung und Aufbruch im feindlichen Lager feststellen, und wenn man näher heranschleicht, kann man die Ursache dafür auch leicht herausfinden. Es ist naheliegend, daß nun bald der Überfall folgen wird.

## Das erste Gefecht

#### *Allgemeine Informationen:*

Mehrere Tage steht der Feind nun schon vor den Mauern

Kurkums, damit beschäftigt, Stellung zu beziehen, die Baumgruppen zu fällen und, anscheinend, Belagerungsgerät zu bau-

en. Das alles lief in geradezu behäbigem Tempo ab, als wolle man den Verteidigern Kurkums zeigen, daß man Zeit habe. Inzwischen schreiben die Geschichtsschreiber den zweiundzwanzigsten Tag des Rahjamondes, und mit Blick auf die ohnehin unheiligen Namenlosen Tage, die den Rahjamond vom neuen Jahr trennen, fragt sich so mancher, ob es nicht tatsächlich stimmt: Der Feind hat Zeit ...

Doch seit dem heutigen Morgen tut sich etwas im Lager zu Füßen Kurkums. Ihr hört dumpfe, rhythmische Trommelschläge zu euch heraufschallen, manchmal tönt ein Hornsignal, und seit dem Mittag sind die Amazonen in höchste Alarmbereitschaft versetzt: Truppen nähern sich der Burg.

#### Meisterinformationen:

Der Kampf um Kurkum hat begonnen. Die Truppen, die vor der Burg aufmarschieren, bleiben aber noch Stunden tatenlos auf ihren Plätzen. Und bis dann der Aufmarsch vollendet ist und sich tatsächlich etwas tut, fällt die Abenddämmerung über die Beilunker Berge ...

#### Allgemeine Informationen:

Es herrscht Stille über dem Tal. Die Wachen auf den Mauern Kurkums warten gespannt auf eine Aktion des Feindes, doch der Feind scheint etwas ganz anderem zu harren. Aus dem Lager ist Fackelschein zu sehen. Fetzen von Befehlen dringen zu euch herüber, und der helle Schein im Lager geht langsam in ein helles, strahlendes Blau über, das noch weithin in den dunklen Himmel leuchtet. Die Wolken türmen sich gespenstisch darüber, doch nach einiger Zeit erlischt das Licht.

Schließlich kommt wieder Bewegung in die Feinde; seltsame Geräusche sind zu hören. Dann wankt ein Trupp des Heeres, der vielleicht zwei Dutzend Kämpfer umfassen mag, auf die Burg zu. In ihrer Mitte transportieren sie eine lange Holzbahre. Langsam kommen sie näher, bis ihr erkennen könnt, daß zumindest einige von den Menschen kaum mehr als die bloße Rüstung über den nackten Knochen tragen. Sie treten hervor, ohne sich im mindesten um die niederhagelnden Pfeile der Amazonen zu scheren, und wuchten die lange Bahre über den Wassergraben.

Dann erspäht ihr eine Kreatur aus den Reihen des Feindes treten, die euren finstersten Alpträumen nicht entspringen würde: Zunächst vermeint ihr, humanoide Züge, Gliedmaßen und einen Kopf zu sehen, doch je näher es kommt, desto deutlicher wird, daß das ganze Ding einfach nur ein wabbeliger Klumpen ekeligen Schleims von gigantischen Ausmaßen ist. Zwei Auswüchse aus dem blasigen Rücken erinnern an Stielaugen ... oder Hörner. Hornstöße schallen auch durch die zwielichtige Dunkelheit, Kriegsgeschrei erhebt sich, und die Masse des Heeres rückt unaufhaltsam gegen euch vor, immer dicht hinter dem Dämon.

#### Meisterinformationen:

Der Dharai, ein Dämon aus Lolgramoths Domäne, den Sulman al'Venish, Ingolf Notmarker und Savolina gemeinsam beschworen haben, hat den Auftrag, mit seinen gewaltigen Kräften das Burgtor aufzureißen, damit die nachfolgenden Truppen über die provisorische Brücke, die von der Grup-

pe Untoter angeschleppt wurde, über den Burggraben gelangen können.

#### Die Werte des Dharai:

**MU 5 AT 3 PA 0 LE 180 RS 2 TP 8W20 (Zerreißen) GS 4 AU unendlich MR 25**

Die Helden sollten schleunigst etwas unternehmen, um den Dharai vom Tor fernzuhalten, da sonst Kurkums gesamte Verteidigung herzlich wenig nützt. Die effektivsten Methoden sind sicherlich magische Attacken, auch wenn man sich so aus dem Schutz der Wehrmauer herausbegibt. Parallel zu den Bemühungen der Helden spielt sich folgende Szene ab, sobald der Dharai den Burggraben fast erreicht hat:

#### Allgemeine Informationen:

Die niederhöllische Kreatur kriecht direkt auf den Burggraben zu, da hört ihr inmitten des Kriegsgeheuls der stürmenden Truppen klaren Gesang:

*Dir zu Ehren kämpfe und streite ich!  
Dir zu Ehren nur in Deinem Namen.  
Dir zu Ehren ich leb',  
Dir zu Ehren ich sterb',  
Dir zu Ehren bis in Ewigkeit!*

Der Dämon verharrt wabbelnd und zitternd, schrumpft unter dem Gesang, der vom Wehrgang tönt: Yppolita, Ayla, Dedlana und Xaviera knien, auf ihre Schwerter gebeugt, auf dem Wehrgang und singen den heiligen Choral der Ardare, immer wieder.

Der Dämon kriecht mühsam zum Eckturm, doch die Amazonen auf den Wehrgängen rund um sinken ebenfalls nieder und fallen in den Gesang ein, der hell und strahlend durch das Tal weht. Das schleimige Ungeheuer windet sich, sucht eine Bresche, schwankt dann aber unter dem gewaltigen Widerstreit aus dem Willen und Befehl seines Meisters auf der einen Seite und andererseits der geballten Macht des göttlichen Gebets der Amazonen, die im Fackelschein wahrlich wie leibhaftige Ebenbilder der Rondra wirken. Endlich kehrt die Kreatur um und kriecht auf die eigenen Gefolgsleute zu, begräbt zwei, drei der Söldner knackend unter sich, und plötzlich, mit einem grellen Aufleuchten, ist der Spuk vorbei, das unheilige Wesen verschwunden. Die gegnerischen Truppen wanken, doch das Hornsignal zum Angriff schallt wieder durch die Nacht, grausam und zornig, und nun stürmt der Feind brüllend zu den Mauern, die Leitern bereit.

#### Meisterinformationen:

Ob des göttlichen Wunders, das den Amazonen dort zuteilgeworden ist, sind die Gläubigen allesamt frohen Mutes (MU+1 für die Schlacht) und mit feurigem Zorn dabei, Kurkum zu verteidigen.

So sollte es den Amazonen dieses Mal trotz des ungleichen Größenverhältnisses der Heere gelingen, die gegnerischen Truppen abzuwehren, denn Lutisanas Taktik ist durch das



Verschwinden des Dämons zunächst einmal gescheitert: Das Tor ist noch genauso verschlossen wie ehemals. Daher haben ihre Schergen kaum eine Chance, in die Burg einzudringen, denn der Graben ist zu breit und die stolzen Mauern sind zu hoch.

Die Lehnsbauern auf der Burg werden sich natürlich ebenfalls tatkräftig an der Verteidigung beteiligen, indem sie mit langen Forken die Leitern zurückstoßen, aus großen Körben Steinbrocken werfen oder siedendes Öl auf die Angreifer

schütten. Die Amazonen verwenden zunächst ihre Bögen, um dann den wenigen Feinden, die es bis auf die Mauern schaffen, im Zweikampf den Garaus zu machen.

So wird der Angriff rasch und fast ohne eigene Verluste zurückgeschlagen; gönnen Sie auch Ihren Helden ein paar leicht errungene Erfolge. Trotz des Sieges sollte jedoch eines klar werden: Die Amazonen sind wenig geeignet, einer langen Belagerung standzuhalten. Ihnen fehlt die Geduld, und ihre Stärke liegt eigentlich im Reiterausfall ...

## Von der List des Feindes

Selbstverständlich bleibt auch der Feind nicht untätig, während die Helden ihre ausgeklügelten Schlachtpläne aufstellen. Für Lutisana, die eine Heeresführerin alten Schlages ist (und sich an die neugewonnenen magischen Möglichkeiten erst gewöhnen muß) ist es wichtig, ebenfalls so viele Informationen wie möglich über den Gegner und seine Verteidigungsanlagen zu bekommen.

### Die Spionin

#### Meisterinformationen:

Als Spionin in den Mauern Kurkums bietet sich Savolina, die Hexe und Nagrach-Paktiererin, natürlich an. Mit ihrem Bissen ist es für sie ein leichtes, in die Burg hineinzugelangen, und viele Hexenzauber sind geradezu dafür geschaffen, sich vor neugierigen Augen zu verbergen (siehe dazu Anhang 2, Personenbeschreibungen). Savolina ist ein äußerst anziehendes Persönchen, und in Bauernkleidern (oder einer HARMLOSEN GESTALT) sollte es ihr gelingen, sich bei Amazonen wie Helden beliebt zu machen. Dabei wird sie sich weder Yppolita noch Ayla (noch anderen Geweihten) so weit nähern, daß die sie genauer ins Auge fassen könnten, denn Königin und Geweihte erspüren durch ihre Nähe zu Rondra die frevlerische Aura einer Verräterin an den Zwölfen nach kurzer Zeit.

Besonders harmlos wirkende (also nichtmagische), aber dennoch aus der Masse hervorstechende Helden wird die Hexe zu umgarnen versuchen, um alle erdenklichen Dinge zu erfahren, wie zum Beispiel, was tatsächlich mit den Geheimgängen unter der Burg geschah, ob noch weitere existieren, wie weit die Vorräte reichen etc.

Schön wäre es, die Spionin nach der ersten Schlacht einige Sabotageakte anstiften zu lassen, die dann, wenn Ulissa und Ayla später verdächtigt werden, auf diese zurückfallen. Doch bedenken Sie: Greifen die Helden zu allzu effektiven Maßnahmen gegen Savolina, kann sie immerhin auf die Macht eines (zwar vergleichsweise 'harmlosen') Erzdämonen zurückgreifen; doch brauchen wir die Hexe ja noch zu Beginn der Endschlacht ...

Einige Mögliche Aktionen der Hexe in und außerhalb der Mauern Kurkums:

### Ewiges Eis

#### Meisterinformationen:

Mit den Schwarzen Schergen Borbarads treten seltsame Phänomene an Land und Leuten auf (siehe oben), die sechs Elemente werden auf unheiligste Weise pervertiert, so daß in großen Teilen der Grafschaft Mendena zum Beispiel der eigentlich lebensspendende Humus zum größten Feind alles Lebenden geworden ist. Dies ist zu erklären durch eine Einflußnahme der Erzdämonen auf die Elemente Deres in diesen Landstrichen, die hier eins nach dem anderen den Elementarherren entrisen werden.

Im Gefolge Lutisanas von Perricum befinden sich einige finstere Sterbliche, die sich den Erzdämonen ganz und gar verschrieben haben, und eine von ihnen, die Hexe Savolina (siehe Anhang 2), ging einen Bund mit Nagrach, dem Herren des dämonisch pervertierten Eises (in der Magietheorie auch Anti-Eis oder Nicht-Eis genannt) ein. Savolina ruft am 23. Rahja die Mächte ihres Herren vor den Toren Kurkums auf das Land hernieder. Bald ist dies auch für Außenstehende zu bemerken, denn zunächst zeigt sich der Einfluß Nagrachs durch ein stetes Absinken der Temperaturen, das unaufhaltsam fortschreitet – und das, obwohl der Rahja immerhin der erste Sommermonat ist! Wenn morgens dann der Rauhereif auf den Zinnen steht, später sogar das Brunnenwasser einfriert und irgendwann der Burggraben begehbar geworden ist, sollten sich auch die Helden fragen, ob noch alles mit rechten Dingen zugeht ... Sobald Nagrach diese Gegend erst einmal fest in seinem eisigen Griff hat, bedarf es schon eines direkten Eingreifens der Zwölfgötter, um sie ihm wieder zu entreißen (der geheiligte Ort der Rondra jedoch, ihr Tempel, wird von dem unheiligen Frost nicht berührt ... dies ist ein deutlicher Hinweis auf den dämonischen Ursprung des Elementes).

Spieltechnisch wirkt sich der Einfluß des Erzdämons auf das Vildromtal darin aus, daß das Rufen von Elementarwesen deutlich erschwert ist, die Dämonenbeschwörung jedoch erleichtert. Es braucht allerdings einen geradezu lebensmüden Dämonologen, um in direkter Nähe von Dämonenpaktierern niederhöllische Kreaturen beherrschen zu wollen ...

Zudem sind sämtliche Zauber mit dämonischen Komponenten und Anrufungen erleichtert (also schon alle Borba-

radianerformeln), Eiszauber ebenfalls, Humuszauber dagegen fast unmöglich.

Entnehmen Sie bitte der Zeittafel (Anhang 4), wie sich Nagrachs kalter Odem über das Land legt.

## „Wie hieß dein Freund noch mal?“

### Allgemeine Informationen:

Du betrachtest kopfschüttelnd eine Gruppe Bauern, denen Hauptfrau Gulhan geduldig einige Handgriffe im Stockfechten zeigt, als du eine Bauerstochter im Eingang der Scheune stehen siehst. Sie blickt ebenfalls in deine Richtung, schlägt dann aber errötend die Augen nieder. Doch bei Rahja, ist die schön! Sie mag wohl etwas mehr als zwanzig Götterläufe zählen, hat haselnußbraunes Haar (die Augenfarbe konntest du nicht erkennen), einen sehr weiblichen Körper und ein herzförmig geschnittenes Gesicht. Scheu wirft sie dir noch einen vorsichtigen Blick zu, um sich dann lieber in die Scheune zu flüchten.

### Meisterinformationen:

Savolina ist eine gute Schauspielerin und durchaus in der Lage, so manchen abgekochten Helden um den kleinen Finger zu wickeln. Sie wird sich vorzugsweise einen Streuner, Söldner oder ähnliches herausuchen, definitiv einen Nicht-Magiebegabten, dem es nicht möglich ist, sie zu durchschauen. Sie wird sich mit ihm anfreunden, um ihm zum Beispiel die Namen wichtiger, herausragender Heldenpersonen zu entlocken, über Pläne, Verbündete oder Geheimgänge wissenswerte Dinge zu erfahren, etc.

Sehr zupafß käme Savolina auch eine Haarlocke, ein Fingernagel oder etwas ähnliches, das sich an einem Freipfeil befestigen ließe ...

## Rufmord

### Meisterinformationen:

In einer HARMLOSEN GESTALT wird Savolina hinter deren Rücken über die Helden herziehen, versuchen, die Lehnsbauern mißtrauisch zu machen und gegen sie einzunehmen. Mögliche Gerüchte wären zum Beispiel, daß ein oder mehrere Helden heimlich mehr von der rationierten Nahrung bekämen als zugeteilt, bzw., daß sie sowieso immer Besseres aßen; daß einer der hohen Herren/Damen Bauernkinder in sein Schlafgemach zu locken verstünde; und daß selbstverständlich einige von ihnen solche Dinge wie den Bösen Blick besäßen – appellieren sie an solche Aberglauben, wie sie einige Helden vielleicht auch besitzen, denn bei leichtgläubigen Menschen reicht schon die Tatsache, daß jemand sich den Krähen nähert und sie füttert oder daß man bei einem anderen eine Alraune gesehen haben will, die ja bekanntlich von Mördern ausgerissen wird, um sich die darin befindliche Seele des Ermordeten dienstbar zu machen ...

## Mord

### Meisterinformationen:

Gut denkbar ist auch, daß Savolina einen der Lehnsleute beiseite schaffen muß, zum Beispiel weil dieser sie gerade bei einer Verwandlung oder eihem Sabotageakt gestört hat. Sollten Sie ein solches Ereignis verwenden, sei empfohlen, das Opfer zuvor mit den Helden bekannt zu machen, sei es durch hervorstechende Fähigkeiten im Kampf oder durch ein besonderes Charisma, oder daß er einem von ihnen ähnelt o. ä., damit sie sich wirklich genötigt fühlen, diesem mysteriösen Todesfall auf den Grund zu gehen.

### Allgemeine Informationen:

Du hast Wache im Ostturm, ausgerechnet in dem, durch den der Wind durchpfeift wie durch, na, wie durch einen zugigen Wachturm halt. Du stapfst mit den Füßen auf, um wieder Wärme in sie zu bringen, beschließt jedoch, daß es nun langsam an der Zeit sei, einen kurzen Kontrollgang an der Ostmauer zu machen.

Du durchquerst den niedrigen Durchgang – jemand könnte dort wirklich eine Tür einbauen, damit es drinnen nicht mehr so zieht – da siehst du, wie hinter der Mauerecke des Rondratempels eine gebückte Gestalt gerade aus deinem Blickfeld verschwindet. Du bewegst dich vorsichtig auf dem Wehrgang näher dorthin, da hörst du ein gequältes Stöhnen vom Burghof direkt unter dir. Als du hinunterblickst, siehst du im Dunkel der Nacht eine Gestalt an der Mauer lehnen und langsam zusammensinken.

## Feuer im Torturm

### Meisterinformationen:

Eines Nachts gegen Ende Rahja wird Savolina versuchen, sich in den Torturm zu schleichen, in dem sich der Mechanismus für Zugbrücke und Fallgitter befindet. Dabei stehen ihr solch nützliche Zauber wie KATZENAugen, HARMLOSE GESTALT und SILENTIUM zur Verfügung, wenn nötig noch ein SPURLOS TRITTLÖS. Sie wird dann mittels Lampenöl und Glimmspan ein Feuer legen, das, so hofft sie, die Mechanismen beschädigt.

### Allgemeine Informationen:

Ein Geruch dringt an eure Nasen. Zuerst nur leicht, so daß ihr kaum ausmachen könnt, was da riecht, doch einige Lidschläge später hat er sich verstärkt: Rauch! Doch ihr seid nicht die Einzigen, die das bemerkt haben, denn da gellt von draußen auch schon der Schrei: „Feuer!“

Auf dem dunklen Burghof rennen Amazonen wie Bauern hin und her, die Kriegerinnen vom Torturm zum Brunnen, die Bauern zum Turm, um in die Flammen zu glotzen. Der erste Eimer wird in den Schacht gelassen, da ruft die Amazone: „Der Brunnen ist zugefroren!“

# Die Verschwörung

## Heimliche Treffen

### Meisterinformationen:

In den ersten zwei Tagen, in denen Kurkum belagert wird, fällt dem einen oder anderen Helden eine Bettlerin auf, die mit in die Burg geflohen ist und so gar nicht zu den ländlichen Lehnauern des Kurkumtales passen will (Beschreibung siehe Anhang 2). Sie nennt sich Lissa und benimmt sich auf den ersten Blick nicht weiter auffällig. An einem Abend jedoch kann einer der Helden eine seltsame Begegnung beobachten (nehmen sie den Spieler des Helden allein beiseite):

### Allgemeine Informationen:

Es ist später Abend, als du über den Burghof gehst; die Wachen auf den Mauern heben sich deutlich gegen den Horizont ab. Eben noch standest du selbst dort oben, um die Lage zu beobachten und dir über die Bedrohung klar zu werden. Rosig sieht es nicht aus, doch Königin Yppolita ist, seit der Feind eingetroffen ist, von einer grimmigen Zuversicht erfüllt, die dir fremd ist. Schwertschwester Ayla hast du außer in den Tempelan-dachten schon lange nicht mehr gesehen, sie scheint viel zu tun zu haben.

Du steuerst am Tempel vorbei auf dein Quartier zu, da fällt dir eine Gestalt am Säulengang der Rondrahalle auf: Anscheinend ist es Ayla, die mit einer zerlumpten Bettlerin spricht. Du hast die Frau schon ein paar Mal gesehen und dich gewundert, was eine solche Bettlerin hier fernab von den großen Städten zu suchen hat. Da zeigt die Alte auf dich und auch Ayla dreht sich zu dir um, und als sie dich bemerkt, schiebt sie die Frau hastig vor sich her in den Hintereingang des Tempelgebäudes, um mit ihr darin zu verschwinden.

### Meisterinformationen:

Die Bettlerin Lissa hat Ayla angedeutet, daß sie etwas über den Verbleib ihrer Mutter wisse und es ihr mitzuteilen gedenke. Ayla weiß um den Verrat ihrer Mutter Ulissa an Königin Yppolita, der vor vierzig Jahren begangen wurde, weshalb sie Lissa im Stillen befragen wird. Im Hinterzimmer des Tempels eröffnet ihr Lissa dann, daß sie selbst Aylas Mutter ist. Die Geweihte faßt zuerst den Gedanken, der wohl am nächsten liegt, nämlich daß Ulissa sich an ihrer königlichen Schwester rächen will und beschuldigt sie dessen lautstark (einige verdächtige Brocken davon können bis vor die Tür dringen und den Helden, so er den beiden gefolgt ist, mißtrauisch machen).

Ulissa überzeugt Ayla jedoch bald, daß sie nichts anderes im Sinn hat, als von Yppolita die erlösenden Worte zu hören, daß ihre Tat verziehen ist und sie vor ihrem Tod noch einmal zu Rondra beten kann. Ayla ist hin- und hergerissen zwischen dem Drang, Yppolita mitzuteilen, daß die geächtete Ulissa

die ihr verbotenen Lande Kurkums wieder betreten hat, und dem Mitleid mit der gebrochenen Frau, die zudem ihre Mutter ist. Schließlich verspricht sie Ulissa jedoch, zu schweigen und zu versuchen, ein Treffen zu arrangieren.

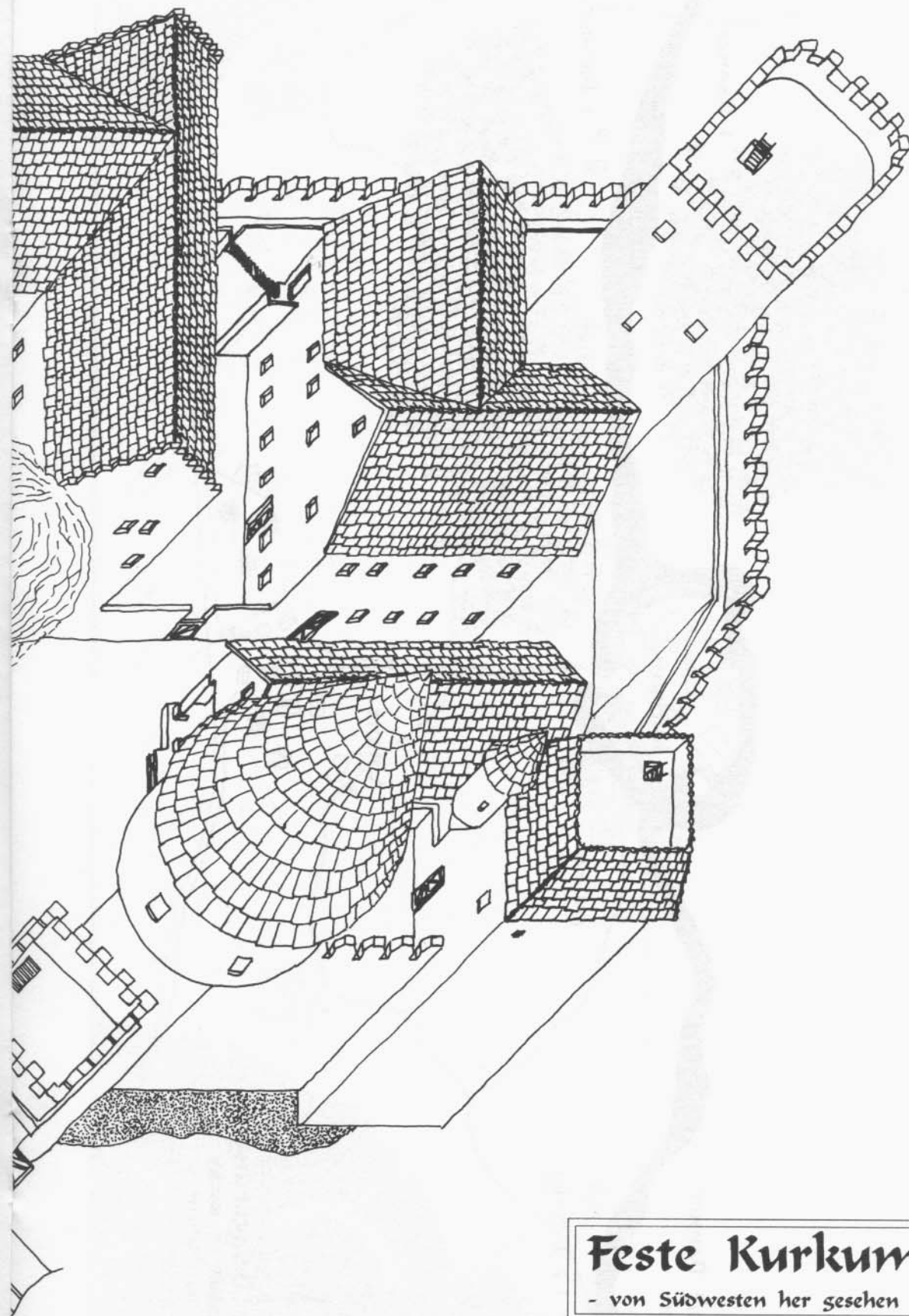
Anderen gegenüber wird sie von dieser Begegnung nichts berichten, auch dem Helden gegenüber bleibt sie verdächtig einsilbig, und eventuell, wenn der auf eine Erklärung besteht, wird sie sogar grob.

## Nachforschungen

### Meisterinformationen:

Sollten die Helden daraufhin Ulissa beobachten, finden sie heraus, daß die Alte sich in Kurkum erstaunlich gut auskennt, niemals den Andachtsraum des Rondratempels betritt und bei Yppolitas Anwesenheit nicht aufzufinden ist. Ihr Lieblingsfluchtort ist aus dem Keller des Rondratempels (im Keller hat sie ihr Quartier aufgeschlagen) in ein kleines, nicht vollständig zugeschüttetes Gangstück des alten Ganges zum



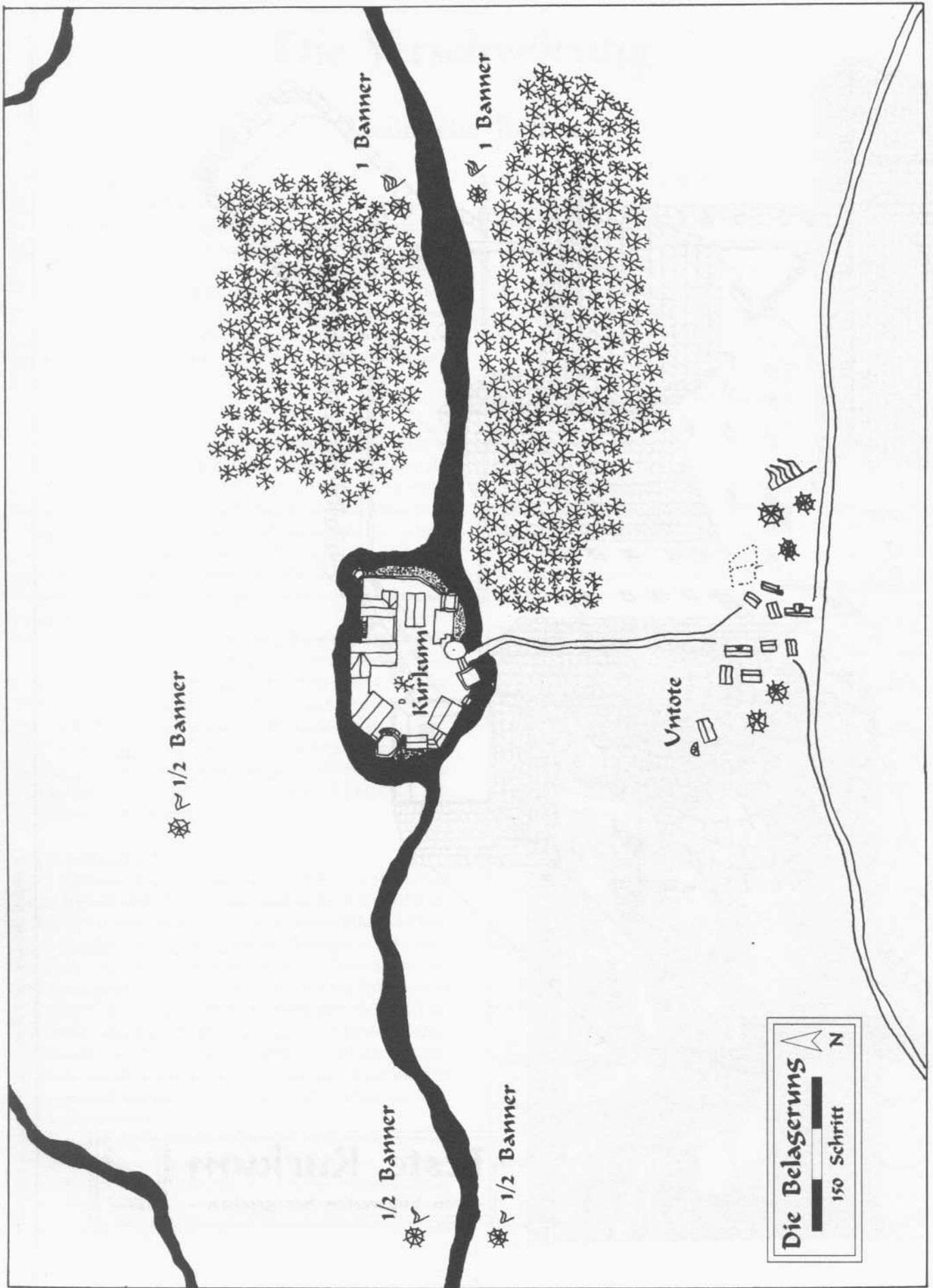


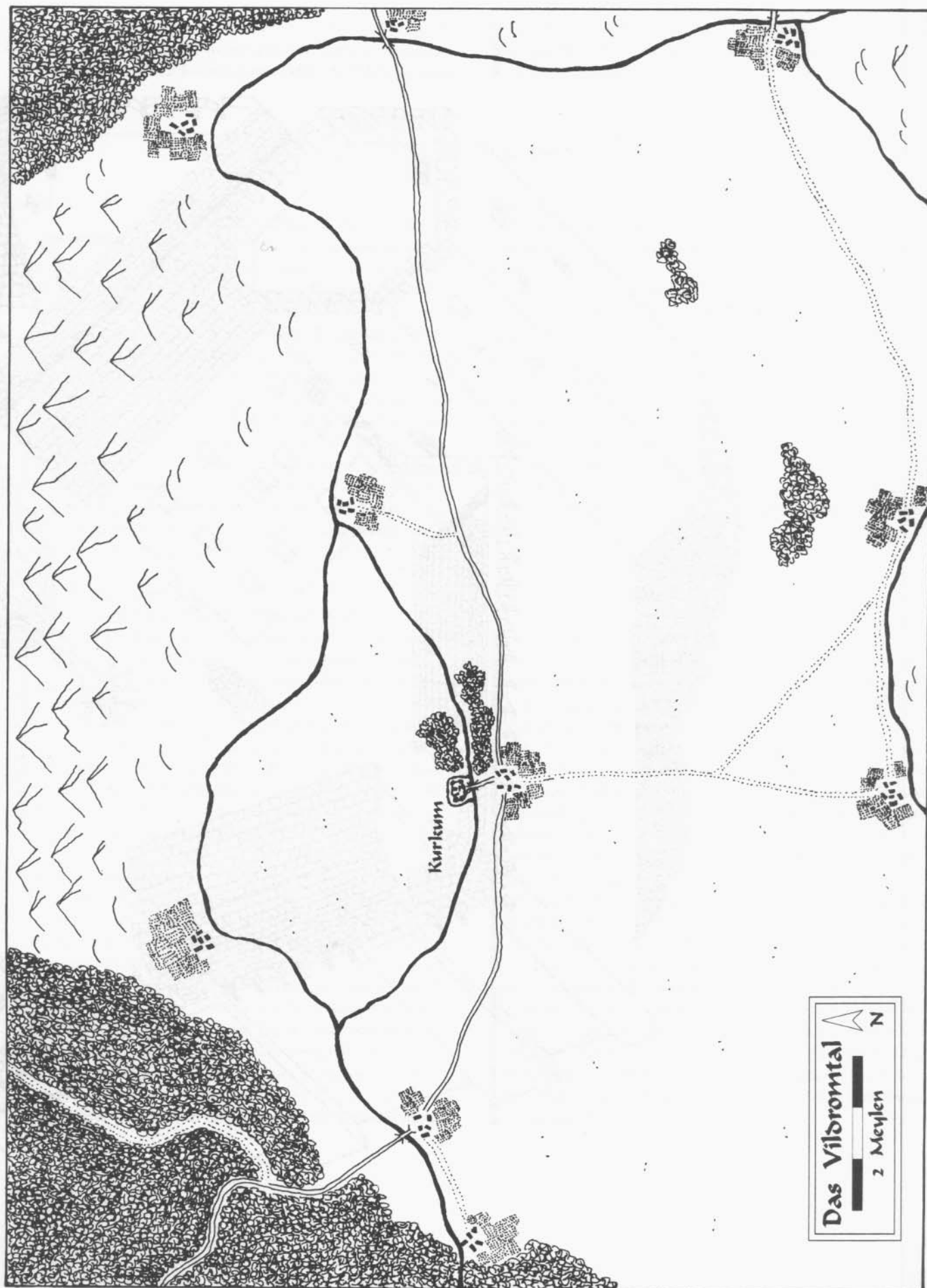
# Feste Kurkum

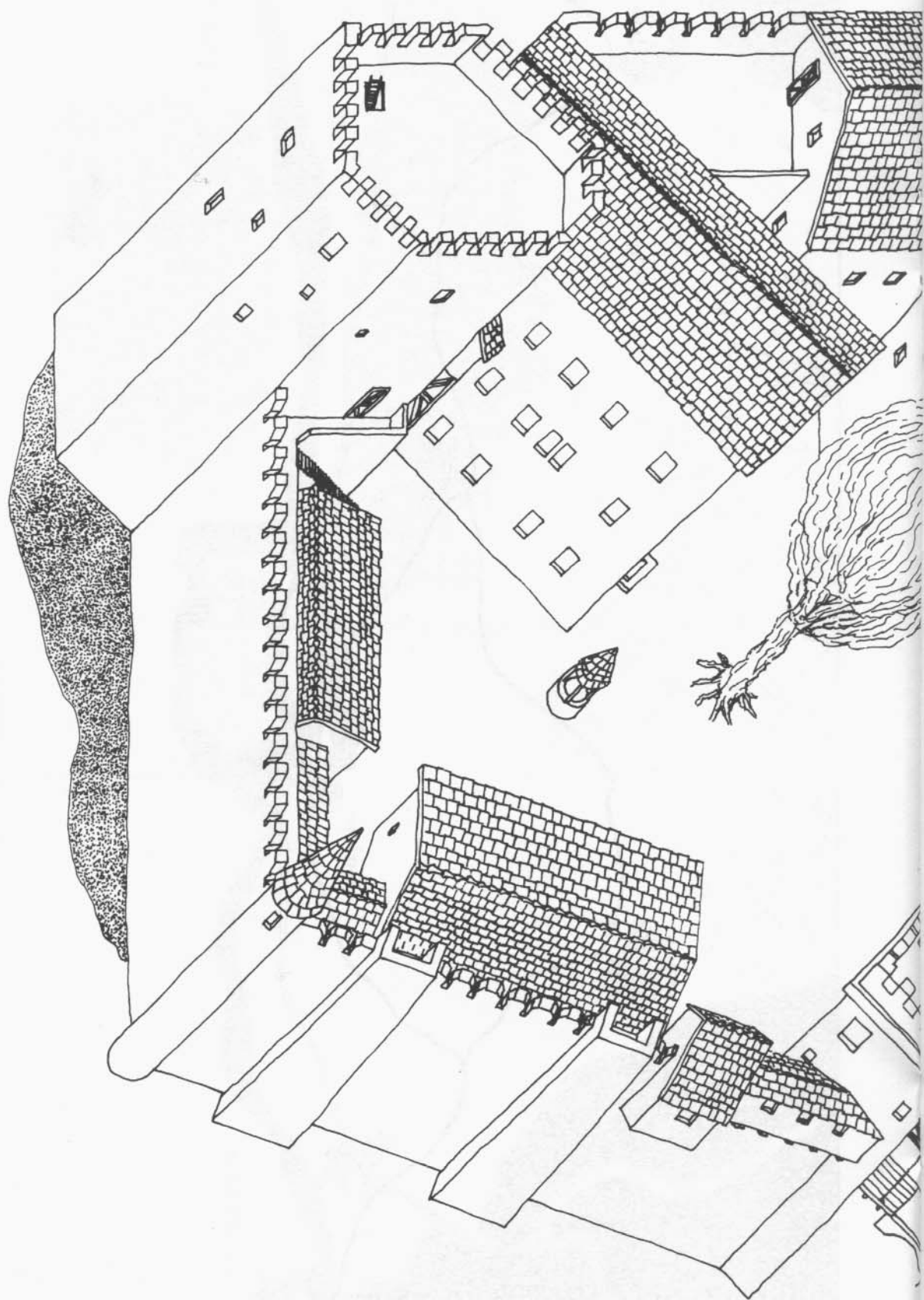
- von Südwesten her gesehen -











Bergfried, wo sie sich ein kleines Lager stibitzter Vorräte angelegt hat und, wenn es Not tut, mehrere Tage aushalten kann. Umsichtige Helden können Lissa vielleicht dabei beobach-

ten, wie sie zur Hintertür des Rondratempels hinein- oder herausschleicht, wiewohl die Alte sich große Mühe gibt, nicht entdeckt zu werden.

## Das Geheimnis

### Allgemeine Informationen:

Du stehst in dem Verschlag deines Pferdes, um einmal mehr dessen Beine, speziell die empfindlichen Sprunggelenke, abzutasten. Einige Verschlänge weiter hörst du das rhythmische Schaben eines Striegels. Dann ertönt das Knarren der Stalltür, und mit humpelnden Schritten kommt jemand an dir vorbei, anscheinend ohne dich zu bemerken. Dann hält das Schlurfen inne, und du hörst eine schnarrende, rauhe Stimme: „Na, mein Kind, hast du es dir überlegt? Wir haben nicht mehr lange Zeit, weißt du.“ Eine zweite Stimme antwortet leise: „Sprich nicht so laut, Lissa. Du weißt, daß es besser ist, wenn man uns nicht miteinander sieht. Hättest du nicht bis heute abend warten können?“ Du kennst diese Stimme, brauchst aber ein wenig, bis du sie einordnen kannst: Es ist die Stimme der Rondrageweihten Ayla! Und die andere Stimme muß die der alten Bettlerin sein, die nun schräg vor deinem Verschlag steht. Ungesehen wirst du von hier nun nicht mehr herauskommen.

### Meisterinformationen:

Diese Gespräch findet am 29. Rahja 26 Hal statt.

Wenn der Held sich nicht rührt, hört er den Rest des Gespräches mit an – zwangsweise. Auch einem Helden, dem es eigentlich widerstrebt zu lauschen, sollte klar sein, daß es auf jeden Fall so aussieht, als ob es in seiner Absicht gelegen hätte, heimlich zuzuhören ... Tritt der ungewollte Zuhörer auf den Gang, blickt Ayla sich um, sagt zu der Bettlerin: „Ich sagte doch bereits, ich habe nun keine Zeit. Komme heute Abend zur Andacht“, und geht den Gang hinunter aus dem Stall heraus. Jedwede Beschuldigung wird sie von sich weisen. Ansonsten geht das Gespräch weiter:

### Allgemeine Informationen:

Die schnarrende Frauenstimme fährt fort: „Es ist aber dringend, *Schwertschwester*! Die dort draußen werden nicht lange zögern und die Burg stürmen. Es gibt zwar kaum eine Festung, die sich besser verteidigen ließe, doch bei der Übermacht ist es nur eine Sache der Zeit, bis sie fällt. Und dann ist alles sinnlos. Bitte, Ayla, laß es uns heute tun, Yppolita ist doch noch bis spät in die Nacht alleine auf. Wie an den Tagen zuvor, vermutlich, ich sah das Licht an ihrem Fenster ...“ Du hörst, wie ein Striegel in einen Putzkasten geworfen wird, dann ertönt Aylas mühsam gezügelte Stimme: „Es kostet mich den Kopf, U ... ich meine Lissa. Eigentlich hätte ich dich sofort bei der Königin melden

müssen! Sie läßt mich hinrichten, wenn sie es erfährt. Und wenn nicht sie, tut die göttliche Rondra es. Ich bitte dich, Mutter, wenn ich dir etwas wert bin, laß mich da heraus. Ich kann dir nicht helfen.“

Du sitzt wie vom Donner gerührt – Mutter? Die Mutter der stolzen Geweihten – eine solche Bettlerin? Die Alte erwidert gerade zischend: „Wenn du mir nicht helfen kannst, muß ich mir halt selbst helfen! Ich tue es heute nacht, allein, wenn es sein muß, und wenn du nicht da bist, weiß ich, daß du dich feige im Schoß deiner Göttin verkrochen hast!“ Du hörst ein Klatschen, wie von einer Ohrfeige. Stille herrscht, nur das Stampfen von Hufen auf dumpfem Stroh ist zu hören. Du vernimmst ein leises, gemurmeltes: „Verzeih ...“, dann schreitet Ayla mit schweren Schritten an dir vorbei, zur Stalltür und hinaus. Die Bettlerin folgt nach einigen Wimpernschlägen langsam, humpelnd.

## Die 'Verschwörung'

### Meisterinformationen:

Tatsächlich wird (U)Lissa noch diese Nacht handeln: Sie versucht, auf ihr bekanntem Wege (nämlich durch den Küchengarten und die Küche) in den Palast (Gebäude E, linker Flügel) zu schleichen, um zu Yppolitas Gemächern vorzudringen. Die Geweihte, die die Anschuldigung, feige zu sein, natürlich nicht auf sich sitzen lassen kann, wird sie des Nachts im Garten treffen, um ihr das Ganze wieder auszureden und vorzuschlagen, im Tempel ein Treffen zu arrangieren – am nächsten Tag. Doch wenn Ihre Helden das Gespräch belauscht haben, werden sie vermutlich handeln, um die Intrigantinnen auf frischer Tat zu ertappen.

Stellen die Helden Nachforschungen in den Chroniken Kurkums an (wozu sie Yppolitas Genehmigung brauchen, die dann ihrerseits sicherlich gerne wissen möchte, wonach die Helden forschen) oder befragen sie die Königin selbst dazu, können sie die Zusammenhänge des Thronraubes vor etwa vierzig Jahren erfahren (siehe Anhang 2, *Ulissas Geschichte*). Ulissa hat sich mit der Rückkehr nach Kurkum den Tod verdient, und Ayla ist eigentlich auch nicht ganz unschuldig, immerhin hätte sie die Geächtete sofort melden oder erschlagen müssen. Der Verdacht einer Verschwörung bzw. einer Rache liegt nahe.



# Die Festnahme

## Allgemeine Informationen:

In der Dunkelheit entdeckt ihr einen Schemen. Eine Schatten-gestalt bewegt sich vorsichtig die Hauswand entlang Richtung Garten. Sie verhält kurz ihren Schritt, dann verschwindet sie eilig hinter der Hecke. Einige Momente noch zögert ihr, doch als ihr gerade ihr hinterhereilen wollt, hört ihr wiederum Schritte, feste diesmal. Und dazu das leise Scheppern einer Metall-rüstung ...

## Spezielle Informationen:

Ulissa und Ayla halten sich noch ein Weilchen im Garten auf, während Ayla versucht, ihre Mutter von dem Vorhaben abzu-bringen. Greifen die Helden nicht ein, kann es sein, daß die Diskussion ungewollt etwas lauter wird, so daß die Köchin (die neben der Küche schläft) Alarm schlägt.

## Meisterinformationen:

Ob die Helden nun auf eigene Faust unterwegs sind, eine Offizierin (wie die Reitmeisterin Dedlana) oder gar Yppolita selbst mit einigen Amazonen als Zeuginnen aufweisen können, die beiden „Verschwörerinnen“ werden zunächst wortlos in den Kerker geworfen, da die Anschuldigungen der Helden sich ja anscheinend als wahr bewiesen haben. Am nächsten Morgen will Yppolita, die spätestens jetzt informiert werden sollte, zu Gericht sitzen.

Es ist auch möglich, daß Ihre Helden es gar nicht bis hierher kommen, sondern die Burg nach der Verräterin durchkäm-men lassen, die sich dann vermutlich im Gangstück beim Rondratempel befindet. Sollten die beiden schon vor dem 29. Rahja in den Kerker gelangen, findet das Gericht trotzdem erst am 30. Rahja statt.

# Das Gericht

## Allgemeine Informationen:

Nach dem Mittag des dreißigsten Tages des Rahjamondes sind alle Bewohner der Burg, von der Amazone bis zum Bauern-kind, auf dem Burghof versammelt. Auf der Treppe warten die Schwertmeisterin, die Stallmeisterin und die zwei Leutnants, die Amazonen stehen rechts und links Spalier, dahinter harrt das schlichte Volk der Dinge, die nun geschehen sollen. Ihr habt, als Zeugen, euren Platz zur linken Hand der Offizierinnen.

Dann lassen die Leutnants stramm stehen, und Yppolita, die Königin, tritt durch die Tür. Sie weist mit einer Geste an, daß man sich rühren möge, und nachdem sich das Scheppern und Rascheln gelegt hat, trägt frau ihr einen thronähnlichen Stuhl herbei, auf dem sie Platz nimmt. Dann erhebt Yppolita die Stimme: „Amazonen, Wir sitzen heute zu Gericht. Kürzlich wurden zwei Frauen gefangengesetzt, die Uns, so hat es den An-schein, verraten wollten.“

Drohendes Gemurmel kommt auf, und die Reitmeisterin hebt den Arm, um für Ruhe zu sorgen. Die Königin fährt fort: „Wir sind nun gekommen, um zu prüfen und die Verräterinnen ih-rem gerechten Urteil zuzuführen. Führt sie herbei!“

Aus Richtung Bergfried, in dem der Kerker ist, führen zwei Amazonen Ayla, die Geweihte, herbei, die die Hände vor dem Leib gefesselt trägt. Bei ihrem Erscheinen erhebt sich ungläu-biges Gemurmel, denn ein jeder kennt die Geweihte, die auf-recht und mit unbewegter Miene durch die Reihen geht und schließlich vor Yppolita mit gesenktem Kopf niederkniet. Eine weitere Amazone legt das geweihte Schwert Aylas vor Yppolitas Füßen nieder. Dann wird die alte Bettlerin, von zwei Amazonen herbeigeführt, mit Pfiffen und Gezische begrüßt. Sie wird neben der Geweihten auf die Knie gedrückt. Schweigen breitet sich über dem Burghof aus.

Dedlana, die Reitmeisterin, tritt vor und ergreift das Wort: „Mei-ne Königin, ich beschuldige diese beiden Frauen, die sich da

nennen Ayla Ylarsil von Donnerbach, Geweihte der Göttin Rondra und Schwertschwester des Tempels hier zu Kurkum, und Ulissa, eine verstoßene Verräterin unseres Volkes“, bei der Nennung dieses Namens hebt ein ungläubiges Raunen an, „des Hochverrats an Eurer Person und somit am Volk der Amazonen. Diese Zeugen hier“, sie weist in eure Richtung, „können aussagen, daß die beiden seit einigen Tagen planten, in Euren Palast einzudringen und sich Euch, meine Königin, in hinter-hältiger Weise zu nähern, Euch vielleicht sogar zu töten. Als ihre Beweggründe nenne ich die Tatsache, daß Ulissa“, sie weist auf die Alte, „Rache nehmen wollte an Euch für den Urteils-spruch von vor vierzig Jahren, mit dem Ihr sie aus den Landen unseres Volkes verbanntet. Sie brach ihren Schwur und kam zurück nach Kurkum, und nun ist sie des Todes.“

Sie betrachtet nun die Geweihte, die immer noch unbewegt, den Kopf gesenkt, vor den Stufen kniet.

„Dieser Frau, Ayla, werfen wir vor, daß sie sich mit Ulissa ver-bündete und sie verbarg, anstatt sie auf der Stelle zu erschlagen oder zu melden, womit sie den Eid der Amazonen gegenüber ihrer Königin brach, und das aus der niederträchtigen Absicht, nach Euch das Volk der Amazonen zu führen. Denn sie ist Ulissas Tochter, die Eure Schwester ist, und Euch schon einmal um den Thron zu bringen versuchte.“ Die Reitmeisterin unter-bricht ihre Rede, da aus den Reihen der Amazonen nun laute Rufe des Erstaunens und des Unwillens zu hören sind. Dedlana beschwichtigt die Anwesenden, bis das Gemurmel schließlich erstirbt. Dann fährt sie fort: „Da die beiden Verräterinnen ihre Tat ausgerechnet jetzt planen, läßt außerdem darauf schließen, daß sie mit dem unheiligen Feind im Bund stehen und Kurkum den Belagerern in die Hände spielen wollten, daß vielleicht auch einige seltsame, unglückliche Vorkommnisse, die in der letzten Zeit auf Kurkum geschahen und der Verteidigung der Burg schaden, von ihnen verursacht wurden.“

Aylas Kopf ruckt hoch, die erste Reaktion, die sie bis jetzt gezeigt hat. Die Wächterin zu ihrer Rechten beugt ihr den Nacken allerdings sofort wieder grob hinunter. Amazonen und Bauern gleichermaßen lassen nun lautstark ihre Verachtung hören, Pfliffe und Verwünschungen werden ausgestoßen. Yppolita hebt selbst die Hand, und sofort beruhigt sich die Menge, auch wenn den beiden Angeklagten weiterhin finstere Blicke zugeworfen werden. Yppolita spricht selbst: „Wir wollen die Zeugen hören.“

#### *Meisterinformationen:*

Dies ist das Stichwort der Helden. Lassen sie die Spieler eine Darstellung geben, wie ihr Held die Situation einschätzt, mit allen Zweifeln und Verdächtigungen. Die Reitmeisterin wird bei unklaren Punkten nachhaken und um Erläuterung bitten. Auch alle eventuell geschehenen Sabotageakte werden angesprochen.

#### *Allgemeine Informationen:*

Ihr habt euren Bericht abgegeben, und wieder kehrt Stille ein. Alle Augen richten sich auf die Königin: Nun ist es an ihr, zu handeln und zu entscheiden.

Die Königin blickt traurig auf die beiden knienden Gestalten herab. Sie wendet sich an die Geweihte: „Ayla?“

Die Angesprochene blickt auf und antwortet mit fester Stimme: „Meine Königin?“

Yppolita fährt fort: „Du hattest es geschworen. Du schworst bei Rondra, deinem Leben und allem, was dir heilig war. Greifst du doch nach Giliass Thron? Hast du deine Göttin verraten, Ayla?“

Die Geweihte blickt ihrer Königin in die Augen und schüttelt dann den Kopf. „Nein, meine Königin. Den Verrat, dessen man mich hier beschuldigt, beging ich nicht. Bis auf den einen, und dessen sollt Ihr mich richten, wie es Euch beliebt: Ich gewährte einer geächteten Hochverräterin an meiner Königin Unterschlupf. Dies tat ich aus Mitleid mit der Frau, die mir das Leben schenkte, und ich glaubte, im Sinne Rondras zu handeln. Doch will ich mich weder entschuldigen noch rechtfertigen. Ich brach ein Gesetz meiner Königin, die ich mehr als mein Leben liebe, und erwarte ihren Richtspruch.“

Die Geweihte beugt das Haupt wieder, doch ihr Gesicht ist leichenblau.

Yppolita blickt auf die junge Frau, und ihr, die ihr nahe bei ihr steht, sieht den Widerstreit der Gefühle auf ihrem Gesicht. Doch sie beherrscht sich und wendet sich der Bettlerin zu.

„Ulissa. Wir gewährten dir Gnade nach langer Kerkerhaft. Wir hatten dir bei deinem Leben verboten, jemals wieder Unsere Lande zu betreten. Doch hier bist du wieder. Du hast dein Leben verwirkt. Nicht nur, daß der Feind vor der Tür steht, es lauern auch noch Raubtiere im Innern, die darauf warten, daß die Löwinnen unachtsam sind. Kurkum steht seinem Schicksal gegenüber, Ulissa, und du willst Rache nehmen?“

Die alte Bettlerin, die, wie ihr nun wißt, einstmals Königin von Kurkum war, erhebt sich langsam.

„Erinnere dich nur, Schwester“, hebt sie an, doch ihre weiteren Worte gehen unter in dem zornigen Gemurmel der Amazonen, die diese Respektlosigkeit vor ihrer Königin nicht dulden mögen. Doch Yppolita hebt die Hand: „Alle sollen hören, was sie zu sagen hat!“

Ulissa nickt ihr zu und fährt fort. „Erinnere dich an den ganzen Schwur, den du mich hast schwören lassen, damals.“

Sie schüttelt traurig den Kopf. „Was ich damals tat, ist geschehen, und ich denke, in der gleichen Situation würde ich genauso wieder handeln. Doch die Situation ist nicht mehr die gleiche. Du, Schwester, bist zu einer großen Königin unseres Volkes geworden, vielleicht zu der größten nach Ayla al'Yeshinna, der ersten Herrscherin über unser Volk. Und sieh mich an“, Ulissa lächelt schwach, und wie sie so dasteht, sieht ihr eine alte, müde und gebeugte Frau. „Ich, die strahlende, verräterische Königin von einst, ich bin eine Bettlerin, denn R... die Göttin hat es so entschieden und mich gestraft. Ich will keine Rache, Yppolita, ich ...“, sie stockt kurz, und ihr sieht tatsächlich Tränen ihre runzeligen Wangen herabrinnen, doch sie räuspert sich: „... ich bitte dich um Vergebung. Vergebung für das, was dir in meinem Namen angetan wurde, damit ich am Ende doch noch einmal den Namen der Göttin nennen darf, den du mir verbatest. Denn ich werde sterben – das zu sehen ist keine Kunst – und will vor meinem Ende noch einmal zu Ihr beten, die mich verließ, um meiner Seele willen. Willst du mir das verwehren?“

Ihr seht der Königin ihr Erstaunen an – damit hat sie nicht gerechnet. Doch wer kann schon behaupten, mit einer solchen Antwort gerechnet zu haben? Ulissa senkt das Haupt und fällt schwerfällig wieder vor Yppolita auf die Knie. Die Königin betrachtet die beiden Angeklagten eine Weile, dann erhebt sie sich entschlossen. Sie geht auf Ulissa zu, hebt die Hand und legt sie ihr auf die Stirn. „Wir, Yppolita, Königin des Volkes der Amazonen, verzeihen der Ausgestoßenen Ulissa im Namen Rondras ihre Schuld ...“, sie hilft ihrer Schwester auf, „... und entbinden sie ...“ Weiter kommt sie nicht, denn Ulissa, die alte Bettlerin, sackt ihr in die Arme. Aus ihrem Rücken ragt ein kristallener Pfeil, der beißende Kälte verströmt; ein Pfeil, der offensichtlich der Königin selbst gegolten hat. Die Bauern und Amazonen stehen wie vom Donner gerührt. Doch die Torwache schreit, daß die Mauern davon wiederhallen: „Alarm! Amazonen, zu den Posten! Der Feind greift an!“

Yppolita läßt ihre tote Schwester, deren Gesicht einen gräßlich gemarterten Ausdruck zeigt, zu Boden sinken, und im Durcheinander von fliehenden Bauern und laufenden Amazonen hört ihr Aylas Stimme: „Laßt mich für Euch kämpfen, meine Königin, und meine Schuld mit meinem Leben begleichen!“

Yppolita mustert sie und gibt den Wachen einen Wink: „Löst ihre Fesseln.“ Dann brüllt sie selbst, so daß die Amazonen innehalten: „Achmad' sunni, zu den Waffen! Wir wollen dem Feind zeigen, was es heißt, im Namen Rondras zu kämpfen!“ Und ein einstimmiger, donnernder Ruf erhebt sich: „Für die Königin, für Rondra!“

# Flammen über Kurkum

Der Kampf um Kurkum, der etwa zur dritten Stunde nach dem Mittag des 30. Rahjas beginnt, wird sich lange hinziehen. Zunächst werden die Katapulte Hylailer Feuer auf Kurkum schießen, dann die Feinde mit ihren Truppen immer wieder die Mauern berennen, sich aber doch Zeit lassen: Je länger sich der Kampf dann hinzieht, umso näher rückt Mitternacht und damit der Beginn des ersten Namenlosen Tages ...

Heiße Gefechtsphasen sollten sich in der Schlacht mit gespannten Ruhepausen abwechseln, in denen sich der von den Mauern gedrängte Feind neu sammelt. Geben Sie den Helden während des Kampfes immer wieder Situationen, die sie erfechten, bei denen sie einen Teilsieg gewinnen können. Heldentaten wie Sprünge von der innen etwa fünf Schritt hohen Wehrmauer und die Verteidigung der Zugbrücke gegen eine Übermacht sollten sich durch gewitzte Einfälle und waghalsige Aktionen bewerkstelligen lassen – denn ob solcher Taten heißen unsere Helden ja schließlich Helden. Doch so entschlossen sich Ihre Charaktere auch dem Feind entgegenwerfen, wird doch eines klar: Es sind einfach zu viele, die da Kurkums Mauern bestürmen. Selbst die Taten der Helden helfen kaum gegen die Übermacht. Während des Kampfes sollten Sie den Helden immer wieder mit kleinen Einschüben verdeutlichen, was Königin Yppolita gerade tut; sie wird in erster Reihe und mit gewaltiger Ausdauer dem Feind entgegentreten. Es sollte jedoch der Eindruck vermittelt werden, daß die Königin sehr wohl weiß, was sie tut, und ihr ganzes Geschick einsetzt, den Kampf zu gewinnen.

## Inmitten des Sturmes

### Meisterinformationen:

Dieser Angriff des Feindes erfolgt auf alle Seiten Kurkums gleichzeitig, um die ohnehin schwachen Kräfte der Verteidiger weiter aufzuspalten. So müssen sich die noch lebenden Amazonen und die kämpfenden Bauern die Angriffe aus allen vier Himmelsrichtungen gleichzeitig abwehren – man kann sich an einer Hand abzählen, wie dünn der Ring der Verteidiger dadurch wird. Einen Schutzfaktor der Burg haben die Angreifer ja schon ausgeschaltet: Der Burggraben ist unter der niederhöllischen Kälte völlig zugefroren ...

## Rettung in den Rondratempel

### Allgemeine Informationen:

Geschosse sausen über eure Köpfe, ihr hört sie dumpf oder klirrend aufschlagen. Dann springen Feuerlohen auf: Das Dach der Scheune steht bald in Flammen. Aus dem Innern des Bauwerks hört ihr entsetztes Kreischen: Die älteren Bauern und jungen Kinder befinden sich in dem brennenden Gebäude! Nur der Rondratempel bleibt von den Brandgeschossen verschont. Auf dem Hof seht ihr, wie die Löschtruppe der Bauern versucht, mit Wasser und Tüchern die Flammen zu vernich-

ten, doch das Feuer wird durch das Wasser nur weiter über den Hof geschwemmt, die Tücher und Kleider der Bauern fangen Feuer ...

### Meisterinformationen:

Der Rondratempel ist hier eines der Gebäude, die am meisten Sicherheit versprechen. Die Geweihte Ayla wird sich ebenfalls an der Evakuierung beteiligen, um die Kinder und Bauern in Sicherheit zu bringen. Dann spricht sie im Tempel noch einen Segen (das Gebet vom Blut, siehe *der Göttinnendienst*), der die Flüchtlinge vor allem Unheiligen bewahren soll.

## Zum Burgtor!

### Allgemeine Informationen:

Die Bögen der Amazonen und Steine der Bauern verfehlen ihre Wirkung nicht, der Feind scheint von den Mauern abgeschlagen. Ein hastiger Blick rundum zeigt, daß es überall so steht. Doch nein: An der Ostmauer sind fast ein Dutzend der fremden Söldner durchgebrochen. Yppolita hetzt die Mauer entlang, um ein weiteres Eindringen zu verhindern, doch die Söldner schlagen sich über den Hof zum Burgtor durch, um ihren Verbündeten den Weg zu ebnen!

### Meisterinformationen:

Die Gegner dringen zum Mechanismus im rechten Torturm vor und schaffen es tatsächlich, die Zugbrücke hinunter- und das Gitter hinaufzubewegen. Erlauben Sie es Ihren Helden ruhig, zumindest das Gitter wieder herunterzulassen, so daß nur wenige feindliche Söldner eindringenden können. Lutisanas Hausmagier Sulman hat später schließlich immer noch den DESINTEGRATUS zur Hand ...

## Schatodors Hilfe

### Allgemeine Informationen:

Noch steht der Großteil des feindlichen Heeres vor den Mauern, doch immer mehr Angreifer drängen von Belagerungstürmen und Leitern über die Mauern. Wenn es doch nur nicht so schrecklich viele wären! Die Lage ist verzweifelt. Da hört ihr, von der Westmauer ausgehend, einen vielstimmigen Jubelschrei und das neuerliche Aufflackern des Kampfesmutes, denn wieder einmal hallt der Kriegsruf der Amazonen durch die Luft: „Für die Königin, für Ronda!“ Bald seht ihr auch den Grund für die Freude: Das Heer, das von unten gegen die Mauern brandet, hat nun ebenfalls mit einem Feind in seinem Rücken zu ringen: Ihr hört den vielstimmigen kehligen Schrei „T'Angroschax!“ (für Sprachenkundler: Rogolan, in der Übersetzung hieße es soviel wie „für die Frauen“), ein vielköpfiger Zug junger Zwerge schwingt die

ausgeruhten, gräßlich scharfen Äxte, die immer wieder hinauf zu den Feinden sausen und bald rot von Blut sind.

Doch nachdem die wilde Freude über den Beistand sich ein wenig gelegt hat, zählt ihr Köpfe: Kaum mehr als fünfzig junge Krieger kommen aus Lorgolosch, und auch diese Zahl nimmt stetig ab.

Zunächst aber können die Angroschim die feindlichen Schergen durch die Wut ihres Angriffs zurückdrängen, und auch die Verteidigerinnen auf den Mauern treiben die Feinde zurück.

#### *Meisterinformationen:*

Fünfzig Zwergenkrieger, das muß man bedenken, sind für das Volk der Brilliantzwerge schon eine ganze Menge, da äußerst wenige in ihrem Jahrhunderte währenden Leben Kinder zeugen ...

Doch der zwergische Entsatz ist angesichts des übermächtigen Gegners nicht viel mehr als ein Tropfen auf den heißen Stein, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis auch der verdampft sein wird.



# Der letzte Sonnenuntergang

## Allgemeine Informationen:

Der Feind scheint zurückgeschlagen. Rund um die Burg sammeln sich verwirrte Einheiten zu neuen Formationen, doch noch stehen sie untätig. Wieder einmal warten sie ab, während sich die Praiosscheibe dem Horizont nähert.

Die Wolken reißen noch einmal auf, derweilen atemlose Stille über dem Schlachtfeld liegt. Rote Sonnenstrahlen liegen warm auf eurer Haut, im Westen türmen sich violette Wolkenberge, die sich langsam, doch stetig, vor das Hoffnung spendende Licht schieben, um es schließlich gänzlich zu verbergen. Auf euren Mauern gehen unruhig die Wachen auf und ab, ihr Atem weht wie Frostfahnen, die sich vor dem letzten Licht abheben. Zwielight senkt sich über das stille Land, und sonst scheint sich nichts zu regen. Das Zwielight verdunkelt sich rasch; wird immer düsterer, bis euch schließendlich Dunkelheit umhüllt, die nur vom Zucken von Feuer und dem vagen Schein von Fackeln erhellt wird.

Der letzte Tag des alten Jahres ist gestorben. Was wird die kommende Nacht bringen?

## Meisterinformationen:

Yppolita nutzt den Augenblick der Ruhe, um auch ihre Verteidigung neu zu organisieren. Sie schickt die Helden auf Posten, um verschiedene Dinge in Erfahrung zu bringen und sich einen Überblick zu verschaffen. Einer könnte sich zum Schätzen des Feindes auf die Mauer begeben, einer in das provisorische Lazarett im Speisesaal, um Tote und Verwundete zu zählen. Pfeil- und Säbelsvorräte müssen geprüft, die Bauern neu eingeteilt und abgelöst, das Ausmaß der Brände überprüft werden. Danach wird Yppolita mit den Helden und den verbleibenden Offizierinnen Kriegsrat halten, der durch einen neuerlichen Alarmschrei unterbrochen werden sollte.

## Im Schutz der Nacht

## Allgemeine Informationen:

Fackelschein springt auf, in die Truppen draußen gerät Leben. Vom Lager nähern sich Einheiten, die direkt auf das Tor zumarschieren. Ein grelles Signal durchschneidet die Nacht, und wieder stürmen die Schergen des Feindes brüllend zu den Mauern.

Im Schutz der Nacht und nicht von Praios' sengenden Strahlen verbrannt, marschieren die Untoten langsam, schweigend und stetig auf die Tormauer zu.

## Meisterinformationen:

Die Untoten werden mit vereinten Kräften versuchen, Tor oder Gitter aufzubrechen, während die restlichen, beweglichen Truppen zu Leitern greifen, um die Mauern zu erobern. Gegen die Untoten erweist sich übrigens brennendes Öl als äußerst wirkungsvoll.

Das Ringen um die Mauern zieht sich hin, doch auch hier sollten Sie die Helden gut beschäftigen, indem Sie ihnen eine begrenzte Zahl an Gegnern präsentieren, die sie von den Zinnen schleudern können. Doch die Helden sind nicht überall, und wenn auch eine jede Amazone eine Heldin ist, sind ihrer doch zu wenige. Der Feind schwappt so in kleinen Grüppchen über die Mauern, bis sich eine erkleckliche Anzahl gesammelt hat.

Sollten Sie in Ihrer Gruppe einen angemessen starken Rondrageweiheten haben, können Sie diesen im Schlachtengetümmel auf den Dämonenknecht stoßen lassen, ansonsten greifen Sie auf unsere Schilderung der Rondrageweiheten Ayla zurück, die sich damit praktisch vor der Göttin für ihre Verfehlungen reinwäscht.

## Allgemeine Informationen:

Das Blut läuft euch in die Augen und rote Schleier trüben euch die Sicht. Gerade habt ihr Feinde mit einem Gruß gen Niederhöllen geschickt, da seht ihr einen Mann über die Mauerbrüstung steigen. Irgend etwas stimmt mit ihm nicht, ihr betrachtet ihn näher, um erfassen zu können, was. Wut steigt in euch auf, die ihr nicht näher benennen könnt. Ihr seht, wie er sich nach Gegnern umschaute und sich eine Schneise durch die wehrlosen Bauern drischt. Einem von ihnen reißt er mit gewaltiger Kraftanstrengung den Kopf von den Schultern, trinkt sein Blut und brüllt, die Arme mit dem Schwert gen Himmel gereckt: „Belhalhar!“

Das Licht flackert ein wenig, ein Blitz zuckt über den Himmel, und ihr seht, wie (Heldennamen oder Ayla) ihm vor Wut bebend entgegentritt, das Schwert blank gezogen.

## Meisterinformationen:

Übernimmt ein Rondrageweiheter Ihrer Heldenrunde das Duell, dann sollten Sie es separat mit ihm ausfechten; wenn er allerdings zu unterliegen droht, können Sie ihm ruhig etwas gestatten, was selten einem Geweihten zuteil wird: das direkte Eingreifen seiner Göttin. Ein weiterer greller Blitz zuckt über den düsteren Himmel und fährt direkt in den Frevler, der mitsamt eines Mauerteils spektakulär zu Asche zerfällt.

## Das Duell

## Meisterinformationen:

Auf den Wehrmauern Kurkums kommt es zu einem Kräfte-messen sondergleichen: Rondrageweiheter im Kampf gegen Belhalhar-Paktierer.

Ficht Ayla den Kampf mit dem Dämonenknecht, fahren Sie hier fort:

#### *Allgemeine Informationen:*

Die beiden treten sich gegenüber, das eine Schwert brennt in dämonisch schwarzen Flammen, das andere glänzt hell im Fackellicht. Rasend schlägt der große Mann mit dem schwarzen Brustpanzer auf Ayla ein, die den Angriffen zunächst nur ausweicht.

Bis zur Mauerbrüstung wird sie zurückgedrängt, den Stein im Rücken. Dann aber schlägt sie zurück. Der helle Stahl schneidet durch die Luft, schnell und unausweichlich, immer wieder.

Blitzschnell wie eine Löwin, die ihre Beute schlägt, stößt sie vor. Ihre Klinge dringt tief in den Körper des Mannes, der den Dämonen dient. Viele Male verletzt sie ihn zwar, doch ihr Gegner steht immer noch aufrecht, scheint kaum angeschlagen. Aber die Geweihte scheint geschwächt: Sie stolpert, das Schwert fällt ihr aus der Hand.

Mit einem triumphierenden Schrei reißt der Dämonenknecht sein schwarzes Schwert hoch zum tödlichen Schlag – da ist ein ohrenbetäubendes Donnern zu hören und ein gleißender Blitz fährt aus dem Himmel. Als eure Augen wieder klar sehen, macht ihr ein großes, schwarzes Loch in der Mauer aus, doch von dem Frevler ist nichts mehr zu sehen ...

## Der Untergang

#### *Allgemeine Informationen:*

Finstere Nacht umfängt euch seit langem. Es gibt so viel zu tun, um die Mauern Kurkums zu verteidigen, daß ihr kaum gemerkt habt, wie viel Zeit vergangen ist. Doch als ihr während einer kurzen Verschnaufpause einen Blick in den Nachthimmel wagt, wird euch klar: Mitternacht ist heran. Die Zeit des Namenlosen hat begonnen.

Ihr hört vielfaches Sausen und Bersten, dann springen wieder allerorten in der Burg gierig fressende Flammensäulen auf. Ihr seht, wie nun auch der Stall getroffen wird und brennt. In den Kampfeslärm mischt sich das panische Wiehern von Pferden, man hört Krachen und Bersten von Holz. Draußen stehen die letzten Zwergenkämpfer ihren Mann, während nun, durch die

Bresche in der Ostmauer, die der Blitz geschlagen hat, der Feind eindringt. Ein wilder Jubelschrei zieht durch die gegnerischen Reihen, als eine niederhöllische Kreatur den Burghof betritt: Sie hat vier Hörner, fünf Tentakel, zwei dicke, gelbe Vogelbeine, einen feisten Leib und einen kräftigen Schnabel. Hinter ihm kommen die Heerscharen, die nun mit frischem Mut in den Burghof strömen. Die Amazonen und selbst die Bäuerelein werfen sich ihnen entgegen, doch die Klingen der Gegner sind zu zahlreich.

#### *Meisterinformationen:*

Den Shruuf zu besiegen, ist doch Heldensache, oder? Die Werte finden sie im Anhang 2, *Die Schwarzen Schergen*.

## Fliegende Hufe

#### *Meisterinformation:*

Vielleicht haben die Helden ja selbst im Stall das eine oder andere Pferd, das ihnen etwas wert ist, oder sie begleiten eine der Amazonen, die versucht, die Tiere zu retten. Das ist zwar nicht gerade klug, da man bei dem Kampf im Hof nicht auch noch eine Herde panischer Pferde gebrauchen kann, doch keine Amazone würde ihr Tier einfach so verbrennen lassen. Und so können sie ja, wenn es gelingt, die Tiere zu beruhigen, vom Pferd aus kämpfen.

Das Befreien der Tiere stellt sich jedoch nicht als ungefährlich heraus, denn sie sind im brennenden Stall blind vor Angst und überrennen fast alles, das sich ihnen in den Weg stellt.

#### *Allgemeine Informationen:*

Aus dem brennenden Stall galoppiert wiehernd ein Pferd, dessen schwarzer Leib im Halbdunkel schillert. Mit einem Satz springt es ab, faltet im Sprung zwei weite, prachtvolle Schwingen aus und galoppiert durch die Luft schwebend auf euch zu! Mit einem eleganten Flügelschlag hält es vor dir, (Heldenname).

Vielleicht erkennt ihn einer von euch – vielleicht ruft eine der Amazonen da Pferd beim Namen: Es ist der 'Rabe', der sagenumwobene Hengst der Königin!

#### *Meisterinformationen:*

Wählen Sie einen Helden oder eine Meisterperson, die auf dem Rücken des Raben den Drachen Smardur alarmieren soll. Ist dies ein Held, so wird der (und sein Spieler) jedoch große Teile der danach stattfindenden Handlung verpassen. Er wird jedoch aber erleben:

## Der Flug des Raben

#### *Allgemeine Informationen (für den Reiter):*

Der Rabe steigt mit bebenden Muskeln und mühsam beherrscht. Alles um dich herum vergessend, hast du ein Bild in deinem Kopf: Du stellst es dir sehr schön vor, einmal auf dem Rücken dieses prachtvollen Tieres zu sitzen. Du sitzt auf, und schon spürst du den Leib erbeben, fühlst, wie starke Muskeln arbeiten, dann schlagen auch schon die schillernd schwarzen Schwingen kraftvoll. Ein Sprung, und das Pferd – das Geflügelte Pferd – trägt dich durch die Lüfte, fort vom Kampfgeschehen.

#### *Allgemeine Informationen (für die restlichen Helden):*

Die Pferde wiehern immer noch in panischer Angst in dem bren-



Nun steigt der Rabe, prachtvolle, weite Schwingen ausgestreckt, und mit einem kraftvollen Satz erheben sich das geflügelte Pferd und sein Reiter in die Lüfte. Ein weiteres Krachen der Balken reißt euch jäh in die Wirklichkeit zurück.

#### Meisterinformationen:

Der Rabe, der seinen Namen ganz zu recht trägt, da er ebenso kraftvoll und elegant wie ein Rabe zu fliegen versteht, wird den Helden durch die Luft tragen, weg von Kurkum, über Berge und Täler, zu einer großen Höhle auf der Spitze des Graukopfs, des höchsten der Beilunker Berge.

#### Allgemeine Informationen:

Der Rabe landet auf einer Plattform, und du rutschst von seinem Rücken. Du stehst vor einer großen Höhle. Dich umfängt Dunkelheit. Der Hengst stampft ungeduldig mit den Hufen und schubst dich mit dem Kopf vorwärts, so daß du in die Höhle taumelst. Ein finsterer Gang erwartet dich, doch an seinem Ende scheint etwas zu glimmen. Hinter dir hörst du Flügelschläge und siehst den schimmernden Leib des Raben gerade noch in der Dunkelheit entschwinden. Du bist allein!

#### Spezielle Informationen:

Geht der Held den Gang entlang, wird er zunächst eines sehr strengen, immer schärfer werdenden Geruches gewahr. Das Leuchten wird stärker, bis er in einer großen Höhlenkammer steht.

nenden Stall. Doch neben euch bannt euch ein Bild: Ihr seht den großen, schwarzschillernden Leib des Raben, und vor ihm steht (Helden- oder Amazonenname). Die beiden scheinen kaum zu bemerken, daß hinter ihnen prasselnd ein Balken im Stall niederkracht, dann schwingt sich (Name) auf den Rücken des Pferdes.

## Smardur

#### Allgemeine Informationen:

Die Ursache des Glimmens ist ein großer Leib, der zusammengerollt auf dem Boden liegt, unter sich einen Berg von Gold und Edelsteinen. Langsam hebt sich ein gezackter Hornkamm, der von einem fast mannshohen Schädel zu dem rotgoldenen geschnittenen Rücken läuft. Der Leib ist von gigantischen Ausmaßen, und nun weißt du auch, weshalb der Gang so groß und breit ist: Er muß einem wahrhaftigen Kaiserdrachen Platz bieten! Der Drache liegt inmitten der Höhle und schläft, doch hast du seltsamerweise keine Angst, nein, du hast das Gefühl, daß der Koloß helfen könnte, wenn du ihn wachbekämost.

#### Meisterinformationen:

Ja, wenn man ihn wachbekäme ... Die Not der Amazonen ist Smardur, dem Kaiserdrachen und Boten Rondras, nicht be-

wußt, er schläft hier seit Jahren, wenn nicht Jahrzehnten. An 360 anderen Tagen des Jahres wäre Smardur vermutlich schnell zur Stelle gewesen, um „seinen“ Amazonen beizustehen, doch der Ruf der Gläubigen hallt nicht weit zu dieser Zeit des Jahres ...

Allzuviel Mühe oder gar Gewalt jedoch sollte der Held nicht aufwenden müssen.

#### Allgemeine Informationen:

Der große Schädel regt sich, und plötzlich klappt ein tellergroßes Auge auf: der Drache ist wach! Bewegungslos mustert er dich mit einem alldurchdringenden Blick, um schlußendlich Worte in deinen Geist zu senden: „Wer stört Smardur in seinem Schlaf? Und was willst du, Sterblicher, der du so wenig an deinem Leben zu hängen scheinst?“

#### *Meisterinformationen:*

Erklärt der Held Smardur die Situation und ihre Dringlichkeit, wird er ihn heißen, auf seinen Rücken zu steigen. Dann kriecht er mühselig, mit rauchenden Nüstern, aus der Höhle.

#### *Allgemeine Informationen:*

Vor der Höhle machst du in dem Halblight von Smardurs schimmerndem Leib drei helle Gestalten aus. Drachen sind es ebenfalls, doch gegen den, auf dem du sitzt, wirken sie wie kleine Kinder. Sie umtanzen die Plattform, auf der ihr nun seid, mit kraftvollen Flügelschlägen.

Smardur springt von der Plattform und fällt. Sofort kneifst du die Augen zu, doch der Fall scheint gar nicht aufzuhören ...

Als du sie öffnest, siehst du nur Grau, graues Wabern. Du willst etwas rufen, doch kein Ton entweicht deinem Mund. Neben dir schiebt sich etwas in dein Blickfeld, und du siehst einen der hellen Drachen. Doch mit der Entfernung stimmt etwas nicht: Du meinst, du könntest ihn berühren, wenn du wagtest, eine Hand auszustrecken, doch dann flöge der fast an dergleichen Stelle, wie der Kaiserdrache, auf dem du sitzt ...

Dann ist es auch schon vorbei, und wie aus einem Traum wirst du in die Wirklichkeit katapultiert, unter dir das brennende Kurkum.

Aber nun zurück zu den Geschehnissen, die sich mittlerweile in der Burg zugetragen haben:

## Der wahre Gegner

#### *Allgemeine Informationen:*

Auf das Tor zu galoppiert gemächlich eine Gruppe, die von den niederhöllischen Kreaturen geradezu umhüllt ist. Im Inneren eines Kreises aus Söldnern reiten drei Personen, die euch das Fürchten lehren. Es sind zwei Frauen und ein Mann, die von drei weißen Höllenhunden mit grünschimmernden Augen und zwei Heshtoths umgeben sind. Sie reiten auf das Tor zu, und während von den Söldnern immer wieder einige durch gut gezielte Schüsse vom Pferd geholt werden, scheinen die Geschosse von diesen dreien abzuwallen. Sie kommen vor dem Tor an, der Magier hebt die gespreizte Linke, und wenige Sekunden später zerfällt das, was am Tor noch Schutz geboten hat, zu Staub, und mit ihm Teile der beiden flankierenden Türme. Dann bewegen sich die Reiter über das Eis in die Burg.

#### *Meisterinformationen:*

Die einzige der drei Anführer, die man als verwundbar wie ein normaler Mensch bezeichnen könnte, ist Lutisana von Perricum. Zwar ist sie durch einen ARMATRUTZ mit zusätzlichen 5 Rüstungsschutzpunkten gerüstet (was sie auf einen Gesamt-RS von 9 bringt), und steht auch noch mit unter Sulmans GARDIANUM-Schutz, doch ist der einmal aufgenutzt, kann sie selbst sich „nur“ mit ihrem Schwert schützen. Savolina und Sulman jedoch haben jeweils das Wohlwollen eines Erzdämonen hinter sich. Das führt bei der Hexe zu einer Resistenz gegen Eis-, in beschränktem Maße aber auch gegen Feuerschaden, der erst einmal den Reifpanzer um ihre Haut überwinden muß ... Sulman ist im sechsten Kreise von Thargunitoths Verdammnis fast schon einer ihrer körperlosen Scharen, so daß normale Waffen nur halben Schaden bei ihm anrichten („normale“ will wieder einmal nicht geweihte oder magische Waffen heißen).

### Thargunitoths Sohn

#### *Allgemeine Informationen:*

Die unheiligen Anführer erreichen den Burghof, bilden einen

Kreis, in dem der Magier vom Pferd springt. Dann brüllt er Worte, die ihr nicht versteht, die euch jedoch einen solchen Schauer spüren lassen, daß kalte Furcht nach euren Herzen greift. Die Worte übertönen das Kampfgetümmel ohne Mühe, hallen durch die Burg, so daß ein jeder sie vernehmen kann. Ihr hört einen wutentbrannten Schrei und seht, wie Dedlana auf den Kreis der Leibwächter zustürmt, sich durchzufechten versucht.

#### *Meisterinformationen:*

Lassen Sie Ihre Helden reagieren, denn noch ist das Entsetzen nicht lähmend. Dedlana wird nicht bis zu dem Beschwörer gelangen, sie ist zu geschwächt und fällt unter den Hieben der Söldner.

Sulman vollführt nun seine letzte Tat in diesem Kampf – er ruft Thargunitoth an, um in den letzten Kreis ihrer Verdammnis zu gelangen und gleichzeitig das Entsetzen selbst zu rufen: Nirraven, der Seelendieb, höchster Diener der finsternen Erzdämonin und Hirtin der gemarterten Seelen. Als geeigneten Gastkörper für den Dämon wählte er eigentlich eine gefallene Amazone, wendet sich nun aber Dedlana zu.

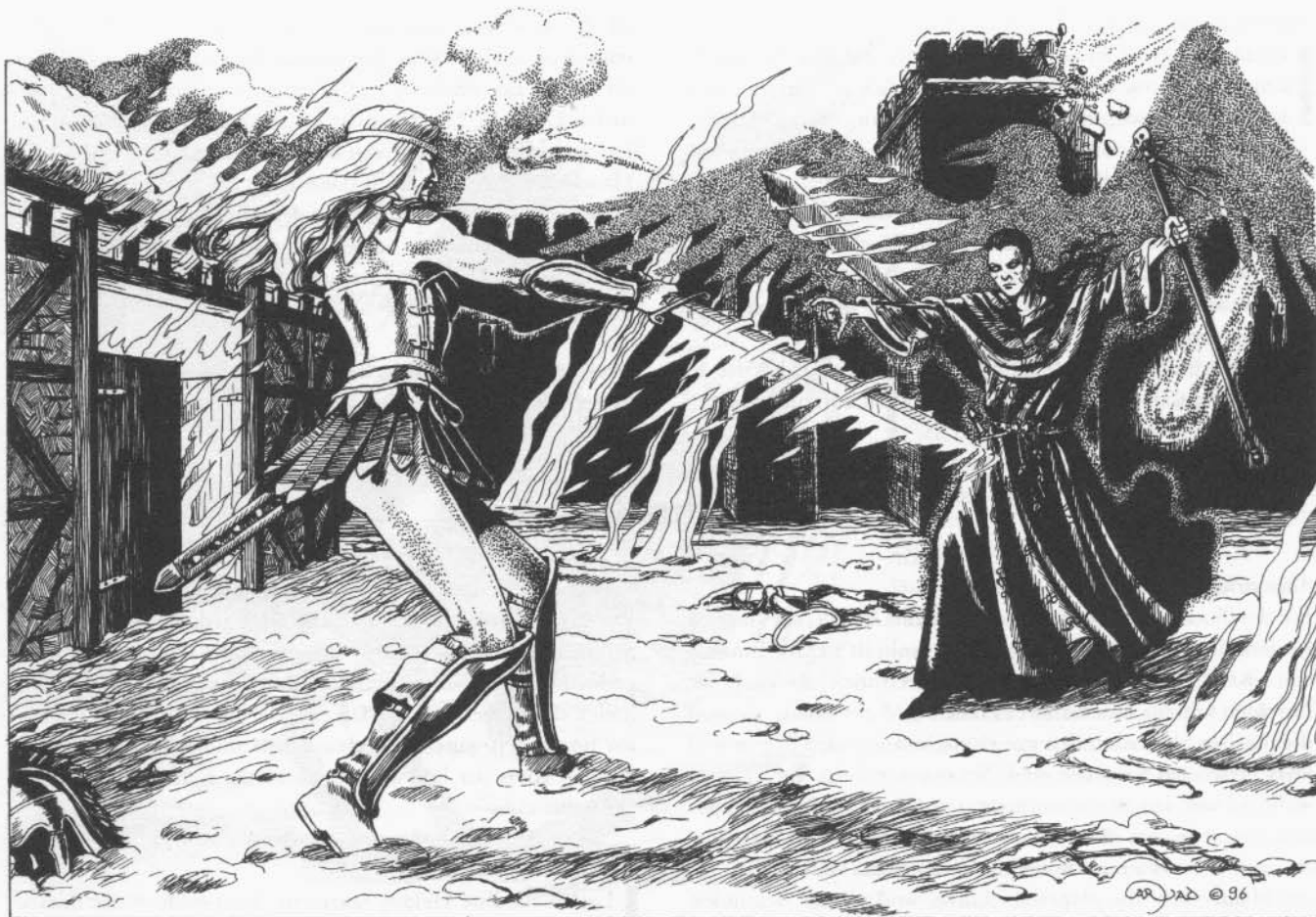
Doch hat er den Glauben, der der sterbenden Seele innewohnt, unterschätzt, so daß Nirraven mit dem übereifrigen Beschwörer selbst vorlieb nimmt ...

#### *Allgemeine Informationen:*

Der Beschwörer fällt nun in einen Singsang, der euch die Haare zu Berge stehen läßt. Dabei malt er anscheinend merkwürdige Zeichen auf den Boden des Hofes, von denen langsam aber sicher grünes Leuchten ausgeht, das zunimmt, und sich wie Nebel in Schlieren ausbreitet. Die Stimme des Magiers verwandelt sich in ein Kreischen, das kaum noch wie Worte klingt, doch mit dem Leuchten und dem Gesang stiehlt sich mehr Furcht in eure Seelen.

Dann erkennt ihr einen gigantischen Schatten, der sich über die Burg ausbreitet, sich, wie Schwingen im Wind, hin- und herbewegt. Tränen schießen euch in die Augen, ihr kauert euch zusammen und ein jeder, der noch einen klaren Gedanken fas-





sen kann, brabbelt verzweifelte Kindergebete vor sich hin. Doch in dieser Nacht ist der Schutz der Zwölfe fern.

Der Schatten verdichtet sich, dann hört ihr einen Schrei, der zuerst von weit, weit weg zu kommen scheint, sich jedoch unaufhaltsam nähert.

Ein Schrei, der euch das Blut gefrieren läßt, der den absoluten Haß auf alles Lebende klingen läßt. In ihm liegt eine kalte Grausamkeit, die nichts ähnelt, die nicht einmal auf den unbewegten, toten Gesichtern der Untoten zu sehen war, oder auf dem verzerrten Gesicht des niederhöllischen Paktierers stand. Auch nicht in den funkelnden Augen des lustvoll tötenden Shruufs stand diese grausame Leidenschaft.

#### Meisterinformationen:

Lassen Sie Ihre Spieler für ihre Helden Mutproben ablegen, die um deren doppelten Totenangstwert erschwert ist. Bei sehr „lebensfreundlichen“ Heldentypen (Elfen, Sumudiener und Hexen der helfenden Art, Tsa- oder Perainegeweihte etc.) können Sie diese nach Ihrem Gutdünken erschweren, bei abgebrühteren (Söldner, Brabaker Leichenbuddler, Borongeweihte) etwas erleichtern.

Diejenigen, denen die Probe nicht gelingt, ertragen die niederhöllische Grausamkeit dieses Schreis nicht und fallen in borongnädige Ohnmacht. Die anderen verlieren zwar nicht das Bewußtsein, sind aber für den Augenblick

vollständig gelähmt durch Angst und Entsetzen. Nur wenn eine der Proben außerordentlich gut gelungen ist (nämlich mit einer 1), kann der Held sich mühsam und unter großen seelischen Schmerzen und Angst durchringen, etwas zu unternehmen.

Fällt bei der Mutprobe eine 20, so ist derjenige in Umnachtung gefallen, die je nachdem, was für Hilfe ihm beikommen kann (geweihte wäre am wirkungsvollsten, doch auch eine Person, die denjenigen liebt oder eine ähnlich starke Bindung hat, könnte helfen) lang oder kurz dauern kann. Es ist jedoch nicht schön, dadurch jemanden des Finales zu berauben, vielleicht wirkt sich diese Umnachtung ja eher langfristig aus ... das liegt in Ihrer Meisterhand.

#### Allgemeine Information:

Entsetzen schüttelt euch wie Krämpfe, bis der Schrei euren ganzen Geist, euer Sein erfüllt und an euren Seelen zu nagen scheint. Aus bluttränenden Augen erkennt ihr, wie der Schatten über dem Innenhof hängt, sich zusammenzieht und dann blitzartig niederschleift.

Der grausame Schrei ist schlagartig vorbei, doch die Stimme des Beschwörers verzieht sich zu niederhöllischem, nichtsdestotrotz sterblichem, Kreischen. Aber auch der verstummt. Die Gruppe inmitten des Hofes tritt rückwärts beisteite, macht Platz dem, der da kommt.

Es ist der Beschwörer, der hervortritt, doch in seinen Augen brennt schwarze Finsternis, die zu verzehren scheint. Um den Mann herum erhebt sich das flügel-schlagende Abbild eines schattenhaften, riesigen Raben. Der Mann nimmt den Säbel einer gefallenen Amazone auf, deutet auf sie, und der tote Körper ruckt unkontrolliert, bis sich die Bewegungen glätten, sie sich erhebt und mit leerem Gesicht umwendet. Ihr erkennt, daß es Dedlana ist. Kalte Schauer laufen eure Rücken hinab, doch ihr fühlt die entsetzliche Starre schwinden, die euch wie gelähmt hielt.

Der Dämon deutet auf eine zweite, eine dritte, immer wieder, bis der Hof angefüllt ist mit der toten Schar, die nun auf die verbleibenden, lebenden Schwestern losgeht. Doch der Dämon selbst wendet sich euch zu, wirft euch den Säbel vor die Füße und verwandelt den Zauberstab in ein Flammenschwert.

#### *Meisterinformationen:*

Der Dämon Nirraven, der vom Körper Sulmans Besitz ergriffen hat, ist natürlich ebenfalls zu bekämpfen, doch brachte er sich aus den Niederhöllen neue Astralenergie mit, und das Flammenschwert eines solchen Magiers lehrt selbst wakere Krieger das Fürchten ...

Sollte bei einer Attacke des Dämons eine 1 fallen, die nicht mit einer guten Parade abgewehrt wird, so reißt Nirraven dem Armseligen die Seele aus dem Leibe und bringt sie seiner Herrin als Opfer dar ...

Haben Sie für Ihre Helden ein solches Ende nicht vorgesehen, sollten Sie für diesen Kampf vielleicht besser verdeckt würfeln ...

Lassen Sie einige Kampfrunden verstreichen, die die Helden an den Rand ihres Lebens bringen sollten, bis Hilfe kommt:

#### *Allgemeine Informationen:*

Wieder und wieder saust das brennende Schwert auf euch nieder, reißt schreckliche Wunden. Die untoten Amazonen ringen ihre Schwestern nieder, dazu kommen noch die Söldner, lebend oder tot ... Doch der Dämon ist unerbittlich, von niederhöllischer Grausamkeit. Die überderischen Kräfte eures Gegners ringen euch nieder, während ihr ihm kaum noch etwas entgegenzusetzen habt. Doch dann steht Yppolita, selbst mit zahlreichen Wunden bedeckt, neben euch und pariert seine Attacken. Zwischen den Schlägen des Dämons brüllt sie euch zu: „Lauft, zum Tempel, schnell! Er ist die letzte Heimstatt!“

Und mit einem kurzen Blick seht ihr, was sie meint: Die Untoten und Dämonen können den Tempel zwar nicht betreten, doch die lebenden Gegner schon ... Ayla und zwei Amazonen stehen vor dem Portal und verteidigen den Tempel und die Flüchtlinge darin, doch stehen ihnen viele der Feinde gegenüber ... zu viele, als daß sie den Eingang auf Dauer halten können.

#### *Meisterinformationen:*

Dies ist der Ort, an dem die Helden gebraucht werden, und nebenbei auch der einzige, an dem sie den Untergang Kurkums überleben können. Im Kampf mit dem Dämon sollten Sie die Helden wirklich an den Rand ihrer Fähigkeiten führen, damit Yppolita praktisch als ihre letzte Rettung erscheint.

## Der Drache

#### *Allgemeine Informationen:*

Über euch hört ihr das Rauschen gewaltiger Schwingen. Ist dies das Ende? Kommt Golgari, eure Seelen zu holen, um sie über das Nirgendmeer zu tragen? Doch an eure Ohren dringt eine ganz und gar weltliche, donnernde Stimme: „Smardur ist gekommen. Ich wurde gerufen?“ Ihr erblickt tellergroße, goldene Pupillen und einen gigantischen, rotgoldenen schimmernden Leib: ein leibhafter Kaiserdrache! Hinter ihm umkreist sein Gefolge, bestehend aus drei prachtvoll glänzenden Perlendrachern, den Bergfried, dann landen sie neben ihm auf den Zinnen, daß der Turm erbebt. Ihr seht Yppolita, die auf dem Burghof immer noch im Gefecht mit dem niederhöllischen Diener

kämpft. Doch sie blickt auf und brüllt über das Kampfgetümmel hinweg: „Smardur, Bote Rondras, höre: Ich, Yppolita, bitte dich: Laß Kurkum nicht in die Hand des Feindes fallen!“

#### *Meisterinformationen:*

Sobald Yppolita diese Worte gesprochen hat, erhebt sich der phantastische Leib in die Luft, hinter ihm immer die hell glänzenden Perlendrachern, dann fliegen die vier Himmelskreaturen flammenspuckend eine verheerende Sturzflug-attacke nach der anderen auf das Heer Lutisanas. Doch das befindet sich zum Großteil innerhalb der Mauern Kurkums ...

## Yppolitas Tod

#### *Allgemeine Informationen:*

Gegenüber der Kämpferin mit dem Halbschild der Amazonen steht der Leib des Beschwörers, in dem der Dämon haust, und dringt auf sie ein. Von der Frau geht eine tödliche Eleganz aus, wie sie den Amazonensäbel schwingt, ihre Bewegungen sind

oft gedankenschnell, doch niemals überhastet, ihr Gebaren ist majestätisch. Ein jeder, der auf sie schaut, weiß: Dies ist die Königin der Amazonen.

Yppolita jedoch besitzt nicht die dämonische Ausdauer ihres Gegners, der ihr zudem gräßliche Wunden mit dem Flammen-

schwert reißt. Auch sie hat den Leib des Beschwörers verwundet, doch sie wird zusehens schwächer.

Dann, plötzlich, ertönt ein lautes Donnern, und Blitze durchzucken die Nacht. Aus Yppolitas eigener Klinge schlagen nun gleißend weiße Flammen, ihr Leib ist in hellen Schein gehüllt. Sie läßt mit steinigem Gesicht ihre Abwehr fallen und dringt mit schnellen Schlägen auf den Feind ein, ungeachtet der Wunden, die der ihr selbst zufügt. Als kenne sie ebenfalls keinen Schmerz, prasseln ihre Schläge dicht an dicht, so daß der Dämon bald schon ebensoviele Wunden trägt wie sie. Mit majestätischen, gewandten Attacken, der helle Leib mit der schimmernden Brünne im Flammenschein glänzend, bietet sie wahrhaftig ein Bild der göttlichen Rondra selbst. Der letzte Hieb enthauptet den Gegner, der Leib fällt in sich zusammen. Dämonisches Kreischen ist wieder zu hören, doch diesmal liegt keine Grausamkeit in dem Schrei, sondern Wut und Enttäuschung, als der Dämon heulend und zeternd gen Niederhöllen fährt. Yppolita steht über dem geschlagenen Feind, blickt auf zu dem am Himmel kreisenden Drachen. Noch immer geht ein Glimmen von ihr aus, das nicht von dieser Welt stammt. Dann fällt ihr das erloschene Schwert aus der Hand, und sie bricht tot über ihrem Feind zusammen.

#### Meisterinformationen:

Dies ist das Ende einer der größten Kriegerinnenlegenden Aventuriens. Zumindest konnte Yppolita den verfluchten Dämon vorher noch zu seiner finsternen Herrin schicken, während sie selbst mit Sicherheit an Rondras Tafel gerufen wird.

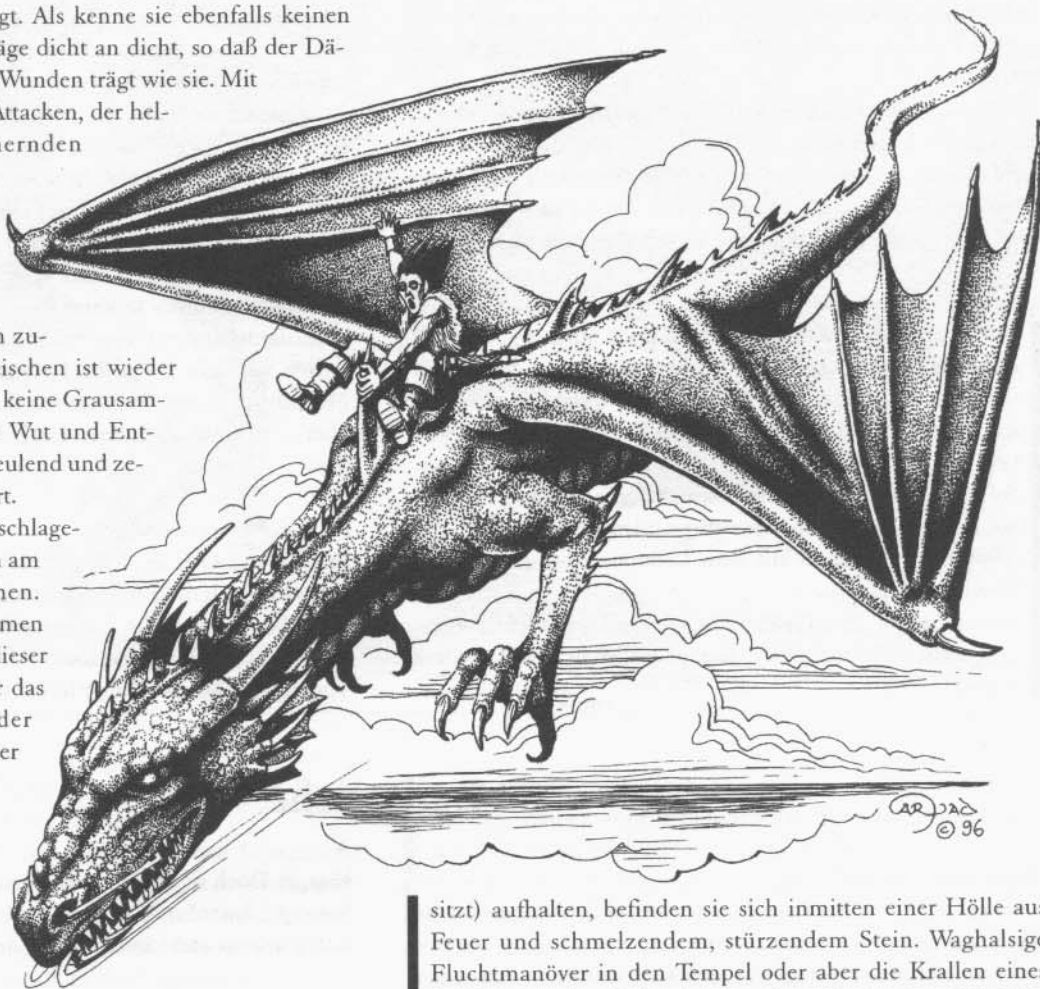
#### Allgemeine Informationen:

Smardur, dem Kaiserdrachen, durchzieht ein Stöhnen den Leib, das aus den tiefsten seines heißen Körpers zu kommen scheint. Er stößt einen gellenden Kampfschrei aus und bläst seinen lodernen Flammenodem über Freund und Feind. Stein zerbröckelt oder schmilzt, und ihr seht Kurkums Türme und Mauern stürzen. Aus dem Hof hört ihr die gellenden Schreie der Freunde

und Feinde, die in dem Flammenmeer zugrunde gehen. Doch Smardur kennt kein Erbarmen mehr.

#### Meisterinformationen:

Sollten sich nun noch Helden außerhalb des Rondratempels (mit Ausnahme desjenigen, der auf dem Rücken Smardurs



sitzt) aufhalten, befinden sie sich inmitten einer Hölle aus Feuer und schmelzendem, stürzendem Stein. Waghalsige Fluchtmanöver in den Tempel oder aber die Krallen eines herabstürzenden Perlendrachens sind die einzigen Möglichkeiten, die nun noch bleiben. Oder der *Rabe*, der irgendwann zurückkehren wird ...

Sie sollten übrigens dafür sorgen, daß Lutisana im Laufe der Gefechte und auch während des Angriffs des Drachen nicht zu Tode kommt – sie wird für spätere Episoden dieser Kampagne noch gebraucht. Am besten ist es, wenn Sie die Söldnerin gegen Ende des Abenteuers einfach nicht mehr erwähnen. Und wenn die Helden ausdrücklich nach ihr fragen, dann berufen Sie sich auf das unübersichtliche Kriegsgetümmel, in dem es kaum möglich ist, eine einzelne Person zu finden.

# Verbrannter Stein

## Tod eines Kaiserdrachen

### Allgemeine Informationen:

Smardur landet polternd und ungelenk auf dem Boden, so daß die Erde bebt und zittert. Der Kaiserdrache atmet schwer, geradezu rasselnd, und immer wieder wird sein riesiger Körper von Krämpfen geschüttelt. Sein Kopf ruckt und zuckt hin und her, doch schließlich beherrscht er sich. Ihr hört seine Stimme in euren Köpfen hallen: „Lebt wohl ihr Menschen. Verkündet der Welt, daß Yppolita, die Erwählte Rondras, gefallen ist. Verkündet der Welt, daß Kurkum, die Burg der Legenden, gefallen ist. Verkündet der Welt, daß Borbarad, Sohn des Nandus und Vernichter der Welt, gekommen ist. Kämpft, ihr Menschen, kämpft; kämpft darum, daß eure Kinder nicht auf den Blutopfern der Altäre der Dämonen enden, kämpft dafür, daß die Hallen der Zwölfe nicht brennen wie diese hier – und kämpft dafür, daß Yppolitas Tod nicht umsonst gewesen ist. Denn sie starb für euch, für eure Zukunft – für eure Welt. Lebt wohl.“

Der Kaiserdrache springt hoch, und nach einigen Flügelschlägen erstrahlt aus dem Inneren des Körpers ein helles Licht, das

immer heller wird. Dann erbebt der gigantische Drachenleib, Smardur hebt den Kopf gen Himmel, und ein gewaltiger Feuerstrahl fährt aus seinem Rachen. Das Licht wird unerträglich gleißend, und dann, wie in einem Lidschlag, zerfällt der Drache zu Staub.

### Meisterinformationen:

Kurkum und Smardur sind unzertrennlich, und mit der Vernichtung Kurkums hat der Kaiserdrache sein eigenes Ende bestimmt (abgesehen von der Tatsache, daß Drachen solche Flammenwolken mit der Lebensenergie speisen ...).

Das Gefolge Smardurs, die drei Perlendrachten, werden (so sie im Kampf nicht gestorben sind) die nagrachverfluchte Gegend bald verlassen – nämlich nach einigen Versuchen, das Eis und den Schnee anhaltend zu schmelzen – doch das kalte Element entzieht sich den Naturgesetzen und friert schneller wieder zu, als die Drachen es zum Schmelzen bringen können.

## Die Königin von Kurkum ist tot ...

### Allgemeine Informationen:

Den ganzen Tag und auch den nächsten noch brennen, krachen und rauchen die Trümmer Kurkums. Ayla kann ihren Blick kaum von den schwarzverbrannten Trümmern lösen. Alle Versuche, sie aus ihrer Vergessenheit zu reißen, bedenkt sie mit Schweigen.

Dann, als die Steine nur mehr gelinde rauchen, springt sie auf. „Ich muß sehen, was geblieben ist.“ Und schon macht sie sich auf.

Als ihr aus dem Tempel tritt, seht ihr noch einmal vor euren inneren Augen die stolze, wachsame Burg mit den hohen Türmen, wie an jenem Tag, an dem ihr sie zuerst erblicktet.

Wie von Sinnen durchstößt Ayla die schmutzigen Trümmer, die Wangen voll Tränen, bis sie schließlich mit bebenden Schultern auf die Knie sinkt. In beiden Händen hält sie die Teile eines zerbrochenen Schwertes mit vergoldetem Griff: die Klinge Yppolitas. Sie hebt die beiden Hälften und spricht die rituellen

Worte: „Die Amazonen haben keine Königin mehr. Wer soll nun Königin sein auf Kurkum?“ Dann bricht sie ob der hohlen Sinnlosigkeit dieser Worte schluchzend zusammen. Nach einiger Zeit kommt sie wackelig auf die Füße. Ihre Lippen bewegen sich: „Wäre ich doch nur mit euch gestorben, ihr Schwestern. Was soll ich noch auf dieser Welt? Alles, für daß ich gelebt habe, ist tot.“ Dann blickt sie auf das zerbrochene Schwert in ihren Händen: „Doch nein. Eine ist nicht tot. Ihr soll dieses Schwert gehören, wie Yppolita es gewollt hat.“ Doch zunächst blickt sie euch an. „Laßt uns für die Seelen der Gestorbenen beten:

*Dir zu Ehren kämpfe und streite ich!*

*Dir zu Ehren nur in Deinem Namen.*

*Dir zu Ehren ich leb',*

*Dir zu Ehren ich sterb',*

*Dir zu Ehren bis in Ewigkeit!“*



# Das Ende des Abenteuers

Von Kurkum, der einst so stolzen Amazonenfeste, steht nur noch der Rondratempel, eine der größten Kriegerinnenlegenden dieses Zeitalters, Yppolita, ist tot, ein Kaiserdrache hat zudem seinen letzten Lebensatem ausgehaucht ... Bitter wird es für die Helden sein, vor einem solchen Trümmerhaufen zu stehen, und vielleicht bereuen sie es ja ebenso wie die Geweihte Ayla, nicht mit den Amazonen gefallen zu sein.

Doch die Kriegerinnen Rondras haben in einer letzten heldinnenhaften Schlacht gezeigt, daß sie wahre Abbilder der wildschönen Kriegsgöttin auf Dere waren, und so mancher Held mag sich damit trösten, daß Rondra solch prachtvolle Seelen nicht einfach vor den Toren ihrer Hallen vorbeiziehen läßt ... Ayla, Geweihte der Rondra, wird sich umgehend mit dem Raben auf die Suche nach Gilia machen, um ihr das geborstene Schwert ihrer Mutter zu überreichen und sie so zur neuen Königin der Amazonen zu machen. Was ihre Helden tun werden, mag in anderen Büchern geschrieben stehen ...

Doch der Kriegslohn steht noch aus. **400 Abenteuerpunkte** seien den müden Helden gewiß, dazu noch bis zu **200 AP** für gutes Rollenspiel und waghalsige Aktionen. Geld und Gold gibt es keines, denn das liegt vermutlich geschmolzen und gefroren in den Ruinen Kurkums.

Das Vildromtal in den Beilunker Bergen und die nähere Umgebung sind vom Fluch des Nagrach, dem ewigen, widerwärtigen Eis, durchdrungen, Tiere und Pflanzen, die das überleben, zeichnen sich durch geifernde Mordlust aus. Einzig und allein der Tempel der Rondra bietet eine Enklave und sichere Zuflucht für den Unglücklichen, der hierher getrieben wird; nichts Dämonisches (und schon gar nichts Weltliches) können ihm etwas anhaben – denn der Schutz der Göttin liegt auf ihm.

Ihre Helden, werter Meister, haben einige der bedeutendsten Augenblicke in der jüngeren Geschichte miterlebt, sie haben gesehen, wie Rondras Macht Freund und Feind stärkt und stürzt – doch das lenkt nicht davon ab, daß nach Maßstäben der Menschen dieser Zeit sich hier eine Katastrophe größten Ausmaßes ereignet hat. Extreme Reaktionen seitens ihrer Helden sind vermutlich die Folge, die einen werden sich vielleicht sogar von den Göttern abwenden (obwohl Rondra ihren Dienerinnen beigestanden hat), wiederum andere könnten gerade deswegen die Weihe der Rondra oder eines anderen der Zwölfgötter anstreben.

Zumindest eines wissen sie nun: Es bedarf neuer, großer Streiter, um dereinst einmal den Verlust Yppolitas ausgleichen zu können.

# Anhang 1: Örtlichkeiten

## Burg Kurkum

Kurkum ist eine Wasserburg, die auf einer künstlichen Insel inmitten des umgeleiteten Nebenarmes des Flusses liegt. Die Anlage mißt von Westen nach Osten etwa hundert Schritt, die Entfernung vom Tor im Süden bis zur Burgmauer im Norden beträgt ungefähr fünfundsiebzig Schritt. Die zinnenbewehrte Burgmauer ist sechs Schritt hoch und etwa zwei Schritt dick. Auf der Krone der Mauer verläuft ein Wehgang, zu dem mehrere Treppen vom Burghof hinaufführen.

Der Burggraben ist mindestens zwei Schritt tief, an den tiefsten Stellen zweieinhalb Schritt. Die Breite des Grabens beträgt an seiner schmalsten Stelle – an der Zugbrücke – fast fünf Schritt, ansonsten meist mindestens das Doppelte.

### A Burgtor mit Zugbrücke und zwei Tortürmen

Die Tortürme (in deren Erdgeschoß sich die Winden für Zug-

brücke und Fallgitter befinden) sind zwölf Schritt hoch, die Mauer zwischen den Türmen hat eine Höhe von sechs Schritt. Die Toröffnung ist drei Schritt hoch und zweieinhalb breit. Das Tor kann durch Hochziehen der Zugbrücke und Herunterlassen des Fallgitters gesichert werden.

Die Zugbrücke wird nur bei Angriffen hochgezogen, das Fallgitter wird jeden Tag bei Anbruch der Dunkelheit herabgelassen. Das Fehlen jeglicher Verteidigungsinstallationen wie Ölschnuten etc. deutet darauf hin, daß die Burg entweder nicht für den Verteidigungsfall ausgerüstet ist, oder daß frau auf solcherlei unrondrianisches Werk keinen Wert legt.

### B Scheune

Ein großes, geräumiges Gebäude mit einer Firsthöhe von zehn Schritt, bestehend aus Stein und Fachwerk.

### C Pferdeställe

Über den Stallungen befindet sich ein weitläufiger Heuboden. Die Firsthöhe beträgt acht Schritt.

### D Bergfried

Der Fluchtturm der Burg ist zwanzig Schritt hoch. Im Keller (der in früheren Zeiten auch als Verlies benutzt wurde) werden Lebensmittel für den Belagerungsfall gehortet.

### E Hauptgebäude

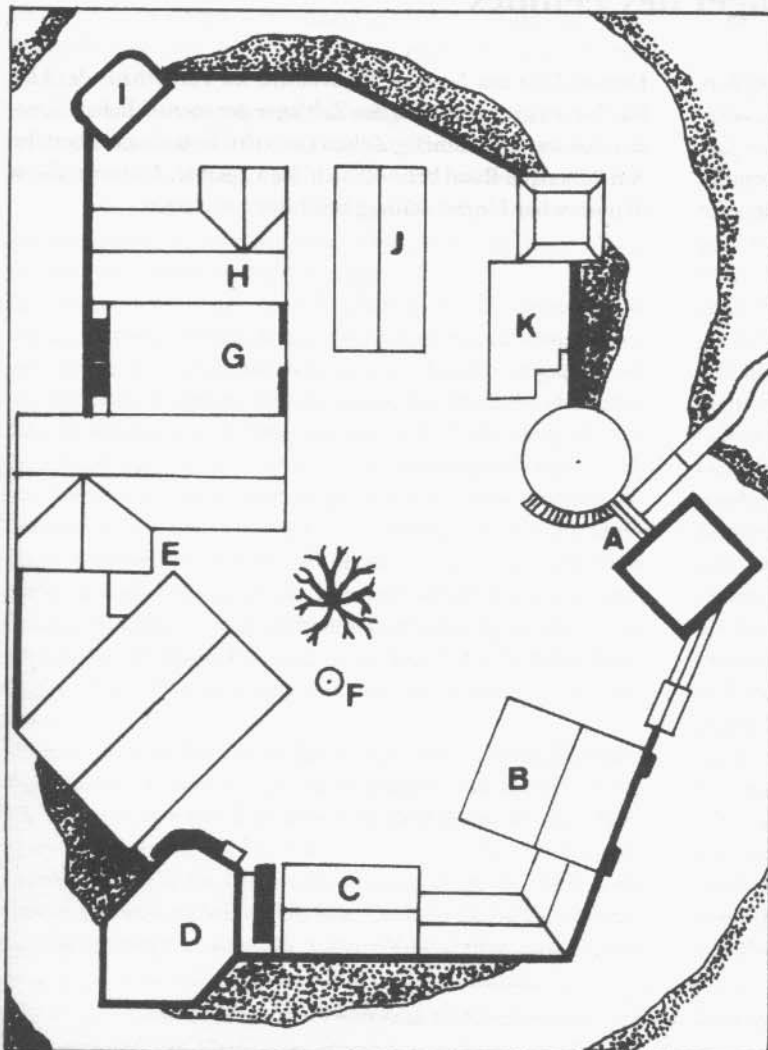
Der winklige Bau ist der Pallas der Burg, der die Gemächer der Königin, der Prinzessin(nen) und der Offizierinnen beherbergt. Der linke Flügel ist sechzehn Schritt hoch, der rechte vierzehn. Sowohl Thronsaal, Konferenzzimmer, Waffenkammer und auch Bibliothek befinden sich hier, als auch Küche und Schlafgelegheiten für die Mägde.

### F Ziehbrunnen und Geheimgänge

Einstmals zentraler Einstieg in das unterirdische Gangsystem, führt der Brunnen nun in tote Gänge, die alle vor soliden Mauern enden. Die dahinter liegenden Gänge wurden samtsonders zugeschüttet, seit die Ergreifung von Spionen (siehe *Für die Königin, für Rondra* von Andreas Blumenkamp) gezeigt hat, daß sie weniger Sicherheit als Gefährdung darstellen – und nur noch ein sehr kräftiger Erddjinn könnte sie wieder herstellen ...

### G Küchengarten.

Die Köchin Gessa, eine ehemalige Küchenmagd, führt seit Hanas Tod die Küche und ist auch für die



Pflege des Gartens verantwortlich. Hier zieht sie Küchenkräuter (Basiliskum, Matersilie, u. ä.), aber auch Obstbäume und Heilsträucher: Einbeere, Wirselskraut, Mirbelstein gegen Flöhe und Küchenwanzen finden sich hier ebenso wie etwas Pfeifenkraut (das noch von Hana stammt), Tarnele, Conchinis und Donf gegen Fieber (da Gessa auch als Wundheilerin und Hebamme der Burg tätig ist).

#### **H Wohnhaus der Amazonen**

Zweigeschossiges Wohngebäude der Amazonen, in dem auch gemeine Gäste und Gefangene untergebracht werden. Die Einrichtung kann nur mit dem dadurch geprägten Wort „amazonisch“ beschrieben werden; karg und spärlich ist sie, als Schmuck dient nur in den seltensten Fällen mehr als eine kleine Statue Rondras.

#### **I Nordöstlicher Eckturm**

Der Turm mißt zehn Schritt, er ist in zwei Geschosse aufgeteilt. Im unteren Zimmer befindet sich ein – nun vermauerter – Zugang zum unterirdischen Gangsystem.

#### **J Tempel der Rondra**

Der Tempel besteht hauptsächlich aus dem Gebetssaal, im hinteren Teil gibt es Wohnräume für die Priesterin. Das Gebäude hat zwei Obergeschosse und zwei Kellerebenen, die letzteren werden als Lagerraum für Nahrung und als Gefängniszellen verwendet.

#### **K Knechtehaus**

Knechte gibt es schon lange nicht mehr auf Kurkum, und so ist das Gebäude auch nicht sonderlich gut erhalten. Erst seit einigen Jahren sind wieder Bewohner eingezogen, und zwar Krüppel und geistig Arme der Umgegend, denen Yppolita eine Zuflucht gewährt. Zur Zeit leben etwas mehr als ein halbes Dutzend dieser jämmerlichen Gestalten im Knechtehaus, von denen ein Großteil nicht einmal zu Sprechen imstande ist (siehe auch *Die Bewohner Kurkums*, *Die Dumpfsinnigen*).

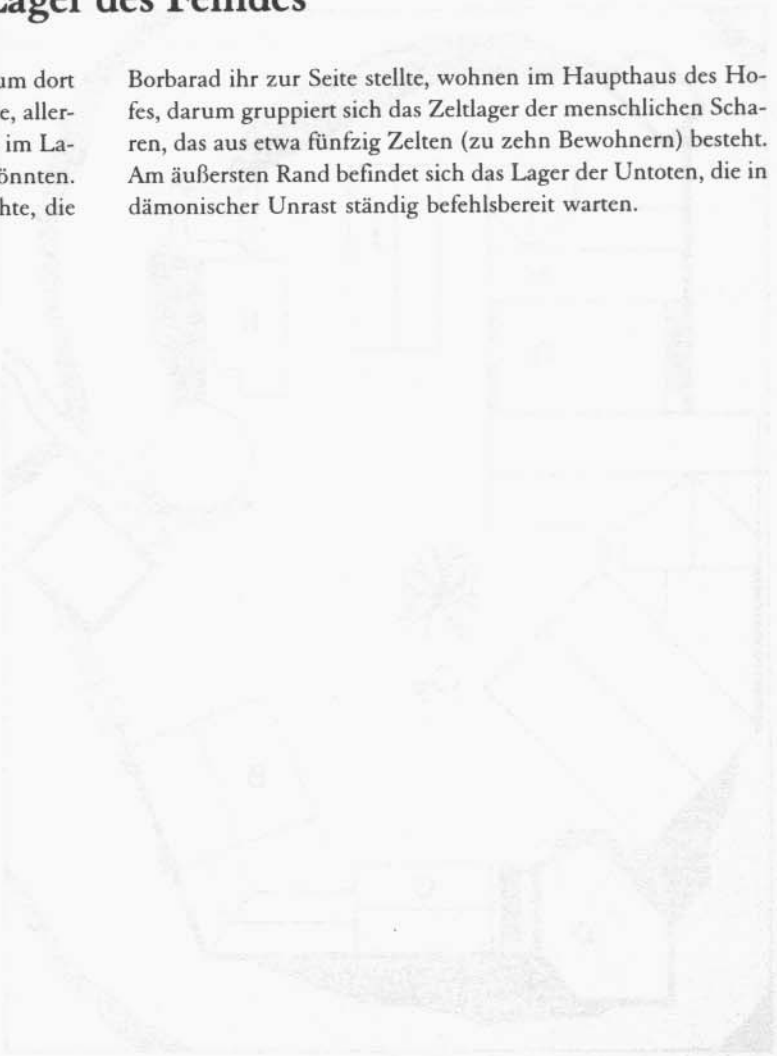
#### **L Eckturm**

Der Turm ist ebenfalls zwölf Schritt hoch. Unter dem unteren Turmzimmer befindet sich ein Verlies.

## **Das Lager des Feindes**

Lutisana wählt den Weiler direkt südlich von Kurkum, um dort ihr Lager aufzuschlagen, denn dort ist sie der Burg nahe, allerdings nicht so nahe, daß die Amazonen jede Einzelheit im Lager beobachten oder es gar unter Beschuß nehmen könnten. Die Marschallin Lutisana und die drei Dämonenknechte, die

Borbarad ihr zur Seite stellte, wohnen im Haupthaus des Hofes, darum gruppiert sich das Zeltlager der menschlichen Scharen, das aus etwa fünfzig Zelten (zu zehn Bewohnern) besteht. Am äußersten Rand befindet sich das Lager der Untoten, die in dämonischer Unrast ständig befehlsbereit warten.



# Anhang 2: Personen

## Die Bewohner Kurkums

Eine Anmerkung vorweg: Sollten unter Ihren Helden, werter Meister, solche sein, die kürzlich das Solo-Abenteuer **Für die Königin, für Rondra!** von Andreas Blumenkamp gespielt haben, werden sie von den ihnen bekannten Personen selbstverständlich (und hoffentlich) freudig begrüßt. Das wäre eine Tatsache, die es den Helden ermöglicht, sich auf Burg Kurkum sofort „wie zuhause“ zu fühlen.

### Zum Leben auf Kurkum:

Der Orden der Amazonen wurde im Jahre 577 v. Hal zur Regierungszeit des Priesterkaisers Gurvan von *Ayla al'Yeshinna* gegründet, um die Rondragläubigen vor der Verfolgung durch Bannstrahlritter und andere der vielen praiotischen Inquisitionsorganisationen zu schützen – und zwar mit dem Schwert. Zunächst stand der Orden beiden Geschlechtern offen, doch nach einem Verrat durch männliche Mitglieder wurde beschlossen, daß ihm fürderhin nur noch Frauen angehören durften.

Das Leben der Amazonen ist der völligen Hingabe an die Göttin Rondra gewidmet, deren Lehren sie über alles, notfalls auch über die Selbsterhaltung und die Vernunft, stellen. Ihre Auflagen sind sicherlich fast ebenso streng wie die der Rondrageweihten, auf manchem Gebiet, wie dem „beim Mann Liegen“ etwa, sogar deutlich strenger.

Die Amazonen kennen kein Zivilleben, ihr Götinnendienst währt rund um die Uhr. Kann ein Krieger es sich schon erlauben, einmal zu ... eher unrondrianischen Mitteln zu greifen, ist die Amazone der festen Überzeugung, daß Rondras prüfendes Auge beständig auf ihr ruht und eine jede Verfehlung, ob nun gedacht oder getan, bemerkt. Die Selbstprüfung ist deshalb oberstes Gebot, und die Selbstanzeige, um eine Buße auferlegt zu bekommen, bei den Amazonen sehr häufig. Sie kennen allerdings auch keinen Selbstmord, denn das hieße ja, sich einer Buße zu entheben, durch die frau sich schließlich doch noch Rondras Hallen als würdig erweisen könnte. Es ist aber auch noch keine Amazone lebendig in die Hand des Feindes gefallen, sondern stets vorher mit dem Schwert in der Hand gestorben ...

Oberstes Ziel des Lebens ist für die Amazonen, möglichst würdige Abbilder Rondras – sowohl im starken und stolzen Geiste wie an der wilden und kräftigen Schönheit des weiblichen Körpers – auf Dere zu werden und schließlich in Ihre Hallen einzugehen, um Ihr im Letzten Kampf am Ende der Welt noch einmal zur Seite stehen zu können. Deshalb ist die Vorstellung, ein Mann könne in Rondras Augen Wohlgefallen erregen, der

Meinung einer Amazone gemäß geradezu lächerlich ...

Es gibt für die Kriegerinnen auf Kurkum mindestens einen, meistens jedoch zwei Götinnendienste am Tag. Zum Morgendienst kamen seit längerem auch Bauernburschen und -mädels, die nicht nur zu Peraine beten wollten, der Abenddienst ist meist ausschließlich von Amazonen besucht. Es ist eher selten, daß die Königin an den regulären Diensten teilnimmt, normalerweise betet sie in einem privaten Schrein, entweder in ihren Gemächern oder in dem, der ihr im hinteren Teil des Rondratempels zur Verfügung steht. Dort erhält sie dann von der Geweihten den Schwertsegen.

Tatsächlich aber verehren die Amazonen ihre Königin fast schon als eine Rondraheilige, die hoch im Ansehen der Göttin steht. Yppolita nachzueifern heißt für sie, Rondras Wohlgefallen ein Stückchen näher zu kommen. Nicht einmal das Schwert der Schwerter im fernen Pericum genießt eine solche Bewunderung der Amazonen, wie ihre Königin.

### Yppolita von Kurkum, Königin des Volkes der Amazonen

Obwohl schon über sechzig Jahre alt, bietet Yppolita eine stattliche Kriegerinnenerscheinung. Sie ist mehr als neun Spann groß und nach Amazonenart muskulös und gewandt; tägliche Schwertübungen machen sie zu der wohl immer noch gefürchtetsten Kämpferin auf Hunderte Meilen Umkreis. In ihr blondes Haar sind nur wenige graue Strähnen gemischt, und die stahlblauen Augen blicken wach, in letzter Zeit jedoch meist ernst und beunruhigt.

Schon seit einigen Monden ahnt Yppolita die schrecklichen Geschehnisse voraus, die zum Untergang Kurkums führen werden. Als eine tulamidische Sterndeuterin ihr die Rückkehr Borbarads weissagte, haderte sie mit der Göttin, doch inzwischen sieht sie es als unerklärlichen Ratschluß an. Innerlich hat sie mit dieser Welt schon abgeschlossen und ist jederzeit bereit, für Rondra zu kämpfen und zu sterben.

Doch Yppolita will die Amazonen nach ihr gut versorgt wissen, und wenn sie auch insgeheim ahnt, daß Gilia noch nicht reif genug für die Bürde der Krone ist, ist sie doch ihre letzte Hoffnung – und Yppolita selbst war noch jünger, als sie den Thron bestieg. In dem Augenblick, in dem sie von dem Heer informiert wird, das da auf Kurkum marschiert, weiß sie jedoch, daß alle Maßnahmen zu spät kommen, daß das Ende bevorsteht. Nach Amazonenart wird sie den schwarzen Schergen allerdings einen Endkampf liefern, der Rondra vom Glauben und der Streitbarkeit ihrer Amazonen überzeugen wird.

\* Mehr der Geschehnisse um den Thronraub zu Kurkum und Yppolitas Triumph lassen sich nachlesen in Ulrich Kiesows Roman *Die Gabe der Amazonen*, der kürzlich bei Heyne neu aufgelegt wurde.





#### Yppolitas Werte:

**MU:**16 **AG:** 2 Stufe: 20 Geboren: 15. RON 39 v. H.  
**KL:** 16 **HA:** 2 **MR:** 13 Größe: 9 Spann  
**IN:** 14 **RA:** 4 **LE:** 103 Haar: hellblond mit grauen  
**CH:** 16 **TA:** 2 **AE/KE:** / Strähnen  
**FF:** 13 **NG:** 4 **AT/PA:** 19/18 Augen: blau  
**GE:** 16 **GG:** 1 **TP:** 1W+9 (Amazonensäbel)  
**KK:** 19 **JZ:** 4 **RS:** 4

*Herausragende Talente:* Schwerter 18, Linkshändig 17, Körperbeherrschung 17, Reiten 16, Selbstbeherrschung 16

### Die Bettlerin Lissa

Die alte Bettlerin Lissa bietet ein seltsames Bild inmitten der anderen Flüchtlinge, die nach Kurkum kommen. Mit ihren zerlumpten Kleidern, dem vielfach ausgebesserten Flickentel und den dreckigen braunen Fußlappen unterscheidet sie sich deutlich von den Lehnshauern, ihre stahlblauen Augen blitzen klar und aufmerksam. Lissa ist hager, das Haar, vollständig ergraut, hängt in zotteligen Strähnen, und wenn sie sich bewegt, zieht sie den rechten Fuß nach.

Einst aufrecht, stolz und ehrgeizig, bietet die Alte nun das Bild einer gebrochenen Frau. Ihre Vergangenheit sieht man ihr keineswegs mehr an, denn Lissa war einmal eine Königin, genauer: *Ulissa, Königin der Amazonen*, die, von Ehrgeiz gepeitscht,

ihre Schwester Yppolita vor etwa vierzig Jahren durch Intrigen vom Thron stieß und sich selbst zur Königin erklärte.

#### Ulissas Werte:

**MU:**16 **AG:** 0 Stufe: 14 Geboren: 10. FIR 37 v. H.  
**KL:** 17 **HA:** 4 **MR:** 15 Größe: 8 Spann, 7 Finger  
**IN:** 11 **RA:** 3 **LE:** 75 Haar: weißblond/grau  
**CH:** 12 **TA:** 1 **AE/KE:** / Augen: blaugrau  
**FF:** 14 **NG:** 2 **AT/PA:** 17/15  
**GE:** 16 **GG:** 6 **TP:** 1W+2 (Dolch)  
**KK:** 14 **JZ:** 5 **RS:** 1 (normale Kleidung)

*Herausragende Talente:* Raufen 11, Schleichen 10, Zehen 9, Betören 8, Gassenwissen 13, Lügen 11, Menschenkenntnis 10, Sich verkleiden 11, Kriegskunst 8, Rechtskunde 9, Staatskunst 9, Schlösser knacken 8, Sinnesschärfe 9

#### Ulissas Geschichte

Als Königin Gilia vor etwa vierzig Jahren starb, bestieg ihre älteste Tochter, Yppolita, den Thron. Doch Yppolita war mit Leib und Seele eine Kämpferin und verstand sich wenig auf Diplomatie und Staatskunst.

Ihre jüngere Schwester jedoch, Ulissa, sah die wahre Kunst des Herrschens darin, ohne Kriege Reiche zu erobern und Verbindungen zu anderen Staaten zu knüpfen. Als Ulissa Yppolita „wie eine Stallmagd auf dem Thron von Kurkum“ herrschen sah, spinn sie eine Intrige, über die die ältere Schwester dann stolperte: Da Yppolita die strengen Zölibatsbestimmungen für die Königinnen Kurkums nicht kannte und häufig mit einem jungen Bauernburschen ausritt, sorgte Ulissa dafür, daß das auch die letzte Amazone bemerkte, und eines Nachts mischte sie der Schwester ein Schlafmittel in den Wein, holte den Burschen in Yppolitas Gemach und erwischte die beiden dann „in flagranti“ mit den Offizierinnen als Zeuginnen.

Yppolita wurde verbannt, verlor ihr Gedächtnis und gelangte nur mit Hilfe einiger Abenteurer – mehrheitlich *Männer* – wieder zu ihrer Erinnerung und ihrem Thron. Ulissa dagegen wurde – als *Gabe der Amazonen* – jede Nacht auf dem Burgfried an ein Karrenrad gebunden, falls der Drache *Smardur*, nach Amazonenglaube ein Bote Rondras, kommen und ein Opfer suchen sollte \*.

Das alles geschah im Jahre drei Reto, fünfzehn Götterläufe vor der Inthronisierung Hals. Zehn Jahre lang band man Ulissa Nacht für Nacht auf dem Bergfried fest, doch Smardur, für den sie bestimmt war, kam nicht. Yppolita, die Gnade vor Recht ergehen ließ, sprach nach den zehn Jahren der Gefangenschaft die Begnadigung aus, so daß Ulissa lebenslang aus den Landen Kurkums und aller Amazonenburgen verbannt wurde und bei Mißachtung dieses Verbots sofort zu töten sei. Zudem dürfe sie nie wieder eine streitbare, rondragefällige Waffe führen. Das härteste Gebot jedoch, das ihr auferlegt wurde, war dieses: nie wieder den Namen der heiligen Herrin Rondra im Munde zu führen, bis daß ihr Verzeihung zuteil würde!

Ulissa tat den Schwur, denn schon damals war nach zehnjähriger Kerkerhaft die einstmals strahlende Königin in ihr gestor-

ben. Als Bettlerin Lissa streifte sie ziellos durch das Land, stahl, was sie zum Leben brauchte, und verkaufte, so der Hunger in den Eingeweiden wütete, auch ihren Körper für ein Mahl.

Im Jahre 2 Hal – sie hatte bei einem Krieger gelegen, der auf Abenteuer auszog – gebar sie im Perainetempel der Stadt Donnerbach eine Tochter, die sie nach der ersten aller Amazonen *Ayla* benannte, und übergab sie mit einigen klärenden Worten über die Herkunft des Kindes der Fürst-Erzgeweihten des Tempels, damit sie in guter Obhut sei. So wurde Ayla als Findelkind im Donnerbacher Rondratempel aufgezogen, während Ulissa weiter ihr verlorenes Leben lebte.

Doch auch Ulissa bekam irgendwann in Trallop die Kunde von dem verwüsteten Land zwischen den Sichern, auch sie spürte, daß Schreckliches geschehen würde, und so brach sie verzweifelt nach Kurkum auf, denn vor ihrem Tod wollte sie um ihrer Seele willen noch einmal den Namen der Göttin des Krieges nennen, um SIE um Verzeihung zu bitten, doch dazu mußte Yppolita ihr zuerst vergeben und sie von ihrem Gelübde befreien.

### Ayla Ylarsil von Donnerbach, Rittsfrau der Rondra und Schwertschwester des Löwinnentempels zu Kurkum

Ayla Ylarsil von Donnerbach – Ylarsil ist der Weihename ihres Schwertes, Donnerbach der Tempel der Weihe, nach dem Rondrageweihte benannt werden – ist eine stattliche Kämpferin. Zwar nur achteinhalb Spann groß, besitzt sie die Eleganz einer kämpfenden Löwin, die jederzeit zum Gefecht bereit ist. Ayla gewandete sich nach Amazonenart mit der körpermodellierten Brünne, darüber trägt sie meist ein schlichtes helles Wollkleid, das viel Beinfreiheit gewährt, und den weißen Umhang mit rotem Löwinnenkopf, der sie mit der Löwinnenfibel in Silber als Geweihte und Tempelvorsteherin kennzeichnet. Sie trägt die wilden, schwarzen Locken offen, und die ebenso schwarzen Augen blitzen zornig oder strafend, so daß eine jede Person sich die gesagten Worte noch einmal überlegt, ob sie nicht einen Funken Göttinnenfrevle enthalten ...

Im Donnerbacher Tempel aufgewachsen und geweiht, wußte Ayla lange nichts über ihre Herkunft, bis die Fürst-Erzgeweihte Donnerbachs Königin Yppolita von der Existenz des Kindes informierte und diese bald an Ayla herantrat. Die junge Geweihte, die schon viele Recken zu Rondras Ehren geschlagen hatte, willigte ein, ihrer Tante den unbedingten Treueschwur zu leisten und in der Heimat, Kurkum, als Amazone den seit kurzer Zeit vakanten Tempel der Löwin zu führen. Außer Yppolita weiß nur Ayla selbst, wer ihre Mutter ist, doch nimmt sie, ebenso wie alle anderen Amazonen, an, daß die längst tot ist. Als Yppolita sie nach Kurkum holte, schwor Ayla ihr bei Rondra, ihrem Leben und allem, was ihr heilig ist, Gilia in allem zu unterstützen und niemals nach dem Thron von Kurkum zu greifen, solange die Cousine am Leben ist, ein Schwur, den Ayla frohgemut ablegte. Denn Ayla liebt Yppolita als Herrscherin und Erwählte Rondras, sie bringt ihr unerschütterliches Vertrauen entgegen und würde, wie die anderen Amazonen, für sie in den Tod gehen.

Als Geweihte der Göttin des Krieges ist Ayla eine unnahbare Person, die niemals Gefühle zeigt und die Logik der Lehren Rondras vor allen Menschenverstand setzt. Anderen gegenüber, zumal Männern, gibt sie sich barsch und mit feierlichem Ernst, doch wird sie niemanden, der Rondras Segen erwünscht, zurückweisen.

Schildern Sie Ayla als wilde, unbeugsame Geweihte, deren Auftritt immer mit einem mysteriösen Hauch umgeben ist, die in weite Fernen blickt und seltsame Orakel von sich gibt und deren einziges Ziel es ist, ihrer Göttin nahe zu sein.

#### Aylas Werte:

|        |       |                    |                          |
|--------|-------|--------------------|--------------------------|
| MU: 15 | AG: 2 | Stufe: 9           | Geboren: 15. RON 2 v. H. |
| KL: 12 | HA: 4 | MR: 8              | Größe: 8 Spann, 5 Finger |
| IN: 12 | RA: 4 | LE: 67             | Haar: schwarz            |
| CH: 14 | TA: 2 | AE/KE: 52          | Augen: schwarz           |
| FF: 11 | NG: 5 | AT/PA: 17/15       |                          |
| GE: 13 | GG: 2 | TP: 1W+6 (Schwert) |                          |
| KK: 15 | JZ: 7 | RS: 4              |                          |

*Herausragende Talente:* Schwerter 15, Zweihänder 13, Reiten 11, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 12, Bekehren 10, Götter und Kulte 12

### Die Offizierinnen

Auf Kurkum gibt es außer der Königin und der Geweihten noch fünf Offizierinnen; nämlich die Reitmeisterin Dedlana, die im Rang direkt unter der Königin steht, die Schwertmeisterin Xaviera, die Stallmeisterin Lane und die beiden Leutnants Zelda und Gulhan, die je einen der beiden Reiter-Eskadrene befehligen (der erste Eskadron besteht aus siebenundzwanzig Amazonen und ebenso vielen Pferden, der zweite aus je sechsundzwanzig). Die Hochgeweihte des Rondratempels, Ayla, ist aus dieser Rangfolge ausgeklammert, doch gibt es auf Kurkum kaum jemanden, der sich ihr entgegenstellen würde. Da die Offizierinnen alle auf das Höchste rondragläubig sind, ordnen sie sich der Geweihten, so sie sich in ihre Belange einmisch, meist unter.

#### Reitmeisterin Dedlana

Nach der Königin ist Dedlana die ranghöchste Offizierin Kurkums. Der großgewachsenen und breitschultrigen Mittsechzigerin sieht man an, daß sie so manche Schlacht gekämpft hat – in einer verlor sie drei Finger der linken Hand, aus einer anderen brachte sie eine helle Narbe auf der rechten Wange mit. Dedlana trägt die eisgrauen Locken schulterlang, manchmal auch der Einfachheit halber im Nacken zusammengekommen. Die resolute Frau ist Yppolita absolut ergeben, sie dient ihr nun schon seit knapp vierzig Jahren als Offizierin. Ulissa dagegen verabscheut sie seit der Verschwörung, doch ist sie der Meinung, daß die längst tot ist.

Dedlana hat eine Tochter, Sala, die durch ihre etwas spitzen Ohren und die für eine Menschenfrau recht großen Augen leicht als Halbfelfe zu erkennen ist (Sala ist inzwischen vierzig Som-

mer alt, ihr Vater Arve, vormals Baron von Arvepaß, ist nun Landgraf der Trollzacken ...).

Als Reitmeisterin hat sie den Oberbefehl für die Amazonen- eskadronen, sie lehrt die Kriegerinnen absoluten Gehorsam und hingebungsvolle Pflichterfüllung – und wehe, jemand pariert nicht ...

#### **Schwertmeisterin Xaviera**

Die schwarzhaarige Xaviera ist mit ihren dreiunddreißig Jahren zur Zeit eine der jüngsten Offizierinnen Kurkums. Als Schwertmeisterin liegt die Ausbildung der Kriegerinnen an der Waffe in ihrer Hand, und sie hat dafür zu sorgen, daß die Amazonen jederzeit einsatzbereit sind. Neben der Königin ist sie die gefürchtetste Übungspartnerin im Gefecht ...

#### **Stallmeisterin Lane**

Lane regiert über den Stall, die Pferde und ihre Versorgung und den Umgang mit den Tieren. Sie ist stämmig, Mitte vierzig und trägt die aschblonden Haare in einem kurzen Igelschnitt. Lane ist es zu verdanken, daß die Pferde von ihren Reiterinnen so hingebungsvoll und gründlich gepflegt werden, so daß für die Stallmägde nur das Misten und Füttern übrig bleibt. Doch Lane kann nicht nur gut mit Pferden, sondern auch mit Menschen umgehen, so daß sie von Kriegerinnen und Mägden gleichermaßen verehrt wird.

#### **Zelda und Gulhan**

Zelda und Gulhan sind die beiden Leutnants Kurkums, jede befiehlt eine der Eskadronen. Sie sind den höheren Offizierinnen für jede Kleinigkeit verantwortlich und müssen gleichzeitig dafür sorgen, daß die Amazonen strammstehen ... wahrlich keine leichte Aufgabe.

### **Andere Bewohner Kurkums**

Auf Kurkum leben zehn Mägde, die teilweise der Königin dienen, in der Küche helfen oder im Stall arbeiten. Die Mägde sind im einzelnen Girta, Belona, Ulmia, Binya, Marja, Losiane, Turike, Adaque, Stine und Rahjane.

#### **Die Dumpfsinnigen**

Vor einigen Jahren begann Yppolita, einige Kammern des Knechtehauses für von Hesinde oder Rondra verlassene Menschenwesen einzurichten. Etwas mehr als ein halbes Dutzend Krüppel leben und arbeiten in Kurkum ebenso wie Dumpfsinnige und Mißgeburten, und jeder hilft, soweit seine Kräfte das zulassen. Der Beliebteste unter ihnen ist der *Medicus*, der als kleiner Junge von Yppolita aufgezogen wurde und nun im Stall arbeitet. Der Kleine, der niemals richtig sprechen lernte, wuchs schnell zum mißgebildeten, dummen Riesen heran, tut aber keiner Seele etwas zuleide und hat inzwischen eine erstaunliche Fähigkeit entwickelt: Allein mit der Berührung seiner Hand vermag er es, kleine Wunden der Pferde zu heilen, was ihn eine dicke Freundschaft mit Stallmeisterin Lane hat schließen lassen ...

### **Der Rabe**

Der *Rabe* ist ein pechschwarzer, rassiger Hengst, angeblich aus den Ilmensteiner Ställen, der immer in einem besonders großen, gut gepflegten Verschlag steht. Bei dem letzten Besuch Yppolitas bei Thesia von Ilmenstein bekam sie das Pferd als Freundschaftsgeschenk. Der Rabe besitzt eine außerordentliche Intelligenz und befolgt alle gesprochenen Anweisungen aufs Wort, so daß unter den Stallmägden inzwischen das Gerücht umgeht, er sei in Wahrheit ein verhexter Räuberhauptmann aus den Bornwäldern ... Tatsächlich aber verbirgt sich hinter dem schwarzen Pferd eines jener legendären Geflügelten Pferde, das unter großem Kraftaufwand dazu in der Lage ist, seine Flügel zu spreizen und zu fliegen, was es in einer Notlage wie dem Entscheidungskampf um Kurkum auch tun wird.

Ein Geflügeltes Pferd ist recht intelligent (in etwa wie ein Hexenvertrauter) und versteht die menschliche (und zwergische und elfische und ...) Sprache dadurch, daß sich das, was der Sprechende ausdrücken will, dem Pferd in Bildern mitteilt. Es besitzt magische Kräfte (und ist selbst eine Zauberkreatur, allerdings nicht zu verwechseln mit einer Chimäre ...), die es aus seiner Lebensenergie speist, wobei die gleichen Regeln wie für Drachen und Einhörner gelten. Geflügelte Pferde sind sehr eigenwillig und lassen sich kaum gegen ihren Willen binden oder fesseln; sie können freiwillig allerdings enge Bindungen zu Menschen eingehen. Durch die Bilder, die sie Menschen in den Geist senden können, sorgen die Geflügelten Pferde dann auch schon dafür, daß sie dorthin kommen, wo sie hinwollen, wie zum Beispiel im Falle Thesias von Ilmenstein, die beim Abschied urplötzlich den Einfall hatte, das prachtvolle Tier ihrer Freundin Yppolita zu schenken und es auch prompt in die Tat umsetzte ...

Zur Entstehung von Geflügelten Pferden ist wenig bekannt, nur in einigen Mythen werden sie als Boten und Geschöpfe des Aves bezeichnet, der sie durch die Lande sendet, um Kunde zu erhalten oder sie bestimmten Personen an die Seite zu stellen. Der Halbgott selbst soll auf einem Geflügelten Pferd den Kontinent Aventurien entdeckt haben. Die Ausbildung der Flügel kostet das Geflügelte Pferd 3W6 Lebenspunkte.

*Die Werte des Raben (Stufe entspräche 7):*

**MU: 15 KL: 10 IN: 13 CH: 15 FF: 4 GE: 9 KK: 17 MR: 6 AT: 13 PA: 12 TP: (Hufe) 2 W+2 RS: 3 LE: 70 GS: 12/15/20\* AU: 5/3/\*\***

*\*Fliegend MIT DEM WIND IN STERNENHÖH*

*\*\*Die Ausdauer des Geflügelten Pferdes beim Fliegen ist irrelevant, die Flugdauer bemißt sich nur durch den LE-Aufwand zur Zauberspeisung*

*Besondere Talente:* Fliegen 12, Menschenkenntnis 8, Orientierung 10, Gefahreninstinkt 9, Sinnesschärfe 7

*Besondere Zauberkünste:* Mit dem Wind 9, Katzenaugen 5, Adleraug' 5, Das Sinnen fremder Wesen (wirkt auch auf intelligente Lebewesen) 7, Bannbaladin 3, Somnigravis 4, Ängste lindern 2, Armatruz 2



# Die Drachen

## Smardur, Kaiserdrache, Diener der Rondra

Der Kaiserdrache Smardur bewohnt die Beilunker Berge seit etwa sechshundert Jahren. Er besitzt einen prachtvollen, rot-goldenen Schuppenleib, große goldene Teller-Augen und blutrote Krallen. So lange die Chronik der Amazonen zu Kurkum existiert (also etwa seit dem fünfzehnten Jahr des Bestehens des Ordens, das entspricht dem Jahr 562 v. Hal), wird davon berichtet, daß dieser Drache bisweilen Opfer unter den Amazonen suchte, sich den Königinnen in warnenden und beratenden Gesprächen näherte und manchmal, höchstens alle hundertundfünfzig Jahre, in eine Schlacht eingriff und sie für die Amazonen entschied. Selten jedoch war sein Erscheinen, und wenn er ein Opfer nahm, verhiess das den Amazonen für die bevorstehende Schlacht den sicheren Sieg. Das letzte Erscheinen Smardurs ereignete sich im Jahre 16 v.H., als die zurückgekehrte Yppolita von ihrer Schwester Ulissa an den Schandpfahl gestellt wurde und auf ihre Hinrichtung wartete, am nächsten Tag jedoch, durch den Einsatz einiger tapferer Recken und Rondras Hilfe, ihren Thron wieder rechtmäßig bestiegen konnte.

### *Smardurs Werte:*

**MU: 20 KL: 17 IN: 16 CH: 16 FF: 9 GE: 15 KK: 50 MR: 32 AT: 17 PA: 15 TP: 3W+4 RS: 5 LE: 180 GS: 12/7 AU: 120**

*Herausragende Talente:* Körperbeherrschung 15, Selbstbeherrschung 18, Etikette 12, Lehren 15, Menschenkenntnis 13, Geschichtswissen 15, Götter und Kulte 16, Kriegskunst 15, Gefahreninstinkt 13, Prophezeien 18, Sinnesschärfe 13

*Herausragende Zauberfertigkeiten:* BANNBALADIN, IMPERAVI, RESPONDAMI, SOMNIGRAVIS, ZAUBERZWANG, ADLERAUG, IN DEIN TRACHTEN, SENSIBAR, IGNIFAXIUS, DAS SINNEN FREMDER WESEN, ELFEN FREUNDE

Bedenken Sie bei den Zaubern der Drachen jedoch, daß sie von der Lebensenergie gespeist werden und jeder einzelne sie drei Punkte weniger kostet als bei den Zaubern angegeben. Außer-

dem sind die genannten Zauber jeweils nur Richtlinien, um die Wirksamkeit der Drachenmagie zu bemessen, ansonsten läßt sie sich mit keiner Zauberform vergleichen und ist (für Nichtdrachen) nur äußerst schwer zu analysieren.

## Smardurs Gefolge: Die Perlendrachten

Perlendrachten sind recht kleine Vertreter der Drachenfamilie: Sie erreichen gerade einmal sechs bis sieben Schritt Länge. Ihre Spannweite umfaßt dagegen meist acht bis zehn Schritt, was sie in ihren Flugkünsten ihren Verwandten, den Westwinddrachen, ebenbürtig macht. Perlendrachten weisen helle, perlfarbene Schuppen auf, die sich im Alter häufig zu schillernden Perlmutterfarben wandeln. Ihre Färbung und ihr Lebensraum – das Perlenmeer – gaben den Drachen ihren Namen, tatsächlich sind sie um das ganze Perlenmeer beheimatet, z. B. bei den meerwärts gelegenen Klippen der Beilunker Berge und der Trollzacken, an der aranischen Küste und bis zur Südspitze Maraskans, doch auch vor Selem spricht man von ihnen. Sie legen am liebsten Horte mit hellen, mattglänzenden Kleinodien an (weswegen sie bei den Perlentauchern Sinodas sehr gefürchtet sind).

Anders als die Westwinddrachen weisen Perlendrachten relativ hohe Intelligenz auf und sind des Zauberns mächtig – was sich jedoch meist auf Kampf-, Hellsicht- und Verständigungsmagie beschränkt.

### *Die Werte eines Perlendrachens:*

**MU: 20 KL: 13 IN: 10 CH: 14 FF: 11 GE: 15 KK: 22 MR: 10 AT: 11 PA: 10 TP: 2 W+2 (Klauen) RS: 3 LE: 80 GS: 20/3 AU: 150**

Perlendrachten beschränken sich auf Sturzflugattacken; diese werden jedoch meist von einem drachischen Feuerstrahl (2W+4 TP) begleitet ...

*Zauberfertigkeiten (alle etwa auf 7):* IGNIFAXIUS, IN DEIN TRACHTEN, SENSIBAR, ELFEN FREUNDE, AUREOLUS PERLENGLANZ ...

# Das schwarze Heer

## Lutisana von Perricum

Lutisana von Perricum ist eine Söldnerin, die schon so manche Schlacht gesehen hat. Sie zog mit Reto nach Maraskan, später focht sie in der Ogerschlacht, um dann unter Answin von Rabenmund in Gareth den Thron des Mittelreiches zu erobern. In all ihren Schlachten lernte sie, daß Mitleid eine Schwäche ist, die sich eine Söldnerin nicht leisten kann und daß nur eines zählt:

der Sold. Als Answin schließlich verhaftet war, schlug sie sich mit einem Söldlingsbanner durch die Reihen und entkam unter großen Verlusten, was sie ihr rechtes Auge kostete, wurde aber verletzt aufgegriffen und mit den anderen Answinisten nach Rulat verbannt.

Lutisana hat das Führen von Schlachten durch bittere Erfahrung gelernt, bis sie bei Answin zur Obristin aufgestiegen war. Als Borbarads Truppen Rulat befreiten, ließ sie sich gerne an-





werben, zumal ihr jetziger Sold der höchste ist, den sie jemals bekommen hat. Der Kampf, den sie nun anführt, ist allerdings ein Auftrag wie jeder andere, sie ist kein fanatischer Gegner des Mittelreiches oder der Amazonen. Sie tut, wofür man sie bezahlt, und das möglichst zufriedenstellend für sie selbst und den Geldgeber. Die Mittel, die Borbarad ihr zur Seite gestellt hat (Magier, unheilige Paktierer und der wachsende Trupp Untoter) sind ihr recht, solange sie effektiv sind, auch wenn sie Sulman al'Venish abstoßend findet und befürchtet, daß er ihre Führungsposition untergräbt.

#### *Lutisanas Werte:*

|               |              |                                  |                           |
|---------------|--------------|----------------------------------|---------------------------|
| <b>MU:</b> 15 | <b>AG:</b> 3 | Stufe: 14                        | Geboren: 27. PHE 28 v. H. |
| <b>KL:</b> 15 | <b>HA:</b> 5 | <b>MR:</b> 8                     | Größe: 8 Spann, 7 Finger  |
| <b>IN:</b> 10 | <b>RA:</b> 3 | <b>LE:</b> 73                    | Haar: mittelblond         |
| <b>CH:</b> 14 | <b>TA:</b> 0 | <b>AE/KE:</b> /                  | Augen: grau               |
| <b>FF:</b> 11 | <b>NG:</b> 4 | <b>AT/PA:</b> 16/15              |                           |
| <b>GE:</b> 14 | <b>GG:</b> 6 | <b>TP:</b> 1W+7 (Bastardschwert) |                           |
| <b>KK:</b> 16 | <b>JZ:</b> 4 | <b>RS:</b> 4                     |                           |

*Herausragende Talente:* Raufen 11, Schwerter 13, Zweihänder 14, Zechen 12, Lehren 9, Menschenkenntnis 10, Kriegskunst 12, Heilkunde, Wunden 10, Sinnesschärfe 7

#### **Im Bund mit der Finsternis**

Im Gefolge Lutisanas stehen einige Diener Borbarads, die sich von den Zwölfgöttern abwandten und ihre Seelen den Erzdämonen verschrieben. Durch den Bund mit den schrecklichen Herrschern des Chaos erhielten sie die Möglichkeit, die Macht ihres Herren oder ihrer Herrin (obwohl die Geschlechterteilung bei Dämonen in der Fachwelt sehr umstritten ist) in beschränktem Maße zu nutzen und auf Dere herniederzurufen. Durch eine erste Anrufung und den Pakt mit dem Erzdämon geraten sie allerdings zunächst in den Ersten Kreis der Verdammnis, was es ihnen z. B. unmöglich macht, einen geweihten Tempel der Zwölfgötter zu betreten, und bekommen das Zeichen des Erzdämons aufgedrückt: das Dämonenmal. Die Erzdämonen warten meist geduldig auf solche finsternen Paktierer, die es ihnen ermöglichen, ihre Macht nach Dere auszuweiten. Es gibt im ganzen sieben Kreise der Verdammnis, und je weiter der Verdammte fortschreitet, desto mehr ist seine Seele den Gefilden der Zwölfe entzogen (weiteres zu dem Pakt mit den Erzdämonen siehe *Mysteria Arkana*, S. 134 ff.) Der Pakt mit den Fürsten der Niederhöhlen jedoch ist ein zweischneidiges Schwert: Auf die Dauer fällt er auf den Nutznießer zurück, und zwar mit dämonischer Bosheit ...

## Sulman al'Venish

Der mächtigste Zauberkundige in Lutisanas Stab ist wahrhaftig eine düstere Erscheinung: Er ist für einen Tulamiden recht groß, trägt das dunkle Haar lang und meist im Nacken zusammengekommen. Seine bartlosen, wächsernen Wangen und die gezupften Augenbrauen verleihen ihm einen aalglatten und gepflegten Ausdruck, den er häufig mit einem ironischen Lächeln unterstreicht, das ihm zu oft als Freundlichkeit ausgelegt wird ... Tatsächlich scheint er höflich und galant, doch Versager oder Gegner müssen schnell feststellen, daß diese Zuvorkommenheit nur ein dünnes Mäntelchen über genießerischer Grausamkeit ist.

Sulman kleidet sich in schwarze, prachtvolle Roben und duftet stets nach einem süßlichen Parfüm. Sein Zauberstab ist ein wenig kleiner als üblich (er reicht ihm nur bis zur Schulter) und von einem kleinen Tierschädel gekrönt.

Zu Fasar lernte Sulman die schwarze Kunst der Beherrschungsmagie und war dort fasziniert von einem sehr erfolgreichen und mitreißenden Magister, der besonders die Borbaradianersprüche meisterhaft weitergeben konnte: Liscom von Fasar. Er studierte alles, was Liscom ihm übermittelte, und sah bald, daß dessen Philosophie einen der schnellsten und effektivsten Wege zu viel Macht verhieß. Es dauerte nicht lange, bis Sulman Liscoms Wohlwollen erlangte und zu einem seiner Getreuen wurde – und zu einem der überzeugtesten Borbaradianer, die nun, da Liscom tot ist, noch am Leben weilen.

Sulman war einer derjenigen, die Liscom nach seinem Wiedererscheinen in Selem zur Seite standen, um das zu vollenden, was in der Gor nicht gelungen war: Borbarad aus dem Limbus zu befreien.

Nebenher hat der begabte Beherrscher die Dämonologie zu Brabak für seine Studien gewählt, inzwischen ist er auch auf diesem Feld sehr versiert. Zu diesem Zweck schloß er auch mit Thargunitoth, der dämonischen Herrin der Untoten, einen Pakt, durch den er einiges über die Beschwörung ihrer Diener lernte. Er ist es auch, der die Untoten, die dem Heer in immer größeren Scharen folgen, lenkt. Sulman ist im sechsten Kreis der Verdammnis Thargunitoths, was ihm eine Erleichterung von 18 Punkten auf eine Beschwörung und 6 Punkten auf eine Beherrschung ihrer Diener einbringt. Sein Dämonenmal (s. u.) besteht in einem völlig skelettierten großen Zeh des linken Fußes.

### Sulmans Werte:

|        |       |                          |                           |
|--------|-------|--------------------------|---------------------------|
| MU: 15 | AG: 1 | Stufe: 14                | Geboren: 13. PRA 15 v. H. |
| KL: 16 | HA: 4 | MR: 15                   | Größe: 9½ Spann           |
| IN: 12 | RA: 4 | LE: 51                   | Haar: schwarz             |
| CH: 15 | TA: 1 | AE/KE: 82                | Augen: grün               |
| FF: 10 | NG: 5 | AT/PA: 14/12             |                           |
| GE: 11 | GG: 6 | TP: 1W+2 (Magierflorett) |                           |
| KK: 14 | JZ: 7 | RS: 1                    |                           |

Flammenschwert: AT 15/PA 12; 1W+14

*Herausragende Talente:* Selbstbeherrschung 12, Betören 11, Menschenkenntnis 10, Alte Sprachen 11, Geschichtswissen 11, Magiekunde 15, Sternkunde 13

*Herausragende Zauberkünste:* Pentagramma 11, Bannbaladin 13, Eigene Ängste 9, Erinnerung verlasse 12, Imperavi 15, Memorabilia 13, Panik überkomme Euch! 10, Furor Blut 9, Heptagon 14\*, Skelettarius 12\*, Tialucs Odem 5, Totes handle 12\*, Transversalis 7, Widerwille 8, Corpofrigo 8, Ignifaxius 7, Magischer Raub 4, Armatutz 5, Imago Transmutabile 7, Paralü 11, Brenne 7, Desintegratus 9, Fortifex 6 (und diverse Eitelkeitsformeln und Magierstandardsprüche auf Werten zwischen 0 und 5 (Weihrauch, Reflectimago, Ohne Kamm etc.).

\* Durch einen Pakt mit Thargunitoth lernte Sulman die Kunst der Nekromantie praktisch aus erster Hand, was ihn einen verdammten Kreis weiterbrachte ...

## Ingolf Notmarker

Ein bornländischer Söldner, der lange Zeit im Namen Kors seine Feinde bekämpfte. Als er dann eines Tages von einer Schar gegnerischer Söldner umzingelt war und schon einige Piken in seinem Leibe steckten, da rief er den an, der als der Erzfeind Rondras gilt und dem Kors Ansinnen gar nicht so fern steht ... Xarfai, als Belhalhar gerufen, verlieh dem Söldling seine Macht, der sich daraufhin die Waffen aus dem Leib und den Feinden die Köpfe vom Hals riß und sie zermalmt.

Ingolf ist (nicht nur im literarischen Sinne) seinem Meister mit Leib und Seele ergeben, er hat diesen Schritt nie bereut, bringt er ihm doch (noch) nur Vorteile.

Da er nicht magisch begabt ist, speist Ingolf die Kraft für Zauberei entweder aus fremder Lebensenergie (Blutopfer an Xarfai, die unweigerlich zur Verdammnis des Geopferten führen) oder aber der eigenen (weswegen das Rufen von Dämonen auf seine Kosten wahrscheinlich sein unheiliges Ende bedeutete).

Der Söldner kämpft mit einem Schwert, das im Ernstfall von schwarzem Feuer umflammt wird und (einmal abgesehen von dem einschüchternden Effekt) schreckliche Wunden reißt. Im dritten Kreis von Xarfais Verdammnis angelangt, wird Ingolf von Anfällen von Tobsucht und Mordlust geschüttelt, die sich bei Mangel an unbeteiligten Opfern auch schon gegen die eigenen Gefolgsmänner richten können; sollte er selbst jedoch Schwäche zeigen, verheilen die Wunden nicht, die ihm zugefügt werden ...

Sein Dämonenmal ist eine längliche schwarze Verfärbung in Schwertform, die er am linken Unterarm meist unter einer breiten ledernen Armschiene verborgen hält und die von Kreis zu Kreis ein wenig anwächst.

#### Ingolfs Werte:

**MU:** 15 **AG:** 4 Stufe: 10 Geboren: 8. PRA 10 v. H.  
**KL:** 11 **HA:** 5 **MR:** 5 Größe: 9 Spann, 2 Finger  
**IN:** 9 **RA:** 3 **LE:** 103 Haar: blond  
**CH:** 10 **TA:** 0 **AE/KE:** / Augen: blau  
**FF:** 12 **NG:** 3 **AT/PA:** 15/12  
**GE:** 14 **GG:** 6 **TP:** 1W+5 (Morgenstern)  
**KK:** 16 **JZ:** 7 **RS:** 4

**Herausragende Talente:** Kettenwaffen 9, Selbstbeherrschung 11, Zechen 8, Gefahreninstinkt 12\*

\*Der äußerst hohe Gefahreninstinkt resultiert aus Ingolfs übersteigertem Mißtrauen, der langsam aber sicher in Verfolgungswahn mündet.

### Savolina

Eine nivesisch-stämmige Hexe aus der tobrischen Gegend, die von Außenstehenden zur *Schwesternschaft des Wissens* gezählt würde. Sie ist in der Beschwörungsmagie bewandert und gehörte noch bis vor kurzem zum Hexenzirkel von Glorana der Schönen ...

Durch ihre Magie und die Beschwörungen im Zirkel, die sich fast ausschließlich mit der kalten Macht Nagrachs und den anti-elementaren Kräften Agrimoths befaßten, erfuhr sie viel über die erzdämonischen Wesenheiten und ihre Diener. Als ihre Geliebte, ebenfalls eine Hexe, von herzoglichen Truppen gefaßt und schließlich auf den Scheiterhaufen gestellt wurde, schwor sie eiskalte Rache und schloß einen Pakt mit Nagrach, dem unerbittlichen Jäger, um ihre Beute zu erlegen. Tatsächlich stammt der kristallene Pfeil, der aus des Herzogs Brust ragte, als er vor Mendena fiel, von Savolinas Bogen ... Doch die Rachsucht der Hexe machte nach dem Tod des Herzogs nicht halt. Ihr Herz ist inzwischen von niederhöllischem Frost überzogen und kennt nicht Freundschaft noch Mitleid ...

Neben dem Herzog erschoss sie mit weiteren drei ihrer sieben Freipfeile (siehe *Mysteria Arkana*, S. 142) die zwei Wachen, die ihre Geliebte auf den Scheiterhaufen geführt hatten, und die Henkersfrau, die Feuer an ihn gesetzt hatte. So bleiben ihr noch drei Pfeile, wovon der eine vor der Endschlacht auf „dieses kriecherische Weib, die Königin von Kurkum“ angesetzt wird, doch entweder erlaubt sich Nagrach mit seiner Dienerin einen Scherz, oder ihre Formulierung war nicht präzise genug, der Schuß trifft Ulissa, die ja auch einmal Königin der Amazonen war ...

Savolina ist im zweiten Kreis der Verdammnis Nagrachs (Beschwörung seiner Diener um 6, Beherrschung um 2 Punkte erleichtert) und trägt als Dämonenmal einen wachsenden Eiskristall in der linken Handfläche, der noch erbsengroß ist. Ihre Vertraute ist eine Pechnatter, die verzweifelt die Wandlung in ihrem Schützling bemerkt und versucht, sie doch noch zu retten – körperliche Berührung zu ihr ist ihr allerdings ob Savolinas niedriger Körpertemperatur fast schon unerträglich. Die Hexe bemerkt kaum, daß die Schlange sie meidet – tat-

sächlich ist es nur eine Frage der Zeit, wann diese als Festschmaus über dem Feuer landet. Statt dessen sind meist ständig zwei Karmanthi um die Frau mit den haselnußbraunen Haaren, geifernde Höllenhunde, die nur auf ihren Wink warten, die Jagd zu eröffnen.

Savolina besitzt einen Besen als Fluggerät, was sie zur geeigneten Spionin in den Mauern Kurkums macht (doch bedenken Sie, daß die Hexe als Dämonenmagd keine zwölgötterheiligen Stätten betreten kann).

#### Savolinas Werte:

**MU:** 15 **AG:** 3 Stufe: 12 Geboren: 30. HES 5 v. H.  
**KL:** 13 **HA:** 1 **MR:** 9 Größe: 8 Spann, 3 Finger  
**IN:** 15 **RA:** 3 **LE:** 45 Haar: haselnußbraun  
**CH:** 15 **TA:** 3 **AE/KE:** 63 Augen: grün  
**FF:** 11 **NG:** 6 **AT/PA:** 12/12  
**GE:** 12 **GG:** 3 **TP:** 1W+2 (Langdolch)  
**KK:** 10 **JZ:** 8 **RS:** 1

**Herausragende Talente:** Selbstbeherrschung 12, Betören 13, Lügen 11, Magiekunde 12

**Herausragende Zauberfertigkeiten:** Schleier der Unwissenheit 9, Große Gier 11, Zauberschwang 8, Heptagon 12, Krabbelnder Schrecken 8, Pandaemonium 9, Tlalucs Odem (einer ihrer Lieblingszauber) 6, Katzenaugen 7, Harmlose Gestalt 11, Radau 11, Feuerbann 9, Spinnenlauf 10, Visibili 2

### Das Heer

Lutisana von Perricum befehligt vor Kurkum etwa ein Drittel von Borbarads Streitmacht, das sich auf ca. 500-600 Kämpfer bemißt. Davon sind wiederum etwa zwei Drittel Menschen, die sich in aufständische Maraskaner, verbannte Answinisten von Rulat und schlichte Söldner aufteilen. Das restliche Drittel besteht zum Hauptteil aus Untoten, die sich dem Heer bei seinem blutigen Zug durch die Lande angeschlossen haben, dabei sind aber auch einige Dämonen, hauptsächlich aus den Domänen von Belhalhar, Thargunitoth und Nagrach, denn im Führungsstab Lutisanas sind Paktierer, die sich diesen Erzdämonen verschrieben haben. Der Hauch der Siebten Sphäre, den Borbarad über die Lande verbreitet, macht es den Dämonenknechten möglich, die Wesen aus den Gefilden ihrer Herren überaus lange im Diesseits zu halten. So verstärken insgesamt rund ein Dutzend solch schrecklicher Kreaturen wie Heshthotim, Zants, Nephazzim (in Form von Untoten) und einiger Karmanthi das Heer, um ihren Herren zu dienen.

#### Werte eines Söldlings:

**MU** 12 **AT** 13 **PA** 11 **LE** 30-40 **RS** 3 **TP** 1W+4 (Amazonensäbel) **MR** 2-4

#### Die Werte der Heshthotim:

**MU** 30 **AT** 13 **PA** 8 **LE** 20 **RS** 0\* **TP**\* 1W+4 (Schwert)\*/1W (Peitsche)\* **GS** 8 **AU** unendlich **MR** 5

\* Bedenken Sie, daß nur magische und geweihte Waffen die Dämonen verletzen können, daß bei einem Treffer mit der Peitsche dem Opfer vorübergehend ein Körperkraftspunkt abgezogen wird und daß bei einer parierten Attacke des Dämonenschwertes der Bruchfaktor der Parierwaffe um einen Punkt steigt. Der Heshthot hat nur eine Attacke.

*Die Werte eines Zant:*

**MU 30 AT 15 (2AT/KR) PA 8 LE 30 RS 3\* TP 2W+2 (Zähne)/1W+4 (Pranken)/ 1W+2 (Schwanz) GS 8 AU unendlich MR 15**

\* Nur mit magischen oder geweihten Waffen zu verletzen.

*Die Werte der Karmanthi:*

**MU 22 AT 15 PA 12 LE 25 RS 3\* TP 1W+7 (Biß) GS 12 AU unendlich MR 12**

\* Nur mit magischen oder geweihten Waffen zu verletzen.

### Die Untoten

Wichtig zu wissen ist, daß durch den Hauch der Siebten Sphäre und die dadurch vonstatten gehende Perversion der sechs Elemente (speziell des Humus) die meisten Leichen, die nicht wenigstens mit einem Gebet an die Zwölfe begraben wurden, praktisch von allein zu neuem, unheiligem Leben auferstehen. Eine weitere Auswirkung ist aber auch die Tatsache, daß beschworene Dämonen oder Untote sich erheblich länger in den Gefilden der Sterblichen aufhalten können, als dies normalerweise der Fall wäre.

Sulman al'Venish lenkt die Untoten bei Lutisanas Truppen durch die ihm von Thargunitoth verliehene Kraft, und mit jedem Gemetzel und jeder Schlacht wird die Schar seiner Diener größer ...

Der Großteil der Untoten gliedert sich in Lebende Leichname und Zombies, solche, die seit dem Fall Mendenas mit dem Heer ziehen, mögen auch schon Skelette sein. Bei den Wesen handelt es sich jedoch beileibe nicht nur um Menschen, auch Orks und Goblins, die zu früheren Zeiten ihr Leben ließen, und eine große Menge von belebten Tierkadavern aller Rassen folgen dem Nekromanten in die Schlacht.

*Die Werte eines Lebenden Leichnams:*

**MU 30 AT 8 PA 2 LE 25+2W6 RS 0 (oder je nach Rüstung) TP 1W+2 (Hände) oder je nach Waffe GS GST2 AU unendlich MR 5**

*Die Werte eines Zombies:*

**MU 30 AT 7 PA 0 LE 20+1W6 RS 0 (oder je nach Rüstung) TP 1W+2 (Hände) GS GST2 AU unendlich MR 10**

*Die Werte eines Skeletts:*

**MU 30 AT 8 PA 2 LE 25+2W6 RS je nach vorheriger Rüstung TP 1W+2 (Hände) oder je nach Waffe GS GST2 AU unendlich MR 5**

In einigen der Skelette oder Zombies können Nephazzim hausen, was die Kampfwerte der Untoten um jeweils 1 Punkt verbessert und sie unverletzlich gegen normale Waffen macht..

## Anhang 3: Schriften und Dokumente

### Das Urteil

»... und so sei die verräterische Ulissa, einst eine Amazone und Königin, geächtet und gebannt. Nimmermehr soll sie betreten die Lande, die dem Königreich der Amazonen untertan, nimmermehr gelten als freie Kriegerin. So soll sie auch nimmermehr führen eine streitbare, der hohen Göttin Rondra gefällige Waffe, und nimmermehr treten vor Ihr Angesicht. Nimmermehr soll sie im verräterischen Munde führen den Namen, den sie schmäzlich befleckte mit ihrem Verrat: Niemals mehr darf sie, vom heutigen Tage, den Namen der Göttin Rondra verwenden, bis daß ihr Verzeihung zuteil wird. Denn sie ist nicht würdig, und so soll eine jede der Amazonen, so sie ihrer beim Brechen der Gebote gewahr wird, die nämliche Ulissa auf der Stelle erschlagen oder aber vor die Gnade der Königin führen, auf daß die sie richte. Wenn eine Amazone der Gebannten aber Zuflucht gewährt oder sie schützt oder duldet, so

soll sie ebenso verstoßen werden und niemals mehr eine Amazone sein, so ihr die Königin nicht Gnade gewährt.

So spricht Yppolita, Königin der Amazonen.

Gegeben im 571. Jahre nach Rechnung der Kurkuma zu Kurkum.«

*Meisterinformationen:*

Dies ist, in Auszügen, das Urteil, dem Ulissa sich damals unterwerfen mußte und das sie mit ihrem Eide beschwor. Dieser Tag war für sie gleichzeitig der letzte, an dem sie ihre Göttin um Verzeihung und Gnade anbeten durfte. Wenn Sie Zeit und Lust haben, können Sie diesen Text noch durch eine vorangestellte, salbungsvolle Anklage ergänzen, der oben abgedruckte Auszug stellt nur den „spieltechnisch wichtigen“ Teil dar.



## Die Sterndeutung der Nahema

»Kurkum, den 18. Rondra 26 Hal

Geliebte Yppolita, hier erfahre, was ich in den allweisen Sternen las und nach Niobaras Kunst deutete. Verzeih, daß ich nicht selbst bleiben kann, um Dir das folgende zu erläutern oder Dir beizustehen in der schweren Zeit, die Dir bevorsteht. Doch fand ich Dinge heraus, die keinen Aufschub dulden, so daß ich Dich Deinem Schicksal und Deiner Göttin überlassen muß.

Lebe wohl, Yppolita, meine Kleine, denn in diesem Leben werden wir uns nicht wiedersehen.

Nahema«

»Nandus in Konjunktion mit Ucuri im Sternbild des Drachen will uns vor dem Sieg einer großen Macht warnen, die dem Drachen im Helden direkt gegenübersteht. Marbo, die Traurige, beweint im Kopf des Helden bereits Opfermut und Heldentum, der dem Drachen unterliegt. Marbo weist aber auch Trigonometrie mit Kor und dem Sarstern, der Spitze von Rondras Schwert, auf. Das Ende, geschaffen in Feuer und Krieg, eines Rondaheiligtums ... Verzage nicht, meine Löwin, denn der Kelch steht im Schwert: Es ist so bestimmt, vielleicht von Rondra selbst, und kein Weg führt daran vorbei. Kor und Nandus weisen in ihrer Bahn beide auf die Namenlose Leere. Das erinnert mich an eine Prophezeiung, die in letzter Zeit an Bedeutung zu gewinnen scheint: *Löwin und Einhorn gehen zu Zweien ins Tal der Finsternis*. Ucuri wird ihre Bahn zumindest Kreuzen, vielleicht ist also ein Sieg beschieden ... Doch hüte Dich vor dem Gehörn; es steht nahe den Rubinen, die für tückischen Verrat und Intrige stehen, und das weiß jedes

Kunchomer Kind: *Steht's Gehörn im Rubin, hat es Tücke im Sinn*. Wird Dir Hilfe angeboten, Yppolita, weise sie nicht zurück, denn der Hund folgt dem Helden, und seine Sterne stehen diametral zum Dolch: Beistand und Hilfe aus Treue geboren.

Deine eigenen Sterne, Simia, Kor und Levthan, streben alle auf eine Konjunktion im Raben hin, wenn meine Berechnungen stimmen; Du weißt vermutlich selbst am besten, was das bedeutet.

Studiere diese Zeilen wohl, Yppolita, doch bedenke auch, was Du daraus lernst. Du batest mich um eine Deutung der Sterne, obwohl ich Dich warnte, über Dein eigenes Schicksal zu erfahren: Das Wissen um den eigenen Tod ist nicht leicht zu tragen. Deine Göttin sei bei Dir!«

### Meisterinformationen:

Diese Sterndeutung stellt tatsächlich reines Meisterwissen dar, das Sie nicht notwendigerweise an die Spieler aushändigen sollten. Das Wissen um Yppolitas Tod geht eigentlich nur sie selbst etwas an, und ein Spieler müßte mit ihr schon äußerst gut stehen, um sie zu Gesicht zu bekommen. Sehen Sie die Sterndeutung deshalb als Hintergrundinformation über dieses Abenteuer hinaus an, die die Helden höchstens in der Kurkuma, der Chronik der Burg Kurkum, finden können, die die Zerstörung im Rondratempel überdauert hat.

Übrigens sagte Nahema Yppolita nichts neues, als sie ihr den Tod in der Schlacht prophezeite. Rondra höchstselbst teilte ihrem Liebling Yppolita ihr Ende schon im Phex 23 Hal durch ein Wunder mit (siehe *Aventurischer Bote* 54).

## Die Kurkuma

Die Kurkuma ist die Chronik der Burg Kurkum und der Amazonenköniginnen im allgemeinen. Die ersten Aufzeichnungen reichen bis in das Jahr 577 vor Hal zurück, dem Fertigstellungsjahr der Burg Kurkum. Dieses Jahr ist auch gleichzeitig als das Jahr 1 der Kurkuma der Beginn der Zeitrechnung der Amazonen.

In der Chronik kann alles über Yppolitas angeblichen Bruch mit den Traditionen des Volkes, Ulissas Überführung, ihre Verurteilung und auch ihre Begnadigung nachgelesen werden. Typische Einträge, die sich übrigens just mit diesem Thema befassen, können Sie in dem Heyne-Roman der Schwarze-Auge-Serie „Die Gabe der Amazonen“ von Ulrich Kiesow nachlesen.

## Anhang 4: Zeittafel

|                          |                                                                                                                                               |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mitte/Ende Ingerimm:     | Die Helden erhalten das Schreiben Aylas, das sie nach Beilunk bittet.                                                                         |
| 12. Rahja:               | Treffen im Schwarzen Bären mit der Geweihten Ayla.                                                                                            |
| 13. – 15. Rahja:         | Reise nach Shamaham und Suche nach Spuren.                                                                                                    |
| 16. Rahja:               | Abbruch der Suche und Aufbruch nach Kurkum.                                                                                                   |
| 20. Rahja:               | Das Heer marschiert ins Tal.                                                                                                                  |
| 22. Rahja:               | Die Erste Schlacht.                                                                                                                           |
| 23. Rahja:               | Savolina ruft die Macht Nagrachs herab: Die Temperaturen beginnen stetig abzufallen. Treffen Aylas und Lissas vor dem Rondratempel.           |
| 24. – 29. Rahja:         | Auskundschaften der Burg durch die Hexe Savolina; Sabotageakte Savolinas; Verteilung des Schwarzen Heeres auf die Nord- und Südseite Kurkums. |
| 24. Rahja:               | Kühle Nacht.                                                                                                                                  |
| 25. Rahja:               | Erster Nachtfrost, anhaltende Schneefälle.                                                                                                    |
| 26. Rahja:               | Eisschichten auf Brunnen und Burggraben.                                                                                                      |
| 28. Rahja:               | Feuer im Torturm.                                                                                                                             |
| 29. Rahja:               | Brunnen und Burggraben sind komplett zugefroren. Durch den starken Einfluß Nagrachs werden alle Jagd- und Raubtiere äußerst aggressiv.        |
| 29. Rahja:               | Festnahme von Ayla und Lissa.                                                                                                                 |
| 30. Rahja:               | Gerichtstag, Beginn der letzten Schlacht um Kurkum.                                                                                           |
| Nacht zum 1. Namenlosen: | <b>Der Untergang Kurkums.</b>                                                                                                                 |

## Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



### Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »**Die Helden des Schwarzen Auges**«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »**Abenteuer-Büchern**« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »**Solo-Abenteuer**«, die man allein spielen kann, und »**Gruppen-Abenteuer**«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



### Zum Inhalt des Abenteuers »Goldene Blüten auf Blauem Grund«

Der Schatten des Dämonenmeisters ist über das Land gefallen, und finstere Heere rüsten zum Sturm auf die zivilisierten Reiche Aventuriens. Die Zeit ist gekommen, in der Helden und Heldinnen Seite an Seite mit den berühmten Amazonen streiten, um dem Verderben Einhalt zu gebieten. Doch wer wird das Banner der Amazonen — die Goldenen Blüten auf Blauem Grund — in die Schlacht tragen? Wo ist Gilia, die Tochter Yppolitas und künftige Königin der Amazonen?

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01886

© 1994, Schmidt 85386 Eching,  
H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow

CE



4 002998 018865